

## APLIKASI PENJUALAN TOKO IKAN HIAS MENGGUNAKAN PEMBAYARAN PAYMENT GATEWAY BERBASIS WEBSITE

Faldi Febrian<sup>1</sup>, Taufik Hidayat<sup>2</sup>, Vina Septiana Windyasari<sup>3</sup>,

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Syekh-Yusuf

Jl. Maulana Yusuf No 10 – Babakan Kota Tangerang

[faldifebrian2402@gmail.com](mailto:faldifebrian2402@gmail.com)<sup>1</sup>, [thidayat@unis.ac.id](mailto:thidayat@unis.ac.id)<sup>2</sup>, [vswindyasari@unis.ac.id](mailto:vswindyasari@unis.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

*Saat ini sistem penjualan ikan hias di Febrianbeta24 masih menggunakan sistem yang manual, yaitu hanya mengandalkan informasi dari mulut ke mulut dari pembeli ke pembeli lain atau masih secara tradisional yaitu masih menjual secara offline, dengan menerapkan sistem penjualan online akan menjangkau konsumen lebih luas lagi khususnya di daerah kota Tangerang, dalam waktu yang singkat pembeli tidak perlu mendatangi toko febrianbeta24 waterfall Dalam penjualan sistem lebih baik dan efisien sebaiknya menggunakan sistem perbelanjaan online untuk menghemat waktu dan memberikan kenyamanan dan kemudahan dalam membeli produk ikan hias di toko dan juga Agar transaksi pembayaran lebih efisien sebaiknya menggunakan credit card, agar konsumen tidak perlu membawa uang kas apalagi dengan nominal yang cukup besar, cukup membawa credit card untuk pembayaran. Dengan adanya aplikasi sistem penjualan secara online di toko febrianbeta24 dapat lebih mudah membuat laporan penjualan secara akurat, yang sebelumnya setiap pembelian yang ada di toko laporan penjualannya tidak terkordinir dengan baik . Aplikasi bantuan dan dukungan sistem penjualan dulu sulit untuk mengetahui jumlah produk yang ready di dalam toko. Sekarang dengan aplikasi ini, dapat mempermudah melihat stok yang tersedia.*

**Kata kunci:** Ikan hias, Website, Payment Gateway

### A. Pendahuluan

Pada saat ini perkembangan teknologi merupakan perkembangan yang sangat berkembang khususnya perkembangan teknologi informasi salah satu bentuk perkembangan teknologi informasi yaitu mempermudah mengakses data dan informasi yang berlangsung cepat, akurat dan efisien. Dengan semakin banyak pengguna internet maka banyak masyarakat yang mau belajar internet dan semakin lama semakin banyak yang mengenal internet, maka teknologi informasi berbasis internet dapat menjadi cara untuk bersaing di dunia bisnis, dan juga adanya internet dapat melakukan transaksi tanpa di batasi oleh jarak dan waktu ini yang menjadikan faktor utama semakin berkembangnya teknologi informasi. Untuk itu di bangun sistem penjualan online berbasis Website ditoko ikan hias febrianbeta24 metode perancangan sistem memilih waterfall sesuai dengan analisa kebutuhan sistem. penjualan ikan hias bertujuan untuk membudahkan pembeli agar tidak perlu datang ke toko untuk membeli ikan yang diinginkan, pembeli hanya perlu menggunakan laptop atau handphone, pembeli dapat memilih dan memiliki ikan hias yang diinginkan juga pembeli dapat melihat stok ikan hias dan juga peralatan ikan di toko guna untuk

memudahkan pembeli dalam mencari keperluan yang diinginkan. Toko ini harus mempunyai konsep baru dalam penjualan online melalui sistem informasi penjualan berbasis website yang harus diterapkan di toko ikan hias Febrianbeta24.

“Menurut Fakhri dan Hidayat pada penelitian tersebut sistem yang berbasis web base. Dalam perancangan web base ini dapat mengelola jumlah produksi dan juga dapat mengelola pemberian pakan dan vitamin.

“Menurut Magdalena dan Ramadani pada penelitian tersebut perusahaan PT GAJAH Asri Jaya masih menggunakan sistem manual sehingga menimbulkan kendala seperti pembuatan laporan penjualan yang relatif lama sedangkan dibutuhkan sistem yang mampu membuat laporan secepat mungkin.

“Menurut Suryanto Perkembangan ilmu dan teknologi berkembang sangat pesat, salah satunya di dunia bisnis, untuk meningkatkan performa dalam dunia bisnis, maka dibutuhkan sistem yang handal untuk menjalankan bisnis tersebut, maka dibutuhkan sistem informasi yang handal dalam menjalankan bisnis tersebut, dengan menggunakan metode waterfall, model yang digunakan yaitu pendekatan pengembangan perangkat lunak, dengan menggunakan beberapa tahap yaitu, identifikasi masalah, studi literatur, pengumpulan data, perancangan sistem, implementasi sistem, evaluasi sistem dan selanjutnya membuat laporan.

“Menurut Puspita dan Maulida Travnesia merupakan platform marketplace yang menyediakan beragam paket wisata dalam negeri sampai luar negeri, Travnesia berperan sebagai tempat bertemunya antara pelaku bisnis khususnya biro perjalanan wisata, Travnesia mempunyai layanan pembayaran online dalam pemesanan paket wisata, layanan tersebut adalah payment gateway.

