E-ISSN: 3025-0994
Halaman 5872-5884
Volume 4 Nomor 4 Tahun 2026

Rancang Bangun Sistem *E-Commerce* Creative Pondok Undangan Berbasis *Web* Menggunakan Metode *Rapid Application Development* (RAD)

Hayuda Putra Pratama[1], Emon Azriadi[2] , Safni Marwa[3]

[1,2,3] Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
e-mail: hayudaputrapratama@gmail.com, emon.ft@universitaspahlawan.ac.id, safnimarwa@universitaspahlawan.ac.id

Abstrak

Creative Pondok Undangan merupakan usaha yang bergerak di bidang jasa percetakan dan pembuatan undangan di Bangkinang, Kabupaten Kampar yang memiliki beragam variasi desain dan layanan kustomisasi. Proses pelayanan masih dilakukan secara konvensional melalui pertemuan langsung maupun pesan singkat, meliputi penyampaian informasi katalog, konsultasi pelanggan, pencatatan pesanan secara manual, hingga verifikasi pembayaran yang memakan waktu. Kondisi tersebut menyebabkan keterlambatan respons kepada pelanggan, risiko kesalahan pencatatan, pengelolaan data pesanan yang kurang terstruktur, serta menyulitkan pelanggan, terutama yang berada di luar daerah, dalam memperoleh informasi produk secara lengkap dan melakukan pemesanan dengan mudah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dirancang dan dibangun sistem e-commerce berbasis web guna meningkatkan efektivitas pelayanan, mempercepat proses transaksi, dan meningkatkan efisiensi pengelolaan transaksi operasional. Pengembangan sistem menggunakan metode Rapid Application Development (RAD) yang terdiri atas tahapan requirements planning, user design, construction, dan cutover agar proses perancangan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sistem dibangun menggunakan framework Laravel 10 dengan basis data MySQL untuk menjamin keamanan serta keandalan penyimpanan data, serta diuji secara menyeluruh menggunakan metode Black Box Testing. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fungsi sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan tanpa kendala teknis. Sistem yang dihasilkan mampu mengintegrasikan pengelolaan produk, pemesanan, komunikasi pelanggan, pemantauan status pengerjaan, dan pembayaran otomatis melalui QRIS ke dalam satu sistem berbasis web sehingga proses pelayanan menjadi lebih efektif, pengelolaan data lebih terstruktur, transaksi lebih efisien, serta jangkauan pemasaran menjadi lebih luas. Sistem tersebut layak diimplementasikan sebagai media digital dalam mendukung operasional dan daya saing Creative Pondok Undangan.

Kata kunci: *E-Commerce*, Creative Pondok Undangan, *Rapid Application Development*.

Abstract

Creative Pondok Undangan is a business engaged in printing and invitation manufacturing services in Bangkinang, Kampar Regency, offering a wide variety of designs and customization services. The service process is still carried out conventionally through face-to-face meetings and instant messaging, covering catalog information delivery, customer consultation, manual order recording, and time-consuming payment verification. This condition causes response delays to customers, risks of recording errors, poorly structured order data management, and difficulties for customers—especially those outside the region—in obtaining complete product information and placing orders easily. To overcome these problems, a web-based e-commerce system was designed and built to improve service effectiveness, accelerate transaction processes, and enhance operational transaction management efficiency. The system development utilizes the Rapid Application Development (RAD) method, consisting of requirements planning, user design, construction, and cutover stages so that the design process aligns with user needs. The system was built using the Laravel 10 framework with a MySQL database to guarantee data storage security and reliability, and was thoroughly tested using the Black Box Testing method. Test results indicate that all system functions operate according to requirements without technical issues. The resulting system is capable of integrating product management, ordering, customer communication, work status monitoring, and automatic payments via QRIS into a single web-based system, making the service process more effective, data management more structured, transactions more efficient, and marketing reach broader. The system is feasible to be implemented as a digital medium to support the operations and competitiveness of Creative Pondok Undangan.

Keywords : *E-Commerce*, Creative Pondok Undangan, *Rapid Application Development*

LATAR BELAKANG

Transformasi digital kini telah menjadi pilar utama bagi keberlangsungan berbagai sektor bisnis, termasuk Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Pemanfaatan teknologi informasi tidak lagi dipandang sekadar sebagai pelengkap operasional, melainkan instrumen esensial untuk mendongkrak daya saing dan memperluas jangkauan pasar. Salah satu wujud nyata dari adaptasi ini adalah implementasi *Website e-commerce* yang memungkinkan pelaku usaha untuk memasarkan produk serta memberikan layanan transaksi yang cepat, transparan, dan dapat diakses oleh konsumen kapan saja dan di mana saja (Pradana et al., 2026).

