Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta
Volume 6, Nomor 4, November 2026: halaman 1-12

P-ISSN: 2746-5985
e-ISSN: 2797-0930

DOI: https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i4.2677

Implementasi Website E-Commerce Pada Toko Bayat Multi Jaya Menggunakan Framework Laravel

[1] Sepitri Daruyani [*)], [2] Orita Dwi Purbiyanti, [3] Irawaty, [4] Agung Setiawan

[1,2,3,4] Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma
Jl. Margonda Raya 100, Pondok Cina, Depok, Indonesia

*e-mail:sepitri@staff.gunadarma.ac.id,orita@staff.gunadarma.ac.id, irawaty@staff.gunadarma.ac.id, agungsetiawan031202@gmail.com

Abstrak

E- commerce merupakan bagian bisnis yang berhubungan dengan kegiatan jual- beli barang/ jasa lewat internet dan E Commerce merupakan salah satu strategi sebuah perusahaan dagang untuk menaikkan penjualan di era digital saat ini. Bayat Multi Jaya merupakan toko elektronik yang menjual peralatan komputer dan laptop yang berlokasi di Bojongsari, Depok. masih menerapkan proses reservasi dan pencatatan data pelanggan secara manual sehingga rentan menimbulkan kesalahan pencatatan. Saat ini, Bayat Multi Jaya masih menggunakan sistem transaksi jual beli secara offline ke toko dan melalui aplikasi whatsapp, yang menyebabkan penjualan menjadi kurang efektif dan efesien. Penelitian ini bertujuan mengimplementasi *website e-commerce* yang dapat mempermudah dan meningkatkan kinerja pada Toko Bayat Multi Jaya dengan desain yang menarik dan konten yang relevan.Pembuatan website ini dibuat dengan menggunakan Framework Laravel, HTML, CSS, dan Database MySQL. Penulisan ini menggunakan dua metode, pengumpulan data penulis menggunakan wawancara dan metode pembuatan website menggunakan SDLC waterfall yang mencakup beberapa Langkah yaitu analisa, desain, implementasi, pengujian dan pemeliharaan. Hasil dari pembuatan website ini dapat diakses dengan Alamat URL https://bayatmultijaya-shop.com

Kata kunci: E-commerce,Website,Laravel,PHP,MySQL

Abstract

E-commerce encompasses business activities involving the buying and selling of goods or services via the internet and serves as a strategy for commercial enterprises to boost sales in the current digital era. Bayat Multi Jaya is an electronics store located in Bojongsari, Depok, specializing in computer and laptop equipment. The store currently relies on manual processes for reservations and customer data recording, making it prone to clerical errors. At present, Bayat Multi Jaya conducts transactions either offline at the physical store or via WhatsApp, resulting in sales processes that lack effectiveness and efficiency. This study aims to implement an e-commerce website—featuring an attractive design and relevant content—to streamline operations and enhance performance at Bayat Multi Jaya. The website was developed using the Laravel framework, HTML, CSS, and a MySQL database. The study employed two methodologies: interviews for data collection and the Waterfall SDLC model for website development, comprising the stages of analysis, design, implementation, testing, and maintenance. The resulting website is accessible at the URL: https://bayatmultijaya-shop.com.implementation, testing, and maintenance. The resulting website is accessible for use.https://bayatmultijaya-shop.com.

Keywords: *E-commerce,Website,Laravel,PHP,MySQL*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.
http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta

Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta
Volume 6, Nomor 4, November 2026: halaman 1-12