“Menurut Wahyuningsih Toko Candra adalah toko yang menjual kebutuhan pokok. Seluruh kegiatan Operasional dilakukan secara manual bahkan pemilik toko sampai kesulitan membuat laporan penjualan karena belum adanya sistem informasi yang mendukung di toko, oleh karena itu toko Candra perlu membuat android system untuk membuat laporan penjualan. Hasil perancangan sistem informasi menggunakan pengembangan sistem waterfall.

Dari melihat kajian yang ada, maka sistem penjualan sudah semakin mudah dan canggih, tidak hanya secara tradisional namun modern dan dapat menjual ataupun berbelanja dimana saja dan kapan saja secara *online* terhubung melalui jaringan internet, sehingga dapat dikembangkannya suatu sistem baru khususnya untuk toko ikan hias Febrianbeta24 dengan aplikasi penjualan toko ikan hias menggunakan *payment gateway* berbasis *website*.

## B. Metode

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Dalam hal ini penulis menggunakan metode pengumpulan data berupa sumber studi pustaka, data primer melalui wawancara, observasi, survey dan sumber data sekunder (dokumentasi).

a. Metode Wawancara

Wawancara merupakan pengumpulan data dengan bertatap langsung untuk mendapatkan informasi terakit masalah yang ada di toko febrianbeta24 dan melakukan wawancara kepada pemilik toko untuk medapat informasi secara langsung yang akurat yang terhubungan dengan pokok dalam bahasan penelitian.

b. Metode Observasi

Observasi adalah Peneliti langsung mengunjungi lokasi toko febrianbeta24 untuk mengamati suatu objek untuk mengambil kesimpulan dan merangkum hasil daari observasinya untuk menjadikann data pokok dalam penyampaian argument. Observasi ini dilakukan untuk melihat secara langsung masalah-masalah yang berhubungan dengan pokok bahasan penelitian.

c. Survey

Survey adalah untuk mendapat gambaran umum dari masyarakat, yaitu melalui pengisian angket dalam mendapatkan data yang kualitatif hal ini di lakukan dalam mendapatkan pengetahuan masyarakat yang berhubung dengan pokok bahasan penelitian.

Metode berisi bahan-bahan utama yang digunakan dalam penelitian dan metode yang digunakan dalam pemecahan permasalahan termasuk metode analisis. Bagian metode menjelaskan bagaimana penelitian dilakukan. Penyajiannya memungkinkan pembaca untuk mengevaluasi kesesuaian metode, reliabilitas serta validitas instrument yang digunakan dalam penelitian.

### Metode Pengembangan Sistem

Pada pengembangan sistem menggunakan pengembangan klasik yaitu waterfall, “Dikemukakan metode waterfall adalah metode yang mengkerucut seperti air terjun dan metode ini di sebut dengan alur hidup klasis dan model yang sekuensial linier” (dalam Purnia dkk, 2019, hlm 2).

Website pada (Eka Wida Fridayanthie1, 2016, hal 2) Pada dasarnya website Merupakan kepanjangan dari Word Wide Web (WWW), website adalah kumpulan dari halaman web yang sudah dipublikasikan di jaringan internet dan memiliki domain/URL (Uniform Resource Locator) yang dapat diakses semua pengguna internet dengan cara mengetikan alamatnya”.

“Dalam (Astika & Arahman, 2019, hlm 204-213) menjelaskan bahwa rancang bangun dalam bahasa pemograman yang bertugas untuk menjelaskan dengan jelas dan rinci bagaimana komponen-komponen sistem dijalankan sesuai dengan kebutuhan sistem , dan rancang bangun merupakan suatu metode dalam pembentukan dari sebuah sistem guna menghasilkan system yang baru dimana sistem tersebut dapat menggantikan atau membenahi sistem yang sedang berjalan saat ini baik seluruhnya ataupun hanya sebagian dari sistem yang sudah ada”.

### **Xampp**

“Dalam (Eka Wida Fridayanthie1, 2016, hlm 2) menjelaskan XAMPP itu adalah sebuah perangkat lunak yang berfungsi untuk menjalankan website berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MYSQL di server komputer lokal. XAMPP berfungsi sebagai server web server komputer lokal. Fungsi xampp adalah dapat membantu melakukan preview sehingga dapat merubah website tanpa harus online di computer atau terhubung dalam suatu internet”.

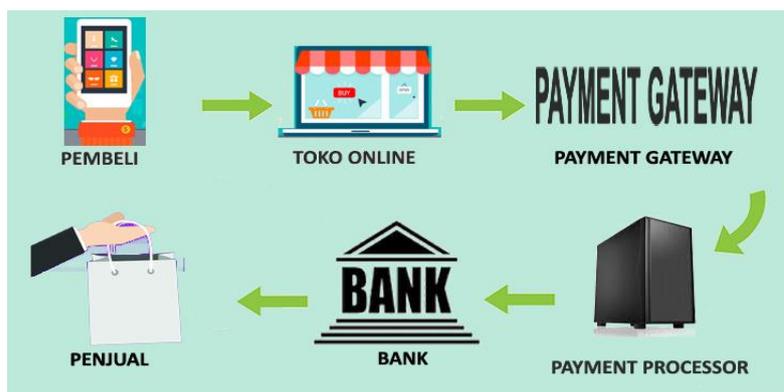
Dalam (Sukisno & Wuni, 2017, hlm 43-51) “XAMPP merupakan sebuah perangkat lunak dalam sebuah web browser yang ada di dalamnya sudah tersedia dalam database dan support pada php programming di computer. Xampp adalah software yang mudah di dapat dan juga tidak memerlukan biaya dalam penginstalannya dan juga Xampp support untuk windows dan linux”.

