

Sistem Penjualan Jamu Instan Secara Online Studi Kasus Jati Husada Mulya

Supriyanta¹⁾, Nur Hidayati²⁾

AMIK BSI Yogyakarta

Supriyanta.spt@bsi.ac.id, hida.18120726@gmail.com

Abstract : Jati Husada Mulya is one organization craftsmen traditional herb, located in Watu, Argomulyo, Sedayu, Bantul, Yogyakarta. There are product such as liquid herl and herb instant. The sales system still traditional, circulated in the neighborhood door to door so the advantage is small. In order to increase sales and profit increases, sales of instant herb proposed conducted online. This study will provide sales solution using an online website on traditional herb business Jati Husada Mulya. Website design using waterfall method of phase analysis, design, coding, testing and support phase. Collecting data using several methods, namely observation, interviews, documentation and literature. Website created by the server XAMPP, assisted editor Adobe Dreamweaver CS6 with the programming language HTML, PHP, CSS, Javascript and jQuery. Website testing phase using blackbox testing method. Website preference and in terms of software design using Corel Draw X5 and Adobe Photoshop CS6. Hopefully with this website Jati Husada Mulya can increase sales without limitations of distance and time with online system.

Keywords: *System, Online Sales, Instant Herbal, Jati Husada Mulya*

Abstraksi: Jati Husada Mulya adalah salah organisasi pengrajin jamu tradisional yang beralamat di Watu, Argomulyo, Sedayu, Bantul, Yogyakarta. Pada saat ini produksinya dalam bentuk jamu cair dan jamu instan. Sistem penjualannya masih tradisional, di edarkan di lingkungan sekitar secara door to door sehingga keuntungan masih sedikit. Agar penjualan meningkat dan keuntungan bertambah maka penjualan jamu instan diusulkan dilakukan secara online. Penelitian ini akan memberikan solusi penjualan dengan menggunakan website secara online pada usaha jamu tradisional Jati Husada Mulya. Dalam merancang website menggunakan metode waterfall dari tahap analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung. Pengumpulan data menggunakan beberapa cara yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. Website dibuat dengan perangkat server XAMPP, dibantu editor Adobe Dreamweaver CS6 dengan bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS, Javascript, dan jQuery. Tahap pengujian website menggunakan metode blackbox testing. Dalam membuat tampilan website dan segi desain menggunakan perangkat lunak Corel Draw X5 dan Adobe Photoshop CS6. Diharapkan dengan adanya website ini Jati Husada Mulya dapat meningkatkan penjualan secara online tanpa batasan jarak dan waktu.

Kata kunci: *Sistem, Penjualan Online, Jamu Instan, Jati Husada Mulya*

1.1. Pendahuluan

Jamu adalah obat tradisional khas Indonesia yang dikembangkan sejak dahulu dan sudah terbukti khasiatnya. Sebagian masyarakat mengkonsumsi jamu karena dipercaya dapat memberikan andil yang cukup besar terhadap kesehatan, baik untuk upaya pencegahan maupun pengobatan terhadap suatu penyakit. Pada umumnya jamu dibuat dalam bentuk cair dan siap di minum. Di buat dan dijual secara tradisional dilingkungan sekitarnya. Hasil keuntungan penjualan masih sedikit karena keterbatasan tenaga, waktu, area penjualan dan lai-lain.

Jati Husada Mulya adalah organisasi pengrajin jamu tradisional yang beralamat di Dusun Watu, Argomulyo, Sedayu, Bantul,

Yogyakarta. Kelompok ini membuat jamu tradisional, produksinya berupa jamu cair dan jamu instan. Penjualan jamu dilakukan secara tradisional, dijual keliling disekitar tempat tinggal. Dengan cara penjualan seperti itu maka waktu, tenaga dan area terbatas sehingga keuntungan sedikit dan kesejahteraan anggota Jati Husada Mulya masih kurang.

