

## ***Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Diecast Online Berbasis Web Dengan Metode Agile Pada Toko HWstreet Diecast***

**Manan Al Annas<sup>1</sup>, Hananing Sumaningdiah Larasati<sup>2</sup>**

<sup>12</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Email: [alannasgmr@gmail.com](mailto:alannasgmr@gmail.com)

### **Abstract**

Several operational obstacles still affect the sales activities of HWstreet Diecast Store, among them the manual recording of transactions, stock data that is not updated in real time, and the limited product information made available to customers. Such conditions often result in delayed information, recording mistakes, and reduced quality of customer service. This research is aimed at designing and building a web-based online sales information system for diecast products so that the efficiency of sales management can improve, customer transactions become easier, and administrators are better assisted in handling sales-related data. Agile was chosen as the system development approach, covering five phases: Planning, Design, Development, Testing, and Review. Data collection combined direct observation, interviews, questionnaires, and a review of relevant literature. PHP, HTML, CSS, JavaScript, and Bootstrap were used to build the system, with MySQL serving as the database engine. To verify that every function performed as required, the system was tested using the Black Box Testing technique. Findings indicate that the system enables customers to browse the product catalog, choose items, place them in a shopping cart, proceed through checkout, upload proof of payment, review their orders, and monitor order status. On the administrative side, the system supports the management of products, product categories, weight data, orders, customer records, payment confirmation, and sales reporting. Testing results confirm that the system's core features operate correctly in line with their intended purposes. Overall, this web-based sales information system offers a more effective and structured way to support HWstreet Diecast Store's sales operations and data management.

*Keywords: Sales Information System, Diecast, Website, Agile, Black Box Testing.*

### **Abstrak**

Dalam menjalankan aktivitas penjualannya, Toko HWstreet Diecast masih dihadapkan pada sejumlah persoalan, di antaranya pencatatan transaksi yang masih dikerjakan secara manual, data stok yang tidak diperbarui secara langsung, serta minimnya informasi produk yang dapat diakses pelanggan. Kondisi-kondisi tersebut berpotensi menimbulkan keterlambatan penyampaian informasi, kekeliruan pencatatan, dan menurunnya kualitas pelayanan kepada pelanggan. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sekaligus membangun sebuah sistem informasi penjualan diecast secara online berbasis web, sehingga efisiensi pengelolaan penjualan dapat ditingkatkan, transaksi pelanggan menjadi lebih mudah, dan admin lebih terbantu dalam mengelola data penjualan. Pendekatan pengembangan sistem yang dipakai adalah Agile, yang mencakup lima tahapan yaitu Planning, Design, Development, Testing, dan Review. Data dikumpulkan melalui kombinasi observasi langsung, wawancara, penyebaran kuesioner, dan penelusuran studi literatur. Pembangunan sistem memanfaatkan PHP, HTML, CSS, JavaScript, dan Bootstrap, dengan MySQL sebagai basis datanya. Guna memastikan setiap fungsi berjalan sebagaimana mestinya, pengujian sistem dilaksanakan menggunakan teknik Black Box Testing. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa sistem yang dibangun memudahkan pelanggan untuk menelusuri katalog produk, memilih barang, memasukkannya ke keranjang belanja, menyelesaikan proses checkout, mengunggah bukti transfer, memantau pesanan, hingga melacak status pengirimannya. Di sisi lain, sistem juga memfasilitasi admin dalam mengelola data produk, kategori, berat barang, pesanan, pelanggan, verifikasi pembayaran, serta penyusunan laporan penjualan. Hasil pengujian menegaskan bahwa seluruh fitur inti sistem berfungsi dengan baik sesuai tujuan perancangannya. Dengan demikian, sistem informasi penjualan berbasis web ini diharapkan mampu menjadi solusi yang mendukung proses penjualan serta pengelolaan data di Toko HWstreet Diecast secara lebih terstruktur dan efektif.

Kata Kunci: Sistem Informasi Penjualan, Diecast, Website, Agile, Black Box Testing.

### **A. PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi informasi yang berlangsung begitu cepat turut memicu perubahan pada dunia usaha, tidak terkecuali pada sektor perdagangan berskala kecil

hingga menengah (Tjahjanto dkk., 2025). Semakin banyaknya pelaku usaha yang beralih ke penjualan online membuka peluang bagi mereka untuk memperluas jangkauan pasar tanpa dibatasi oleh jarak maupun waktu, sekaligus mempermudah pengelolaan data produk, stok,

transaksi, pelanggan, dan laporan penjualan agar lebih tertata.

HWstreet Diecast adalah sebuah usaha yang bergerak di bidang penjualan miniatur diecast. Dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan, diketahui bahwa pencatatan transaksi di toko ini masih dikerjakan secara manual dengan memanfaatkan buku catatan dan Excel, sehingga proses pengelolaan datanya memakan waktu lebih lama dan rentan terhadap kesalahan pencatatan. Selain itu, data stok maupun transaksi belum terhimpun dalam satu sistem yang terpadu, sehingga pihak toko kesulitan mendapatkan informasi secara cepat. Hal ini juga berimbas pada pelanggan, terutama dalam hal mengetahui informasi produk, harga, dan ketersediaan barang, mengingat proses pemesanan masih mengandalkan komunikasi langsung dengan admin melalui media sosial maupun aplikasi pesan instan.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa membangun sistem informasi penjualan berbasis web dapat menjadi solusi atas persoalan pencatatan manual pada usaha sejenis. Yudianto dkk. (2022) memperlihatkan bahwa pemanfaatan sistem penjualan berbasis web mempercepat proses transaksi sekaligus membuat pencatatan data penjualan dan stok barang lebih tertata dibandingkan dengan cara konvensional. Temuan serupa juga disampaikan oleh Rojiyanti dan Waluyo (2025), yang menyatakan bahwa penerapan sistem berbasis web berhasil menghasilkan laporan penjualan dengan lebih cepat dan akurat, sekaligus meningkatkan efisiensi operasional usaha mikro secara nyata berdasarkan hasil pengujian Black Box Testing.

Bertolak dari persoalan-persoalan di atas, penelitian ini dimaksudkan untuk merancang sekaligus mengimplementasikan sistem informasi penjualan online berbasis web yang mampu memadukan proses penjualan dengan pengelolaan data di Toko HWstreet Diecast. Melalui sistem ini, pelanggan dapat menelusuri katalog produk, memilih barang yang diinginkan, memasukkannya ke keranjang, menyelesaikan checkout, mengunggah bukti pembayaran, serta memantau status pesanan. Di sisi lain, admin diberi akses untuk mengelola data produk, stok, pelanggan, pesanan, dan pembayaran, sementara owner dapat memperoleh gambaran mengenai pesanan dan hasil penjualan guna mendukung pengawasan dan evaluasi usaha. Metode Agile dipilih dalam pengembangan sistem ini karena menawarkan fleksibilitas yang tinggi dalam menanggapi perubahan kebutuhan pengguna, memiliki alur kerja yang iteratif dan adaptif, serta memungkinkan hasil pengembangan dievaluasi secara bertahap dan berkala.

## B. METODE

Penelitian ini memadukan pendekatan kuantitatif dengan metode pengembangan sistem Agile. Pendekatan kuantitatif dimanfaatkan untuk mengukur serta menilai efektivitas, kelayakan, dan tingkat keberhasilan penerapan sistem, melalui pengumpulan data berupa angka, pengujian terhadap fungsi-fungsi sistem, serta analisis persentase kepuasan dan tanggapan pengguna.

Ada empat teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini, yakni: (1) pengamatan langsung atas jalannya proses penjualan dan pengelolaan stok di Toko HWstreet Diecast; (2) wawancara bersama pihak toko guna menggali informasi terkait proses penjualan, kendala yang dihadapi, dan kebutuhan sistem; (3) penyebaran kuesioner kepada pelanggan untuk mengetahui tanggapan mereka atas layanan toko sekaligus kebutuhan fitur pada sistem online; dan (4) penelusuran literatur berupa buku, jurnal, serta penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian.

Pengembangan sistem mengikuti tahapan metode Agile, meliputi: (1) Planning, yakni tahap mengidentifikasi kebutuhan pengguna sekaligus menyusun daftar backlog fitur sistem; (2) Design, yaitu tahap penyusunan rancangan antarmuka, struktur basis data, dan arsitektur sistem; (3) Development, yaitu tahap pembangunan sistem secara bertahap mengikuti prioritas kebutuhan pengguna; (4) Testing, yaitu tahap pengujian dengan metode Black Box Testing untuk memastikan tiap fitur berfungsi sebagaimana mestinya; dan (5) Review, yaitu tahap evaluasi hasil pengujian bersama pengguna serta perbaikan sistem apabila masih diperlukan.

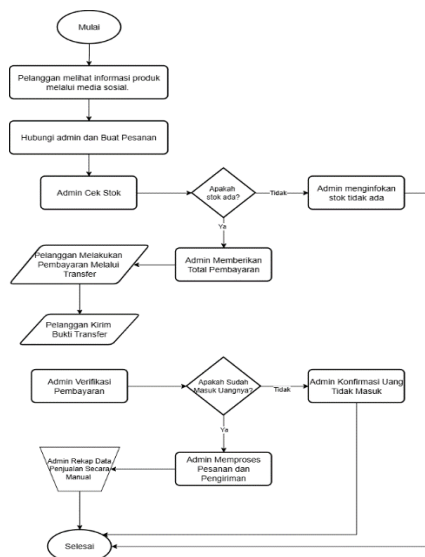
Pembangunan sistem memanfaatkan bahasa pemrograman PHP dan JavaScript, dengan MySQL berperan sebagai basis data, dibantu oleh perangkat Visual Studio Code dan XAMPP, kemudian diuji coba melalui peramban Google Chrome. Adapun perancangan sistem menggunakan pemodelan Unified Modelling Language (UML) untuk menggambarkan kebutuhan pengguna beserta alur prosesnya sebelum memasuki tahap implementasi.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Analisis Sistem Berjalan*

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kuesioner, proses penjualan pada Toko HWstreet Diecast masih dilakukan secara konvensional. Pelanggan memperoleh informasi produk melalui media sosial atau aplikasi pesan singkat, kemudian menghubungi admin untuk menanyakan ketersediaan dan harga barang. Setelah pembayaran dikonfirmasi secara manual melalui bukti transfer, admin memproses pesanan dan mencatat seluruh transaksi secara manual, sehingga pencarian data maupun penyusunan laporan penjualan membutuhkan waktu yang relatif lama.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sistem yang berjalan masih memiliki kelemahan pada proses pengelolaan data, transaksi, dan penyajian informasi kepada pelanggan, sehingga diperlukan sistem informasi berbasis web yang mampu mengintegrasikan seluruh proses penjualan dalam satu aplikasi.



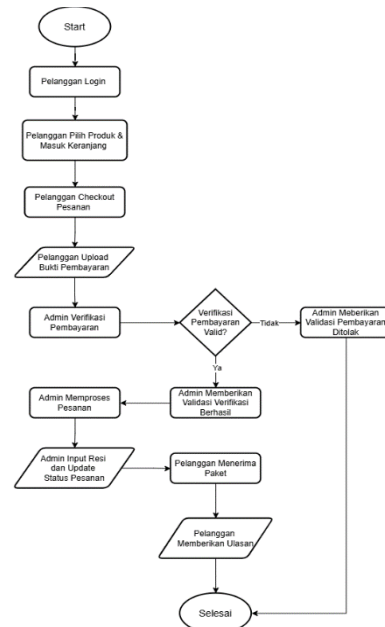
Gambar 1. Flowchart Sistem Penjualan yang Sedang Berjalan

Alur pada Gambar 1 menggambarkan proses penjualan konvensional yang masih diterapkan di Toko HWstreet Diecast. Diawali dengan pelanggan yang mencari informasi produk melalui media sosial, kemudian menghubungi admin untuk melakukan pemesanan. Selanjutnya admin mengecek ketersediaan stok secara manual; jika stok kosong, pelanggan akan diberi tahu, namun jika tersedia, admin akan menyampaikan total tagihan yang perlu ditransfer. Pelanggan kemudian melakukan pembayaran dan mengirimkan bukti transfer lewat aplikasi pesan instan, yang kemudian diperiksa satu per satu oleh admin. Jika dana belum masuk, admin akan mengonfirmasi ulang kepada pelanggan; sebaliknya, jika pembayaran sudah sesuai, admin akan memproses pesanan, mengatur pengiriman barang, dan merekap seluruh transaksi secara manual sebagai bahan laporan penjualan. Alur kerja semacam ini menunjukkan bahwa hampir setiap tahapan masih bergantung pada komunikasi manual antara pelanggan dan admin, sehingga berpotensi menimbulkan keterlambatan informasi maupun kesalahan pencatatan.

#### Rancangan Sistem yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan merupakan sistem informasi penjualan diecast berbasis web yang dikembangkan dengan metode Agile untuk mengintegrasikan proses pengelolaan produk, transaksi penjualan, pembayaran, pengelolaan stok, dan pelaporan. Sistem melibatkan tiga aktor utama, yaitu Admin, Pelanggan, dan Owner. Admin bertugas mengelola data kategori, produk, gambar produk, transaksi, verifikasi pembayaran, data pelanggan, ulasan produk, serta laporan penjualan. Pelanggan dapat melakukan registrasi akun, login, melihat katalog produk, melakukan pencarian produk, menambahkan produk ke keranjang belanja, melakukan checkout, mengunggah bukti pembayaran, melihat status pesanan, serta memberikan ulasan terhadap produk yang telah diterima. Owner memiliki hak akses untuk login dan melihat laporan penjualan sebagai bentuk pengawasan terhadap aktivitas penjualan, tanpa terlibat langsung dalam pengelolaan data operasional sistem.

Basis data dirancang menggunakan MySQL yang menyimpan data pengguna, kategori, produk, gambar produk, keranjang belanja, pesanan, detail pesanan, bukti pembayaran, serta ulasan pelanggan. Dengan rancangan ini, proses pengelolaan data menjadi lebih cepat, penyimpanan data lebih terstruktur, dan penyusunan laporan penjualan dapat dilakukan secara otomatis.



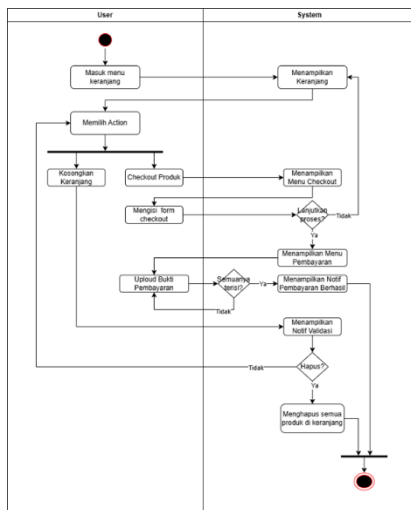
Gambar 2. Flowchart Sistem yang Diusulkan

Pada Gambar 2 ditampilkan alur proses sistem usulan yang berpusat pada aktivitas pelanggan. Proses ini diawali dengan pelanggan login ke sistem, memilih produk yang diinginkan dan memasukkannya ke keranjang belanja, lalu melanjutkan ke tahap checkout. Setelah itu, pelanggan mengunggah bukti pembayaran untuk diverifikasi oleh admin. Jika hasil verifikasi tidak valid, status pembayaran pelanggan akan ditandai ditolak oleh sistem; sebaliknya, jika valid, admin akan memproses pesanan, memasukkan nomor resi pengiriman, dan memperbarui status pesanan yang dapat terus dipantau pelanggan sampai barang diterima. Pada tahap terakhir, pelanggan diberi kesempatan untuk memberikan ulasan terhadap produk yang telah sampai. Berbeda dengan sistem yang berjalan sebelumnya, seluruh proses pada sistem usulan ini sudah terkomputerisasi dan menyatu dalam satu aplikasi berbasis web, sehingga pelanggan dapat melakukan pemesanan, pembayaran, dan pelacakan pesanan secara mandiri tanpa perlu lagi berkomunikasi manual dengan admin melalui media sosial atau chat.

#### Perancangan UML pada Sisi Pengguna

Guna memperjelas perancangan perilaku dan struktur sistem dari sisi pengguna (pelanggan), berikut ini disajikan Activity Diagram, Sequence Diagram, dan Class Diagram yang menitikberatkan pada proses inti transaksi, yakni checkout pemesanan produk.

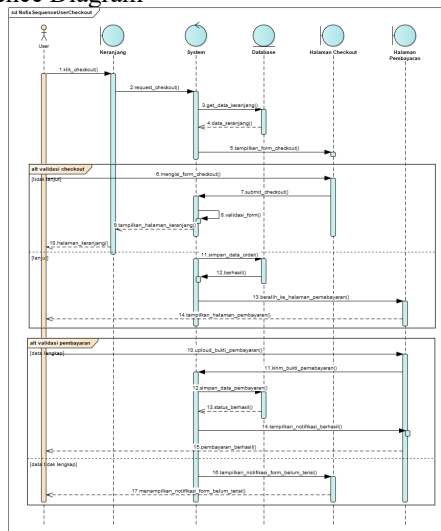
##### a. Activity Diagram



Gambar 3. Activity Diagram Checkout pada Sisi Pengguna

Gambar 3 memperlihatkan rangkaian aktivitas pengguna selama proses checkout. Alur diawali saat pengguna membuka menu keranjang, kemudian sistem menampilkan seluruh isi keranjang belanjanya. Selanjutnya, pengguna dapat memilih untuk mengosongkan keranjang atau meneruskan proses checkout. Bila memilih checkout, sistem akan menampilkan menu checkout dan pengguna diminta mengisi formulir pengiriman; sistem lalu memeriksa apakah proses akan dilanjutkan. Jika dilanjutkan, sistem menampilkan menu pembayaran dan pengguna mengunggah bukti transfer. Pada titik ini sistem memeriksa kelengkapan berkas yang diunggah; apabila seluruh data sudah lengkap, sistem menampilkan notifikasi bahwa pembayaran berhasil, sementara jika belum lengkap, sistem akan menampilkan notifikasi validasi agar pengguna melengkapi data terlebih dahulu sebelum alur berakhir pada final state.

#### b. Sequence Diagram

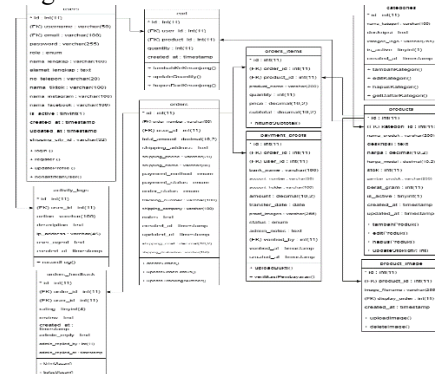


Gambar 4. Sequence Diagram Checkout pada Sisi Pengguna

Pada Gambar 4 ditunjukkan interaksi antar objek dalam proses checkout berdasarkan urutan waktunya. Interaksi dimulai ketika aktor User mengirim pesan klik\_checkout() menuju objek Keranjang, yang kemudian diteruskan ke objek System dan objek Database untuk mengambil data

keranjang, sampai akhirnya sistem menampilkan formulir checkout. Dalam fragmen alt validasi checkout, jika proses tidak dilanjutkan, pengguna akan dikembalikan ke halaman keranjang; sedangkan jika dilanjutkan, sistem akan menyimpan data pesanan ke database dan mengarahkan pengguna menuju halaman pembayaran. Berikutnya, pada fragmen alt validasi pembayaran, pengguna mengunggah bukti pembayaran yang kemudian diteruskan sistem ke database; apabila data yang diunggah lengkap, sistem akan menampilkan notifikasi pembayaran berhasil, namun jika belum lengkap, sistem akan menampilkan notifikasi agar pengguna kembali melengkapi berkasnya.

#### c. Class Diagram

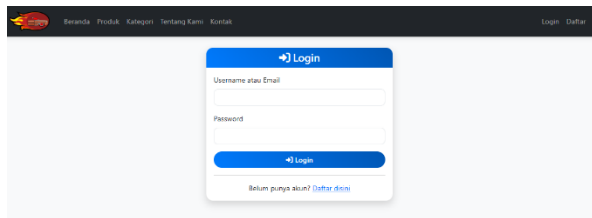


Gambar 5. Class Diagram Sistem

Gambar 5 menampilkan struktur statis basis data sistem yang tersusun dari sepuluh kelas saling berkaitan. Dari sisi pengguna, kelas users bertugas menyimpan data akun beserta kredensial pelanggan melalui fungsi login() dan register(). Saat pelanggan berbelanja, kelas users terhubung dengan kelas cart yang menyimpan produk pilihan dari kelas products lewat operasi tambahKeKeranjang() dan updateQuantity(). Memasuki tahap transaksi, kelas orders mewakili data checkout milik pelanggan, sedangkan rincian tiap barang tercatat pada kelas orders\_items yang menghitung subtotal melalui hitungSubtotal(). Bukti transfer yang diunggah pelanggan disimpan pada kelas payment\_proofs melalui metode uploadBukti(), sementara penilaian pelanggan atas pesanan yang telah sampai dicatat pada kelas orders\_feedback lewat fungsi kirimUlasan(). Kelas-kelas tersebut menjadi fondasi bagi implementasi seluruh fitur di sisi pengguna, mulai dari pemilihan produk sampai pemberian ulasan.