### **UML ( Unified Modeling Language)**

Siau & Cao (dalam Vina & Qoiriyah, 2020, hlm 43), Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah bahasa permodelan yang telah menjadi standar dalam industri software untuk visualisasi, merancang, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. Bahasa permodelan UML lebih cocok untuk pembuatan perangkat lunak dalam bahasa pemrograman berorientasi objek (C+ , Java, VB.NET), namun demikian tetap dapat digunakan pada bahasa pemrograman procedural.

### **Payment Gateway**

“Menurut (Islami & Sulistyowati, 2016, hlm 41-50) Internet e-commerce payment gateway adalah komponen infrastruktur penting untuk memastikan transaksi berlangsung dengan cepat, aman dan terlindungi total melalui jaringan Internet”. Payment gateway adalah pembayaran online atau sebuah akses poin ke dalam jaringan perbankan nasional. Semua transaksi secara online melalui payment gateway untuk diproses. Secara teorinya, payment bertugas sebagai jembatan antara pemilik website dan institusi keuangan yang melakukan proses transaksi. Payment gateway mengarahkan details pembayaran didalam lingkungan teraman antara berbagai pihak dan bank yang terkait. Fungsi payment gateway Pada dasarnya sebagai, Yang secara aman mengirimkan details transaksi dari pembeli yang menggunakan personal komputer ke bank untuk disetujui”, seperti terlihat pada gambar 1, alur payment gateway.



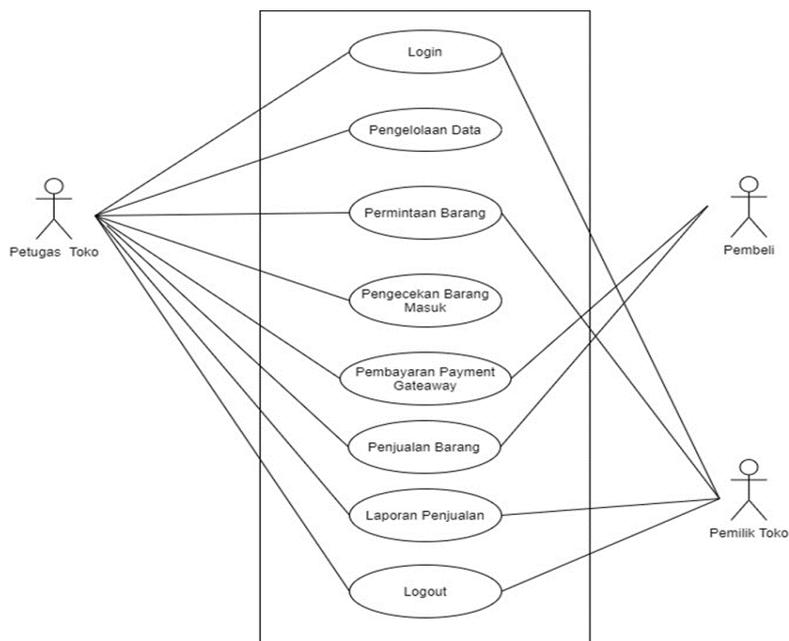
Gambar 1. Alur Payment Gateway

Sumber : <https://www.kabhujian.com/2019/07/mengenal-payment-gateway-e-wallet.html>

### C. Hasil dan Pembahasan

Permasalahan yang dihadapi atau kendala yang terjadi belum adanya sistem komputerisasi yang dapat mengefisienkan waktu serta ke akuratan mengolah dan menginputkan data laporan pembelian dan penjualan barang, sehingga kendalanya ada pada *human error* yaitu kesalahan dari manusia nya itu sendiri mencatat segala jenis laporan, sehingga dapat mengganggu proses pembelian dan penjualan di Toko Ikan Hias Febrianbeta24. Dari analisis tersebut, maka perlunya dibuatkan suatu Program Aplikasi yang dapat mengintegrasikan sistem pengolahan dan penginputkan data secara komputerisasi agar dapat mengefisienkan waktu dan mengakuratkan semua jenis laporan. Program Aplikasi tersebut akan memudahkan Bagian Pembelian dan Suplier dalam mengolah data pembelian barang dapat terkontrol dengan baik serta memudahkan Konsumen memilih membeli barang yang ingin dibeli dan Kasir mengolah data penjualan barang. Semua kegiatan sistem-sistem yang sedang berjalan tersebut dapat tercakup, diakses dan diselesaikan melalui program aplikasi yang akan dibuat.