P-ISSN: 2746-5985
e-ISSN: 2797-0930

DOI: https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i4.2677

1 Pendahuluan

Di era digital dan kemajuan zaman, sudah banyak para pengusaha atau penjual memanfaatkan media teknologi untuk mencari keuntungan lebih dan memudahkan pekerjaan yang sebelumnya dilakukan manual. E- Commerce merupakan proses transaksi jual beli yang dilakukan melalui internet dimana website digunakan sebagai wadah untuk melakukan proses bisnis yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen, dan komunikasi tertentu.[1] Dengan menerapkan nya sebuah E-Commerce pada penjualan itu sangat dibutuhkan, untuk memperbaiki sarana penginformasian dan memperbaiki pelayanan pelanggan[2].Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam satu dekade terakhir telah mendorong percepatan transformasi digital di berbagai sektor,.Internet merupakan suatu media informasi dan komunikasi yang cepat dan akurat. Hal ini membuat banyak pihak memanfaatkan media internet untuk berbagai macam kepencintan salah satunya untuk kepentingan bisnis[3]. Selain digunakan untuk media promosi, internet juga dapat digunakan sebagai media penjualan dan pembeli produk, jasa dan informasi yang disebut dengan *e-commerce* [4].Bayat Multi Jaya, merupakan sebuah toko elektronik yang didirikan pada tahun 2015 oleh Ristanto di Jl. Raya Parung-Ciputat, Depok, Jawa Barat, yang menjual berbagai perlengkapan komputer. Penjualan di Bayat Multi Jaya saat ini mengalami penurunan, dikarenakan cakupan pasar dan pembeli yang hanya mengandalkan pembelian secara langsung (offline) serta jangkauan pembeli atau pelanggan setia di toko saja.

Di era digital, internet menjadi sarana utama dalam penyebaran informasi dan promosi. Website merupakan sebuah media komunikasi yang berisi teks, gambar dan video yang dapat di akses secara public.[5]. Dengan adanya website E-commerce ini dapat mempermudah pembeli barang dimana saja mereka berada serta dapat menjangkau pembeli yang lebih luas. E-commerce adalah bagian penting dalam perkembangan dunia teknologi. E-Commerce digunakan untuk situs jual beli (perdagangan)[6].Berdasarkan permasalahan ini penulis bertujuan untuk membuat suatu website dengan jangkauan pembelinya semakin meluas, tanpa harus membuka sebuah cabang di tempat lain dan melakukan promosi secara offline.. Dalam website e-commerce ini berisi informasi tentang barang tersedia dengan lengkap sehingga para pembeli mendapatkan informasi yang akurat dan penting untuk menentukan suatu produk dinginkan.

2 Tinjauan Literatur

Penelitian mengenai E-commerce, telah banyak dilakukan dalam berbagai konteks bisnis untuk mengidentifikasi pola data dan mendukung pengambilan keputusan [7]. E-Commerce menjadi kebutuhan dalam dunia bisnis serta pesaing yang semakin banyak,serta membutuhkan kreativitas[8]. Website adalah sekumpulan halaman dalam suatu domain di internet yang disusun untuk tujuan tertentu dan saling terhubung serta dapat diakses secara luas melalui halaman utama dengan menggunakan URL Website [9].Website tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga menjadi sarana komunikasi interaktif antara penyedia layanan dan pengguna. Dalam dunia bisnis, khususnya di bidang jasa toko elektronik, website memiliki peran strategis dalam memperkenalkan produk, dan memberikan informasi layanan. Dengan kemampuannya dalam menampilkan konten teks, gambar, video, hingga formulir interaktif, website menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan jangkauan pasar dan memudahkan pelanggan dalam mengakses informasi secara cepat dan efisien.[10]. Penelitian lain yang dilakukan oleh [11] menjelaskan HyperText Markup Language (HTML) merupakan bahasa standar yang digunakan dalam pembuatan halaman web untuk menyusun berbagai elemen konten. HTML[11] dirancang untuk mengatur struktur dan tata letak informasi di web sehingga dapat dibaca dan ditampilkan oleh web browser secara terorganisir.[12].Fungsi utama dari HTML (HyperText Markup Language) adalah untuk menyusun struktur dan tata letak halaman web, serta menghasilkan output visual yang dapat ditampilkan pada browser.Penelitian lain yang di lakukan oleh [13] menjelaskan Cascading Style Sheets (CSS) merupakan bahasa pemrograman yang berfungsi untuk mengatur

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.
http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta

Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta
Volume 6, Nomor 4, November 2026: halaman 1-12
P-ISSN: 2746-5985
e-ISSN: 2797-0930
DOI: https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i4.2677

tampilan visual serta layout halaman web agar terlihat lebih menarik dan terstruktur. CSS bisa diintegrasikan langsung ke dalam dokumen HTML atau ditempatkan sebagai file terpisah yang dirujuk oleh HTML untuk mendefinisikan gaya tampilan halaman tersebut [13]. Dalam sistem dashboard admin, CSS digunakan untuk memastikan elemen-elemen antarmuka seperti menu navigasi, tabel data, dan form tampil dengan baik di berbagai ukuran layar[14]. Penelitian lain yang dilakukan oleh [15] menjelaskan bahwa PHP Selain bahasa pemprograman script server-side yang didesain untuk pengembangan web, PHP juga bisa digunakan sebagai bahasa pemprograman umum. Kemampuan fleksibel ini memungkinkan PHP digunakan dalam berbagai kebutuhan, mulai dari pengelolaan data pengguna, sistem pemesanan daring, hingga integrasi dengan basis data seperti MySQL. [16]. *System Development Lifecycle* menurut peneliti [17] adalah metode yang digunakan untuk mengembangkan sistem informasi.[17] Ada beberapa model pendekatan ini, model yang paling sering digunakan adalah model waterfall. Metode waterfall adalah salah satu metode yang sering disebut dengan model regular atau siklus hidup klasik pada model SDLC. Metode waterfall sebagai tahapan utama yang langsung mencerminkan dasar Pembangunan kegiatan[18]. Model ini menggunakan pendekeatan sistematis dan berurutan mulai dari tahap perancangan hingga tahap pengelolaan (*maintenance*) dan dilakukan secara bertahap[19]. Laravel adalah sebuah framework web berbasis PHP yang open-source dan tidak berbayar, diciptakan oleh Taylor Otwell dan diperuntukkan untuk mengembangkan aplikasi web yang menggunakan pola MVC. Di Laravel terdapat directing atau routing yang menjembatani permintaan dari client dan controller. Maka dari itu controller tidak langsung menerima request tersebut.[20]. Peneliti lain menyebutkan bahwa laravel adalah suatu struktur konseptual dasar yang digunakan untuk memecahkan atau menangani masalah yang kompleks. Singkatnya framework Laravel adalah wadah atau kerangka kerja yang akan dibangun. Dengan menggunakan kerangka tersebut waktu yang akan digunakan dalam membuat website menjadi lebih singkat dan memudahkan dalam melakukan perbaikan.[21]. UML adalah Bahasa pemodelan popular yang memiliki visualisasi sistem dan kinerja dokumentasi yang baik. Pemodelan UML juga dapat digunakan untuk membuat kode program yang siap dimplementasikan[22]

3 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam oleh penulis pertama adalah metode pengumpulan data dalam penulisan ini adalah wawancara yang dimana penulis bertanya secara langsung dengan pemilik toko dengan tujuan mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ilmiah ini penulis melakukan diskusi dan tanya jawab mengenai pembuatan e-commerce yang tepat untuk kebutuhan si pemilik toko.
Yang kedua untuk metode pengembangan e-commerce penulis menggunakan metode terstruktur dengan model Waterfall SDLC (System Development Life Cycle) yang terdiri dari :

3.1. Analisa sistem.
Setelah mengumpulkan data yang dibutuhkan pada tahap ini penulis menganalisis kebutuhan software sehingga dapat dipahami oleh pemilik toko guna menentukan solusi yang akan digunakan dalam tahap komputerisasi sistem.

3.2. Desain.
Tahapan ini berisi tentang perancangan desain dan pembuatan program dengan UML (Unifited Modeling Language) yang digunakan untuk Use case Diagram, dan Class Diagram.