Melihat kondisi yang ada pada organisasi Jati Husada Mulya agar bisa maju, bisa meningkatkan volume penjualan terutama jamu instannya sehingga keuntungan bertambah dan anggota bisa semakin sejahtera maka dibuatkan website untuk penjualan jamu instan. Website dapat digunakan sebagai sarana bisnis secara online yang aktif 24 jam, 7 hari seminggu dan

jangkauan luas sehingga diharapkan mampu meningkatkan promosi dan penjualan.

1.2. Tinjauan Pustaka

Internet pada hakikatnya adalah jaringan komputer raksasa. Jangkauan *internet* mencakup seluruh dunia sehingga semua komputer yang tergabung di dalamnya dapat saling berbagi informasi, sumber-sumber yang menggunakan fasilitas tersebut seperti institusi akademis, lembaga riset, perusahaan swasta, badan pemerintahan, bahkan individu tertentu (Zaki, 2008:1).

Sibero (2011:10) mengemukakan bahwa "*Internet (Interconnected Network)* adalah jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara global, *internet* juga menggunakan protokol komunikasi yang sama yaitu TCP/IP (*Transmission Control Protocol / Internet Protocol*)."

Menurut Setiadi (2010:2) "*Website* adalah sekumpulan halaman yang menampilkan konten atau sesuatu yang bisa diakses atau dibuka apabila kita mengakses *internet*". Sebuah *website* mempunyai halaman awal, yaitu halaman yang pertama kali tampil apabila *user* membuka alamat pada *internet*, halaman pertama ini kerap disebut *homepage*. *Website* digunakan untuk menampilkan informasi dan menampilkan apa saja yang diinginkan oleh pemiliknya dengan harapan bisa diakses oleh siapa saja yang terkoneksi di *internet* dan menghubungi alamat *website* tersebut

Menurut Farisi (2011:3) bahwa "*Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang digunakan untuk mempublikasikan informasi berupa teks, gambar dan program multimedia lainnya berupa animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu, baik yang bersifat statis maupun dinamis".

Komponen-komponen untuk menyusun aplikasi *web* menurut Arief (2011:18) sebagai berikut:

1. Bahasa Pemrograman (*Scripting Language*)
Secara garis besar ada 2 kategori *script* yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi *web*, yaitu:
 - a. *Client Side Scripting*, contohnya *Hypertext Markup Language (HTML)*, *HTML5*, *XHTML*, *Cascading Style Sheet (CSS)*, *Javascript*, *VBScript*, *jQuery*.
 - b. *Server Side Scripting*, contohnya *Active Server Pages (ASP)*, *Hypertext*

Processor (PHP), *Java Servers Page (JSP)*.

2. *Web Editor*
Merupakan program aplikasi yang berfungsi untuk mengetikkan perintah-perintah dokumen baik *Client Side Scripting* maupun *Server Side Scripting*. Contoh *Notepad*, *Notepad++*, *Adobe Dreamweaver*.
3. *Web Browser*
Merupakan program yang berfungsi untuk menampilkan dokumen-dokumen *web* dalam format HTML.
4. *Web Server*
Web Server adalah program aplikasi yang memiliki fungsi sebagai tempat menyimpan dokumen-dokumen *web*.

Melihat perkembangan aplikasi *web* yang sedang berkembang saat ini, dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok aplikasi *web* (Sibero, 2011:17) adalah:

1. *Web Bisnis*
2. *Web Berita dan Informasi*
3. *Web Profil*
4. *Web Services*
5. *Web Social Networking*
6. *Web Banking*
7. *Web Search Engine Optimize (SEO)*

Dari uraian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan kelebihan dari aplikasi *web* adalah *website* dapat diakses kapanpun dan dimanapun selama ada *internet* dan dapat diakses hanya dengan *web browser*.

E-Commerce (Electronic Commerce) adalah penjualan dan pembelian produk, informasi dan jasa yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan komputer, misalnya *internet*. Berikut ini beberapa manfaat atau kelebihan *e-commerce* (Madcoms, 2011:2):

1. Tidak memerlukan modal yang besar.
2. Lebih efisien, efektif dan cepat.
3. Efisiensi tenaga kerja.
4. Proses transaksi lebih mudah dan cepat.
5. Pangsa pasar luas.
6. Tidak ada batasan ruang dan waktu.
7. Tidak diperlukan perusahaan mediator.
8. Membuka jaringan bisnis global.
9. Kualitas dan harga yang kompetitif.
10. Memacu kreativitas dan inovasi.