Sesuai dengan budaya masyarakat Indonesia yang lekat dengan perayaan momen-momen penting seperti pernikahan, aqiqah, khitanan, dan perayaan momen penting lainnya, undangan fisik dan digital menjadi sebuah kebutuhan pokok dalam melaksanakan perayaan momen penting tersebut (Diman & Sabir, 2022). Kebutuhan terhadap jasa percetakan undangan tetap memiliki permintaan yang tinggi karena masyarakat membutuhkan media undangan yang dapat disesuaikan dengan tema dan kebutuhan acara yang akan dilaksanakan. Pada daerah Kecamatan Bangkinang Kota Kabupaten Kampar terdapat beberapa UMKM

yang bergerak dibidang jasa percetakan dan pembuatan undangan, salah satunya adalah Creative Pondok Undangan yang berlokasi di Jl. Sudirman depan Bank BRI Bangkinang, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Usaha ini berada dalam satu lokasi dengan PT. Riau Wisata Hati Cabang Bangkinang dan dikelola oleh pemilik yang sama. Berdasarkan data transaksi usaha jasa percetakan dan pembuatan undangan tersebut, dari tahun 2024–2025 menunjukkan bahwa usaha tersebut memiliki tingkat permintaan yang konsisten.



Gambar 1 Kantor Creative Pondok Undangan

Saat ini Creative Pondok Undangan dikelola oleh satu orang pemilik dan satu orang karyawan yang mengoperasionalkan usaha jasa percetakan undangan tersebut.Berdasarkan hasil wawancara bersama karyawan, sistem yang digunakan saat ini masih bersifat konvensional, mulai dari pendataan pelanggan, pengelolaan pesanan, hingga penyediaan informasi layanan. Pelanggan diwajibkan datang langsung ke lokasi untuk mendapatkan informasi atau berkonsultasi mengenai jasa percetakan undangan. Selain itu, penyimpanan data masih mengandalkan buku catatan fisik dan riwayat pesan *WhatsApp*. Pendekatan manual ini kerap memicu kendala teknis, seperti hilangnya jejak komunikasi hingga kesalahan pencatatan detail pesanan pelanggan.

Pelanggan dari daerah yang jauh, seperti Kuok, Siabu, dan Tapung, tidak hanya mengalami kesulitan dalam mengakses informasi *katalog*, tetapi juga menghadapi hambatan dalam melakukan proses pemesanan dan pembayaran secara instan. Dampak lebih lanjut muncul pada sisi operasional, dengan hanya memiliki satu karyawan, seluruh aktivitas operasional harus ditangani oleh satu orang secara bersamaan, mulai dari melayani komunikasi pelanggan, mencatat pesanan, melakukan verifikasi pembayaran, hingga mengerjakan proses desain dan produksi undangan. Kondisi ini menyebabkan konsentrasi kerja terbagi dan karyawan tidak dapat selalu memberikan *respons* yang cepat terhadap pertanyaan ataupun pemesanan pelanggan yang dilakukan melalui *whatsapp*. Hal tersebut juga diperparah karena karyawan tidak selalu berada di tempat saat pelanggan datang, sehingga pelayanan menjadi kurang maksimal.

Selain itu, Creative Pondok Undangan juga belum memiliki media konsultasi yang terintegrasi secara langsung pada sistem digital, sehingga seluruh komunikasi masih bergantung pada *WhatsApp.* Dalam kondisi tersebut, karyawan harus mencari dan mengirimkan foto-foto sampel desain undangan satu per satu secara manual kepada

pelanggan. Proses ini tidak hanya memakan waktu, tetapi juga menambah beban kerja karyawan yang pada saat yang sama harus menangani komunikasi pelanggan, verifikasi pembayaran, serta proses produksi undangan. Disisi lain, layanan *custom* undangan yang menjadi salah satu kebutuhan penting pelanggan dalam menyesuaikan desain undangan sesuai tema acara masih dilakukan secara manual melalui komunikasi personal, sehingga prosesnya kurang terstruktur dan berpotensi menimbulkan kesalahan komunikasi. Keterlambatan respons ini menjadi sangat fatal untuk keberlangsungan usaha. Ketiadaan sistem manajemen pesanan yang terintegrasi menyebabkan usaha kehilangan peluang pasar yang lebih luas, karena calon pelanggan cenderung beralih ke kompetitor yang menawarkan pengalaman belanja digital yang lebih praktis, transparan, dan dapat dilakukan kapan saja tanpa harus menunggu respons manual (Surahmat, 2023).

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh Creative Pondok Undangan tersebut, maka solusi yang diusulkan dalam penelitian ini adalah rancang bangun sistem *e-commerce* berbasis *web*. Melalui sistem *e-commerce* ini, penyediaan informasi, pemesanan, hingga pembayaran dapat dilakukan melalui sistem yang akan dibangun. Pelanggan dari wilayah yang jauh seperti di luar Kabupaten Kampar yang sebelumnya harus mendapatkan informasi serta melakukan komunikasi berulang melalui *WhatsApp*, dengan sistem *e-commerce* ini tidak perlu melakukan hal tersebut lagi.

Dengan sistem *e-commerce* pelanggan dapat langsung mengakses *katalog* produk secara *detail*, melakukan pemesanan, melakukan *custom* undangan sesuai kebutuhan, berkonsultasi melalui fitur *chat* dan memantau status pesanan, hingga melakukan pembayaran melalui *QRIS*. Dalam mengimplementasikan solusi tersebut, penelitian ini menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) sebagai kerangka kerja pengembangan perangkat lunak. Pemilihan metode RAD karena keunggulannya dalam menghasilkan perangkat lunak secara cepat dan *responsif* melalui pendekatan *prototype* serta iterasi yang intensif. RAD menawarkan fleksibilitas tinggi untuk melakukan penyesuaian fitur berdasarkan umpan balik langsung dari pengguna selama proses pengerjaan (Titania & Zulfachmi, 2021).

Pemilihan metode *Rapid Application Development* (RAD) sangat krusial bagi Creative Pondok Undangan karena metode ini memungkinkan keterlibatan langsung pemilik dan karyawan dalam setiap tahapan pengembangan sistem. Keterlibatan tersebut penting untuk memastikan bahwa fitur-fitur yang dibangun, seperti pengelolaan pesanan, layanan *custom* undangan, fitur *chat*, pemantauan status pesanan, dan pembayaran digital melalui *QRIS*, benar-benar sesuai dengan kebutuhan operasional usaha percetakan (Sondang, 2024). Selain itu, pendekatan *prototype* dan iterasi yang digunakan dalam RAD dapat meminimalisir risiko kesalahan fungsional serta mempercepat proses pengembangan sistem. Dengan inovasi ini, diharapkan sistem yang dibangun dapat menyelesaikan permasalahan *slow response*, meningkatkan efisiensi pengelolaan pesanan, menghadirkan layanan *custom* undangan yang lebih terstruktur, mempercepat komunikasi antara pelanggan dan pihak usaha melalui fitur *chat*, serta memberikan pengalaman transaksi digital yang lebih efektif dan efisien bagi pelanggan.

METODE

Teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh informasi yang akurat dan relevan terkait kebutuhan sistem *e-commerce* pada Creative Pondok Undangan. Adapun teknik yang digunakan meliputi wawancara, observasi, dan studi literatur yaitu:

Wawancara



Gambar 2 Wawancara

Untuk mengetahui tentang proses bisnis yang sedang berlangsung, dilakukan wawancara langsung dengan Muhammad fikri selaku pemilik Creative Pondok Undangan. Melalui wawancara ini, dikumpulkan informasi mengenai proses pemesanan undangan serta permasalahan yang dihadapi, termasuk keterbatasan sistem manual, keterlambatan respons pelanggan, dan kebutuhan sistem yang diharapkan.

Tabel 1 Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana alur proses pemesanan undangan yang selama ini berjalan di Creative Pondok Undangan, mulai dari pelanggan melakukan pemesanan hingga pesanan selesai?	Proses pemesanan biasanya diawali dengan pelanggan datang langsung ke lokasi usaha untuk melihat dan memilih model undangan yang tersedia. Setelah pelanggan menentukan pilihan, detail pesanan dicatat secara manual. Selanjutnya dilakukan proses desain undangan sesuai permintaan pelanggan. Setelah desain selesai, pelanggan akan dihubungi untuk melakukan pengecekan dan persetujuan desain. Jika desain telah disetujui, proses pencetakan dilakukan, kemudian hasil undangan diambil langsung oleh pelanggan.

2	Media apa saja yang saat ini digunakan pelanggan untuk melakukan pemesanan?	Pelanggan biasanya melakukan pemesanan dengan datang langsung ke lokasi usaha atau melalui komunikasi menggunakan aplikasi *WhatsApp*.
3	Apakah pernah terjadi kehilangan riwayat obrolan atau pesanan dari pelanggan?	Ya, terkadang riwayat percakapan pelanggan melalui *WhatsApp* hilang atau tertimbun oleh pesan lain, sehingga pelanggan harus menghubungi kembali untuk melanjutkan proses pemesanan.
4	Apakah pernah terjadi kehilangan pelanggan akibat lambatnya respons pelayanan?	Ya, pernah terjadi kehilangan pelanggan karena keterlambatan dalam memberikan respons terhadap pertanyaan atau permintaan pelanggan.
5	Apakah saat ini tersedia katalog produk yang dapat diakses pelanggan sebelum datang ke lokasi?	Saat ini tersedia katalog dalam bentuk buku fisik di lokasi usaha. Untuk pelanggan yang tidak datang langsung, contoh desain biasanya difoto secara manual lalu dikirimkan melalui *WhatsApp*.
6	Berapa jumlah *staf* karyawan yang saat ini menangani operasional di Creative Pondok Undangan?	Saat ini operasional usaha hanya ditangani oleh satu orang karyawan.
7	Apakah terdapat pelanggan dari luar daerah yang melakukan pemesanan, dan bagaimana mereka mengetahui produk yang tersedia?	Ya, terdapat pelanggan dari luar daerah seperti Kuok, Siabu, dan Tapung. Mereka biasanya memperoleh informasi produk melalui komunikasi menggunakan *WhatsApp*.

Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung aktivitas di Creative Pondok Undangan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai proses bisnis yang sedang berjalan. Pengamatan dilakukan terhadap proses pemesanan yang masih berlangsung secara manual, mulai dari komunikasi dengan pelanggan melalui *WhatsApp* hingga pencatatan pesanan ke dalam buku. Dari hasil observasi tersebut diperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai berbagai permasalahan yang terjadi, seperti kesulitan dalam pengelolaan dan pencarian data, risiko kehilangan atau kesalahan pencatatan data, keterlambatan respons terhadap pelanggan, serta keterbatasan dalam memberikan pelayanan yang cepat, efektif, dan terintegrasi. Hasil observasi ini menjadi dasar dalam merumuskan kebutuhan sistem yang akan dikembangkan.

Studi Literatur

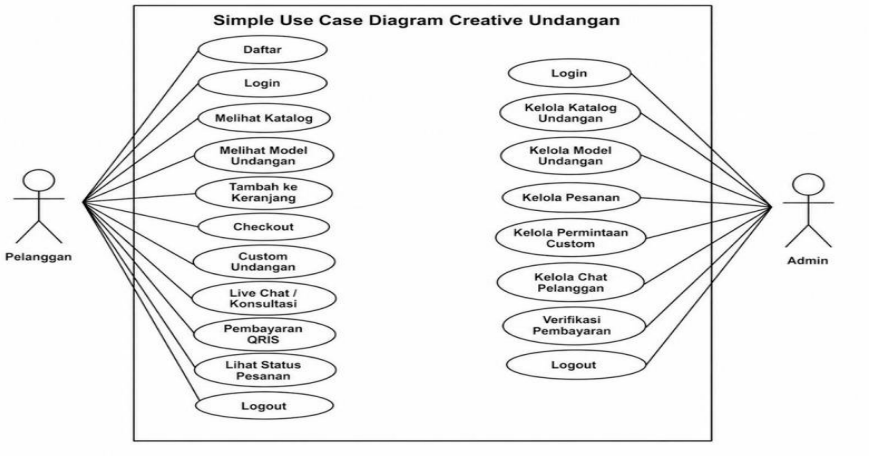
Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari berbagai sumber referensi ilmiah yang relevan dengan penelitian, seperti jurnal ilmiah, buku referensi, artikel ilmiah, dan penelitian terdahulu. Studi literatur difokuskan pada topik yang berkaitan dengan sistem *e-commerce* berbasis *web*, sistem informasi pemesanan, pengembangan perangkat lunak, metode *Rapid Application Development* (RAD), *Unified Modeling Language* (UML), *framework* Laravel, MySQL, metode analisis *PIECES*, serta metode pengujian *Black Box Testing*. Sumber-sumber tersebut digunakan untuk memperoleh informasi dan landasan ilmiah yang relevan dengan permasalahan dan kebutuhan sistem pada Creative Pondok Undangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskrispi Sistem

Sistem yang dibangun merupakan sistem *e-commerce* berbasis *web* yang digunakan untuk membantu proses pemesanan dan penjualan undangan pada Creative Pondok Undangan. Sistem ini dirancang untuk menggantikan proses pemesanan yang sebelumnya masih dilakukan secara konvensional menjadi lebih terstruktur, cepat, dan dapat diakses secara online. Pada sistem yang berjalan sebelumnya, pelanggan harus datang langsung ke lokasi atau menghubungi karyawan melalui *WhatsApp* untuk melihat katalog, melakukan konsultasi, memesan undangan, serta melakukan konfirmasi pembayaran. Kondisi tersebut menyebabkan proses pelayanan menjadi kurang efektif, terutama karena operasional usaha hanya ditangani oleh satu orang karyawan.