3.3. Implementasi
pada tahapan ini adalah pembuatan program komputer yang sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

3.4. Pengujian (testing)
pada tahap pengujian penulis menggunakan Blackbox testing untuk menguji fungsionalitas website.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta
Volume 6, Nomor 4, November 2026: halaman 1-12

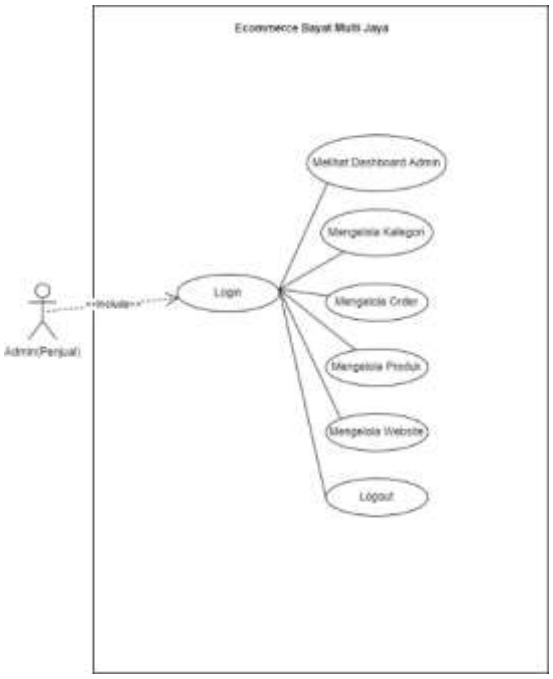
P-ISSN: 2746-5985
e-ISSN: 2797-0930

DOI: https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i4.2677

3.5. Pemeliharaan (maintenance)
Dalam mengikuti upaya pengembangan sistem e-commerce peneliti akan melakukan update secara berkala

4 Hasil dan Pembahasan

4.1. Use Case Diagram
Dalam website e-commerce ini terdapat dua aktor yaitu admin berperan sebagai penjual dan user berperan sebagai pembeli. Setiap aktor memiliki fungsionalitas yang berbeda, yang ditunjukkan dalam diagram use case. Pada Gambar 1 menunjukkan diagram use case admin dan Gambar 2 menunjukkgan diagram use case user.



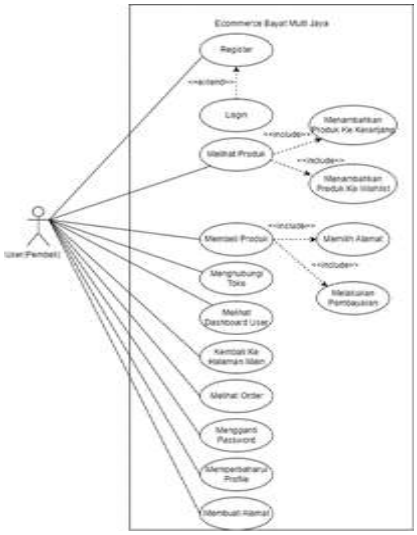
Gambar 1 Use Case Diagram Admin

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta
Volume 6, Nomor 4, November 2026: halaman 1-12

P-ISSN: 2746-5985
e-ISSN: 2797-0930

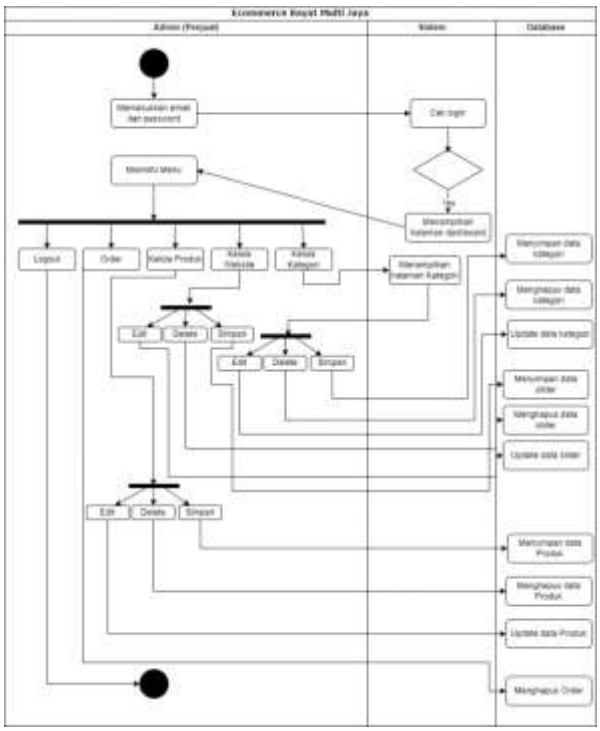
DOI: https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i4.2677