Tahap desain mencakup perencanaan struktur navigasi yang baik untuk antarmuka penggunaannya. Ada empat struktur navigasi yang dapat digunakan sebagai berikut (Binanto, 2010:268):

1. Linear
2. Hierarki
3. Nonlinear
4. Komposit

Menurut Al Fatta (2007:121) “ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan dan digunakan dalam sistem bisnis”.

Sebelum tabel dibentuk dari *field* atau atribut entitas secara fisik atau level internal, maka harus dibuatkan suatu bentuk *relational model* yang dibuat secara *logic* atau *level external* dan konsep, disebut dengan *Logical Relationship Structure* (LRS). LRS merupakan hasil dari pemodelan *Entity Relationship* (ER) beserta atributnya sehingga bisa terlihat hubungan-hubungan antar entitas (Friyadie, 2007:13).

Pengujian sistem merupakan proses mengeksekusi sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem perangkat lunak tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan sesuai dengan lingkungan yang diinginkan. Pengujian sistem sering diasosiasikan dengan pencarian *bug*, ketidaksempurnaan program, kesalahan pada baris program yang menyebabkan kegagalan pada eksekusi sistem perangkat lunak (Al Fatta, 2007:169).

Ada dua metode untuk melakukan unit *testing* (Al Fatta, 2007:172):

1. *Black Box Testing*

Fokus pada apakah unit program memenuhi kebutuhan (*requirement*) yang disebutkan dalam spesifikasi. Cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan.

2. *White Box Testing*

Cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak.

Metode pengujian yang digunakan pada *website* ini adalah *Black Box Testing*.

2.1. Perangkat Lunak Pendukung

1. *NotePad++*
2. *Adobe Dreamweaver CS6*
3. *Adobe Photoshop CS6*
4. *Corel Draw X5*.

Metode Penelitian

Metode yang di pakai dalam penelitian ini ada metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem. Dalam proses pengumpulan data, menggunakan beberapa cara sebagai berikut:

1. Observasi (*Observation*)

Metode observasi adalah pengamatan dan penelitian secara langsung terhadap obyek, dalam hal ini pada usaha jamu kelompok Jati Husada Mulya yang beralamat di Watu RT 03 Argomulyo Sedayu Bantul Yogyakarta.

2. Wawancara (*Interview*)

Menurut Setyadin dalam Gunawan (2013:160) mengemukakan bahwa “Wawancara adalah suatu percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu dan merupakan proses tanya jawab lisan dimana dua orang atau lebih berhadapan secara fisik”. Wawancara dilakukan dengan Ibu Wagiyanti selaku ketua kelompok jamu Jati Husada Mulya untuk mengetahui tentang profil, kegiatan, agenda serta informasi-informasi yang berkaitan dengan usaha penjualan jamu.

3. Dokumentasi (*Documentation*)

Sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi bisa berupa arsip foto, video, laporan, surat, hasil rapat, cenderamata dan sebagainya. Data jenis ini mempunyai sifat utama tak terbatas pada ruang dan waktu sehingga bisa dipakai untuk menggali informasi yang terjadi di masa silam (Sujarweni, 2014:33). Dalam mengumpulkan data, juga memakai metode ini untuk mengambil gambar atau foto mengenai proses pembuatan jamu dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh kelompok Jati Husada Mulya.

4. Studi Pustaka (*Literature*)

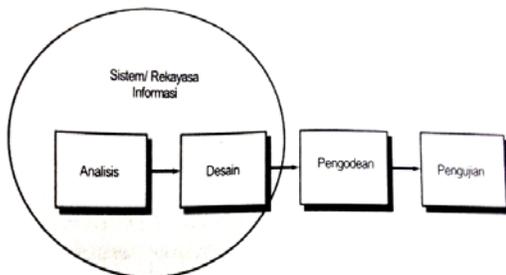
Studi pustaka adalah suatu kegiatan pengumpulan data dan informasi dari berbagai sumber seperti buku-buku yang berkaitan dengan judul yang diangkat sebagai referensi.