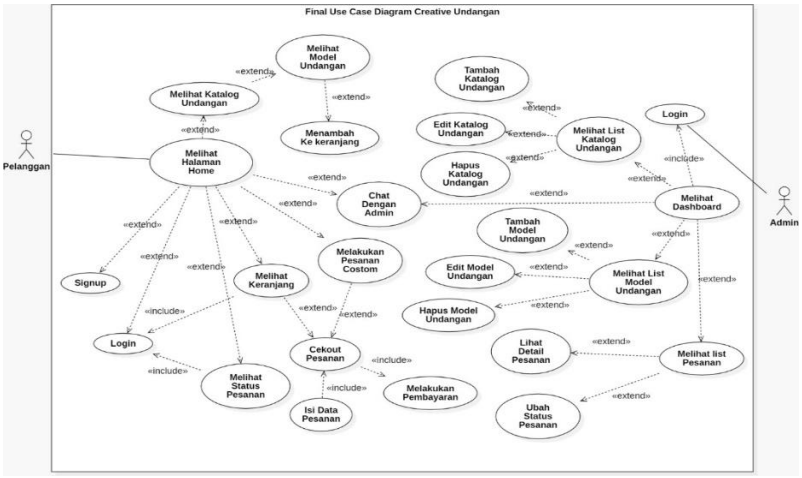
Simple Use Case Diagram memetakan fungsionalitas utama (*high-level*) dari sistem yang akan dibangun secara garis besar berdasarkan interaksi dua aktor utama, yaitu Pelanggan dan Staff.



Gambar 3 *Simple Use Case*

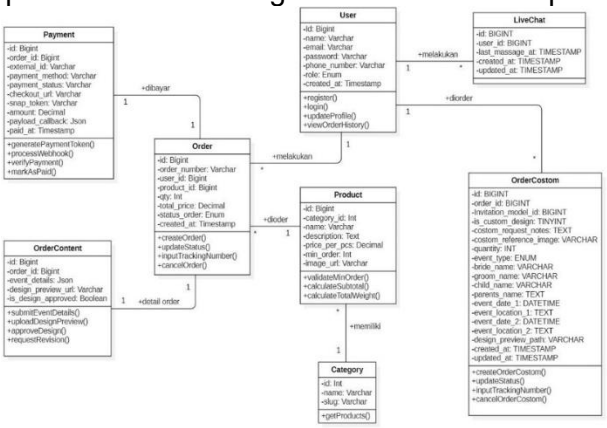
Final Use Case Diagram merupakan representasi rancangan sistem yang lebih detail. Diagram ini menjabarkan pemisahan fungsi utama menjadi berbagai use case yang terhubung

dengan relasi <<*include*>> (proses yang diwajibkan) dan <<*extend*>> (proses opsional tambahan).



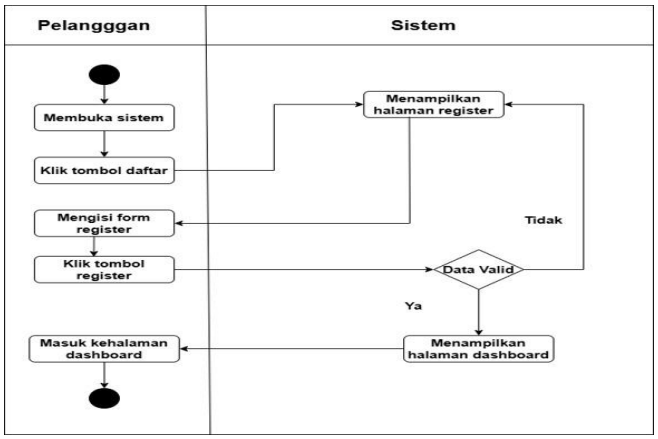
Gambar 4 *Final Use Case*

Class Diagram memodelkan struktur basis data statis dan hubungan antar entitas (objek) di dalam sistem. Pada aplikasi *e-commerce* percetakan undangan yang dibangun, *Class Diagram* ini merepresentasikan kerangka relasional utama pada database *MySQL*.



Gambar 5 *Class Diagram*

Activity diagram ini menjelaskan alur kerja pada sistem *e-commerce* Creative Pondok Undangan berbasis *web*, mulai dari proses pemesanan undangan, *custom* undangan, *live chat*, pembayaran *QRIS*, hingga pengelolaan pesanan oleh admin.