Gambar 2 Use Case Diagram User

4.2. Activity Diagram Admin

Activity diagram admin menunjukkan seluruh aktivitas yang dilakukan admin. Sebelum melakukan aktivitas pada situs website admin terlebih dahulu melakukan login. Pada menu kelola kategori, dan kelola website admin dapat melakukan penambahan, pengeditan dan penghapusan data. Di halaman kelola produk admin dapat melakukan penambahan produk utama, menambahkan varian produk, mengedit dan menghapus. Sedangkan pada menu order, admin hanya dapat membaca dan menghapus.



Gambar 3 Activity Diagram Admin

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.
http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta

Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta
Volume 6, Nomor 4, November 2026: halaman 1-12

P-ISSN: 2746-5985
e-ISSN: 2797-0930

DOI: https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i4.2677

4.3. Perancangan Halaman Website

Pada bagian perancangan ini akan menjelaskan Gambaran dari halaman-halaman pada website untuk user dan admin. Perancangan ini menggunakan Figma untuk membuat desain dari setiap halaman tersebut.

4.3.1. Rancangan Halaman *Login* Admin

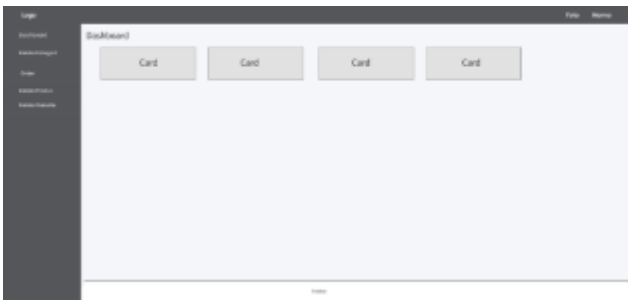
Halaman login adalah halaman Ketika admin akan masuk ke dalam website untuk melakukan pengolahan website. Setelah admin berhasil login maka halaman akan beralih ke halaman dashboard. Perancangan halaman login dapat dilihat pada Gambar 4



Gambar 1 Rancangan Halaman *Login* Admin

4.3.2.. Rancangan Halaman *Dashboard* Admin

Halaman dashboard adalah halaman yang hanya diakses oleh admin, dimana halaman ini menampilkan informasi kategori produk, order, pengolahan website dan produk yang telah di unggah pada website tersebut. Lalu ada juga data-data detail lain seperti informasi mengenai varian produk dan pengaturan pengiriman. Untuk dapat beralih ke halaman lain, admin dapat memilih dengan menekan salah satu menu yang ada pada sidebar. Rancangan halaman dashboard dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 2 Rancangan Halaman *Dashboard* Admin

4.3.3.. Rancangan Halaman *Login* Dan *Register User*

Halaman register dan login merupakan halaman yang digunakan user untuk melakukan pendaftaran akun untuk digunakan pada website Bayat Multi Jaya sekaligus menjadi halaman yang akan digunakan user untuk masuk ke halaman akun yang sebelumnya sudah di daftarkan, serta memungkinkan user untuk mereset kata sandi yang digunakan Ketika login ke dalam website. Halaman ini dibuat dengan text field agar user dapat mengisi data yang diperlukan. Rancangan halaman register dan login dapat dilihat pada Gambar 6.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.
http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta

Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta
Volume 6, Nomor 4, November 2026: halaman 1-12