Usulan rancangan dari proses sistem yang akan dikembangkan tergambarakan pada *usecase diagram*, *sequence diagram*, sebagai berikut :

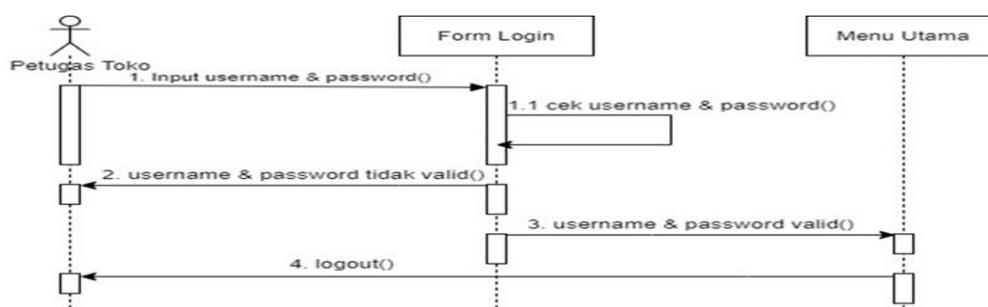


Gambar 2. Usecase Diagram Sistem yang diusulkan

Berdasarkan gambar 2 usecase diagram, terdapat 3 actor, diantaranya : Petugas Toko, Pembeli, Pemilik Toko dan sistem dapat memproses kegiatan atau aktifitas diantaranya, login, pengelolaan data, permintaan barang, pengecekan barang masuk, pembayaran payment gateway, penjualan barang, laporan penjualan dan logout.

### Sequence Diagram Login

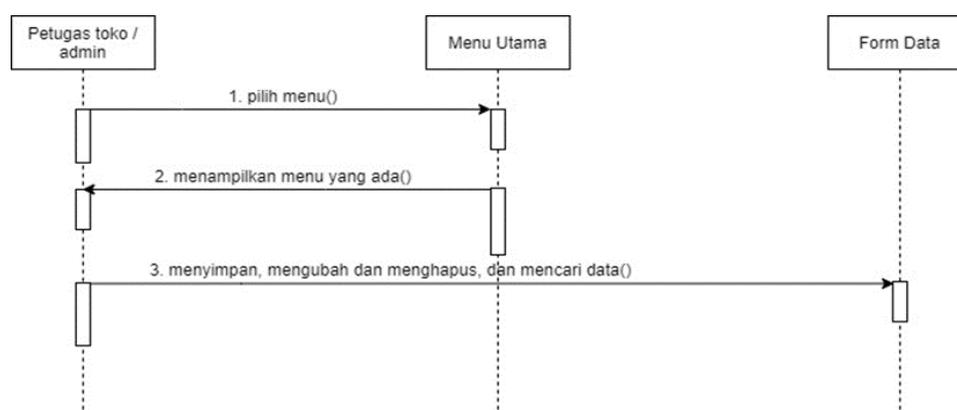
Sequence Diagram Login yang menggambarkan proses yang sedang terjadi dalam Login Admin, bagian pembelian atau kasir. Prosesnya dimulai dengan admin masuk kedalam form login terlebih dahulu, kemudian selanjutnya Petugas toko / Admin, bagian pembelian atau kasir dapat melakukan login dengan memasukkan Username dan Password untuk dapat masuk kedalam sistem/ menu utama. Proses Login itu sendiri diikuti juga validasi apabila Admin, bagian pembelian atau kasir salah memasukkan Username dan Password. Dan diakhiri dengan proses logout. Seperti terlihat pada gambar 3 dibawah ini.



Gambar 3. Sequence Diagram Sistem Login yang diusulkan

### Sequence Diagram Pengolahan Data

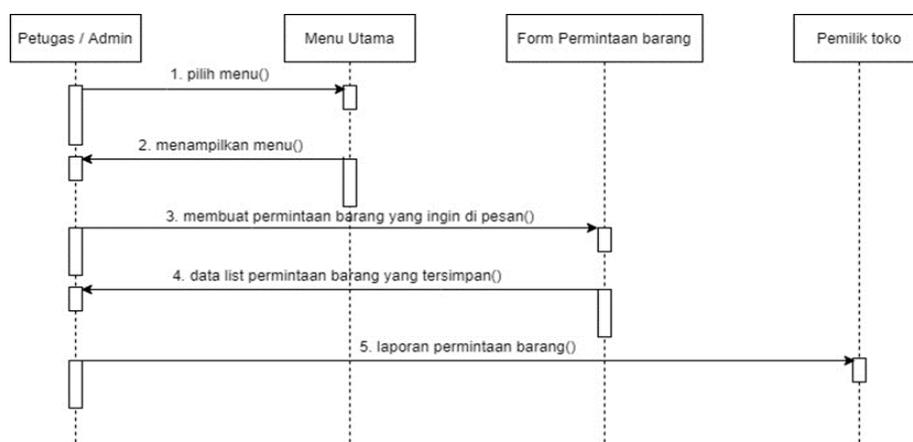
Gambar 4 ini merupakan *Sequence Diagram* pengolahan data, dimana Admin menginputkan data-data master di program aplikasi, lalu sistem dapat menyimpan, mengubah, mencari data-data master, apabila sudah selesai data akan tersimpan, namun juga dapat diubah dan juga cari, seperti merujuk pada gambar 4.