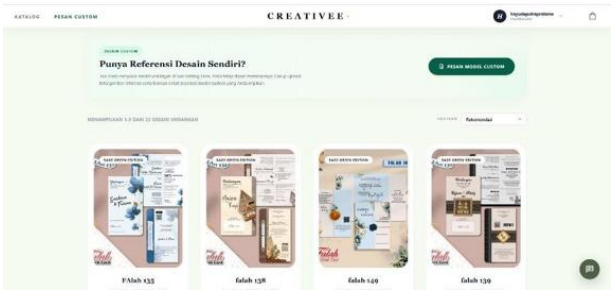


Gambar 6 *Activity Diagram*

Implementasi sistem merupakan tahap penerapan dari hasil perancangan yang telah dibuat sebelumnya ke dalam bentuk *Website e-commerce* yang dapat digunakan oleh pelanggan dan admin. Pada tahap ini, rancangan sistem mulai diwujudkan menjadi halaman-halaman *Website* yang memiliki fungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna.

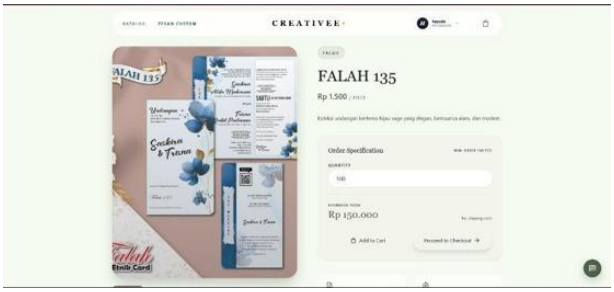


Gambar 7 Home

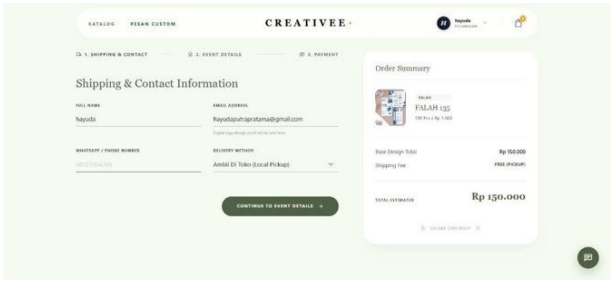


Gambar 8 Katalog Undangan

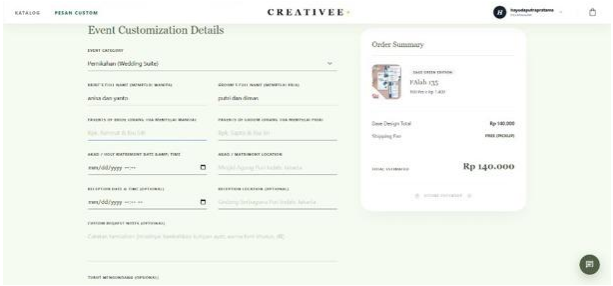
E-ISSN: 3025-0994
Halaman 5872-5884
Volume 4 Nomor 4 Tahun 2026



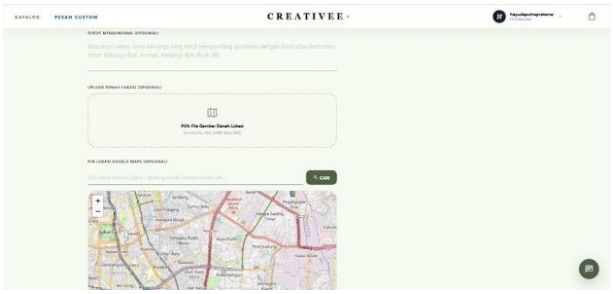
Gambar 9 Detail Undangan

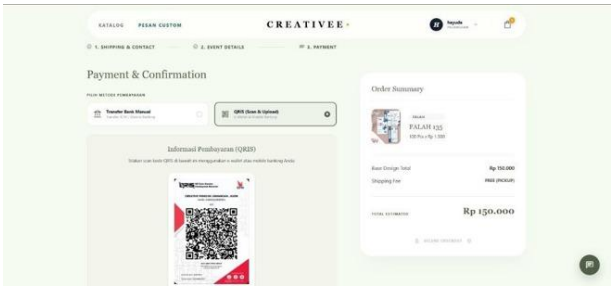


Gambar 10 *Checkout Shipping & Contact*



Gambar 11 *Checkout Payment*





Gambar 12 Pembayaran

Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui apakah sistem *e-commerce* Creative Pondok Undangan yang telah dibangun dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian ini berfokus pada fungsi-fungsi utama sistem, baik dari sisi pelanggan maupun admin. Metode pengujian yang digunakan adalah *Black Box Testing*, yaitu pengujian yang dilakukan dengan mengamati hasil masukan dan keluaran sistem tanpa melihat struktur kode program.

Pengujian dilakukan dengan menjalankan setiap fitur yang tersedia pada sistem, kemudian membandingkan hasil yang muncul dengan hasil yang diharapkan. Fitur yang diuji meliputi halaman *home*, *registrasi*, login, katalog produk, detail produk, keranjang, checkout pesanan, *custom* undangan, pembayaran *QRIS*, status pesanan, *chat* pelanggan, serta pengelolaan data pada halaman admin. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, seluruh fungsi utama sistem dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai rancang bangun sistem e-commerce Creative Pondok Undangan berbasis web menggunakan metode Rapid Application Development (RAD), maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Berdasarkan hasil analisis terhadap operasional bisnis yang sedang berjalan di Creative Pondok Undangan, diketahui bahwa proses pelayanan masih dilakukan secara konvensional, meliputi penyampaian informasi katalog, pencatatan pesanan, konsultasi pelanggan, verifikasi pembayaran, hingga pengelolaan status pesanan. Kondisi tersebut menyebabkan berbagai permasalahan, seperti keterlambatan respons kepada pelanggan, pencatatan data yang kurang terstruktur, keterbatasan akses informasi bagi pelanggan dari luar daerah, serta belum tersedianya media konsultasi yang terintegrasi. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan sistem *e-commerce* berbasis *web* sebagai solusi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pelayanan. 2) Proses Sistem e-commerce berbasis *web* pada Creative Pondok Undangan berhasil dirancang dan dibangun menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) yang meliputi tahapan *requirements planning*, *user design*, *construction*, dan *cutover*. Sistem dikembangkan menggunakan *framework* Laravel 10 dengan basis data MySQL serta dilengkapi fitur katalog produk, registrasi dan login pelanggan, keranjang belanja, *checkout*, pembayaran melalui *QRIS*, layanan *custom* undangan, *live chat* atau konsultasi, riwayat pesanan, status pesanan, serta fitur admin untuk mengelola data sistem. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *Black Box Testing*, seluruh fungsi

utama sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan. Dengan demikian, sistem yang dibangun mampu membantu digitalisasi proses bisnis Creative Pondok Undangan, mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan secara daring, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan pelayanan dan pesanan.

DAFTAR PUSTAKA

Amima, Sharfina, Puteri, Ratumbuysang, Gillian, M. F. N., Rizky, Puteri, M., & Setiawan, A. P. (2025). Penerapan Design Thinking Pada UMKM Pentol Porang Sharf. *Al-KALAM : JURNAL KOMUNIKASI, BISNIS DAN MANAJEMEN*, *12*(1), 136. Https://Doi.Org/10.31602/Al-Kalam.V12i1.17214

Aziz, Abdillah, Riva, Sansprayada, Arfan, Mariskhana, & Kartika. (2025). Perancangan Sistem Informasi Managemen Cuti Karyawan Pada PT Sumoin Dengan Menggunakan PHP Dan MYSQL. *Jurnal Minfo Polgan*, *14*(1), 442–451. Https://Doi.Org/10.33395/Jmp.V14i1.14747

Cornellya, Andini, Afriyadi, & Hery. (2025). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Pada Kost Tya Berbasis *Web* Menggunakan Framework Laravel. *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, *4*(6), 10360–10369. Https://Doi.Org/10.56799/Peshum.V4i6.11777

Diman, & Sabir. (2022). Analisis Kreativitas Bisnis Terhadap Keunggulan Bersaing Pada Percetakan Undangan Pernikahan Di Kota Timika. *Jurnal Kritis*, *6*(2), 113–141.

Efriansyah, N., & Silalahi, M. (2022). Jurnal Comasie Jurnal Comasie. *RANCANG BANGUN SISTEM E-ADMINISTRASI BERBASIS CODEIGNITER FRAMEWORK DI KP2A BATAM*, *6*(2), 40–51. Http://Ejournal.Upbatam.Ac.Id/Index.Php/Comasiejournal%0ajurnal Comasie ISSN (Online) 2715-6265%0APERANCANGAN

Habibie, & Putra. (2022). Sistem Informasi Penjualan Kartu Undangan Berbasis *Web*. *Jurnal Publikasi Teknik Informatika*, *1*(2), 99–109. Https://Doi.Org/10.55606/Jupti.V1i2.469

Kirana, Satria, Tegar, Abdul, Aziz, Muhammad, & Krispriyanto. (2025). Pengembangan Sistem Informasi Kursus Mengemudi Berbasis *Web* Menggunakan Laravel, Laravel Breeze, Dan Adminlte. *Prosiding Seminar Nasional Informatika Bela Negara*, *5*(1), 159–162. Https://Doi.Org/10.33005/Santika.V5i1.735

Maghfiroh, Ma'sumatul, F., Natalina, Anugrah, S., Efendi, & Rofik. (2023). Transformasi Ekonomi Digital: Connection Integration E-Commerce Dan S-Commerce Dalam Upaya Perkembangan Ekonomi Berkelanjutan. *Proceedings Of Islamic Economics, Business, And Philanthropy*, *2*(1), 01–10. Https://Jurnalfebi.Iainkediri.Ac.Id/Index.Php/Proceedings

Mardiati, Dina, Saputra, & Yanto. (2025). Implementasi Sistem Informasi Manajemen Klinik Menggunakan Metode Black Box Testing. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, *13*(1). Https://Doi.Org/10.23960/Jitet.V13i1.6015

Mubarok, A., & Muflih, G. Z. (2024). Implementasi *Website* Sebagai Media Digital Marketing Untuk Meningkatkan Loyalitas Pelanggan. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *9*(1), 15–23. Https://Doi.Org/10.36040/Jati.V9i1.12146

Nurgiyatna. (2022). *RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN UNDANGAN DIPERCETAKAN IKHLAS BERBASIS WEB*. 1–23.

Nurlinda, Sari, Risky, Laras Syari, Rio, Humairo, Pandi, & Abdul. (2025). Strategi Pemasaran Yang Efektif Untuk UMKM Di Era Digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, *4*(1), 21–29. Https://Doi.Org/10.58540/Jipsi.V4i1.787

Perdana, Firman, Kartika, Satria, Yudha, Dhian, Permatasari, & Reisa. (2024). Pengujian Sistem Informasi Manajemen Aset Pada Perusahaan Perkebunan Menggunakan Metode Black Box Testing. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *8*(3), 4011–4016. Https://Doi.Org/10.36040/Jati.V8i3.9809

Pradana, Nasution, R., M., Syabil, Atiqi, M. A., M. F., A., & Lubis, A. A., R. A. (2026). Strategi Digitalisasi UMKM Melalui Rancang Bangun Website Sebagai Langkah Promosi Dan Pelayanan Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (Jpkmn)*, *7*(1), 6–12. Https://Doi.Org/10.55338/Jpkmn.V7i1.7515

Rahmadani, & Febransyah. (2025). *ANALISIS PEMAHAMAN PAJAK E-COMMERCE PADA PERKEMBANGAN ONLINE SHOP Daniah Rahmadani 1 , Febransyah 2 Fakultas Ekonomi Dan Bisnis, Universitas Tridinanti, Palembang, Sumatera Selatan*. *3*(1), 390–402

Rinaldo, Novi, Nurhayati, & Sauri. (2025). R. Rinaldo Dan N. N. Sauri, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Dan Pemesanan Catering Berbasis *Web* Pada Katering Waroeng Boele,” D’computare: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, Vol. 15, No. 1, Hlm. 1–6, Feb. 2025. *Jurnal Ilmiah Information Technology d’Computare*, *Volume 15*, 1–9. Https://Www.City.Kawasaki.Jp/500/Page/0000174493.Html

Sondang. (2024). Penerapan Metode RAD Dalam Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Jasa Percetakan Berbasis Web Pada Percetakan Karya Sehati Jaya. *Remik: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, *8*(3), 871–881. Https://Doi.Org/10.33395/Remik.V8i3.13944

Surahmat, A. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Penjualan Pada Percetakan Cubic Art. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *7*(1), 81–86. Https://Ejournal.Itn.Ac.Id/Index.Php/Jati/Article/View/6064

Sundaris, A., Rahmalia, D., Azis, A., Mulaikha, S., & Selan, S. (2025). *Jurnal Bisnis Dan Akuntansi Unsurya PENGARUH PENGGUNAAN E-COMMERCE DAN E-WALLET TERHADAP PENINGKATAN PENDAPATAN UMKM “ CORNDOG BUNDA ” DI JAKARTA TIMUR Jurnal Bisnis Dan Akuntansi Unsurya Vol . 10 , No . 2 , Juni 2025*. *10*(2), 125–139. Https://Doi.Org/10.35968/Jbau

Shidqi, Setyaningsih, Yunita, & Prasetyo. (2025). Perancangan *Website* Penjualan Menggunakan Metode Prototype Pada Toko Agen Beras. *Jurnal Riset Sistem Informasi*, *2*(3), 39–53. Https://Doi.Org/10.69714/Dz223472

Titania, & Zulfachmi. (2021). Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD). *Jurnal Bangkit Indonesia*, *10*(1), 6–12.

Yuniarti, D., & Widyatmojo, G. (2025). Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis *Website* (Studi Kasus : Instalasi Gizi Rs Harapan Sehat Jatibarang). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *9*(4), 7204–7211.