P-ISSN: 2746-5985
e-ISSN: 2797-0930

DOI: https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i4.2677



Gambar 3 Rancangan Halaman *Login* Dan *Register User*

4.3.4. Rancangan Halaman *Dashboard User*

Halaman user dashboard merupakan halaman yang dibuat dengan kumpulan text dan button agar user dapat melihat total pembelian yang mereka lakukan pada website ini. Rancangan halaman pembayaran dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 4 Rancangan Halaman *Dashboard User*

4.3.5. Rancangan Halaman *Home*

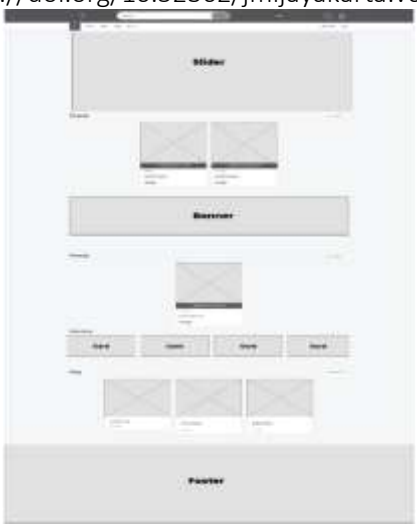
Halaman home atau halaman utama merupakan halaman yang pertama kali dilihat oleh user Ketika mengunjungi website. Pada halaman home terdapat dua menu utama yaitu login dan shop. Halaman ini dibuat dengan pencampuran button dan image yang dapat membuat user bebas memilih produk yang dapat diinginkan. Rancangan halaman home dapat dilihat pada Gambar 8.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta
Volume 6, Nomor 4, November 2026: halaman 1-12

P-ISSN: 2746-5985
e-ISSN: 2797-0930

DOI: https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i4.2677



Gambar 5 Rancangan Halaman Home

4.4. Implementasi Website

Setelah perancangan website telah selesai dibuat, maka tahap selanjutnya adalah pembuatan website dengan mengimplementasikan hasil perancagnan menggunakan bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang digunakan penulis adalah PHP dengan framework Laravel.

4.4.1. Halaman *Login* Admin

Halaman *login* adalah tampilan Ketika admin ingin mengakses halaman dashboard. Pada halaman ini admin perlu memasukkan email dan password yang sudah terdaftar. Tampilan halaman login dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 6 Halaman Login Admin

4.4.2. Halaman *Dashboard* Admin

Halaman *dashboard* adalah halaman yang pertama kali muncul setelah *login*. Di dalam halaman ini terdapat menu kelola kategori, kelola order, kelola produk, kelola website. Lalu terdapat juga card dari masing-masing menu yang ada. Tampilan halaman dashboard dapat dilihat pada gambar 10.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta
Volume 6, Nomor 4, November 2026: halaman 1-12

P-ISSN: 2746-5985
e-ISSN: 2797-0930

DOI: https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i4.2677



Gambar 7 Halaman Dashboard Admin

4.4.3. Halaman *Login* Dan *Register User*

Halaman *register* dan *login* merupakan halaman yang digunakan *user* untuk melakukan pendaftaran akun untuk digunakan pada website ini, sekaligus menjadi halaman yang akan digunakan *user* untuk masuk ke halaman akun yang sebelumnya sudah di daftarkan. Untuk halaman *register* dan *login* dapat dilihat pada Gambar 11. dan Gambar 12. Serta memungkinkan user untuk mereset kata sandi yang digunakan ketika *login* ke dalam *website*. Tampilan halaman *reset password* ini dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 8 Halaman Register



Gambar 9 Halaman Login

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta
Volume 6, Nomor 4, November 2026: halaman 1-12