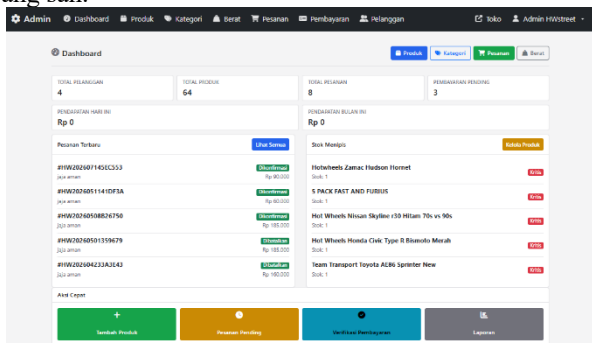
#### Hasil Implementasi

Penerapan antarmuka pengguna (user interface) membuktikan bahwa seluruh kebutuhan sistem yang dirumuskan pada tahap analisis dan perancangan berhasil terwujud secara utuh. Bagi pelanggan, sistem menyediakan fitur katalog produk, pencarian barang, keranjang belanja, checkout, unggah bukti pembayaran, riwayat dan pelacakan status pesanan, hingga fitur ulasan produk. Di sisi admin, tersedia fitur untuk mengelola produk, kategori, data berat produk, pesanan, data pelanggan, verifikasi pembayaran, serta laporan penjualan yang bisa diekspor ke format Microsoft Excel. Adapun owner dapat memantau laporan penjualan, mengetahui produk-produk terlaris, dan melihat grafik penjualan sebagai bahan evaluasi kinerja usaha.



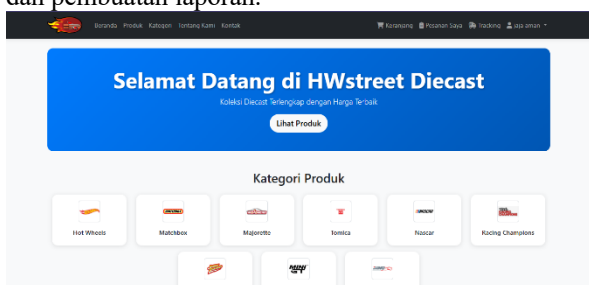
Gambar 6. User Interface Login

Gambar 6 menampilkan Halaman Login, yang menyediakan formulir autentikasi berupa kolom username atau email serta kata sandi. Halaman ini juga dilengkapi tautan pendaftaran akun baru bagi pengguna yang belum memiliki akun, sehingga akses terhadap data pesanan dan keranjang belanja hanya dapat dilakukan oleh pemilik akun yang sah.



Gambar 7. User Interface Dashboard Admin

Gambar 7 menampilkan Halaman Dashboard Admin yang berperan sebagai pusat pemantauan dan pengendalian operasional toko secara menyeluruh bagi administrator. Pada halaman ini disajikan ringkasan statistik penting, seperti jumlah total pelanggan, jumlah produk, total pesanan, jumlah pembayaran yang masih tertunda (pending), serta akumulasi pendapatan harian maupun bulanan. Halaman ini juga menampilkan daftar pesanan terbaru, peringatan otomatis apabila stok produk berada pada kondisi kritis, serta tombol Aksi Cepat yang memudahkan administrator dalam mengakses menu-menu utama, seperti penambahan produk, verifikasi pembayaran, dan pembuatan laporan.



Gambar 8. User Interface Dashboard User

Gambar 8 menampilkan Halaman Dashboard User, yakni tampilan pertama yang muncul saat pengunjung membuka aplikasi. Halaman ini bertujuan memperkenalkan toko kepada calon pembeli sekaligus memudahkan mereka menjelajahi situs. Melalui halaman ini, pembeli dapat langsung memilih kategori merek diecast favoritnya lewat menu navigasi maupun deretan kartu merek yang terpasang di bagian bawah banner sambutan.