Metode dalam pengembangan sistem atau perangkat lunak menggunakan *waterfall model* atau model air terjun. *Waterfall Model* sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (Rosa dan Shalahuddin, 2013:28).

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak.

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mencari

- spesifikasi kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.
2. Desain.
Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.
 3. Pembuatan kode program.
Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
 4. Pengujian.
Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logika dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.
 5. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*).
Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru.



Sumber: Rosa dan Shalahuddin (2013:28)
Gambar 1. Ilustrasi Model *Waterfall*

3.1. Hasil dan Pembahasan

Dalam perancangan *website* kelompok usaha jamu tradisional Jati Husada Mulya, kebutuhan dari masing-masing pengguna antara lain:

1. Kebutuhan Admin
 - a. Melakukan *login* sebelum masuk ke halaman *administrator*.

- b. Menambah, mengubah maupun menghapus data.
 - c. Mengubah profil kelompok usaha jamu Jati Husada Mulya.
 - d. Mengubah info lokasi.
 - e. Mengubah cara pesan produk.
 - f. Mengubah cara pembayaran.
 - g. Melihat beranda admin.
 - h. Admin utama dapat mengelola data admin lain.
 - i. Dapat mengganti data kontak yang dapat dihubungi.
 - j. Melihat dan menghapus data buku tamu.
 - k. Melihat dan menghapus data konfirmasi pembayaran.
 - l. Menambah, mengubah dan menghapus ongkos kirim.
 - m. Mengelola laporan pemesanan, pembayaran, dan rekap.
2. Kebutuhan Pengguna atau *User*
 - a. Pengunjung dapat melihat informasi tentang kelompok usaha
 - b. Pengunjung dapat melihat informasi produk jamu
 - c. Pengunjung dapat melihat profil kelompok
 - d. Pengunjung dapat melihat cara pemesanan produk
 - e. Pengunjung dapat melihat informasi tentang cara pembayaran
 - f. Pengunjung dapat melihat info lokasi kelompok usaha.
 - g. Pengunjung dapat mengirimkan komentar, saran, kritik atau pertanyaan.
 - h. Pengunjung dapat melihat biaya ongkos kirim.
 - i. Pengunjung dapat melihat komentar-komentar pengunjung lain.
 - j. Pengunjung dapat melihat informasi kontak perusahaan, data bank, media promosi.
 - k. Pengunjung juga dapat melihat berbagai *event*.
 - l. Pengunjung dapat menjadi *member* dengan melakukan pendaftaran.

3. Kebutuhan *Member*

- a. *Member* melakukan *login*.
- b. *Member* dapat melihat informasi tentang kelompok usaha.
- c. *Member* dapat melihat informasi tentang produk jamu.
- d. *Member* dapat melakukan pembelian produk.
- e. *Member* dapat melihat profil kelompok usaha.

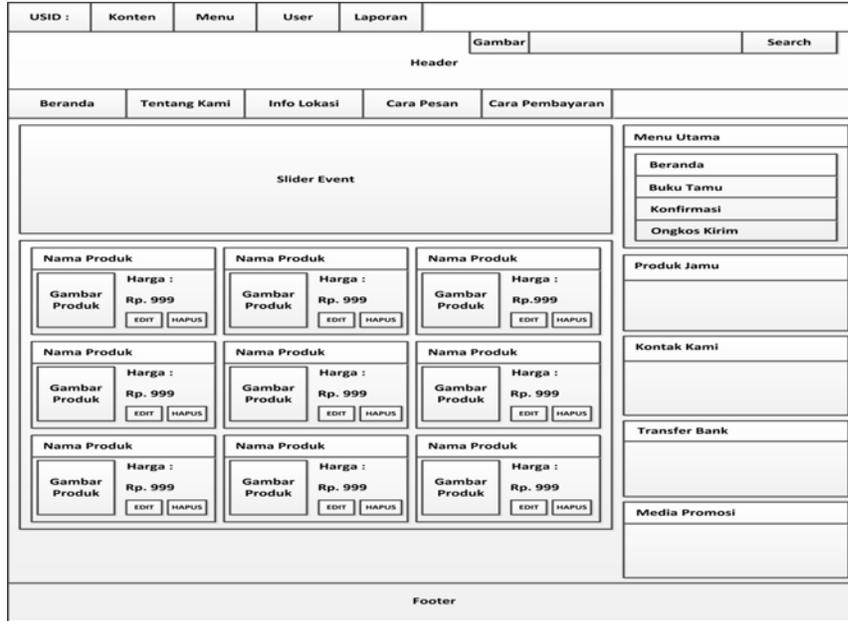
- f. *Member* dapat melihat cara pemesanan produk.
- g. *Member* dapat melihat informasi tentang cara pembayaran.
- h. *Member* dapat melihat info lokasi kelompok.
- i. *Member* dapat mengirimkan komentar, saran, kritik atau pertanyaan .
- j. *Member* dapat melihat biaya ongkos.
- k. *Member* dapat melihat komentar-komentar pengunjung lain.
- l. *Member* dapat mengakses laman konfirmasi.
- m. *Member* dapat melihat, dan mengubah informasi tentang profil pengguna.
- n. *Member* dapat melihat laporan transaksi belanja.
- o. *Member* dapat melihat informasi tentang kontak perusahaan.
- p. *Member* dapat melihat berbagai *event*.

Kebutuhan sistem dalam perancangan *website* kelompok usaha jamu Jati Husada Mulya adalah:

1. Analisa Kebutuhan Sistem untuk Admin
 - a. Sistem melakukan validasi *username* dan *password* untuk *login* admin.
 - b. Sistem menyediakan fasilitas untuk dapat menambah, mengubah, dan menghapus beberapa data yang ditampilkan dalam *website* usaha kelompok jamu Jati Husada Mulya.
 - c. Sistem menyediakan fasilitas untuk dapat mengelola dan mengubah profil pengguna sebagai admin.
 - d. Sistem akan menghentikan akses admin pada halaman *administrator* apabila telah melakukan *logout*.
2. Analisa Kebutuhan Sistem untuk Pengunjung *Website*
 - a. Sistem akan menampilkan setiap isi menu yang dipilih pengunjung.
 - b. Sistem akan menyimpan komentar, kritik, saran, ataupun pertanyaan

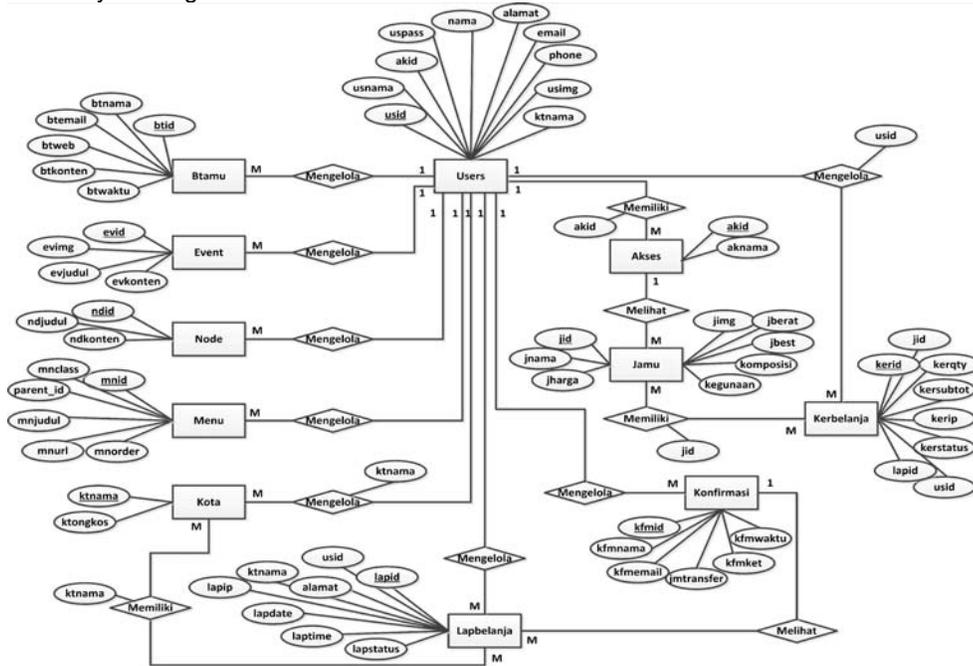
- yang diisikan oleh pengunjung pada buku tamu.
- 3. Analisa Kebutuhan Sistem untuk *Member*
 - a. Sistem melakukan validasi *username* dan *password* untuk *login* sebagai *member*.
 - b. Sistem akan menampilkan setiap isi menu yang dipilih *member*.
 - c. Sistem akan menyimpan komentar, kritik, saran, ataupun pertanyaan yang diisikan oleh *member* pada buku tamu.
 - d. Sistem akan menyimpan konfirmasi pembayaran yang diisikan oleh *member* pada halaman konfirmasi.
 - e. Sistem menyediakan fasilitas untuk dapat melakukan pembelian produk, dan mengelola keranjang belanja.
 - f. Sistem menyediakan fasilitas untuk dapat mengubah profil pengguna *member*.
 - g. Sistem akan menghentikan akses *member* apabila telah melakukan *logout*.

Pembahasan pembuatan antarmuka dalam tulisan ini tidak di tampilkan semua secara detail satu per satu tetapi hanya ditampilkan sebagian contohnya rancangan antarmuka halaman *index* admin yaitu suatu bentuk rancangan tampilan *website* untuk halaman Admin, berikutnya akan di perlihatkan gambar ERD dan LRS yang merupakan gambar tahapan dalam merancang database. Dengan melihat ERD atau LRS bisa dipahami tentang tabel-tabel yang di pakai untuk menyimpan data-data yang terkait. Tabel dan database tidak di cantumkan dalam tulisan ini. Gambar Navigasi memperlihatkan tentang sistem menu pilihan bila *website* dijalankan, hal ini untuk mempermudah melihat semua fasilitas atau pilihan dalam *website*. Selanjutnya salah satu tampilan/*interface* *website* yang sudah dibuat, memperlihatkan sistem penjualan bisa dilakukan dengan *website*. Adapun bentuk-bentuk/ gambar dari desain-desain itu adalah :



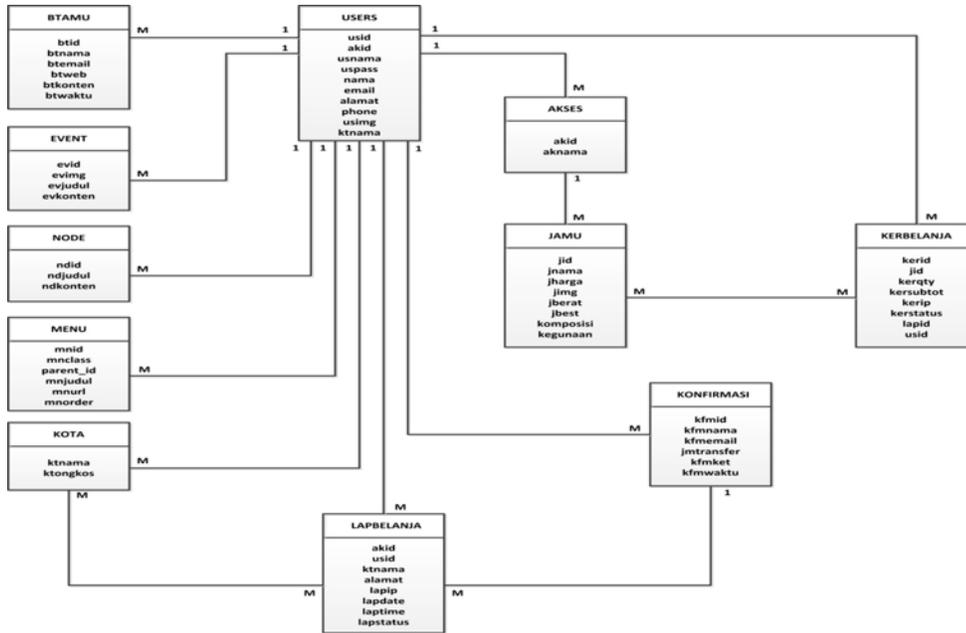
Gambar 2. Rancangan Antarmuka *Index Admin*

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah rancangan awal dalam pembuatan database, bentuknya sebagai berikut :



Gambar 3. *Entity Relationship Diagram*

Logical Relationship Diagram (LRS) adalah kelanjutan dari ERD :



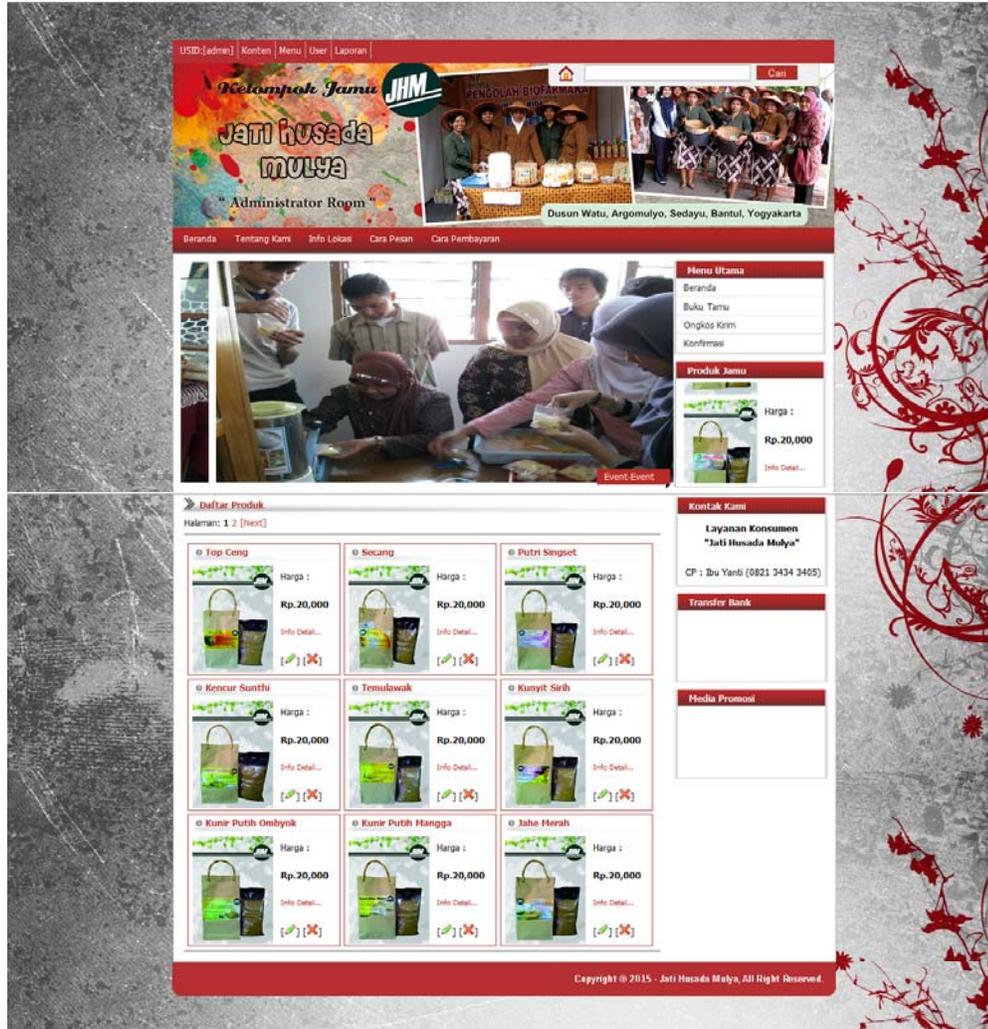
Gambar 4. Logical Relationship Diagram (LRS)

Struktur Navigasi Halaman Admin adalah gambaran tentang menu pilihan dan sub menu yang di pilih untuk memudahkan pemahaman fasilitas website :



Gambar 5. Struktur Navigasi Halaman Admin

Berikut ini tampilan layar index Admin, yang merupakan salah satu bentuk implementasi dari website yang di buat untuk penjualan online :