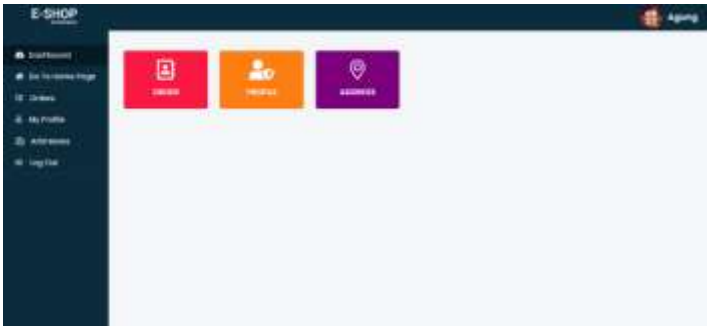
P-ISSN: 2746-5985
e-ISSN: 2797-0930

DOI: https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i4.2677



Gambar 10 Halaman Lupa Password

4.4.4. Halaman *Dashboard User*
Halaman *dashboard* adalah halaman yang terdiri dari kumpulan *text* dan *button* agar user dapat melihat total pembelian yang mereka lakukan di website ini. Tampilan halaman *dashboard* ini dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 11 Halaman Dashboard User

4.4.5. Halaman *Home*
Halaman home adalah halaman yang pertama kali muncul ketika mengakses *website e-commmerce* Bayat Multi Jaya ini. Pada halaman ini terdapat beberapa tampilan seperti *slider* dan produk. Tampilan halaman *home* ini dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 12 Halaman Home

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta
Volume 6, Nomor 4, November 2026: halaman 1-12
P-ISSN: 2746-5985
e-ISSN: 2797-0930

DOI: https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i4.2677

5 Kesimpulan

Website ecommerce Bayat Multi Jaya telah berhasil dibuat dan diimplementasikan dengan alamat https://bayatmultijaya-shop.com. Website ini memberikan kemudahan bagi toko dalam memasarkan produk yang mereka jual, serta mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi dengan toko. Pengujian dilakukan dengan metode blackbox texting dan menghasilkan hasil yang optimal. Berdasarkan uji coba yang dilakukan oleh user, mereka merasa cukup nyaman dalam menggunakan website ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa website ecommerce Bayat Multi Jaya ini telah berhasil mencapai tujuan awal pembuatannya.

Referensi (Reference)

[1] T. P. R. Muhammad Himi Thabibi, Seftin Fitri Ana Wati, "Implementasi User Acceptance Testing (UAT) Pada Website E-Commerce UMKM BBhealthy," *ADOPSI Teknol. DAN Sist. Inf.*, vol. 4, no. 1, hal. 19–26, 2025.

[2] Solikhatun, Sudargo, dan I. Menarianti, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS E_COMMERCE PADA TOKO ZAHRA COLLECT," *J. SITECH*, vol. 4, no. 2, hal. 112–118, 2021.

[3] R. A. F. Talitha Hurin Salsabila, Tri Mei Indrawati, "Meningkatkan Efisiensi Pengambilan Keputusan Publik melalui Kecerdasan Buatan," *J. Internet Softw. Eng.*, vol. 1, no. 2, hal. 1–21, 2024.

[4] S. Edy Candra, "NALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE MODEL BUSINESS TO CUSTOMER (B2C) MENGGUNAKAN RAMEWORK NEXT.JS(STUDI KASUS PADA PT. JIAP)," *POTERS Proc. Technol. Eng. Comput.*, vol. 1, no. 2, hal. 340–347, 2025.

[5] J. S. Pasaribu, "Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Pengelolaan Inventaris Aset Kantor Di Pt. Mpm Finance Bandung," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Ter.*, vol. 7, no. 3, hal. 229–241, 2021.

[6] C. I. R. Apriza Zicka Rizquina, "Implementasi Web Scrapinguntuk Pengambilan Data Pada Website E-Commerce," *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 5, no. 4, hal. 377–383, 2023.

[7] I. Z. Noperman, N., Suyanto, S., & Yadi, "Sistem Informasi Inventaris Barang Berbasis Mobile Web," *Annu. Res. Semin.*, vol. Vol. 5, No, hal. 6–11.

[8] K. M. Riva Abdillah Aziz, Arfan Sansprayada, "Perancangan Sistem Informasi ManagemenCuti Karyawan Pada PT SuMoIndengan Menggunakan PHP dan MYSQL," *J. Minfo Polgan*, vol. 14, no. 1, hal. 442–451, 2025.