Gambar 4. Sequence Diagram Sistem Pengolahan data master yang diusulkan

### Sequence Diagram Permintaan Barang

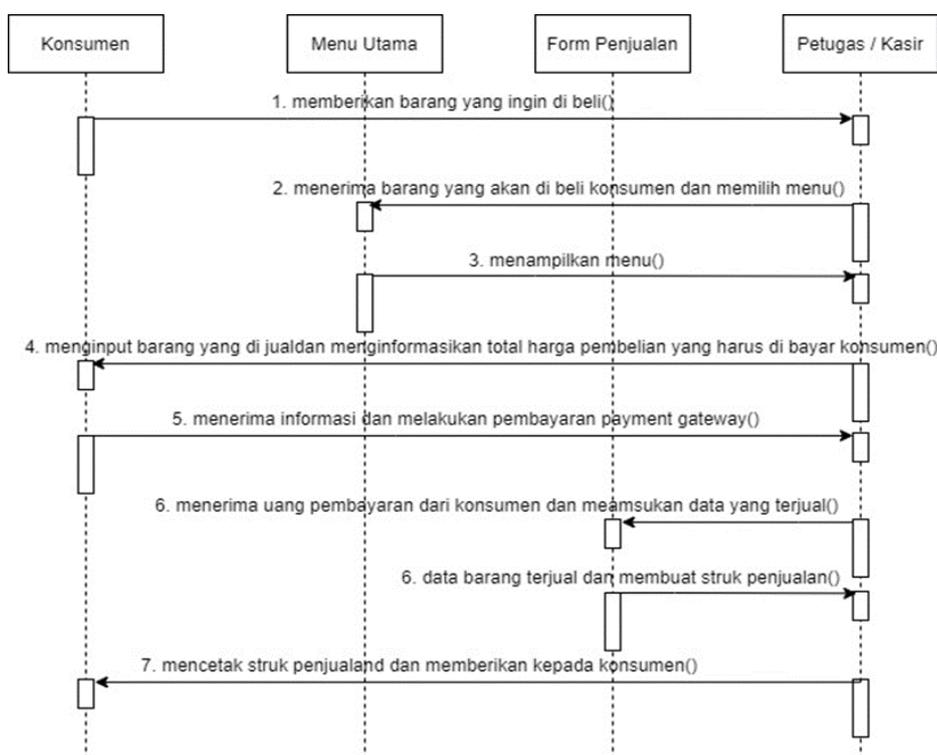
*Sequence Diagram* Permintaan Barang, dimana Bagian Pembelian membuat list barang yang ingin di pesan lalu di inputkan ke program, selanjutnya sistem akan menyimpan data tersebut dan akan mengeluarkan nya sebagai laporan. Apabila data tersebut sudah menjadi laporan maka Bagian Pembelian akan memberikan data list barang yang dipesan kepada *Supplier* merujuk pada gambar 5.



Gambar 5. Sequence Diagram Sistem permintaan barang yang diusulkan

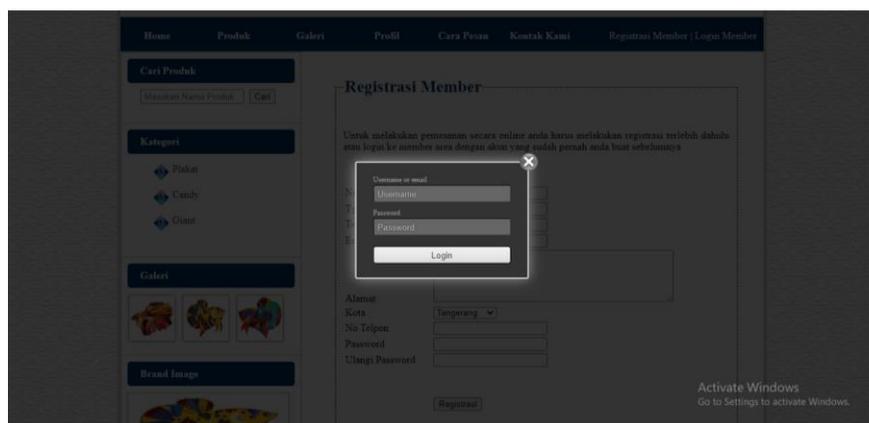
### Sequence Diagram Penjualan Barang

Sequence diagram penjualan barang/produk, merujuk pada gambar 6 yang memberikan produk yang akan di beli oleh konsumen lalu kasir menginput barang yang akan di jual kedalam sistem, lalu mengkonfirmasi harga dan jumlah barang yang dipesan yang di beli oleh konsumen dan konsumen harus membayarnya, setelah sudah membayar maka sistem akan mengkonfirmasi dan menyimpan data dari konsumen lalu sistem akan membuat struk penjualan dan konsumen dapat menerima struk pembelian.



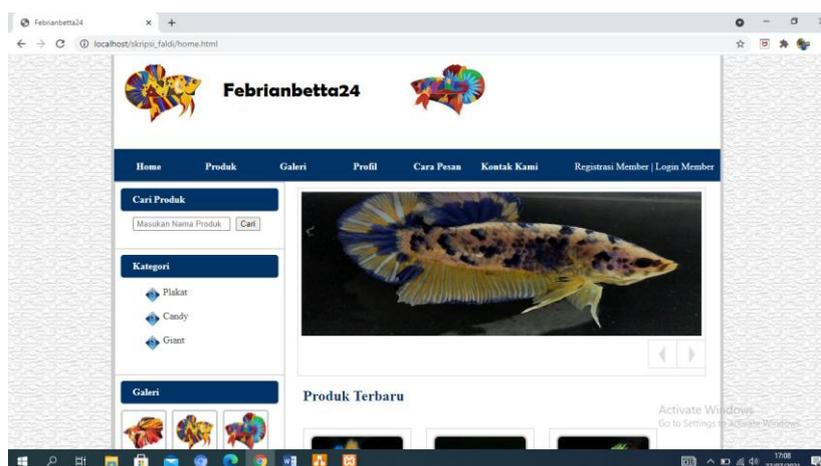
Gambar 6. Sequence Diagram Sistem Penjualan barang (ikan hias) yang diusulkan

Implementasi dari proses perancangan antar muka, merupakan gambaran mengenai antarmuka perangkat lunak yang dibuat. Berikut ini merupakan implementasi antar muka dari perangkat lunak yang dirancang : perlakuan analitis statistika atau data yang digunakan. Laporkan hasil pengolahan data dengan cukup. Gambar 7 merupakan interface login pada sistem sebagai pengguna atau member, sebagai verifikasi awal sebagai pelanggan toko ikan.



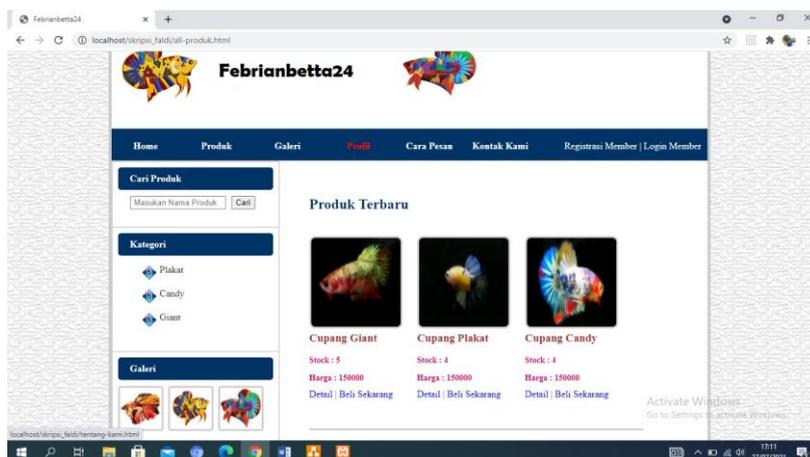
Gambar 7. Form Login

Gambar 7, pengguna diharuskan untuk memasukkan username dan password yang selanjutnya datanya akan divalidasi oleh sistem untuk masuk kehalaman utama aplikasi.

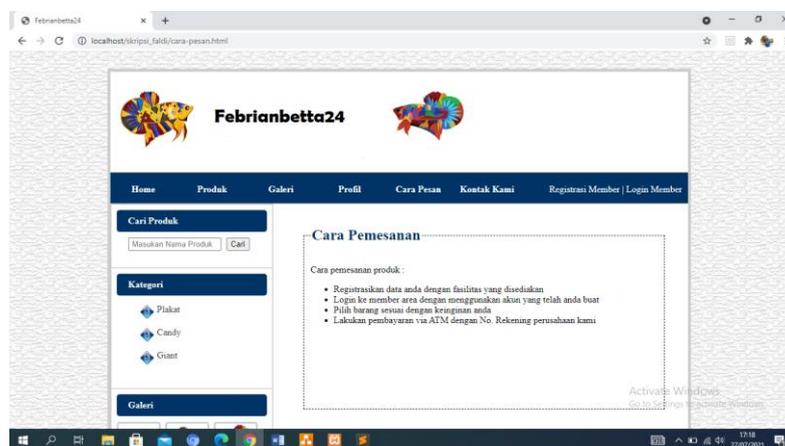


Gambar 8. Form Home

Pada gambar 8 dan gambar 9, pengguna dapat melihat halaman utama pada sistem febianbeta24 dan selanjutnya pengunjung dapat melihat produk apa saja yang ada di web febianbeta24, pembeli dapat melihat stok ikan yang tersedia dalam web febianbeta24 dan pembeli juga dapat tahu jenis ikan, harga ikan, detail ikan dan pembeli dapat membeli produk terbaru.

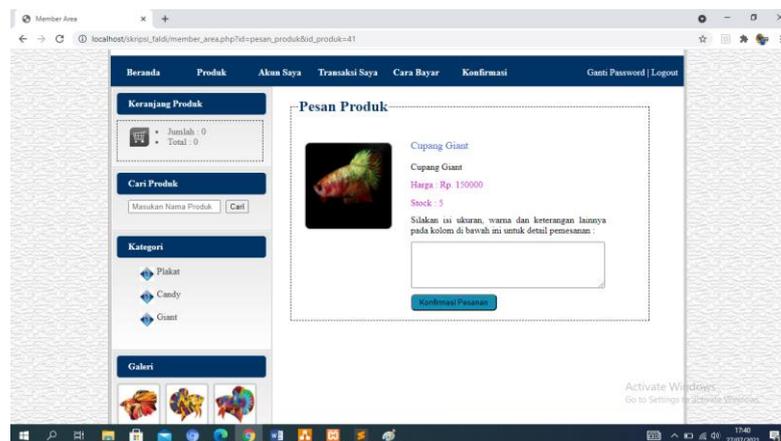


Gambar 9. Form Produk



Gambar 10. Cara Pesan

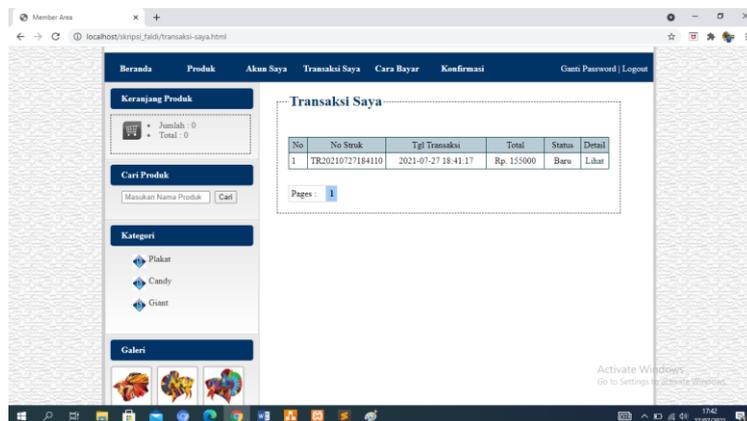
Pada gambar 10, merupakan tutorial atau cara memesan produk yang ada juga agar mempermudah pembeli dalam pembelian produk di toko febianbeta24.



Gambar 11. Form pesan produk

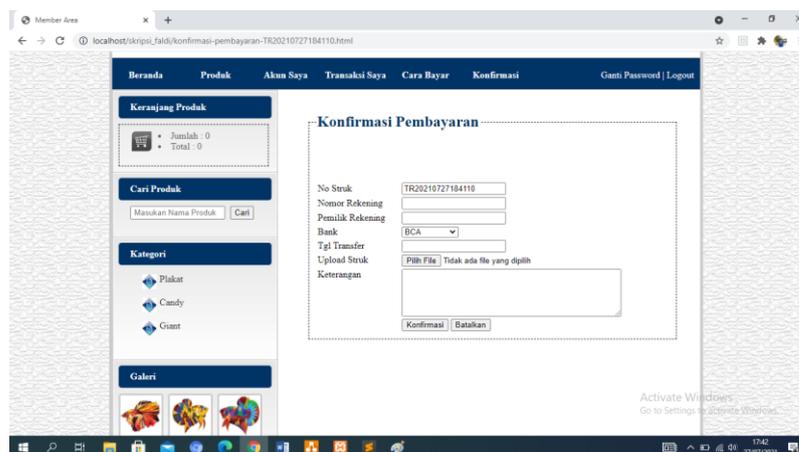
Pembeli dapat membeli ikan hias yang di inginkan dan memberikan keterangan ikan jenis apa yang akan di beli, seperti merujuk pada gambar 11, dan dapat melihat

transaksi yang dibeli ikan apa saja pada gambar 12.



Gambar 12. Form Transaksi Saya

Jika pembeli sudah memastikan ikan yang dibeli sesuai dengan transaksi maka harus melakukan konfirmasi pembayaran setelah melakukan pembayaran, merujuk pada gambar 13.



Gambar 13. Konfirmasi Pembayaran

## Pengujian

Pengujian merupakan salah satu tahapan pengujian tingkat kesalahan minimum dan akurasi dari perancangan perangkat lunak. Pengujian dilakukan melalui metode kotak hitam. Metode pengujian black box dipilih karena metode pengujian tidak memperhatikan struktur logika (coding) di dalam perangkat lunak.

### 1. Pengujian *Form Login*

**Tabel 1. Form Login**

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
<i>Username = admin</i>	<i>Login</i> berhasil dan dapat masuk ke halaman utama	Dapat mengisi <i>login</i> sesuai yang diharapkan	[v] Diterima
<i>Password = admin</i>			[ ] Ditolak
Klik <i>Submit</i>	Dapat masuk ke halaman utama	Tombol <i>Submit</i> dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[v] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
<i>Username = (tidak sesuai dengan username user)</i>	Tidak dapat <i>login</i>	<i>Login</i> gagal	[v] Diterima [ ] Ditolak
<i>Password = (tidak sesuai dengan password user)</i>			

## 2. Pengujian pengisian data member

**Tabel 2. Pengisian Data Member**

Kasus dan Hasil Uji			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tombol Tambah	Memulai proses tambah data	Mengeluarkan form inputan	[v] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol Simpan	Memulai proses simpan data	Mengeluarkan form penyimpanan yang berupa data yang ingin disimpan	[v] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol Ubah	Memulai proses ubah data	Mengeluarkan konfirmasi untuk mengubah data	[v] Diterima [ ] Ditolak

Klik tombol Hapus	Memulai proses hapus data	Mengeluarkan konfirmasi untuk mengubah data	[v] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol Batal	Memulai proses batal data	Mengeluarkan pilihan data yang ingin dibatalkan	[v] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol Cari	Memulai proses cari data	Mengeluarkan konfirmasi untuk mencari data	[v] Diterima [ ] Ditolak

### 3. Proses Pembelian

Berikut ini kasus dan hasil uji pengujian proses pembelian :

**Tabel 3. Pengujian pengisian proses pembelian**

Kasus dan Hasil Uji			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tombol Tambah	Memulai proses tambah data	Mengeluarkan form inputan	[v] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol Simpan	Memulai proses simpan data	Mengeluarkan form penyimpanan yang berupa data yang ingin disimpan	[v] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol Batal	Memulai proses batal data	Mengeluarkan pilihan data yang ingin dibatalkan	[v] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol Print	Memulai proses print data	Mengeluarkan pilihan data yang ingin dicetak	[v] Diterima [ ] Ditolak

Klik tombol Lihat	Memulai proses lihat data	Mengeluarkan konfirmasi untuk melihat data	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Klik tombol Cari	Memulai proses cari data	Mengeluarkan konfirmasi untuk mencari data	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak

#### 4. Proses Penjualan Barang

Berikut ini kasus dan hasil uji pengujian proses penjualan barang:

**Tabel 4. Pengujian pengisian proses penjualan barang  
 Kasus dan Hasil Uji**

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tombol Tambah	Memulai proses tambah data	Mengeluarkan form inputan	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Klik tombol Simpan	Memulai proses simpan data	Mengeluarkan form penyimpanan yang berupa data yang ingin disimpan	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Klik tombol Batal	Memulai proses batal data	Mengeluarkan pilihan data yang ingin dibatalkan	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Klik tombol Print	Memulai proses print data	Mengeluarkan pilihan data yang ingin dicetak	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Klik tombol Lihat	Memulai proses lihat data	Mengeluarkan konfirmasi untuk melihat data	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Klik tombol Cari	Memulai proses cari data	Mengeluarkan konfirmasi untuk mencari data	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan pada aplikasi website untuk toko ikan hias Febrianbetta24 guna membantu dan mendukung proses penjualan, pemasaran juga laporan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada rancangan sistem informasi toko ikan hias febianbetta24 berbasis webiste ini menggunakan metode waterfall dalam pengembangan pembuatan aplikasi, selain juga menggunakan Xampp sebagai server dan database karena dalam Xampp sudah terdapat Php dan Mysql sebagai database, juga memanfaatkan perkembangan internet.
2. Dengan sistem informasi yang sudah terkomputerisasi ini di harapkan dapat mempermudah petugas toko dan pemilik toko dalam proses menjual, juga membuat laporan penjualan, dan dapat memperluas pemasaran penjualan ikan hias yang dapat mempermudah konsumen membeli ikan hias di febianbetta24
3. Sistem ini menggunakan pembayaran payment gateway yaitu pembayaran online, untuk mempermudah dalam melakukan transaksi dan juga membuat transaksi menjadi aman dan nyaman.

#### Daftar Pustaka

Pustaka yang berupa majalah/jurnal ilmiah:

- Astika, R., & Arahman, S. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Stok Persediaan Barang Berbasis Web Pada Toko The Don's House.
- Eka Wida Fridayanthie1, T. M. (2016). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERMINTAAN ATK BERBASIS INTRANET (STUDI KASUS: KEJAKSAAN NEGERI RANGKASBITUN).
- Fakhri, A., & Hidayat, T. (2021). MENGGUNAKAN METODE RESEARCH AND.
- Islami, D. R., & Sulistyowati, Y. (2016). Aplikasi Penjualan Pulsa Online Menggunakan Payment Gateway. *Jurnal Informatika Dan Multimedia*
- Magdalena, L., & Ramadani, T. (2020). PERANCANGAN APLIKASI SISTEM PENJUALAN AIR MINUM DALAM KEMASAN PADA PT. GAJAH ASRI RAYA. *TeIKa*.
- Purnia, D. S., Rifai, A., & Rahmatullah, S. (2019). Penerapan Metode Waterfall dalam Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Bantuan Sosial Berbasis Android. *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi 2019*, 1-7.
- Puspasari, T. M. M., & Maulina, D. (2019). Digitalisasi Pembayaran Marketplace Menggunakan Midtrans Payment Gateway. *Jurnal Mobile and Forensics (MF)*, 1(1), 22-28.
- Sukisno, & Wuni, W. F. (2017). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Tracking Acuan Quality Departemen Brushing Berbasis Web Di PT. Indotaichen Textile Industry. *Journal of Informatics Engineering*, 5(1), 43-51.
- Suryanto. (2017). Sistem Pemesanan Lapangan Futsal Berasis Android Futsal Court

- Ordering System Based on Android. Vol37, No.1/2, 4, 9-15.
- Wahyuningsih, H. D., Paryanta, P., & Winoto, H. C. (2019). Sistem Informasi Penjualan Barang pada Toko Candra Berbasis Android. *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, 25(1), 11.
- Windyasari, Vina Septiana & Waqidatul Qoiriyah. (2020). Rancangan Sistem E-Learning Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Islam Syekh Yusuf Tangerang. *Unistek*. 7(2). 43.