## Hasil Pengujian Black Box

Pengujian terhadap sistem dilaksanakan dengan metode Black Box Testing, yakni pengujian yang menitikberatkan pada fungsionalitas sistem tanpa perlu memeriksa struktur kode program di dalamnya, dengan cara memasukkan input pada elemen-elemen antarmuka seperti tombol, formulir, dan menu navigasi, kemudian mengamati apakah output yang dihasilkan sudah sesuai. Skenario pengujian mencakup sisi pelanggan, misalnya login, registrasi, pencarian produk, pengelolaan keranjang belanja, checkout, dan unggah bukti pembayaran, serta sisi admin, seperti pengelolaan produk, verifikasi pembayaran, dan pembuatan laporan penjualan. Hasil pengujian memperlihatkan bahwa seluruh skenario yang diujikan memperoleh status valid, yang menandakan bahwa setiap fitur utama sistem telah berjalan sesuai fungsi dan kebutuhan yang ditetapkan pada tahap analisis.

## D. PENUTUP

### Simpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi penjualan diecast secara online berbasis web bagi Toko HWstreet Diecast, yang dikembangkan dengan metode Agile. Sistem ini dilengkapi fitur katalog produk, keranjang belanja, checkout, pembayaran, pelacakan pesanan, dan ulasan pelanggan, serta fitur pengelolaan produk, pesanan, pelanggan, dan laporan penjualan yang diperuntukkan bagi admin dan owner. Berdasarkan hasil pengujian dengan metode Black Box Testing, fungsi-fungsi utama sistem telah berjalan sesuai kebutuhan yang telah ditetapkan sebelumnya. Sistem ini diharapkan mampu meningkatkan efektivitas proses penjualan sekaligus memberi kemudahan bagi pelanggan dalam berbelanja secara online.

### Saran

Untuk pengembangan berikutnya, sistem ini dapat dilengkapi dengan fitur pembayaran otomatis melalui payment gateway, integrasi notifikasi pesanan, serta peningkatan aspek keamanan dan performa sistem, agar layanan penjualan online yang diberikan dapat berjalan semakin optimal.

## E. DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, C., & Hartono, R. (2026). Implementation of information system and software quality testing in company operational applications based on ISO/IEC 25010 (Case study: PT Snapdev Digital Indonesia). *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, 12(1), 307-325.
- Anwar, C., Farizy, S., & Wijayanto, S. (2026). Implementasi ISO/IEC 25010 dalam evaluasi kualitas fungsional dan usability sistem informasi keuangan studi kasus PT Teknologi Informatika Solusindo. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 10(2), 3034-3042.
- Anwar, C. (2026). Inovasi teknologi sistem informasi untuk kepentingan operasional perusahaan dalam human resource development dan general affair dengan menggunakan metode agile berbasis website (Studi kasus: PT Teknologi Informatika Solusindo). *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 5(1), 2902-2912.

- Anwar, C., & Kom, S. (2025). Teori dan konsep manajemen perubahan teknologi informasi.
- Anwar, C., & Riyanto, J. (2019). Perancangan sistem informasi human resources development pada PT. Semacom Integrated. *International Journal of Education, Science, Technology, and Engineering (IJESTE)*, 2(1), 19-38.
- Anwar, C., Hady, S., Rahayu, N., & Kraugusteeliana, K. (2023). The application of Mobile Security Framework (MOBSF) and Mobile Application Security Testing Guide to ensure the security in mobile commerce applications. *Jurnal Sistim Informasi dan Teknologi*, 97-102.
- Hartono, R., & Anwar, C. (2026). Design and construction of an IPL payment monitoring information system using a website-based agile method (Case study: Situ Indah Kedaung Sawangan). *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, 12(1), 507-525.
- Anwar, C., Farizy, S., & Wijayanto, S. (2026). Implementasi ISO/IEC 25010 dalam evaluasi kualitas fungsional dan usability sistem informasi keuangan: Studi kasus PT Teknologi Informatika Solusindo. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 10(2), 3034-3042.
- Aprillia, N., & Wijayanto, S. (2026). Perancangan dan implementasi sistem informasi produksi dan pembayaran online terintegrasi Midtrans berbasis web dengan metode RAD: Studi kasus PT Shintia Nugraha Abadi. *Journal of Information Systems and Business Technology*, 2(4), 431-437.
- Ariyanto, R., Nurfaizal, H., & Wijayanto, S. (2026). Perancangan sistem informasi absensi karyawan berbasis website metode RAD Kelurahan Kedaung. *Jurnal Akuntansi dan Sistem Informasi*, 1(2), 160-165.
- Fachri, B., Bazikho, D. D. S., & Susilo, F. S. (2024). Perancangan sistem informasi penjualan UMKM menggunakan metode waterfall berbasis WordPress. *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Sistem Komputer (JUKTISI)*, 3(2), 723-730.
- Ilyasa, G., & Wijayanto, S. (2026). Perancangan sistem informasi e-rapor menggunakan metode Component Based Development (CBD): Studi kasus SMP Islam Hidayatul Athfal. *Journal of Information Systems and Business Technology*, 2(4), 854-860.
- Khairi, M. F., & Wijayanto, S. (2026). Sistem informasi persediaan dan penjualan barang sembako berbasis web dan mobile menggunakan metode Prototype. *Journal of Information Systems and Business Technology*, 2(4), 866-869.
- Lay, F., Kelen, Y. P. K., & Manek, S. S. (2025). Rancang bangun sistem informasi penjualan dan desain sablon pakaian distro berbasis website menggunakan metode Agile. *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi*, 7(2), 701-714.
- Nurlies, M., Budiyantra, A., & Lewenusa, I. (2024). Penerapan metode Agile Scrum pada pembuatan website penjualan sembako Toko Erwin. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 13(1), 671-681.
- Nursakti, N., & Asri, S. (2023). Perancangan aplikasi online shop pada Toko Nuzhly Shop menggunakan metode Agile. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Teknik Informatika (JISTI)*, 6(1), 26-33.
- Pamungkas, M. B., & Wijayanto, S. (2026). Perancangan dan pengembangan sistem informasi perpustakaan berbasis web dan mobile dengan metode Prototype. *Journal of Information Systems and Business Technology*, 2(4), 454-459.
- Putra, W. A., Fitri, I., & Hidayatullah, D. (2022). Implementasi Waterfall dan Agile dalam perancangan e-commerce alat musik berbasis website. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 6(1), 56-62.
- Ramadhan, M. Y., & Wijayanto, S. (2026). Perancangan sistem dan analisa kelayakan bonus pegawai di Original Quzzy menggunakan metode SMART. *Journal of Information Systems and Business Technology*, 2(4), 384-392.
- Rojiyanti, H., & Waluyo, A. (2025). Perancangan sistem informasi penjualan berbasis web di UMKM Towjo Innovation. *JASATEC*, 5(1), 37-52.
- Sachsono, J., & Wijayanto, S. (2026). Perancangan sistem CRM Agile untuk optimalisasi penanganan keluhan pelanggan PT Transkom Integrasi Mandiri. *Journal of Information Systems and Business Technology*, 2(4), 839-853.
- Tantowi, I., & Wijayanto, S. (2026). Perancangan dan implementasi sistem manajemen pengunjung berbasis web menggunakan metode Scrum. *Journal of Information Systems and Business Technology*, 2(4), 581-587.
- Tjahjanto, Y., Yulistiawan, B. S., Krisnanik, E., & Faizi. (2025). *Buku sistem informasi manajemen*. Penerbit Widina.
- Wijayanto, S. (2023). Penetapan lokasi promosi penerimaan siswa baru SMK Bina Informatika menggunakan metode Analytical Hierarchy Process. *IDEALIS*, 6(2), 156-164.
- Wijayanto, S. (2026). Sistem pendukung keputusan evaluasi kinerja guru menggunakan metode Analytical Hierarchy Process. *IDEALIS: Indonesia Journal Information System*, 9(1), 144-153.
- Wijayanto, S. (2026). Perancangan sistem informasi pelayanan surat menyurat berbasis web menggunakan metode Agile. *Jurnal Akuntansi dan Sistem Informasi*, 1(2), 209-214.
- Yudianto, F., Annisaa' Firdaus, M., Susanto, F. A., & Herlambang, T. (2022). Perancangan sistem informasi penjualan toko online Galeri Nada berbasis website. *Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 6(3), 575-584.