[9] O. N. Karimatul Mamluah, "RANCANG BANGUN APLIKASI PENGGAJIAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE WATERFAL," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, hal. 342–346, 2023.

[10] D. P. Adhi dan W. N. Dewi, "PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE PRODUK OBAT_OBATAN PADA APOTIK BAGJA CIREBON BERBASIS WEB," *J. Digit*, vol. 11, no. 2, hal. 155–165, 2021.

[11] A. N. Ramadyanta, A. Sanjaya, dan D. W. Widodo, "Aplikasi Game Visual Novel Sebagai Alternatif Belajar Bahasa Inggris Menggunakan Media Aplikasi Ren'py," *Pros. SEMNAS INOTEK (Seminar Nas. Inov. Teknol.*, vol. 5, no. 1, hal. 111–118, 2021, [Daring]. Tersedia pada: https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/inotek/article/view/914

[12] A. Trianasari, "Perancangan Sistem Informasi Mesin Kasir Berbasis Website Pada Londira Laundry di Cinere Depok," *J. Esensi Infokom*, vol. 5, no. 2, hal. 27–30, 2021.

[13] C. B. S. Muhammad Syifa'ul Aqhyar1 Dwi Nor Amadi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan OnlinePada StoreMiniatur Magetan Dengan Whatsapp GatewayBerbasis Web," *PILAR Teknol. J. Ilm. Ilmu-Ilmu Tek.*, vol. 6, no. 2, hal. 76–81, 2021.

[14] M. M. A. H. Muhammad Lutfi, Antonina Septi Kristiana, "Perancangan, Implementasi, dan Pengujian Dashboard Admin dan User untuk Sistem Website E-commerce UMKM Manikam

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.
http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta

P-ISSN: 2746-5985
e-ISSN: 2797-0930

DOI: https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i4.2677

Aksesoris," *Semin. Nas. Inform. Bela Negara*, vol. 5, no. 1, hal. 218–226, 2025.

[15] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, dan A. Sevtiana, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," *J. Digit*, vol. 10, no. 2, hal. 208–219, 2020.

[16] S. S. P. dan S. Ilham Farhandhany, Ikhsan Adam Nachrowi, "PERANCANGAN SISTEM KASIR TOKO GALUH KOSMETIK BERBASIS WEBDENGAN METODE WATERFALL," *JORAPI J. Res. Publ. Innov.*, vol. 1, no. 2, hal. 446–451, 2023.

[17] D. M. Vira Adi Kurniyanti, "PERBANDINGAN MODEL WATERFALL DENGAN PROTOTYPE PADA PENGEMBANGAN SYSTEM INFORMASI BERBASIS WEBSITE," *J. Syntax FUSION*, vol. 2, no. 08, hal. 669–675, 2022.

[18] D. Lutfi Hidayat, "Sistem Informasi Agenda Kerja Karyawan PT. Asuransi Bri Life Jakarta Berbasis Web," *Indones. J. Comput. Sci.*, vol. 2, no. 2, hal. 95–103, 2023.

[19] F. A. Pratama, R. Hermawan, dan Sutrisno, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA CV. BUMEN TUNGGAL ABADI MENGGUNAKAN METODE SDLC," *Semin. Nas. Ris. dan Inov. Teknol. (SEMNAS RISTEK)*, hal. 448–453, 2022.

[20] S. Atikah Permata Sari, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN TALENT FILMBERBASIS APLIKASI WEB," *J. Inform.*, vol. 6, no. 1, hal. 29–37, 2020.

[21] D. Ambriani, "RANCANG BANGUN REPOSITORY PUBLIKASI ILMIAH DOSEN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL," *J. Manaj. Inform.*, vol. 10, no. 01, hal. 58–66, 2020.

[22] M. A. F. Nina Fadilah Najwa a dan V. Kartika, "Rancang Bangun Sistem E-Commerce untuk Usaha Penjualan Elektronik," *J. Nas. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 08, no. 01, hal. 034–043, 2022.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.
http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta