

Perancangan Aplikasi Kasir dengan Metode Prototype Studi Kasus : UMKM Artasari

Isnaurokhmah

Universitas Amikom Purwokerto

Kusumas Astri Anggraeni

Universitas Amikom Purwokerto

Lailatur Rochmah

Universitas Amikom Purwokerto

Ilham Albana

Universitas Amikom Purwokerto

Alamat: Jl. Letjend Pol. Soemarto No.126, Watumas, Purwanegara, Kec. Purwokerto Utara,
Banyumas, Jawa Tengah, 53127

Korespondensi penulis: isnaur08@gmail.com

Abstract. *As human habits change due to advances in technology and information, technology is increasingly important in various aspects of life. Companies must keep up with development trends in the globalization era to develop their products and compete with fierce business competition. Artasari UMKM produces a variety of chips located in one of the villages in Purbalingga Regency. This UMKM still conducts sales and marketing traditionally. Bookkeeping and recording of transactions are still done manually, which causes many problems, such as consumers not trusting the results of calculations. A cashier information system is needed to improve operational efficiency and transaction security. It can help with data collection, bookkeeping, and recording transactions as well as creating financial reports as needed. In this research, the prototyping model is used to design a cashier application at UMKM Artasari. It is considered to help overcome this problem. This research is expected to improve the operational efficiency and security of UMKM Artasari transactions and increase consumer confidence in the calculation results. The result of the design is a system display consisting of several pages which include the login page, transaction data, sales reports, help, and prototype proof of transactions to be printed.*

Keywords: *UMKM, Information System, Cashier System, Prototype*

Abstrak. Ketika kebiasaan manusia berubah karena kemajuan teknologi dan informasi, teknologi semakin penting dalam berbagai aspek kehidupan. Perusahaan harus mengikuti tren perkembangan di era globalisasi untuk mengembangkan produk mereka dan bersaing dengan persaingan bisnis yang ketat. UMKM Artasari memproduksi berbagai macam keripik yang terletak di salah satu desa di Kabupaten Purbalingga. UMKM ini masih melakukan penjualan dan pemasaran secara tradisional. Pembukuan dan pencatatan transaksi masih dilakukan secara manual, yang menyebabkan banyak masalah, seperti konsumen tidak percaya hasil perhitungan. Sistem informasi kasir diperlukan untuk meningkatkan efisiensi operasional dan keamanan transaksi. Ini dapat membantu pendataan, pembukuan, dan pencatatan transaksi serta membuat laporan keuangan sesuai dengan kebutuhan. Dalam penelitian ini, model prototyping digunakan untuk merancang aplikasi kasir di UMKM Artasari. Dianggap dapat membantu mengatasi masalah ini. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional dan keamanan transaksi UMKM Artasari serta meningkatkan kepercayaan konsumen terhadap hasil perhitungan. Hasil perancangan adalah tampilan sistem yang terdiri dari beberapa halaman yang mencakup halaman login, data transaksi, laporan penjualan, bantuan, dan prototype bukti transaksi yang akan dicetak.

Kata kunci: UMKM, Sistem Informasi, Sistem Kasir, Prototype

LATAR BELAKANG

Kebiasaan manusia telah berubah dari waktu ke waktu sebagai akibat dari perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju dan berkembang dengan cepat di era modern. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya pengguna internet dari berbagai demografi, mulai dari anak-anak hingga orang tua yang sangat tertarik dengan kemajuan teknologi saat ini (Dewi et al. 2021). Pada era globalisasi saat ini, teknologi menjadi sangat penting, dan setiap orang telah menggunakannya dalam berbagai cara, perancangan desain interface adalah beberapa perkembangan teknologi yang memungkinkan pengguna menggunakan sarana digital dan internet untuk membuat produk yang dapat dilihat secara visual (Artikel 2023). Dengan penggunaan internet di semua bidang baik industri maupun lainnya, perusahaan harus selalu mengikuti tren perkembangan untuk mengembangkan produk mereka dan bersaing dengan persaingan bisnis yang ketat (Dewi et al. 2021). Sistem informasi menawarkan data yang membantu pengambilan keputusan, mengoptimalkan proses operasional, meningkatkan interaksi dengan pelanggan, dan mengelola sumber daya dengan lebih efisien. Dengan kata lain, sistem informasi memainkan peran penting dalam meningkatkan daya saing dan keberlanjutan perusahaan, yaitu dengan memberikan pelayanan terbaik dan kepuasan pelanggan (Fitriani and Risah Subariah 2022).

Di dunia bisnis, para pebisnis juga dapat memanfaatkan internet untuk melakukan jual beli dan promosi untuk mencapai target omset dan menghasilkan lebih banyak uang. UMKM menjadi salah satu pemberi kontribusi dalam memacu pertumbuhan ekonomi. Untuk negara-negara dengan income perkapita yang rendah, pertumbuhan dan pengembangan sektor UMKM sering dianggap sebagai salah satu indikator keberhasilan Pembangunan (Budiarsih and Sony 2022). UMKM Artasari merupakan salah satu UMKM yang terletak di Kabupaten Purbalingga, memproduksi berbagai macam keripik, mulai dari keripik singkong, pisang dan sebagainya. Keripik atau kripiik adalah sejenis makanan ringan berupa irisan tipis dari umbi-umbian, buah-buahan, atau sayuran yang digoreng di dalam minyak nabati (Prasetyo et al. 2022). Makanan ringan ini cocok untuk menemani ketika sedang bersantai. Rasanya juga beragam, ada yang manis, asin atau pedas. Pembuatan keripik biasanya dilakukan dengan cara digoreng, oleh karena itu keripik mengandung banyak lemak. Namun rasanya yang beragam menjadikan keripik mempunyai banyak peminat. Selain itu UMKM artasari juga memproduksi kacang umpet, sale, pangsit dan masih banyak lagi.

Dalam melakukan penjualan dan pemasarannya, UMKM Artasari masih melakukan secara tradisional yaitu dititipkan ke warung-warung terdekat ataupun melalui pemesanan bagi konsumen yang akan memesan dalam jumlah banyak. Proses pembukuan dari penjualan

produk juga masih belum ada, menyebabkan berapa banyak produk yang terjual, apa saja jenis produk yang terjual, stok barang, dan laporan penjualan produk tidak diketahui. Proses ini masih manual yaitu hanya menghitung setiap transaksi dengan kalkulator. Hal ini menyebabkan konsumen kurang percaya pada hasil perhitungan, permasalahan ini terjadi karena pelaku usaha kurang memahami kemajuan teknologi (Kartika Dewi et al. n.d.). Tidak adanya sistem informasi yang mengelola data dan informasi tersebut menjadi penyebab masalah tersebut. Mengatasi masalah tersebut memerlukan penggunaan berbagai pengetahuan, hal ini menyebabkan aplikasi kasir menjadi sangat penting bagi mayoritas bisnis saat ini (Miko Ilhamsyah and Abdurrazzaq 2024). Oleh karena itu dibutuhkan sistem informasi kasir yang dapat membantu pembukuan, pendataan dan membantu pencatatan transaksi serta membuat laporan keuangan sesuai dengan kebutuhan di UMKM Artasari.

KAJIAN TEORITIS

UMKM

Menurut Darwanto, salah satu penggerak ekonomi di Indonesia adalah Usaha Mikro Kecil dan Menengah(UMKM). Dengan opini yang sama, Aliyah menambahkan bahwa UMKM memiliki peranan dalam hal mengurangi tingkat pengangguran hal ini disebabkan karena dengan adanya UMKM maka terbuka juga lapangan kerja bagi masyarakat sekitar guna mencapai kesejahteraan masyarakat (Ermatita et al., 2024). Dampak yang luar biasa bagi perekonomian Indonesia begitu terasa dengan adanya peningkatan jumlah UMKM yang tinggi dengan dukungan dari berbagai pihak, mulai dari pemerintah, lembaga keuangan, maupun masyarakat luas lainnya (Farina & Opti, 2023). Sebagai tulang punggung sistem ekonomi kerakyatan yang tidak hanya ditujukan untuk mengurangi masalah kesenjangan antar golongan, pendapatan dan antar pelaku usaha ataupun pengentasan kemiskinan dan penyerapan tenaga kerja, pengembangan UMKM menjadi salah satu prioritas dalam Pembangunan ekonomi nasional (Utami et al., 2023).

Sistem Informasi

Menurut (Dristyan & Meri, 2022) Sistem di dalam suatu organisasi yang menggabungkan kebutuhan untuk pengolahan transaksi harian untuk mendukung operasi operasi organisasi disebut sistem informasi. Menurut Kiki Yasdomi, manfaat yang didapat dari sistem informasi adalah manfaat dalam hal pengurangan biaya yang dikeluarkan, manfaat dalam meminimalisir terjadinya kesalahan-kesalahan, selain itu juga dapat meningkatkan kecepatan proses aktivitas, serta dapat meningkatkan perencanaan dan pengendalian manajemen(Utami et al., 2023).

Aplikasi

Menurut (Fitra Aryansyah et al., 2023) ia berpendapat bahwa aplikasi merupakan perangkat lunak proses data yang berpacu pada sebuah komputasi. Selain itu, aplikasi bermanfaat untuk UMKM yaitu dapat memudahkan pencatatan keuangan dari sisi laba, penerimaan, pengeluaran, dan database produk sebagai referensi pada fitur pencatatan data penjualan karena banyaknya pencatatan tentang transaksi pengeluaran dan penerimaan (Fitrianto et al., 2023).

Sistem Kasir

Handayani berpendapat, Sistem Kasir adalah sistem yang dirancang dengan tujuan untuk memudahkan pemilik usaha dalam mengolah data produk, monitoring produk dan data transaksi. Sistem kasir menjadi salah satu hal penting dalam sebuah bisnis karena dapat mencakup beberapa hal seperti pencatatan transaksi, pembayaran, pemeriksaan harga, pencatatan stok, laporan penjualan, dan integrasi, jika tidak memakai sistem kasir sedikit kesalahan saja dapat membuat kerugian besar dalam bisnis, karena pekerjaan manual yang berhubungan dengan angka sangat berisiko dengan kesalahan penghitungan karyawan atau human error (Dika Febrianto & Wartariyus, 2023).

Perancangan

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Sidiq & Rohayati, 2023) Perancangan adalah proses pembuatan Keputusan untuk berbagai hal yang harus dilakukan oleh suatu organisasi. Perancangan juga dapat diartikan sebagai proses pasca-analisis dari siklus pengembangan sistem yang dapat berupa perancangan, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengorganisasian beberapa elemen terpisah menjadi satu kesatuan utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras suatu sistem (Nurmaharani & Heriyanto, 2023).

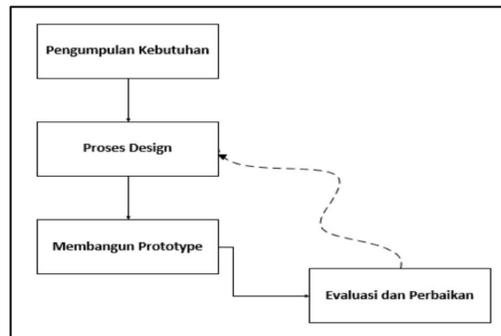
Prototype

Menurut Ogedebe dan Peter Jacob (2012), prototyping dalam konteks pengembangan perangkat lunak adalah proses menciptakan model kerja sistem yang berfungsi sebagai versi awal dari program atau perangkat lunak yang sedang dikembangkan. Prototipe ini sering kali dibuat untuk tujuan demonstrasi atau sebagai bagian dari proses pengembangan perangkat lunak. Prototipe ini dibuat sebelum pengembangan lebih lanjut atau untuk keperluan pengembangan sebelum produksi secara massal (Sugiharti & Mujiastuti, 2023).

METODE PENELITIAN

1. Metode Perancangan Prototype

Metode Perancangan Perangkat Lunak Sistem Informasi Kasir pada UMKM Artasari akan dibuat dengan mengimplementasikan model prototyping. Sebuah prototype adalah versi awal dari sistem perangkat lunak yang digunakan untuk mendemonstrasikan konsep-konsep, percobaan rancangan, dan menemukan lebih banyak masalah dan solusi yang memungkinkan. Sistem dengan model prototype memperbolehkan pengguna untuk mengetahui bagaimana sistem berjalan dengan baik. Dengan metode prototyping ini akan dihasilkan prototype sistem sebagai perantara pengembang dan pengguna agar dapat berinteraksi dalam proses kegiatan pengembangan sistem informasi (Nugraha & Syarif, 2018). Metode prototyping yang digunakan di dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran aplikasi yang akan dibangun melalui perancangan aplikasi prototype terlebih dahulu kemudian akan dievaluasi oleh user (Firmansyah et al., 2021).



Gambar 1 Alur Penelitian

Alur penelitian yang dilakukan dalam penelitian adalah:

a. Pengumpulan kebutuhan

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data mengenai keluhan dari user dan mengidentifikasi garis besar kebutuhan dasar dari system yang akan dibuat. Pada tahapan ini langsung dilakukan di lokasi UMKM Artasari, hal ini dilakukan untuk mengetahui berbagai masalah yang dikeluhkan di UMKM Artasari, dan hasil informasi tersebut dapat menjadi dasar dalam pembuatan sistem informasi yang akan dibuat.

b. Proses Desain

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan rancangan sementara yang nantinya akan di demonstrasikan kepada user mengenai gambaran proses cara kerja sistem. Tahapan ini

mencakup gambaran input, proses, dan output prototype yang dapat memudahkan saat proses pembangunan prototype.

c. Membangun Prototype

Proses pembuatan prototype dilakukan sesuai dengan desain yang sebelumnya dibuat guna memudahkan user memahami desain yang dirancang.

d. Evaluasi dan perbaikan

Selesai pembuatan prototype, user mengevaluasi hasil prototype yang kemudian dikonsultasikan kembali mengenai perbaikan yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan user.

2. Metode pengumpulan data

a. Wawancara

Untuk mengetahui mengenai permasalahan yang ada di UMKM Artasari, kami melakukan wawancara secara langsung dan tanya jawab dengan pemilik UMKM untuk mengetahui keluhan yang terjadi pada proses transaksi di UMKM Artasari.

b. Observasi

Melakukan pengamatan langsung kegiatan yang berhubungan langsung dengan masalah yang terjadi di lokasi UMKM Artasari guna lebih memahami proses yang terjadi serta memperoleh data dan keterangan yang lebih lengkap. Lokasi pengamatan berada di lokasi UMKM Artasari, Kecamatan Karangmoncol, Purbalingga.

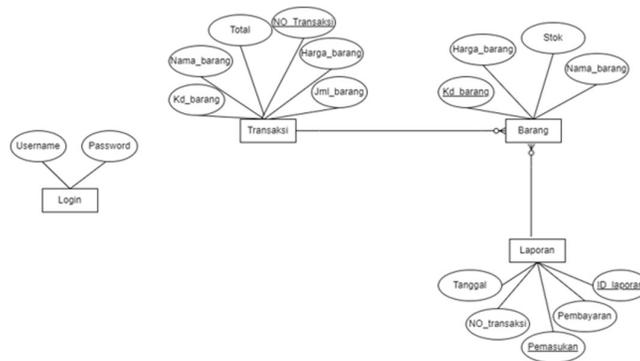
c. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan membaca literatur yang berkaitan dengan judul yang berkaitan dengan masalah yang serupa sebagai referensi. Informasi tersebut diambil dari berbagai sumber, seperti jurnal, paper, dan penelitian-penelitian sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

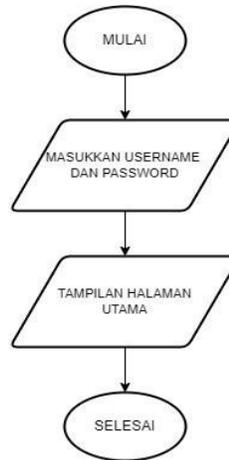
Entity Relationship Diagram atau ERD adalah sebuah diagram struktural yang digunakan untuk merancang sebuah database (Larassati et al., 2019). Tujuan dibuatnya ERD adalah untuk membantu peneliti dalam melakukan pemodelan dan perancangan basis data sistem informasi kasir UMKM Artasari.



Gambar 2 Entity Relationship Diagram

2. Flowchart Diagram

a. Flowchart Login



Gambar 3 Flowchart Login

b. *Flowchart Input Data Barang*



Gambar 4 Flowchart Input Data Barang

c. *Flowchart Transaksi*



Gambar 5 Flowchart Transaksi

3. Tampilan Form Menu *Login*

Dibawah ini adalah tampilan Form Menu Login yang akan menunjukkan halaman login untuk user yang berisikan username dan password yang harus diisi (Dewi et al. 2021). Halaman ini digunakan untuk memberi batasan bahwa hanya pengguna atau orang yang berkepentingan saja, hal ini akan membantu menjaga keamanan sistem.



Gambar 6 Halaman Login

4. Tampilan Form Menu Halaman Utama

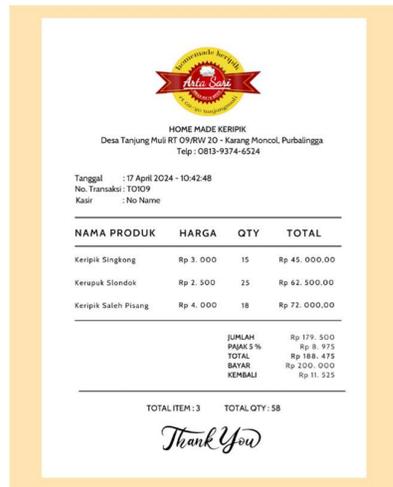
Form Menu Halaman Utama berisi halaman informasi untuk melakukan transaksi penjualan yang akan diisi oleh kasir saat menginputkan pembelian dari konsumen. Kasir dapat menginputkan tanggal transaksi, kode barang, nama barang, harga barang, dan jumlah barang dari transaksi. Lalu kasir juga dapat mencetak bukti pembayaran pada halaman ini dengan mengklik button Simpan.

TRANSAKSI			
INPUT TRANSAKSI			
Tanggal	26/04/2024		
No. Transaksi	T0001		
Kode Barang	<input type="text"/>		
Nama Barang	<input type="text"/>		
Harga Barang	<input type="text"/>		
Jumlah	<input type="text"/>		
<input type="button" value="Tambah"/> <input type="button" value="Selesai"/>			
		Jumlah	28.000,00
		Pajak 5%	1.400,00
		Total	29.400,00
		Bayar	30.000,00
		Kembali	600,00

Gambar 7 Halaman Utama

5. Tampilan Form Tampilan Bukti Pembayaran

Form Tampilan Bukti Pembayaran adalah tampilan struk yang akan dicetak untuk diberikan kepada pelanggan sebagai bukti transaksi pembelian.



Gambar 8 Tampilan Bukti Pembayaran

6. Tampilan Form Menu Barang

Form Menu Barang berisi mengenai data barang yang ada pada toko beserta informasi harga barang dan stok barang. Kasir atau pemilik toko dapat juga untuk menambah barang, melakukan edit terhadap informasi barang, dan menghapus barang dalam Form Menu Barang.



Gambar 9 Halaman Data Barang

7. Tampilan Form Menu Laporan

Form Menu Laporan berisi informasi mengenai laporan penjualan pada toko yang dapat diatur kapan saja transaksi yang ingin diketahui melalui laporan dan mengetahui total penjualan. Selain itu, laporan penjualan ini dapat juga dicetak untuk membantu dalam pemantauan penjualan tiap bulannya dan penghitungan keuntungan yang didapatkan.



LAPORAN PENJUALAN

Tanggal Awal: 16/04/2024 Tanggal Akhir: 20/04/2024 Semua Transaksi Total Penjualan: 603.800,00

NO.	TANGGAL	NO. TRANSAKSI	PEMASUKAN	PEMBAYARAN	DETAIL
1.	16/04/2024	T0105	53.900,00	TUNAI	
2.	16/04/2024	T0106	45.000,00	TUNAI	
3.	16/04/2024	T0107	67.800,00	TUNAI	
4.	17/04/2024	T0108	12.100,00	DEBIT	
5.	17/04/2024	T0109	26.500,00	TUNAI	
6.	18/04/2024	T0110	30.700,00	TUNAI	
7.	18/04/2024	T0111	15.600,00	DEBIT	
8.	18/04/2024	T0112	67.400,00	TUNAI	
9.	18/04/2024	T0113	43.000,00	DEBIT	
10.	18/04/2024	T0114	18.500,00	DEBIT	

PRINT EXCEL PDF TXT

Gambar 10 Halaman Laporan Penjualan

8. Tampilan Form Bantuan

Form Bantuan berisi mengenai bantuan informasi yaitu Pembaruan Stok, Transaksi, dan informasi nomor Whatsapp. Pembaruan Stok berisi informasi mengenai bagaimana cara memperbarui informasi produk yang ada di Form Menu Barang. Transaksi berisi informasi mengenai bagaimana cara untuk melakukan transaksi secara non tunai. Pada bagian Whatsapp berisi mengenai nomor Whatsapp dari Admin yang akan membantu pengguna jika mengalami kendala saat menggunakan aplikasi.



Gambar 11 Halaman Bantuan (Pembaruan Stok)



Gambar 12 Halaman Bantuan (Transaksi)



Gambar 13 Halaman Bantuan (Kontak Admin)

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

- Tujuan pembuatan sistem ini adalah untuk membantu UMKM Artasari dalam memperhitungkan keuntungan dan kerugian karena mereka tidak memiliki sistem informasi yang mengelola data dan informasi transaksi.
- Sistem informasi kasir ini berfungsi sebagai penyimpanan data penjualan, pembayaran, dan terdapat laporan yang dapat digunakan untuk membantu pembukuan di UMKM Artasari.
- Metode prototyping digunakan dalam desain Sistem Informasi Kasir UMKM Artasari, yang mencakup tahapan pengumpulan kebutuhan, proses desain, pembangunan prototipe, dan evaluasi dan perbaikan. Metode ini memungkinkan pengguna melihat bagaimana sistem berjalan dengan baik dan memudahkan proses pengembangan sistem informasi.

- d. Hasil perancangan berupa tampilan sistem berupa beberapa halaman yang berisi halaman login, transaksi, data barang, laporan penjualan, bantuan dan terdapat juga prototype bukti transaksi yang akan dicetak.

Saran

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah untuk fokus pada implementasi desain dari aplikasi kasir yang sudah dirancang dengan metode prototype. Peneliti dapat mengarahkan penelitian untuk mengubah desain yang telah disusun menjadi aplikasi jadi yang dapat digunakan dan diuji.

DAFTAR REFERENSI

- Dewi, Sari, Leni Laudeciska, Auli Figa, Annisa Auliani, Destina Veronica Marbun, and Windy Dwiyaniti. 2021. "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEBSITE PADA." 3:841–48.
- Artikel, Informasi. 2023. "Pelatihan Desain UI / UX Website UMKM Profile Labscarpe Dengan Aplikasi Figma." 3(2):1972–80.
- Fitriani, Desi, and Risah Subariah. 2022. "Perancangan Aplikasi Form Pelayanan Jasa Pada Studio Foto Produk Unik Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype." *Jurnal Publikasi Teknik Informatika* 1(3):24–34. doi: 10.55606/jupti.v1i3.592.
- Budiarsih, Riani, and Hartono Sony. 2022. "Persepsi Pelaku UMKM Terhadap Alternatif Model Pemungutan Pajak UMKM Dengan Pemanfaatan Teknologi QRIS." *JURNAL PAJAK INDONESIA (Indonesian Tax Review)* 6(1):38–46. doi: 10.31092/jpi.v6i1.1549.
- Prasetyo, Dwi Yuli, Fitri Yunita, Asniati Bindas, Abdullah Abdullah, and Samsudin Samsudin. 2022. "Pelatihan Dan Pembuatan Website E-Commerce Pada Umkm Mudokufood Tembilahan." *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3(2):626–37. doi: 10.31004/cdj.v3i2.4393.
- Kartika Dewi, Pratiwi, Penggunaan Aplikasi Kasir Pintar Dalam Pencatatan, Silvy Eka Safitry, and Universitas Muhammadiyah Ponorogo. n.d. "PENGUNAAN APLIKASI KASIR PINTAR DALAM PENCATATAN KEUANGAN (STUDI KASUS UMKM POKLAHSAR WISNA FRESH) Ardyan Firdausi Mustoffa." 98–109.
- Miko Ilhamsyah, and Muhammad Adrinta Abdurrazzaq. 2024. "Perancangan Aplikasi Kasir Pada Toko 'PTB CATSHOP' Berbasis Website." *KALBISCIENTIA Jurnal Sains Dan Teknologi* 11(01):73–81. doi: 10.53008/kalbiscientia.v11i01.3360.
- Dika Febrianto, M., & Wartariyus, W. (2023). Pemanfaatan Software Bone dalam Pembuatan Sistem Kasir pada Percetakan Kingprinting (Utilization of Bone Software in Making a Cashier System in Kingprinting Printing). *Jurnal Ilmu Siber Dan Teknologi Digital*, 1(2), 135–141. <https://doi.org/10.35912/jisted.v1i2.2316>
- Dristyan, F., & Meri, M. (2022). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI TOKO ONLINE UNTUK UMKM. In *Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat* (Vol. 2, Issue 2). <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JPSTM>

- Ermatita, E., Adrezo, M., Matondang, N., & Irmanda, H. N. (2024). Pelatihan Sistem Informasi Untuk Pendataan UMKM di Indramayu. *ABDI MOESTOPO: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 7(1), 24–31. <https://doi.org/10.32509/abdimoestopo.v7i1.3467>
- Farina, K., & Opti, S. (2023). PENGARUH PEMANFAATAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI DAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP KINERJA UMKM. *Jesya*, 6(1), 704–713. <https://doi.org/10.36778/jesya.v6i1.1007>
- Fitra Aryansyah, D., Sokibi, P., Fahrudin, R., & Artikel, S. (2023). PERANCANGAN DESIGN UI/UX APLIKASI PENJUALAN STORE PAKAIAN DENGAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS ANDROID INFO ARTIKEL. 2(1), 135. <https://doi.org/10.xxxxx>
- Fitrianto, A., Nugroho, D. S., Rahmat, F. N., & Putri, I. G. a. a. A. (2023). PEMBUATAN APLIKASI PENCATATAN KEUANGAN DAN MASTER DATA PRODUK BERBASIS DESKTOP UNTUK PROGRAM DIGITALISASI PADA KEDAI LIBONG COFFEE. jabb.lppmbinabangsa.id. <https://doi.org/10.46306/jabb.v4i1.531x/xxxx>
- Nurmaharani, S., & Heriyanto. (2023). ANALISA DAN PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA CV. MULTI BAN OTO SERVIS BEKASI. *INFOTECH Journal*, 9(1), 46–53. <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i1.4393>
- Sidiq, M., & Rohayati, T. (2023). PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB DENGAN METODE PROTOTYPING PADA UMKM SINAR TERANG DESA PUSAKASARI KECAMATAN CIPAKU. *INFOTECH Journal*, 9(1), 76–83. <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i1.4863>
- Sugiharti, T. I., & Mujiastuti, R. (2023). PEMBUATAN PROTOTYPE APLIKASI MIMOPAY DENGAN METODE DESIGN THINKING* *Corresponding Author (Vol. 13, Issue 3). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it/index>
- Utami, U., Yasdomi, K., Sabri, K., Safitri, N., & Rifqi, M. (2023). Rancangan Sistem Informasi Promosi Produk UMKM Desa Rambah Tengah Hulu Berbasis Web. *Remik*, 7(1), 713–723. <https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.12168>
- Nugraha, W., & Syarif, M. (2018). Informasi Penghitungan Volume Dan Cost Penjualan. *Jusim*, 3(2), 94–101.
- Firmansyah, Y., Maulana, R., & Hutagalung, D. O. (2021). Implementasi Model Prototipe Dalam Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Sparepart. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 63–71. <https://doi.org/10.31294/justian.v2i01.366>
- Larassati, M., Latukolan, A., Arwan, A., & Ananta, M. T. (2019). Pengembangan Sistem Pemetaan Otomatis Entity Relationship Diagram Ke Dalam Database | *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(4), 4058–4065.