

**DESAIN SISTEM INFORMASI PENJUALAN URBAN PETS
BERBASIS WEB**

LAPORAN KERJA PRAKTEK

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memenuhi Mata Kuliah Kerja Praktek

Program Studi Sistem Informasi

Strata 1



Disusun Oleh :

ADDIN ADHILANI

NIM : 20108017

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS INDUSTRI KREATIF DAN TELEMATIKA
UNIVERSITAS TRILOGI**

2022

LEMBAR PENGESAHAN KERJA PRAKTEK

Nama : Addin Adhilani
NIM : 20108017
Program Studi : Sistem Informasi
Judul : DESAIN SISTEM INFORMASI PENJUALAN URBAN
PETS BERBASIS WEB

Disetujui dan disahkan oleh:

Mengetahui
Ketua Program Studi
Sistem Informasi



Rudi Setiawan, S.Kom., M.Cs
NIDN:

Jakarta,
Pembimbing,



Umar Al Faruq, S.Kom., M. Kom
NIDN:

KATA PENGANTAR

Assalaamu'alaikum Warahmatullaahi Wabarakaatuh

Segala puji bagi Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga pada kesempatan kali ini penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek dengan judul “**DESAIN SISTEM INFORMASI PENJUALAN URBAN PETS BERBASIS WEB**”.

Adapun maksud dan tujuan dibuatnya laporan ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan pertanggungjawaban keikutsertaan mahasiswa dalam menyelesaikan mata kuliah Kerja Praktek yang dilaksanakan Program Studi Sistem Informasi Fakultas Industri Kreatif dan Telematika Universitas Trilogi.

Pada proses penyusunan laporan ini, penulis memperoleh banyak sekali tambahan ilmu yang bermanfaat dan berguna. Penulis juga mengalami banyak hambatan yang tidak mungkin berlalu tanpa dukungan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan segala hormat dan kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Mudrajad Kuncoro, PhD selaku Rektor Universitas Trilogi.
2. Bapak Rudi Setiawan, S.Kom., M.Cs selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Trilogi.
3. Bapak Umar Al Faruq, S.Kom., M.Kom. dosen pembimbing Kerja Praktek.
4. Ibu Gina Kustantia selaku pembimbing Kerja Praktek di URBAN PETS.
5. Orang tua beserta keluarga yang selalu memberikan dukungan dalam proses pembuatan laporan kerja praktek ini.

Seperti halnya manusia yang tidak sempurna di mata manusia lain ataupun di mata Allah SWT, penyusunan laporan ini tidak terlepas dari kesalahan penulisan dan penyajiannya, mengingatkan keterbatasan kemampuan yang penulis miliki, untuk itu penulis meminta maaf apabila ada kesalahan-kesalahan dalam penulisan laporan ini. Selain itu, penulis juga menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi susunan serta cara penulisan laporan ini. Karenanya kritik dan saran yang

membangun demi kesempurnaan laporan ini sangat penulis harapkan. Akhir kata semoga laporan ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Aamiin ya Robbal'aalamin...

Jakarta, November 2022

Addin Adhilani

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN KERJA PRAKTEK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL	ivi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Ruang Lingkup Kerja Praktek.....	2
1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Desain Sistem Informasi Penjualan Berbasis WEB.....	6
2.1.1 Pengertian.....	6
2.1.2 <i>Entity Relational Diagram</i>	8
2.1.3 <i>Flowchart</i>	11
2.1.4 Adobe XD.....	14
2.1.5 UI/UX Design.....	14
2.1.6 <i>Draw IO</i>	15
BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	17
3.1 Sejarah Perusahaan.....	17
3.2 Struktur Organisasi.....	17
3.3 Tugas dan Tanggung Jawab	18
BAB IV HASIL KEGIATAN PRAKTEK KERJA.....	20
4.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	20
4.2 Bidang Kegiatan Kerja Praktek	20
4.3 Prosedur Kerja.....	20
4.4 Analisis Sistem dan Perancangan Sistem.....	21
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	41
5.1 Kesimpulan.....	41
5.2 Saran	41
DAFTAR PUSTAKA.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Flowchart Login User	24
Gambar 4. 2 Flowchart Transaksi Penjualan Barang.....	25
Gambar 4. 3 Flowchart Transaksi Pembelian Barang.....	26
Gambar 4. 4 Flowchart Transaksi Service Hewan.....	27
Gambar 4. 5 Use Case Transaksi Penjualan	27
Gambar 4. 6 Use Case Transaksi Pembelian	28
Gambar 4. 7 Activity Diagram Login	28
Gambar 4. 8 Activity Diagram Transaksi Penjualan Barang.....	29
Gambar 4. 9 Activity Diagram Transaksi Penjualan Barang.....	30
Gambar 4. 10 Activity Diagram Transaksi Pembelian	31
Gambar 4. 11 Activity Diagram Laporan Transaksi Pembelian	32
Gambar 4. 12 Activity Diagram Laporan Transaksi Pembelian	33
Gambar 4. 13 Activity Diagram Laporan Laba Rugi.....	34
Gambar 4. 14 Tampilan Login.....	35
Gambar 4. 15 Tampilan Dashboard	36
Gambar 4. 16 Tampilan Transaksi Penjualan	36
Gambar 4. 17 Tampilan Daftar Barang Penjualan.....	37
Gambar 4. 18 Tampilan Input Transaksi Penjualan.....	37
Gambar 4. 19 Tampilan Check Out Penjualan	38
Gambar 4. 20 Tampilan Riwayat Transaksi Pembelian.....	38
Gambar 4. 21 Tampilan Transaksi Pembelian Memilih Barang.....	39
Gambar 4. 22 Tampilan Input Transaksi Pembelian.....	39
Gambar 4. 23 Tampilan Input Laporan Pembelian.....	40
Gambar 4. 24 Tampilan Laporan Pembelian	40

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol – Simbol Entity Relationship Diagram.....	9
Tabel 2. 2 Simbol-Simbol dari flowchart.....	11
Tabel 2. 3 Simbol – simbol dari Use Case Diagram	12

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi merupakan usaha untuk memecahkan manusia. Pesatnya perkembangan sektor teknologi berpengaruh juga terhadap pesatnya pertumbuhan ekonomi Indonesia. Selain itu, semakin banyak perusahaan yang mulai untuk menggunakan teknologi canggih sebagai alat atau media untuk bertahan dan memenangkan persaingan yang semakin ketat di dunia bisnis atau usaha.

Internet salah satu contohnya. Internet adalah media yang dikenal di seluruh dunia, dengan banyak fungsi. Dampak dari persaingan adalah membentuk persaingan yang lebih ketat. Globalisasi ekonomi juga membuat perubahan terus-menerus, cepat, ganas, dan sinkron. Oleh karena itu, perusahaan harus memiliki kemampuan untuk cepat beradaptasi dengan perubahan yang terjadi agar perusahaan dapat bersaing dengan kompetitor.

Di masa sekarang ini menuntut adanya perkembangan di segala macam bidang tanpa terkecuali, sehingga kita harus dapat mengikuti apa yang ada pada zaman sekarang bahkan untuk akan datang sekalipun. Kini segalanya sudah dikomputerisasikan tanpa terkecuali bidang penjualan, karena penjualan berkaitan dengan adanya pencacatan barang serta harga yang diperjual belikan dan juga kualitas pelayanan yang harus ditingkatkan juga sehingga pembeli maupun pelanggan merasa puas dengan pelayanan yang diberikan dan akan datang kembali.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini bertujuan menganalisa dan merancang Aplikasi *Penjualan Urban Pets* dengan mengambil judul “DESAIN SISTEM INFORMASI PENJUALAN URBAN PETS BERBASIS WEB”.

1.2 Ruang Lingkup Kerja Praktek

Lingkup kerja praktikan selama melaksanakan kerja praktek perlu menentukan lingkup, skala dan kedalaman materi Kerja Praktek. Selain itu perlu memperhatikan faktor kontribusi pada bidang ilmu dan ketepatan waktu.

Adapun ruang lingkup Kerja Praktek dapat berupa:

1. Pengayaan penerapan keilmuan masing-masing bidang di lapangan kerja
2. Implementasi bidang keilmuan yang telah dipelajari selama proses perkuliahan
3. Penyerapan teknologi, alat bantu baru dalam pengelolaan manajerial organisasi berkenaan dengan bidang keilmuan masing-masing atau terapan dari keilmuan tersebut

1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Kegiatan pelaksanaan Kerja Praktek ini dilakukan selama 1 bulan, yang mana pelaksanaannya terhitung dimulai dari 1 Oktober 2021 sampai dengan 31 Oktober 2021.

Adapun tempat pelaksanaan kegiatan Kerja Praktek ini bertempat di URBAN PETS yang beralamat di Plaza 5, Jl. Margaguna Raya No.4, RT.4/RW.11, Gandaria Utara, Kec. Kby. Baru, Kota Jakarta Selatan.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktek ini diantaranya adalah :

1. Meningkatkan, memperluas wawasan dan keterampilan yang mengukir kemampuan mahasiswa sebagai bekal untuk bersaing di dunia yang sebenarnya.
2. Menumbuhkan rasa disiplin, tanggungjawab dan sikap profesional.
3. Memperkenalkan mahasiswa pada unsur-unsur usaha yang potensial dalam lapangan kerja.

4. Memberikan pengetahuan yang belum didapatkan dari mata kuliah yang telah diberikan di kampus.
5. Mendapatkan banyak masukan dari berbagai pihak.
6. Memberikan peluang untuk bekerja di biro konsultan yang pernah di tempatinya.

1.4.2 Manfaat

Manfaat dari praktek kerja yang dilakukan oleh penulis di antaranya adalah:

1. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa akan mampu meningkatkan daya analisa dan daya pikir serta meningkatkan kemampuan dalam pengolahan sistem penjualan berbasis web. Selain itu perancangan sistem informasi penjualan ini menjadikan mahasiswa bisa lebih memahami dan mendalami alur demi alur yang harus dijalankan dalam merancang sistem yang baik.

2. Bagi Program Studi Sistem Informasi

Dapat dijadikan sebagai acuan yang berguna bagi pendidikan perihal analisis suatu permasalahan dan pengolahan sistem penjualan berbasis web. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai perbandingan yang dapat menghasilkan suatu karya penelitian baru dalam pengembangan sistem informasi.

3. Bagi perusahaan

Bagi perusahaan dapat meningkatkan dan mempermudah proses proses penjualan, sehingga penjualan yang dilakukan lebih efisien, serta dengan adanya penjualan berbasis web bagi perusahaan, maka pembuatan laporan akan menjadi lebih mudah, cepat dan data yang akurat.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk dapat mengetahui secara ringkas penulisan Laporan Kerja Praktek ini maka digunakan sistematika penulisan yang bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam menelusuri dan memahami isi laporan. Adapun sistematika yang digunakan penulis sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian yang berisi mengenai Latar Belakang, Ruang Lingkup Kerja Praktek, Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek, Tujuan dan Manfaat Pelaksanaan Kerja Praktek, serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian teoritis mengenai definisi, berisi pembahasan teori-teori yang mendukung penelitian. Teori-teori tersebut didapatkan dengan melakukan studi pustaka sebagai landasan dalam melakukan penelitian dan pemecahan masalah. Teori-teori yang digunakan antara lain definisi dari judul, teori database, teori perancangan sistem, bahasa pemrograman yang digunakan dan sebagainya

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini berisi tentang informasi mengenai perusahaan, baik berupa Sejarah Perusahaan, Struktur Organisasi, Tugas dan Tanggung Jawab, serta Visi dan Misi.

BAB IV HASIL KEGIATAN KERJA PRAKTEK

Bab ini berisi tentang pembahasan MENGENAI waktu pelaksanaan Kerja Praktek, Bidang Kegiatan Kerja Praktek, Prosedur Kerja, serta Analisis Sistem dan Perancangan Sistem.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil tugas ini dan saran-saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Desain Sistem Informasi Penjualan Berbasis WEB

2.1.1 Pengertian

Menurut Agus dan Yan Yan, secara etimologis kata “desain” berasal dari bahasa Itali yaitu *designo* yang artinya gambar. Sedangkan secara terminologis, menurut Sri Widarwati dalam Erina (2021) menjelaskan desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur.

Pengertian tersebut juga sejalan dengan apa yang dikemukakan ICSID (1999) bahwa desain adalah sebuah kegiatan kreatif yang mencerminkan keanekaan bentuk kualitas, proses, pelayanan dan sistem, bagaikan sebuah lingkaran yang membangun kegiatan inovasi pemanusiaan teknologi, dinamika budaya dan perubahan ekonomi.

Adapun mengenai sistem. Menurut Hutahaean (2014) menjelaskan sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk tujuan sasaran tertentu. Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan rangkaian dari dua atau lebih komponen - komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan.

Selain itu mengenai pengertian informasi, Hutahaean (2015) juga menjelaskan pengertian informasi sebagai berikut, informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. sumber informasi

adalah data kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian kejadian dan kesatuan nyata. kejadian kejadian (event) adalah kejadian yang terjadi pada saat tertentu. Maka berdasarkan pengertian informasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa informasi merupakan data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan.

Sedangkan pengertian sistem informasi. Menurut Khairul dan Rabbini (2017) bahwa sistem informasi merupakan sistem di dalam suatu organisasi yang berfungsi mengolah transaksi harian, mendukung operasi, serta menyediakan informasi yang diperlukan bagi pihak yang berkepentingan. Selain itu, menurut Nataniel (2009) sistem informasi adalah kumpulan atau susunan yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak serta tenaga pelaksananya yang bekerja dalam sebuah proses berurutan dan secara bersama-sama saling mendukung untuk menghasilkan suatu produk.

Berdasarkan penjelasan pengertian di atas, bahwa sistem informasi adalah serangkaian cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara - cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Kemudian selanjutnya pembahasan mengenai pengertian penjualan. Menurut Rangkuti (2009), definisi penjualan menurutnya adalah pemindahan hak milik atas barang atau pemberian jasa yang dilakukan penjualan kepada pembeli dengan harga disepakati bersama dengan jumlah yang dibebankan kepada pelanggan dalam penjualan barang dan

jasa dalam suatu periode akuntansi. Sedangkan menurut Westwood (2004), definisi penjualan adalah konsep lugas yang diantaranya berupa usaha membujuk pelanggan untuk membeli sebuah produk.

Berdasarkan penjelasan tokoh di atas mengenai definisi penjualan, maka dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah proses menawarkan barang atau produk kepada konsumen dengan cara mempengaruhi konsumen untuk membeli barang atau produk tertentu.

Sedangkan pengertian website, Menurut Trimarsiah & Arafat (2017) menjelaskan bahwa website merupakan sebuah media informasi yang ada di internet. Website tidak hanya dapat digunakan untuk penyebaran informasi saja melainkan bisa digunakan untuk membuat toko online. Jadi, website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terkumpul dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di internet.

2.1.2 Entity Relational Diagram

Eka (2015) menjelaskan bahwa Entity relationship diagram (ERD) memiliki dua komponen utama yaitu Entitas (entity) dan Relasi (relation). Kedua komponen ini, masing-masing dilengkapi dengan sejumlah atribut yang mempresentasikan seluruh fakta yang ada di dunia nyata.

Menurut Khairul Anwar dan Rabini Sayyidati, Entity Relationship Diagram (ERD) adalah gambaran data yang dimodelkan dalam suatu diagram yang dibuat berdasarkan dan berasal dari dunia nyata yang disebut entitas (Entity) serta hubungan (Relationship) yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan.

ERD ini dapat digambarkan secara sistematis dengan menggunakan simbol-simbol. Adapun simbol-simbol tersebut ada pada table berikut:

Tabel 2. 1 Simbol – Simbol Entity Relationship Diagram

Notasi	Keterangan
	Entitas , adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
	Relasi , menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.
	Atribut , berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yg berfungsi sebagai key diberi garis bawah)
	Garis , sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

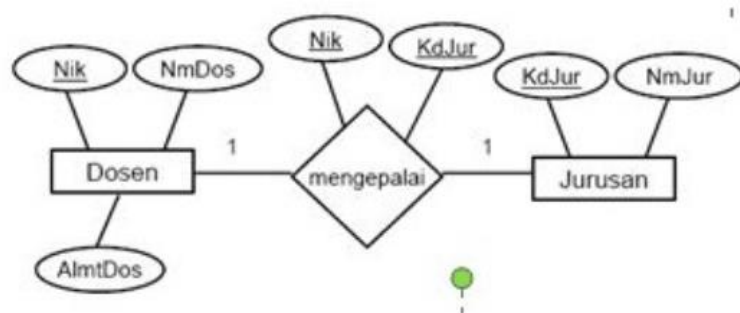
- **Kardinalitas/Derajat Relasi**

Kardinalitas relasi menunjukkan jumlah maksimum entitas yang dapat berelasi dengan entitas pada himpunan entitas yang lain. Sebagai contoh: entitas-entitas pada himpunan entitas mahasiswa dapat berelasi dengan satu entitas, banyak entitas atau tidak satupun entitas dari himpunan entitas kuliah. Kardinalitas relasi yang terjadi di antara dua himpunan entitas dapat berupa:

- **Satu ke Satu (*One to One*)**

Setiap elemen dari Entitas A berhubungan paling banyak dengan elemen pada Entitas B. Demikian juga sebaliknya setiap elemen B berhubungan paling banyak satu elemen pada Entitas A.

Setiap dosen paling banyak mengepalai satu jurusan (walau tidak semua dosen mengepalai jurusan). Dan setiap jurusan dikepalai paling banyak satu dosen.

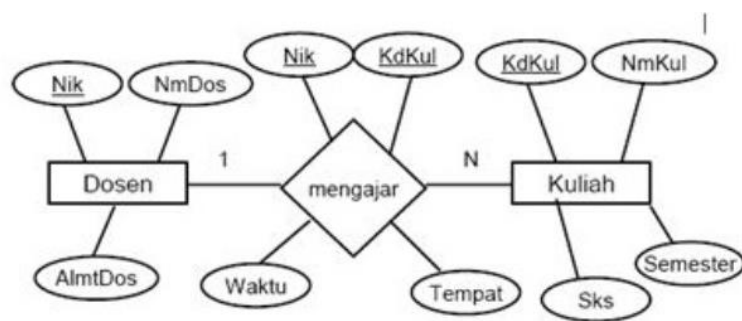


Gambar 2. 1 Contoh ERD One to One

• Satu ke Banyak (One to Many)

Setiap elemen dari Entitas A berhubungan dengan maksimal banyak elemen pada Entitas B. Dan sebaliknya setiap elemen dari Entitas B berhubungan dengan paling banyak satu elemen di Entitas A.

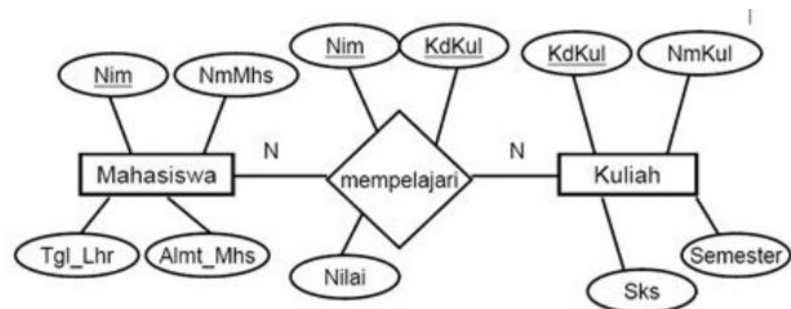
Setiap dosen dapat mengajar lebih dari satu mata kuliah, sedangkan setiap mata kuliah diajar paling banyak satu dosen.



Gambar 2. 2 Contoh ERD One to Many

- **Banyak ke Banyak (*Many to Many*)**

Setiap elemen dari Entitas A berhubungan maksimal banyak elemen pada Entitas B demikian sebaliknya.



Gambar 2. 3 Contoh ERD *Many to Many*

2.1.3 Flowchart

Menurut Adelia dan Jimmy (2011) Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. Flowchart menolong analyst dan programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian.

Selain itu, Flowchart biasanya mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut.

Flowchart ini dapat digambarkan secara sistematis dengan menggunakan simbol-simbol. Adapun simbol-simbol flowchart dijelaskan pada table berikut:

Tabel 2. 2 Simbol-Simbol dari flowchart

SIMBOL ATAU GAMBAR	SIMBOL UNTUK	KETERANGAN
	Proses atau langkah	Menyatakan kegiatan yang akan ditampilkan dalam diagram alir.
	Titik keputusan	Proses atau Langkah di mana perlu adanya keputusan atau adanya kondisi tertentu. Di titik ini selalu ada dua keluaran untuk melanjutkan aliran kondisi yang berbeda
	Masuka atau keluaran data	Digunakan untuk mewakili data masuk atau data keluar
	Terminasi	Menunjukkan awal atau akhir sebuah proses.
	Garis Alir	Menunjukkan arah aliran proses atau algoritma.
	Kontrol atau inspeksi	Menunjukkan proses atau langkah di mana ada inspeksi atau pengontrolan.

2.1.3.1 Use Case Diagram

Menurut Indra Griha Tofik Isa dan George Pri Hartawan. 2017, *Use Case Diagram* adalah Teknik yang digunakan untuk menggambarkan sistem dari sudut pandang pengguna sistem tersebut (user). sehingga pembuatan use case diagram lebih dititik beratkan pada fungsionalitas yang ada pada sistem, bukan berdasarkan alur atau urutan kejadian. Sebuah use case diagram mempresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Usecase digambarkan dengan sebuah bentuk oval yang diberikan garis penuh dengan mengacu pada interaksi yang dilakukan user kepada sistem dengan menggunakan kata kerja yang di gambarkan sesederhana mungkin. Simbol-simbol *Use Case Diagram* dijelaskan pada table berikut:

Tabel 2. 3 Simbol – simbol dari Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendant</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit.
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

2.1.3.2 Activity Diagram

Menurut Marsha Sevin Aldilla, Teguh Sutanto dan Erwin Sutomo. 2015, Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan *work flow*. Activity diagram dibuat untuk memperjelas alur proses dari setiap business use case yang ada. Activity diagram ini didapat dari hasil wawancara dari masing-masing bagian.

2.1.4 Adobe XD

Menurut Ardikayana dan Adele (2021) Adobe XD adalah program ini diciptakan demi kemudahan desainer dalam mengembangkan UX/UI untuk aplikasi mobile maupun web.

Software ini mendukung wireframing situs web dan pembuatan prototipenya. Adobe menyediakan penawaran gratis pada Adobe XD untuk membuat UI, UX, dan prototyping ke dalam berbagai platform meliputi web, ponsel, tablet, dan sejenisnya.

2.1.5 UI/UX Design

2.1.5.1 User Interface

User interface merupakan media untuk menjembatani antar pengguna berinteraksi dengan sistem sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna dengan beberapa pertimbangan yang menjadikan sistem dapat digunakan dengan baik dan benar.

Pengertian lain dari user interface atau antarmuka pengguna yaitu cara program dan pengguna berinteraksi. Istilah antarmuka pengguna kadangkadang digunakan sebagai pengganti istilah Interaksi Komputer Manusia yang mengacu pada semua aspek interaksi pengguna-komputer. Segala sesuatu yang terlihat di layar, dibaca di dokumentasi dan dimanipulasi dengan keyboard juga merupakan bagian dari antarmuka pengguna.

Dari dua penjelasan diatas mengenai pengertian user interface atau antarmuka pengguna dapat disimpulkan bahwa user interface adalah suatu

susunan tampilan yang saling terhubung antar satu sama lain sehingga membentuk rantai interaksi yang dapat digunakan pada sebuah aplikasi atau website.

2.1.5.2 User Experience

User experience merupakan suatu pengalaman yang berkaitan dengan reaksi, kesan, perilaku, emosi dan pikiran pengguna saat mengoperasikan suatu sistem, aplikasi, atau website. Selain itu, user experience adalah kemampuan untuk mengatasi masalah spesifik pengguna akan berjalannya suatu aplikasi, website, atau sistem, dimana pengembangan aplikasi harus memperhatikan pola pikir pengguna (user) sehingga setiap langkah yang dialami oleh pengguna (user) dapat sesuai dengan logika.

Dari kedua definisi diatas maka dapat penulis simpulkan bahwa user experience yaitu suatu proses interaksi berjalannya suatu sistem, aplikasi, atau website yang diatur semenarik dan seinteraktif mungkin sehingga dapat memudahkan, menarik, dan meningkatkan kenyamanan pengguna (user) dalam menggunakan suatu aplikasi, sistem, atau website.

2.1.6 Draw IO

Menurut Saprida (2018) menjelaskan bahwa Draw IO is an open source technology stack for building diagramming applications, and the world's most widely used browser-based end-user diagramming application". Menurutny Draw IO adalah Sumber terbuka tumpukan teknologi untuk bangunan aplikasi diagram, dan berbasis

browser yang paling banyak digunakan di dunia aplikasi diagram pengguna akhir.

Aplikasi ini menyediakan berbagai jenis simbol-simbol dan diantaranya dibutuhkan dalam perancangan prosedur sistem Informasi. Pemanfaatan aplikasi ini bersifat fleksibel dimana dapat menyimpan datanya dimana saja atau menggunakan media penyimpanannya sendiri. Untuk membuka aplikasi dapat dilakukan dimana saja dengan syarat harus terhubung ke internet.

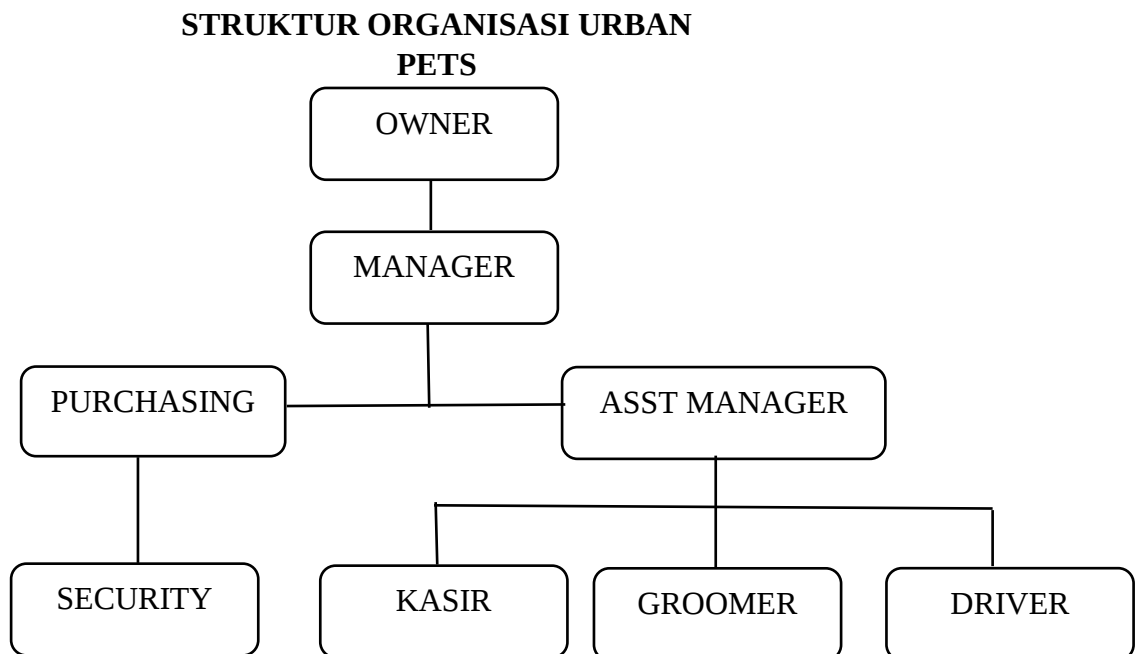
BAB III

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

3.1 Sejarah Perusahaan

Urban Pets merupakan surga kecil bagi hewan peliharaan. Urban Pets menyediakan berbagai pakan hewan berkualitas dan pelayanan seperti grooming dan pet hotel yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan. Dengan staff yang berpengalaman dan terlatih, hewan peliharaan pun akan ada di tangan yang tepat. Urban Pets pertama kali hadir dengan nama Planet Pets, yang terletak di Jl. H. Nawi Raya No.9, RT.3/RW.1, Gandaria Sel., Kec. Cilandak, Kota Jakarta Selatan. Namun pada Desember 2017 mengganti nama menjadi Urban Pets dan memutuskan untuk pindah lokasi di Plaza 5, Jl. Margaguna Raya No.4, RW.11, Gandaria Utara, Kec. Kebayoran Baru, Kota Jakarta Selatan.

3.2 Struktur Organisasi



Gambar 3. 1 Gambar Struktur Organisasi

3.3 Tugas dan Tanggung Jawab

Tugas dan Tanggung jawab dari masing-masing bagian sebagai berikut :

1. Owner adalah pihak yang mengontrol dan mengawasi jalannya toko dan mempunyai hak untuk membuat keputusan di dalam semua aktifitas.
2. Manager adalah pihak yang bertanggung jawab Mampu memaksimalkan SDM dibawah Departemen HR, kemudian melakukan perencanaan perekrutan SDM dan seluruh kegiatan pemeliharaan SDM. Serta membimbing karyawan agar mampu membuat perencanaan, implementasi dan penilaian kerja mandiri.
3. Assisten Manager adalah pihak melakukan monitoring pelaksanaan kerja, pengawasan staf karyawan, melakukan instruksi kerja, bertanggung jawab dalam keamanan, keselamatan atau kesehatan yang terancam.
4. Purchasing adalah pihak yang bertanggung jawab dalam memastikan setiap pembelian sudah disetujui oleh manajemen eksekutif, memastikan bahwa barang tiba dengan kondisi baik dan tiba tepat waktu, menjaga hubungan baik dengan vendor dan juga sebagai mediasi pembayaran dan memastikan pembayaran tepat waktu.
5. Security adalah pihak yang bertanggung jawab dalam menjaga keamanan yang ada di sekitar perusahaan sehingga konsumen merasa aman dan nyaman ketika datang ke toko.
6. Kasir adalah pihak yang bisa melayani pelanggan di bidang transaksi keuangan dalam penjualan jasa, selain itu kasir bertugas dalam mengelola persediaan dan pembuatan laporan daftar konsumen yang menggunakan jasa.
7. Groomer adalah pihak yang bertanggung jawab dalam mengurus jasa pelayanan yang akan diterima oleh konsumen yang melakukan penggunaan jasa di Urban Pets.
8. Sopir adalah pihak yang bertanggung jawab dalam urusan antar jemput bagi pelanggan yang ingin menggunakan jasa Urban Pets.

3.4 Visi dan Misi

1. Visi

Menjadi wadah dan tempat berbagi dan informasi untuk pecinta hewan pada umumnya dan masyarakat sekitar Gandaria dan Kecamatan Cilandak Jakarta selatan dalam kaitannya dengan dunia hewan peliharaan.

2. Misi

- a. Memberikan makanan, salon, kandang untuk hewan peliharaan.
- b. Mengadakan kegiatan-kegiatan yang dapat merangsang tumbuhnya kecintaan dan kepedulian masyarakat terhadap hewan, baik hewan ras maupun hewan domestik domestik.
- c. Memberikan fasilitas yang dapat memudahkan pecinta hewan untuk dapat dengan mudah mendapatkan informasi – informasi seputar hewan peliharaan.

BAB IV

HASIL KEGIATAN PRAKTEK KERJA

4.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Kegiatan pelaksanaan Kerja Praktek ini dilakukan selama 1 bulan, yang mana pelaksanaannya terhitung dimulai dari 1 Oktober 2021 sampai dengan 31 Oktober 2021. Pada pelaksanaan kerja kali ini, Urban Pets menggunakan sistem 7 hari kerja, yaitu:

- a. Hari Senin - Minggu dimulai pukul 09.00 - 17.00 WIB.
- b. Hari Libur Nasional Tutup.

Adapun tempat pelaksanaan kegiatan Kerja Praktek ini bertempat di URBAN PETS yang beralamat di Plaza 5, Jl. Margaguna Raya No.4, RT.4/RW.11, Gandaria Utara, Kec. Kby. Baru, Kota Jakarta Selatan.

4.2 Bidang Kegiatan Kerja Praktek

- Membantu pekerjaan sebagai kasir
- Membantu pekerjaan staf hotel
- Membantu pekerjaan supervisor
- Merancang desain Sistem Informasi Penjualan Urban Pets.

4.3 Prosedur Kerja

Tidak ada standar pendidikan khusus untuk menekuni profesi ini, namun dapat mempelajarinya dari para groomer berpengalaman dan terampil merawat hewan seperti pengenalan jenis-jenis anjing dan kucing, hingga potong model bulu, standar keamanan dan keselamatan dalam grooming, teknik handling saat grooming, bagaimana memandikan yang benar hingga mengeringkan anjing, dan kucing. Bahkan ada beberapa pelatihan yang langsung memberikan bimbingan untuk membuka bisnis salon hewan sendiri.

Beberapa Sertifikasi yang dapat diambil ini diantaranya Sertifikat Groomer, Sertifikat Groomer Internasional dari International Professional Groomers Inc.

4.4 Analisis Sistem dan Perancangan Sistem

4.4.1 Analisis Kebutuhan Sistem

4.4.1.1 Kebutuhan Pengguna

- a. Administrator:
 - Dapat melakukan pengelolaan sistem.
 - Dapat mensortir user mana saja yang memiliki akses penuh terhadap sistem informasi penjualan.
- b. Transaksi:
 - Dapat melakukan transaksi penjualan barang.
 - Dapat melakukan transaksi service hewan.
 - Dapat mencatat transaksi pembelian.
- b. Laporan:
 - Dapat mencetak laporan penjualan.
 - Dapat mencetak laporan pembelian.
 - Dapat mencetak laporan hasil laba/rugi.

4.4.1.2 Kebutuhan Sistem

4.4.1.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional

- a. Aplikasi mampu mengelola user untuk mengakses menu mana saja yang dapat diakses.
- b. Aplikasi mampu melakukan pembuatan data transaksi pembelian.
- c. Aplikasi mampu melakukan pembuatan data transaksi penjualan.
- d. Aplikasi mampu melakukan stock opnam.
- e. Aplikasi mampu memberikan informasi jenis pembayaran melalui cash, transfer, atau debit.
- f. Aplikasi mampu melakukan transaksi penjualan.

- g. Aplikasi mampu menampilkan ringkasan dari hasil penjualan perhari pada menu home dashboard.
- h. Aplikasi mampu mencatat para customer untuk mendaftar sebagai member.
- i. Aplikasi mampu memberikan voucher pada transaksi penjualan.

4.1.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

a. Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras (*Hardware*) merupakan analisa kebutuhan sistem yang digunakan untuk mengetahui secara jelas perangkat yang dibutuhkan untuk mendukung proses pengembangan dan penggunaan dari sistem aplikasi yang akan dibuat.

Kebutuhan perangkat keras pengembangan:

- Minimum Intel® Core™ i3-7020 2.30 GHz.
- Minimum RAM 4GB DDR3.
- Monitor Display 14 inch.
- Sistem Operasi Windows 10 (64bit).

b. Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak (*software*) yaitu program yang diperlukan untuk melakukan proses intruksi atau menjalankan perangkat keras. Agar aplikasi dapat dibuat dan diimplementasikan sesuai perancangan, maka diperlukan suatu perangkat lunak. Adapun kebutuhan perangkat lunak yang

dibutuhkan oleh sistem untuk membuat aplikasi adalah:

- Aplikasi Adobe XD.
- Aplikasi Draw IO.

Kebutuhan perangkat lunak yang dibutuhkan agar aplikasi dapat berjalan dengan baik adalah Sistem Operasi Windows 10.

4.4.2 Alternatif Pemecahan Masalah

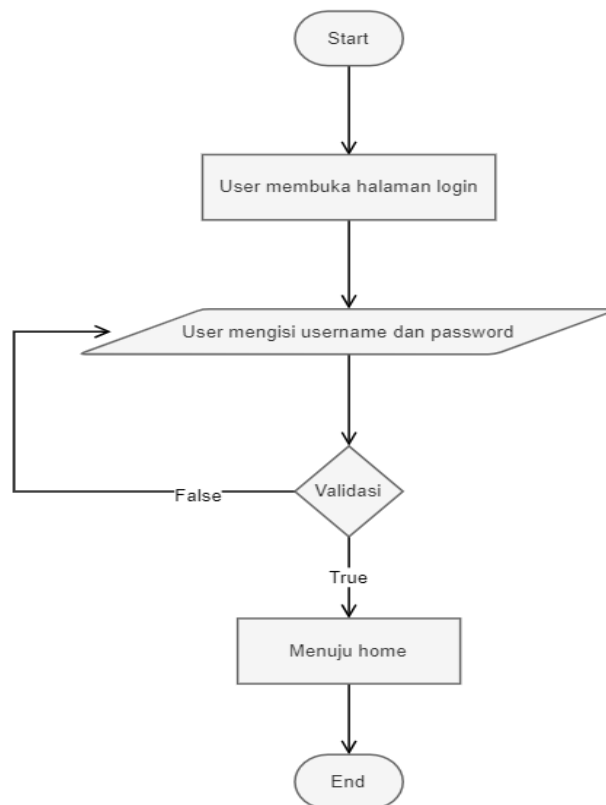
Berdasarkan uraian permasalahan diatas, penulis mencoba memberikan pemecahan masalah pada perancangan Desain Informasi Penjualan Urban Pets Berbasis Web, antara lain:

1. Analisa untuk pembuatan *Desain Penjualan* ini yaitu menggunakan *Flowchart*.
2. Menu-menu yang dibuat sudah disesuaikan dengan kebutuhan, sehingga mudah di implementasikan bagi pengguna.

4.4.2.1 Flowchart

1. Login User

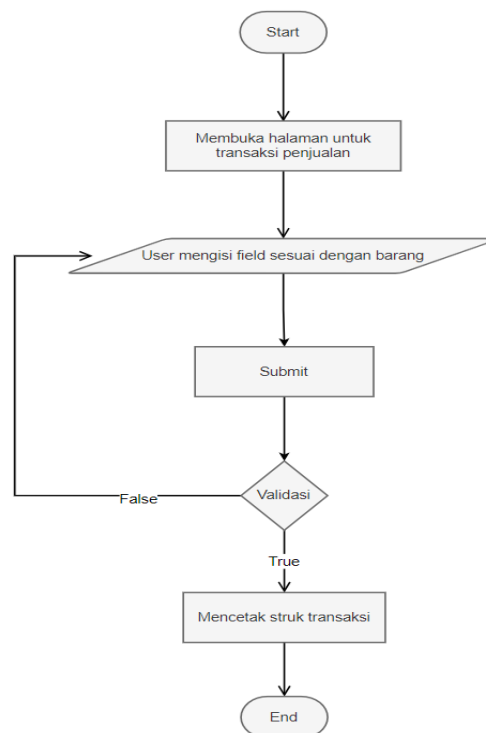
Flowchart login user yaitu bagaimana sebuah alur atau proses untuk masuk ke dalam sistem. Flowchart Login user dijelaskan pada Gambar 4.1



Gambar 4. 1 Flowchart Login User

2. Transaksi Penjualan Barang

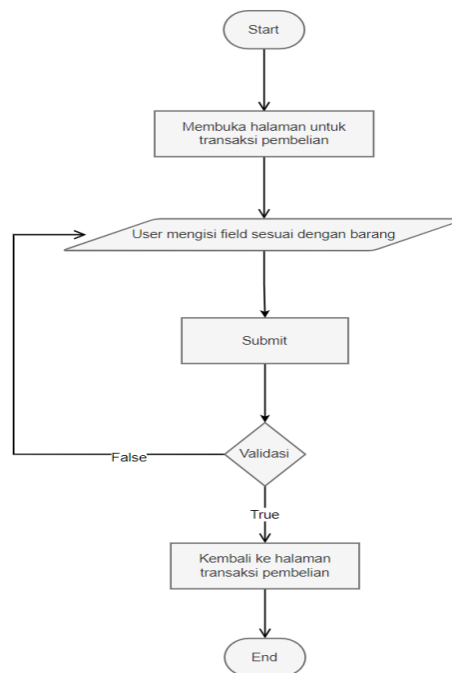
Flowchart dibawah ini menjelaskan tentang alur dari transaksi penjualan barang. Flowchart mengajukan transaksi penjualan barang dijelaskan pada Gambar 4.2



Gambar 4. 2 Flowchart Transaksi Penjualan Barang

3. Transaksi Pembelian Barang

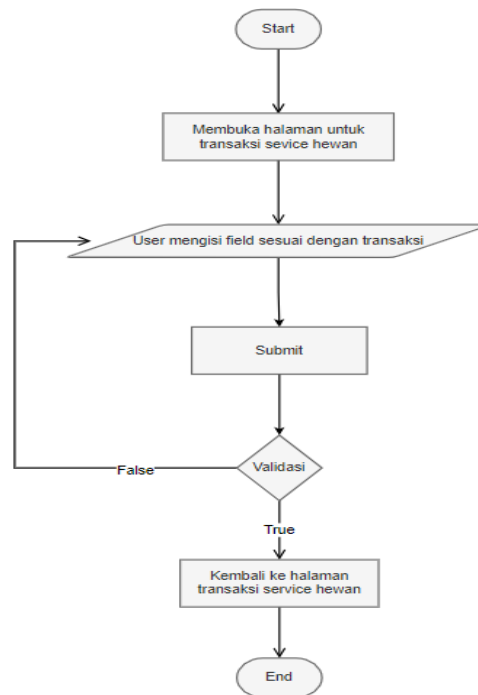
Flowchart dibawah ini menjelaskan tentang alur dari transaksi pembelian barang. Flowchart mengajukan transaksi pembelian barang dijelaskan pada Gambar 4.3



Gambar 4. 3 Flowchart Transaksi Pembelian Barang

4. Transaksi Service Hewan

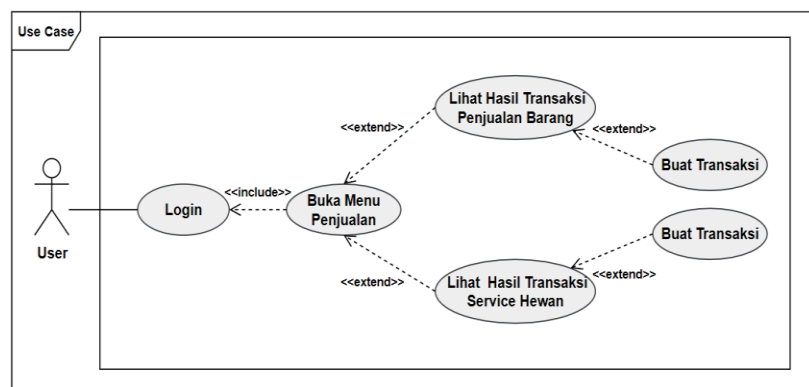
Flowchart dibawah ini menjelaskan tentang alur dari transaksi pembelian barang. Flowchart mengajukan transaksi service hewan dijelaskan pada Gambar 4.4



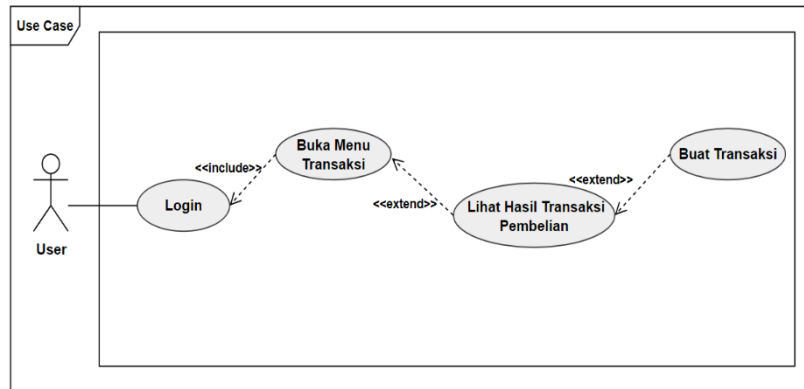
Gambar 4. 4 Flowchart Transaksi Service Hewan

4.4.2.2 Use Case Diagram

Pada bagian ini menjelaskan interaksi yang mungkin terjadi dengan user yang mengakses sistem. *Use case* transaksi penjualan dijelaskan pada Gambar 4.5 dan *Use case* transaksi pembelian dijelaskan pada Gambar 4.6



Gambar 4. 5 Use Case Transaksi Penjualan

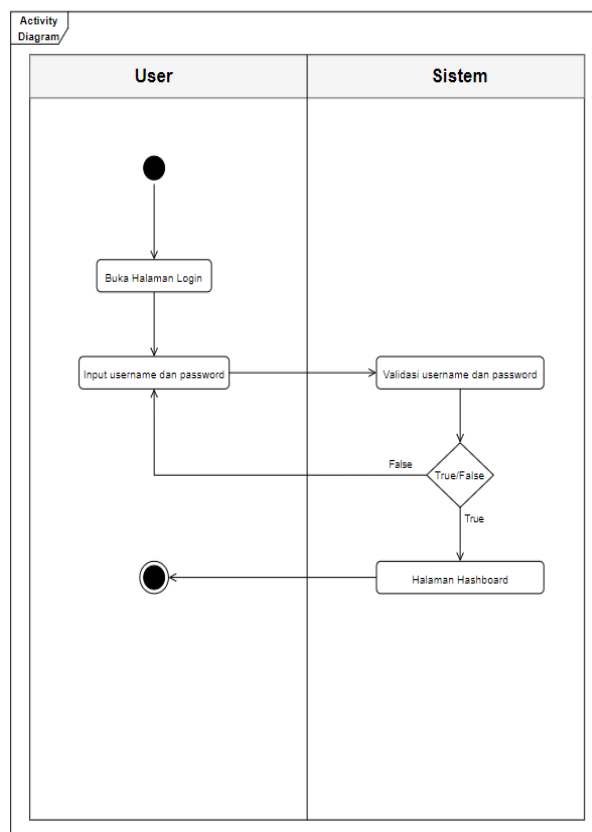


Gambar 4. 6 Use Case Transaksi Pembelian

4.4.2.3 Activity Diagram

1. Login

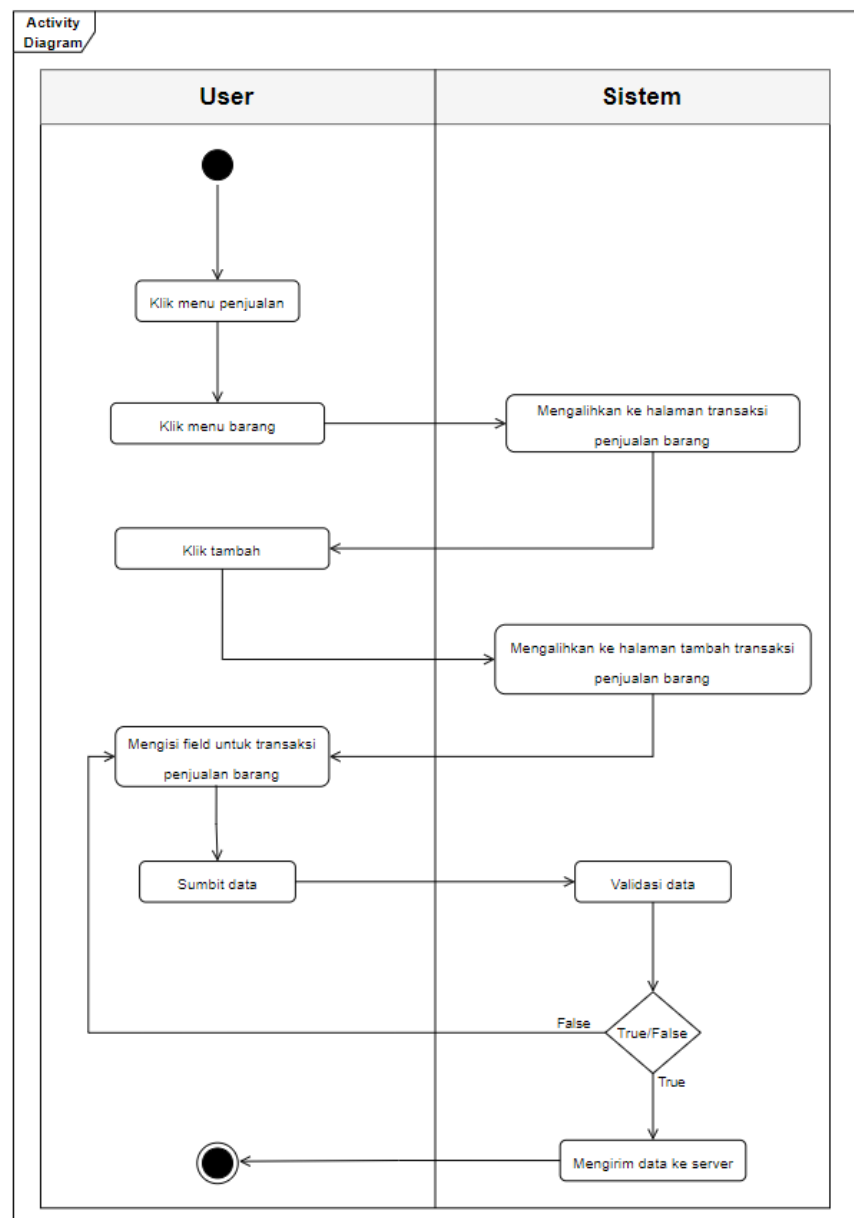
Activity Diagram yang menggambarkan tentang alur yang terjadi pada user dan sistem pada saat proses *Login* berlangsung. *Activity Diagram Login* dijelaskan pada Gambar 4.7



Gambar 4. 7 Activity Diagram Login

2. Transaksi Penjualan Barang

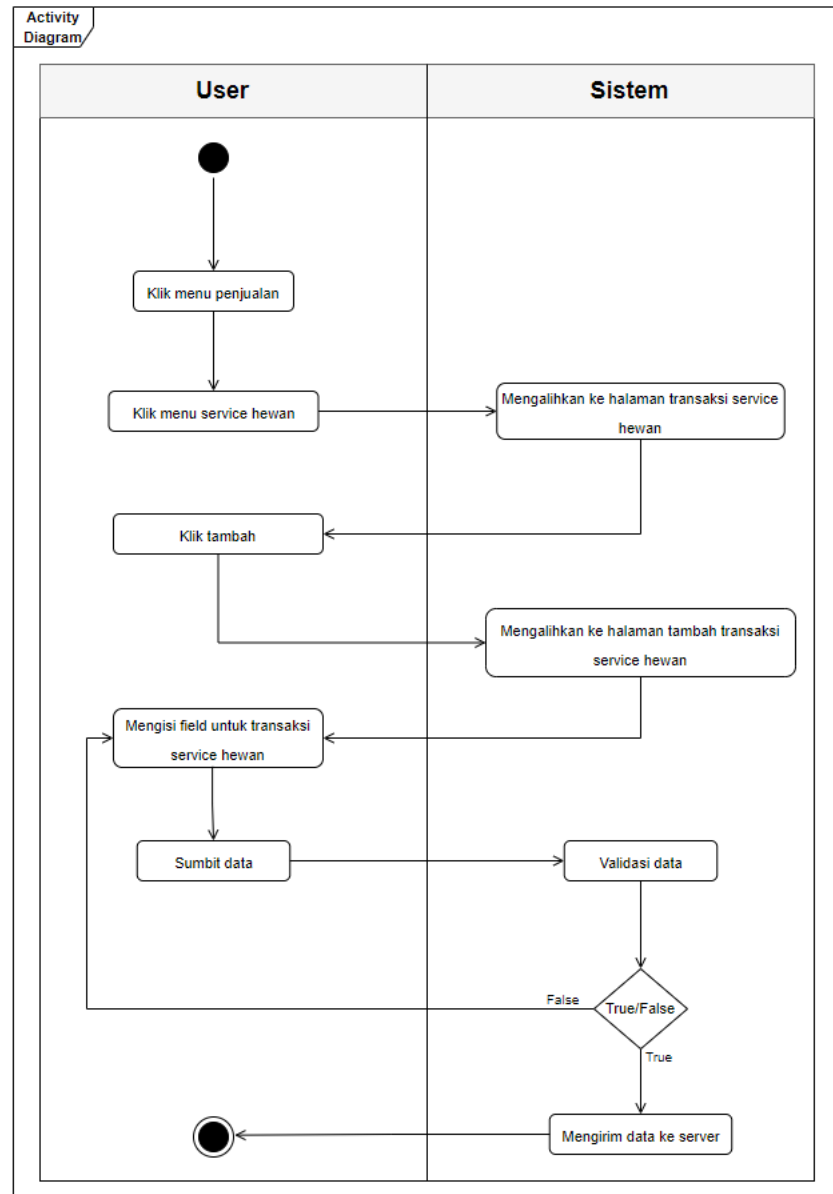
Activity Diagram dibawah menggambarkan tentang alur yang terjadi pada user dan sistem pada saat proses *Transaksi Penjualan Barang*. *Activity Diagram* tersebut dijelaskan pada Gambar 4.8



Gambar 4. 8 Activity Diagram Transaksi Penjualan Barang

3. Transaksi Service Hewan

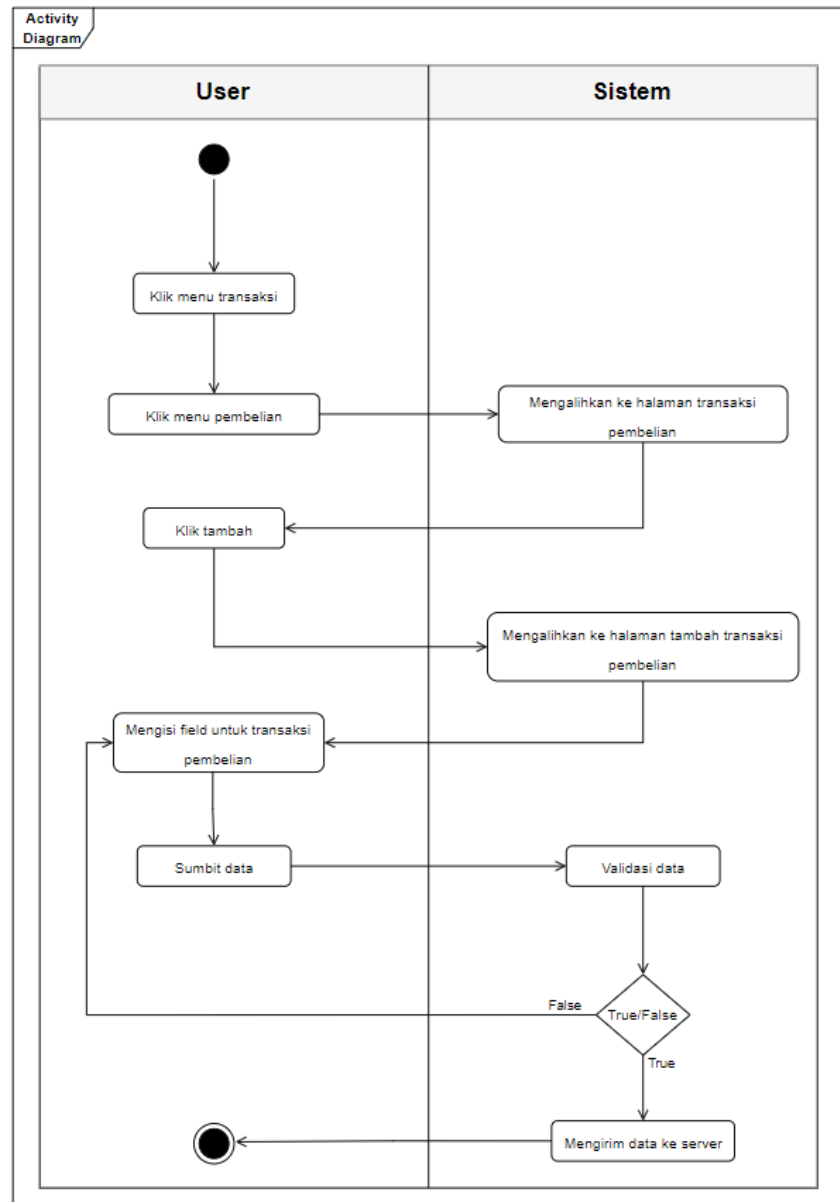
Activity Diagram dibawah menggambarkan tentang alur yang terjadi pada user dan sistem pada saat proses *Transaksi Service Hewan*. *Activity Diagram* tersebut dijelaskan pada Gambar 4.9



Gambar 4. 9 Activity Diagram Transaksi Penjualan Barang

4. Transaksi Pembelian

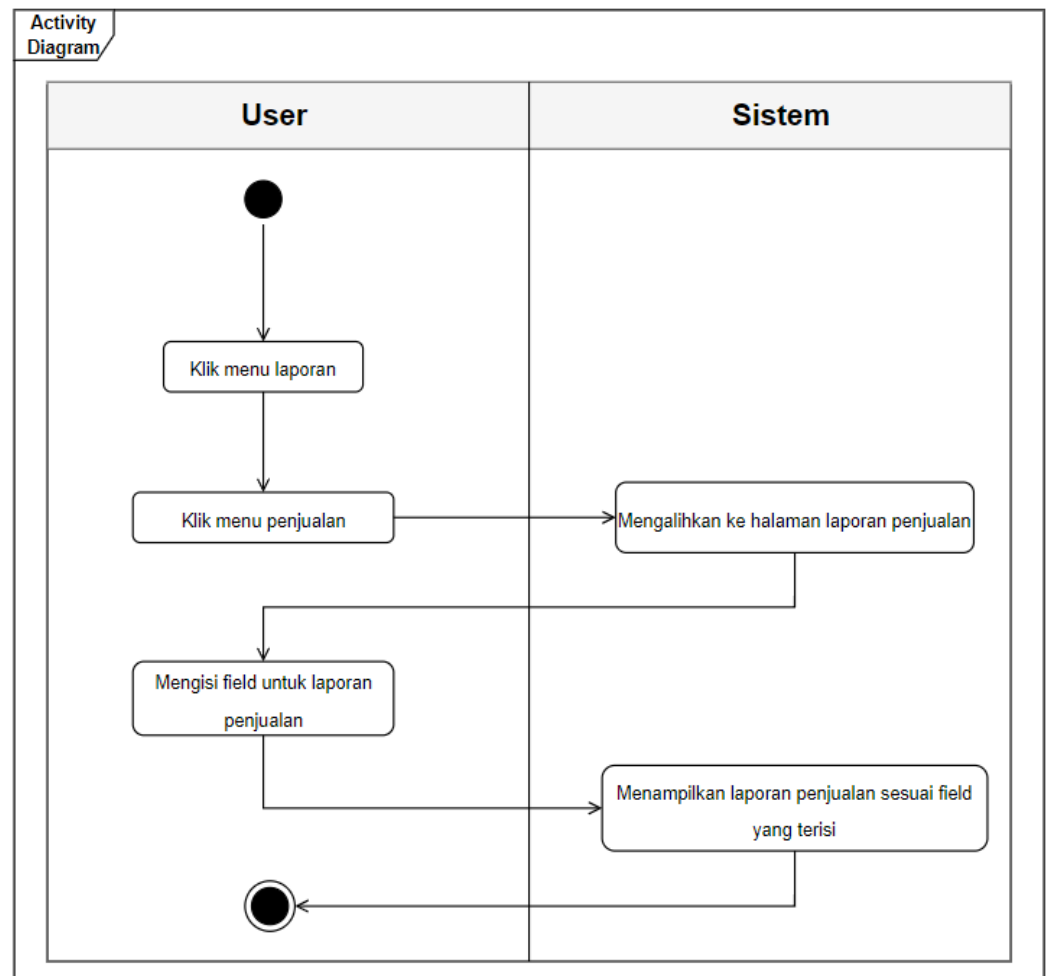
Activity Diagram dibawah menggambarkan tentang alur yang terjadi pada user dan sistem pada saat proses *Transaksi Pembelian*. *Activity Diagram* tersebut dijelaskan pada Gambar 4.10



Gambar 4. 10 Activity Diagram Transaksi Pembelian

5. Laporan Transaksi Penjualan

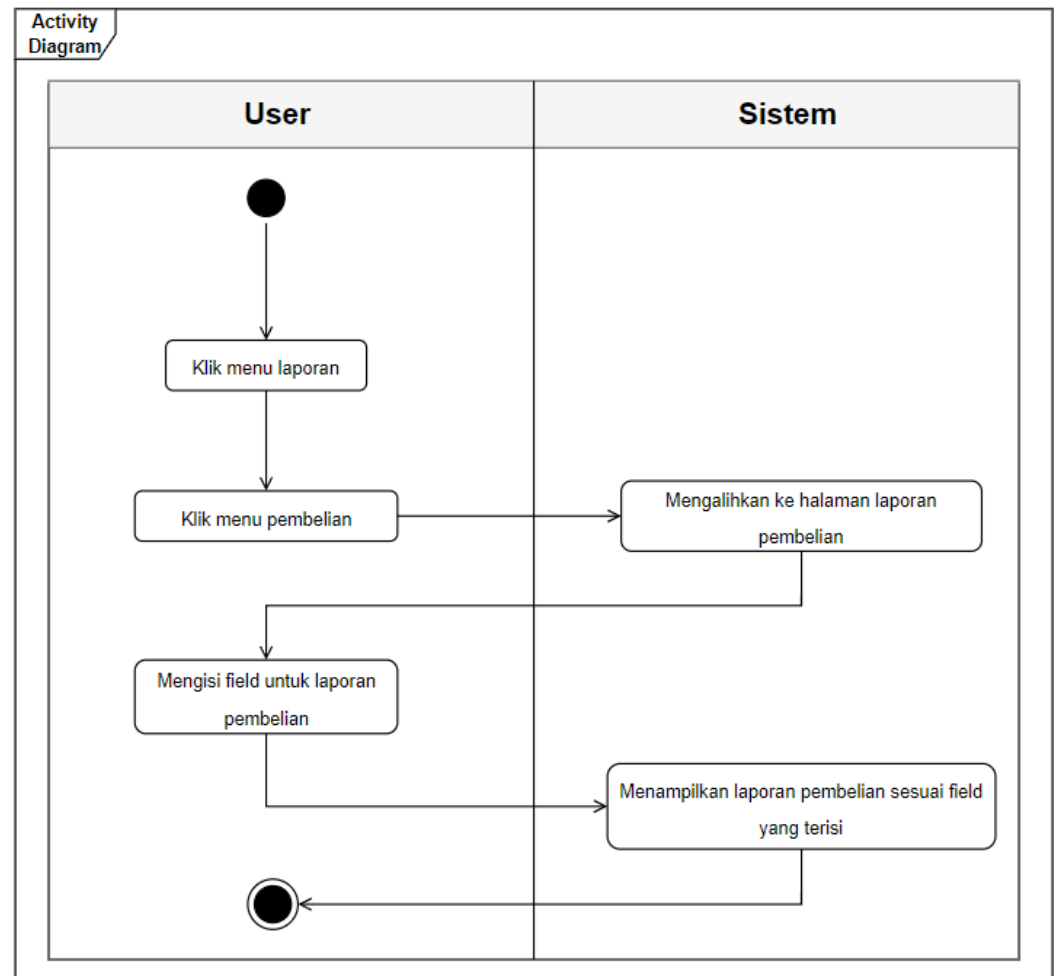
Activity Diagram dibawah menggambarkan tentang alur yang terjadi pada user dan sistem pada saat proses *Laporan Transaksi Penjualan*. *Activity Diagram* tersebut dijelaskan pada Gambar 4.11



Gambar 4. 11 Activity Diagram Laporan Transaksi Pembelian

6. Laporan Transaksi Pembelian

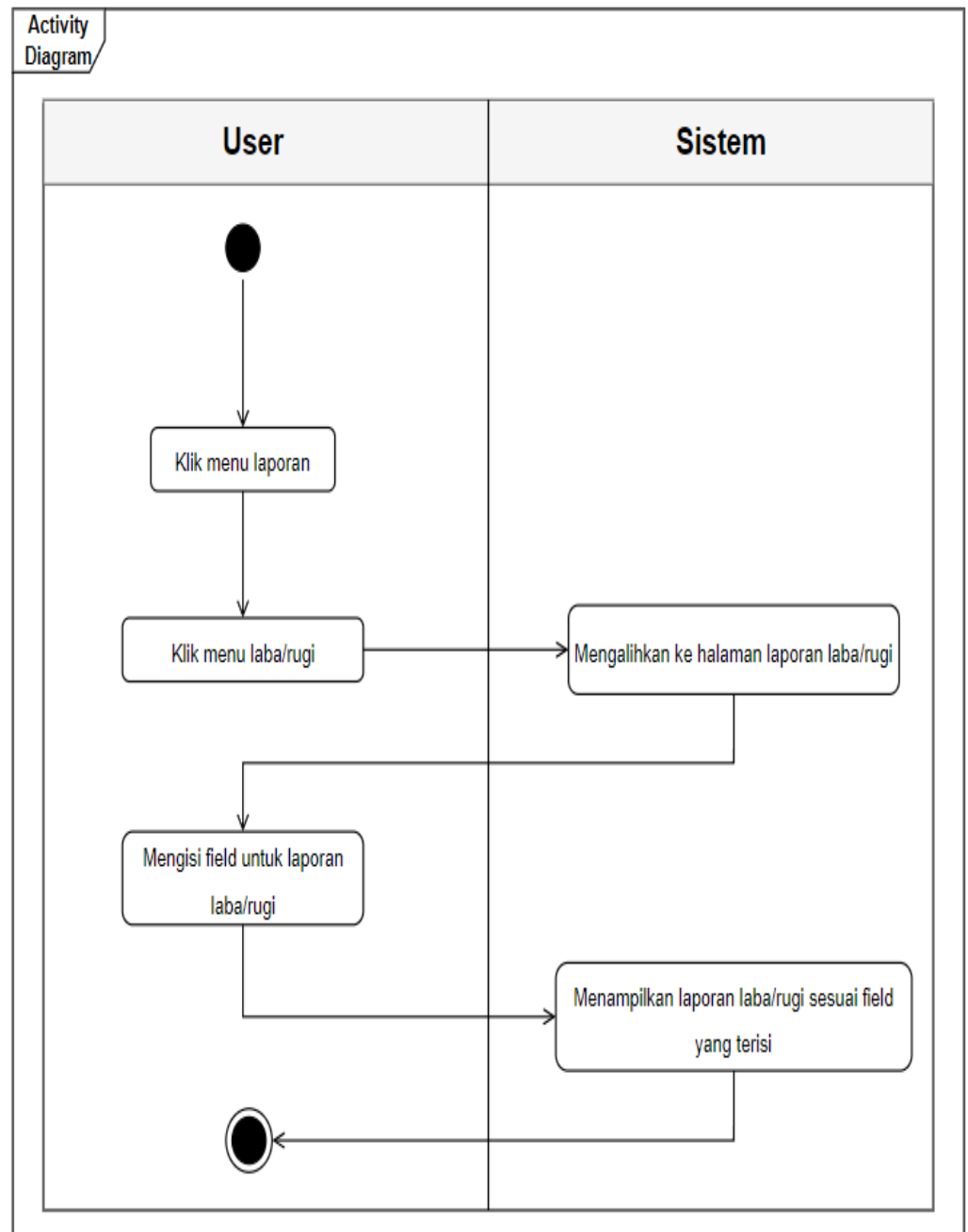
Activity Diagram dibawah menggambarkan tentang alur yang terjadi pada user dan sistem pada saat proses *Laporan Transaksi Penjualan*. *Activity Diagram* tersebut dijelaskan pada Gambar 4.12



Gambar 4. 12 Activity Diagram Laporan Transaksi Pembelian

7. Laporan Laba Rugi

Activity Diagram dibawah menggambarkan tentang alur yang terjadi pada user dan sistem pada saat proses *Laporan Transaksi Penjualan*. *Activity Diagram* tersebut dijelaskan pada Gambar 4.13

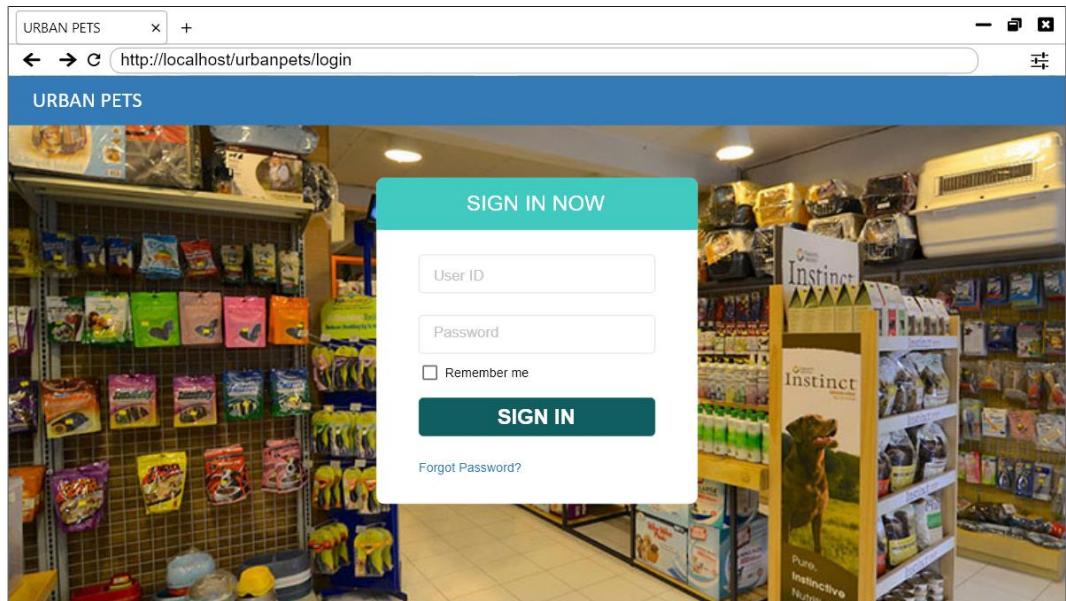


Gambar 4. 13 Activity Diagram Laporan Laba Rugi

4.4.2.3 Halaman Sistem Informasi Penjualan Urban Pets

1. Login

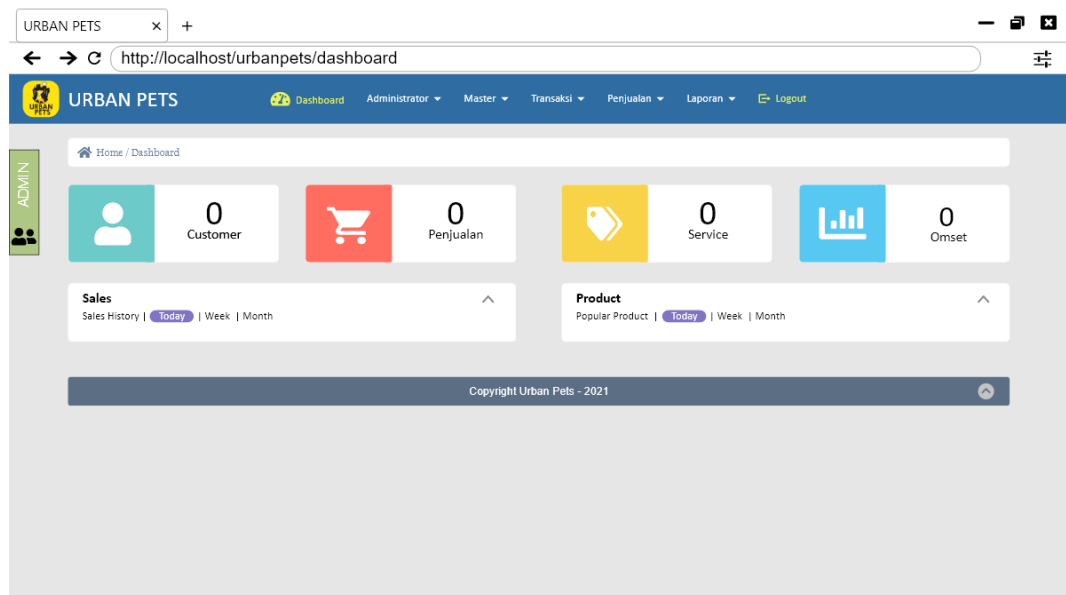
Tampilan halaman *Login* yang digunakan untuk masuk ke dalam sistem. *Tampilan halaman login* dijelaskan pada Gambar 4.14



Gambar 4. 14 Tampilan Login

2. Halaman Dashboard

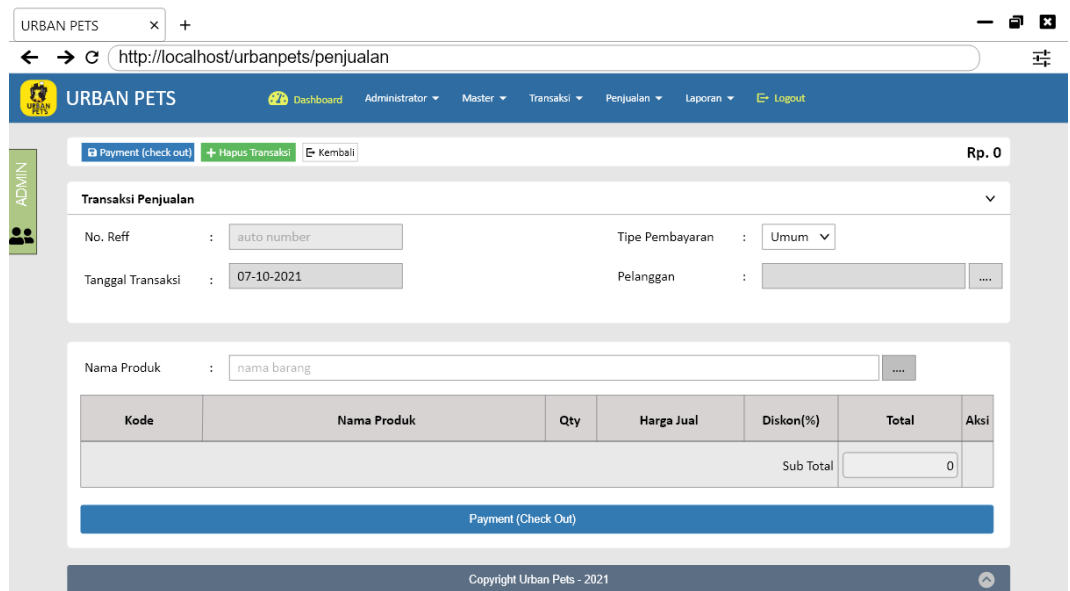
Saat berhasil login sistem akan otomatis merujuk kepada halaman depan sistem yang menampilkan rincian transaksi yang telah dilakukan pada hari tersebut oleh pengguna aplikasi. *Tampilan Dashboard* dijelaskan pada Gambar 4.15



Gambar 4. 15 Tampilan Dashboard

3. Halaman Transaksi Penjualan

Halaman ini adalah halaman tampilan kepada pengguna ketika akan melakukan transaksi *pembelian*. *Tampilan transaksi pembelian* dijelaskan pada Gambar 4.16 – 4.19.



Gambar 4. 16 Tampilan Transaksi Penjualan

URBAN PETS

http://localhost/urbanpets/penjualan

BROWSE

Menampilkan 5

Pencarian

Rp. 0

No.	Kode	Nama Produk	Satuan	Harga Jual	Stok	Select
1	0192121212	Royal Canin Kitten 2 Kg	6900.00	7,590	10	[Select]
2	0192121212	Royal Canin Kitten 2 Kg	6900.00	7,590	10	[Select]
3	0192121212	Royal Canin Kitten 2 Kg	6900.00	7,590	10	[Select]
4	0192121212	Royal Canin Kitten 2 Kg	6900.00	7,590	10	[Select]
5	0192121212	Royal Canin Kitten 2 Kg	6900.00	7,590	10	[Select]

Menampilkan 1 sampai 5 dari 5 catatan

Sebelumnya 1 Selanjutnya

Keluar

Copyright Urban Pets - 2021

Gambar 4. 17 Tampilan Daftar Barang Penjualan

URBAN PETS

http://localhost/urbanpets/penjualan

Dashboard Administrator Master Transaksi Penjualan Laporan Logout

Payment (check out) + Hapus Transaksi Kembali

Rp. 7,590

Transaksi Penjualan

No. Ref : auto number

Tipe Pembayaran : Umum

Tanggal Transaksi : 07-10-2021

Pelanggan :

Nama Produk : nama barang

Kode	Nama Produk	Qty	Harga Jual	Diskon(%)	Total	Aksi
0192121212	Royal Canin Kitten 2 Kg	1	7,590	0	7,590	[X]
Sub Total					7,590	

Payment (Check Out)

Gambar 4. 18 Tampilan Input Transaksi Penjualan

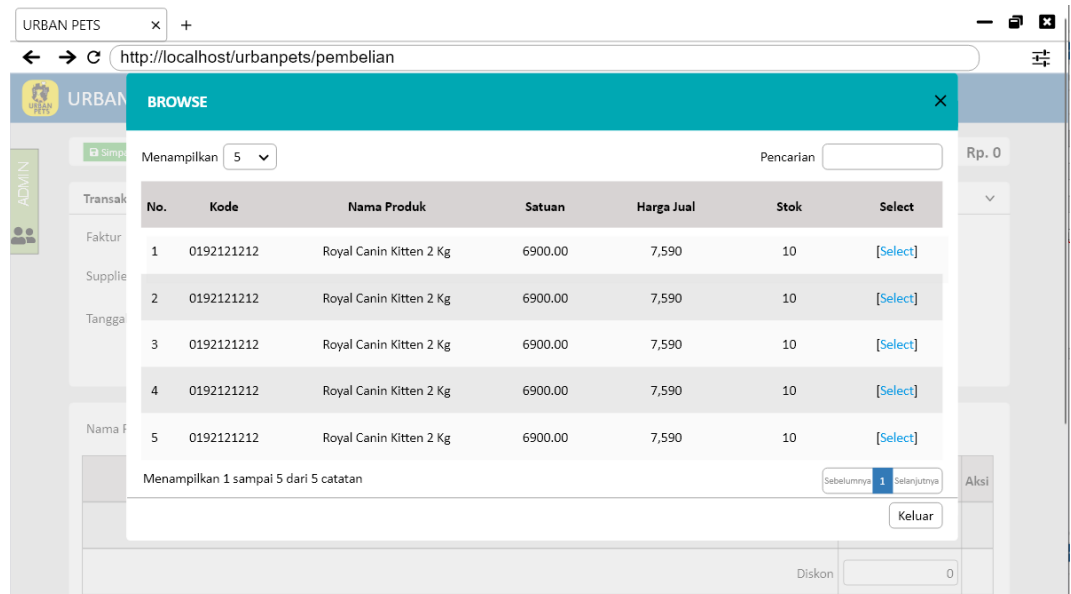
Gambar 4. 19 Tampilan Check Out Penjualan

4. Halaman Transaksi Pembelian

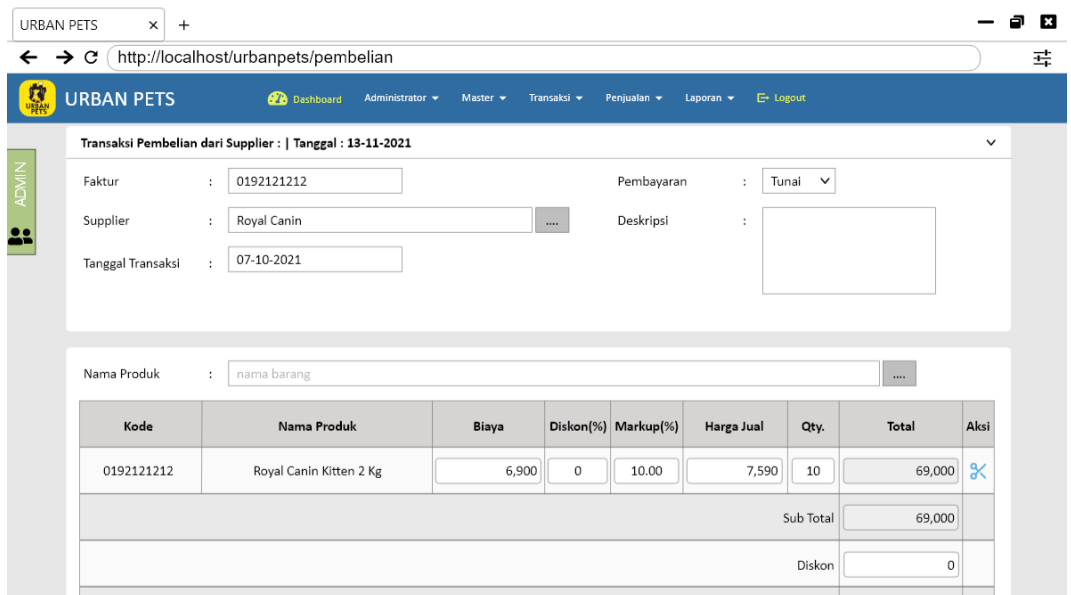
Halaman ini adalah halaman tampilan kepada pengguna ketika akan melakukan transaksi *pembelian*. *Tampilan transaksi pembelian* dijelaskan pada Gambar 4.20 – 4.22.

	Faktur	Supplier	Tanggal Transaksi	Total	Type	Digunakan	Status	Aksi
☐	019212122	Royal Canin	31-10-2021	69,000	Tunai		Yes	Edit
☐	SO1812966	Royal Canin	31-10-2021	635,964	Transfer		Yes	Edit
☐	SO1812966	Royal Canin	31-10-2021	635,964	Transfer		Yes	Edit
☐	SO1812966	Royal Canin	31-10-2021	635,964	Transfer		Yes	Edit

Gambar 4. 20 Tampilan Riwayat Transaksi Pembelian



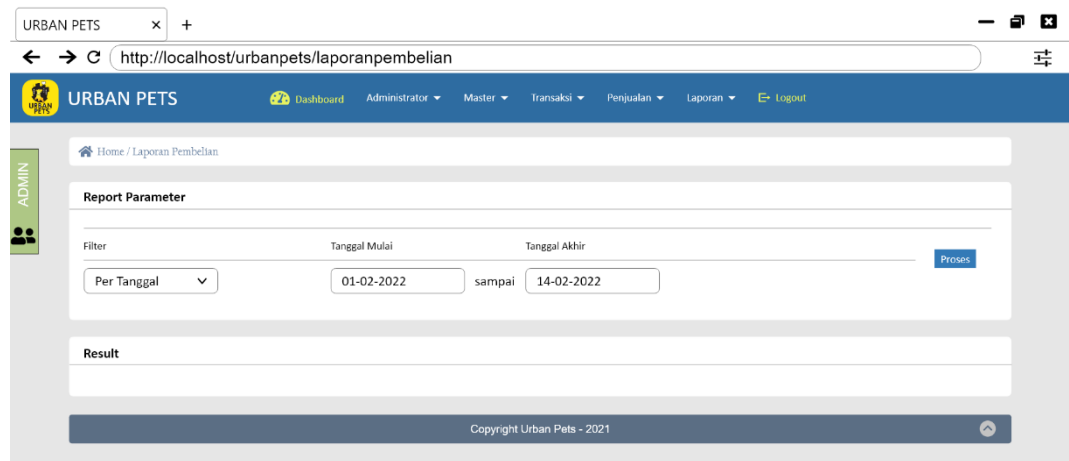
Gambar 4. 21 Tampilan Transaksi Pembelian Memilih Barang



Gambar 4. 22 Tampilan Input Transaksi Pembelian

5. Halaman Laporan

Halaman ini adalah halaman laporan kepada pengguna ketika akan melakukan rekap laporan. Tampilan halaman laporan ini dijelaskan pada Gambar 4.23 dan 4.24.



URBAN PETS

Dashboard Administrator Master Transaksi Penjualan Laporan Logout

Home / Laporan Pembelian

Report Parameter

Filter: Per Tanggal

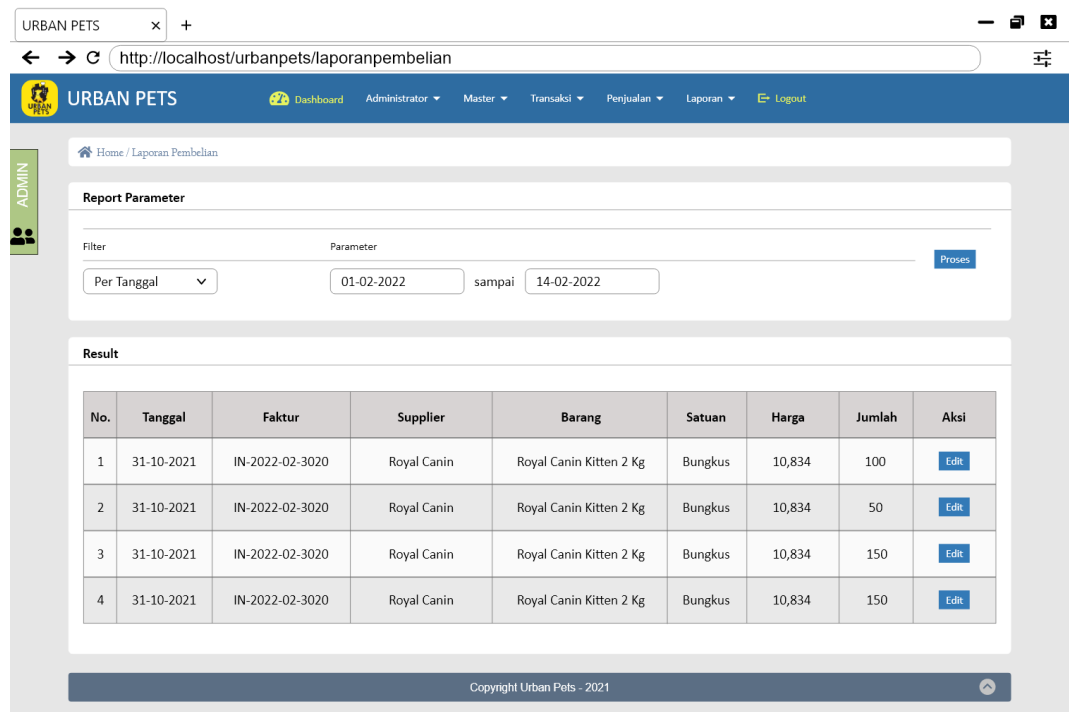
Tanggal Mulai: 01-02-2022 sampai Tanggal Akhir: 14-02-2022

Proses

Result

Copyright Urban Pets - 2021

Gambar 4. 23 Tampilan Input Laporan Pembelian



URBAN PETS

Dashboard Administrator Master Transaksi Penjualan Laporan Logout

Home / Laporan Pembelian

Report Parameter

Filter: Per Tanggal

Parameter: 01-02-2022 sampai 14-02-2022

Proses

Result

No.	Tanggal	Faktur	Supplier	Barang	Satuan	Harga	Jumlah	Aksi
1	31-10-2021	IN-2022-02-3020	Royal Canin	Royal Canin Kitten 2 Kg	Bungkus	10,834	100	Edit
2	31-10-2021	IN-2022-02-3020	Royal Canin	Royal Canin Kitten 2 Kg	Bungkus	10,834	50	Edit
3	31-10-2021	IN-2022-02-3020	Royal Canin	Royal Canin Kitten 2 Kg	Bungkus	10,834	150	Edit
4	31-10-2021	IN-2022-02-3020	Royal Canin	Royal Canin Kitten 2 Kg	Bungkus	10,834	150	Edit

Copyright Urban Pets - 2021

Gambar 4. 24 Tampilan Laporan Pembelian

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari apa yang telah disampaikan, untuk menyelesaikan permasalahan yang ada memerlukan keahlian dalam pemrograman berbasis Website agar desain ini dapat terealisasi.

Pembuatan Sistem Informasi Penjualan ini akan sangat berguna karena sistem penjualan masih bersifat mesin biasa. Dengan adanya sistem ini, jika di upload ke hosting maka dimanapun dan kapanpun owner dapat melihat dan mengetahui apaun terkait perkembangan perusahaannya.

5.2 Saran

Saran setelah selesai menyelesaikan perancangan sistem di Urban Pets penulis memberikan saran bahwa perlu adanya pengembangan sistem ini pada Urban Pets agar fungsi sistem tersebut bisa digunakan untuk membantu proses penjualan dan laporan.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Khairul, dan Rabini S., “Sistem Informasi Perpustakaan Politeknik Negeri Tanah Laut”. Dalam Jurnal Sains Dan Informatika. 2017. Vol. 3 (2) h. 61
- Adelia, dan Jimmy S., “Implementasi Customer Relationship Management (Crm) Pada Sistem Reservasi Hotel Berbasis Website Dan Desktop”. Dalam Jurnal Sistem Informasi. Vol. 6 (2). 2011
- Andri, Rogantina M., “Peran Dan Fungsi Teknologi Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran”. dalam Jurnal Ilmiah Reseach Sains. Vol. 3. No. 1. 2017. h. 123
- Ardikayana, I Gde, dan Adele Mailangkay., “Perancangan Aplikasi Pendidikan Lingkungan Dan Budaya Jakarta Menggunakan Ui Dan Ux Untuk Anak Usia 5-13 Tahun”. dalam Jurnal Perbanas Institute 52. 2021. Vol. 1 (1) h. 192
- Harahap, Seprida Hanum., “Analisis Pembelajaran Sistem Akuntansi Menggunakan Draw.Io Sebagai Perancangan Diagram Alir”, Dalam Prosding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu Universitas Asahan 2018. Vol. 1 (1) h. 102
- Hutahean, Japerson. *Konsep Sistem Informasi*. (Yogyakarta: Cv Budi Utama. 2015) h. 1
- John Westwood., *How To Write A Marketing Plan*. (Jakarta: Pt Alex Media Komputindo. 2004) h. 4
- Multazam, M., “Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Placeplus Menggunakan Pendekatan User Centered Design,” Univ. Islam Indones., Vol. 1, 2020 h. 8
- R. Ayesha, S. F. S. Gumilang, And M. Lubis, “Perancangan Ui/Ux Berbasis Website Pada Startup Sinau Yo,” E-Proceeding Eng., Vol. 6, No. 2. 2019 h. 8407
- Rahmawati, F. F., dab R. C. Nugroho, dan A. Zaidiah, “Perancangan Desain User Interface Lost And Found,” Senamika, Vol. 1, No. 1, Pp. 312–318, 2020, [Online]. tersedia: <https://Conference.Upnvj.Ac.Id/Index.Php/Senamika/Article/View/349>.
- Rangkuti, Freddy., *Strategi Promosi Yang Kreatif & Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*. (Jakarta: Pt Gramedia Pustaka Utama. 2009) h. 57
- Sachari, Agus dan Yan Yan S., *Pengantar Tinjauan Desain*. (Bandung: Institut Teknologi Bandung 2020) h. 167
- Satzinger, J. W., dan R. B. Jackson, And S. D. Burd, *Systems Analysis And Design In A Changing World*, Loose-Leaf Version. 2012
- Trimarsiah, dan Arafat, M., “Analisis Dan Perancangan Website Sebagai Sarana Informasi Pada Lembaga Bahasa Kewirausahaan Dan Komputer Akmi Baturaja”. dalam Jurnal Ilmiah Matrik. Vol. 19 (1). 2017 h. 2
- Wiyono, Erina., “Desain Interior Pada Konteks Kebudayaan”. Dalam Jurnal Gestalt. Vol. 3. No. 1. 2021. h. 2