Gambar 6. Halaman *Index Admin*

4.1. Kesimpulan

1. Jati Husada Mulya adalah organisasi yang anggotanya penjual jamu tradisional, saat ini telah berhasil memproduksi jamu dalam bentuk cair dan instan.
2. Sistem penjualan dilakukan dengan cara tradisional yaitu dengan cara keliling di sekitar tempat tinggal sehingga hasil penjualannya masih sedikit karena terbatas oleh lokasi, tenaga dan waktu.
3. Jamu instan yang diproduksi oleh Jati Husada Mulya memiliki kelebihan yaitu jamu lebih awet, diusulkan untuk dijual secara online.
4. Penjualan online dengan website memiliki kelebihan yaitu area penjualan yang lebih luas, pelayanan 24 jam terus menerus,

bisa di akses kapan saja, oleh siapa saja dan dari mana saja sehingga memberi peluang untuk bisa meningkatkan penjualan.

5. Sistem penjualan jamu instan secara online diharapkan bisa lebih baik, lebih menguntungkan dan bisa meningkatkan anggota kelompok jamu Jati Husada Mulya.

Daftar Pustaka

- [1] Al Fatta, Hanif. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [2] Arief, M. Rudyanto. 2011. Pemrograman Web Dinamis

- Menggunakan PHP & MySQL. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [3] Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [4] Farisi, Pajrin. 2011. Proyek Membuat Website Jejaring Sosial Dengan Joomla!. Yogyakarta: Lokomedia.
- [5] Friyadie. 2007. Belajar Sendiri Pemrograman Database menggunakan FoxPro 9.0. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [6] Gunawan, Imam. 2013. Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik. Jakarta: Bumi Aksara.
- [7] Madcoms. 2011. Sukses Membangun Toko Online Dengan E-Commerce. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [8] Rosa, A. S., dan M. Shalahuddin. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika Bandung.
- [9] Setiadi, Wahyu Gunawan. 2010. Kebut Sehari Jadi Webmaster. Yogyakarta: Genius Publisher.
- [10] Sibero, Alexander FK. 2011. Kitab Suci Web Programming. Yogyakarta: MediaKom.
- [11] Sujarweni, V. Wiratna. 2014. Metodologi Penelitian: Lengkap, Praktis dan Mudah Dipahami. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- [12] Zaki, Ali. 2008. Kursus Kilat Internet. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [13] **Bambang Eka Purnama (2013),** *Membangun Toko Online Dengan WP Commerce*, Graha Ilmu, Yogyakarta
- [14] *Sri Peni Mugi Handayani, Bambang Eka Purnama,* Pembuatan Website E-Commerce Pada Distro Java Trend, Seruni 2013 - Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer, FTI UNSA
- [15] *Noor Hasan, Facebook Commerce, E-Commerce Pada Media Sosial Facebook Yang Modern Dan Populer*, Vol 2, No 1 (2014) Bianglala 2014
- [16] *Arif Wibowo, Siska Iriyani,* Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Furniture Dan Electronic Pada Toko Joice Group, Vol 3, No 4 (2014): IJNS Oktober 2014
- [17] *Ardi Widayanto, Indah Uly Wardati,* Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Spare Part Mobil Pada Bengkel Samsi Motor Pacitan, Vol 3, No 4 (2014): IJNS Oktober 2014
- [18] *Siska Luluus Adi Permana,* Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Spare Part Handphone Pada Toko E-Cell, Vol 3, No 3 (2014): IJNS Juli 2014
- [19] *Sanja Kurniawan, Siska Iriani,* Perancangan Sistem Informasi Penjualan Helm Pada Toko Helm Swaka Pacitan, Vol 4, No 3 (2015): IJNS Juli 2015
- [20] *Fendra Sukmana, Sukadi,* Sistem Informasi Pengolahan Data Barang Dan Service Komputer Pada Toko Sinar Terang Komputer Pacitan, Vol 3, No 4 (2014): IJNS Oktober 2014
- [21] *Uswatun Hasanah, Sukadi,* Perancangan Sistem Informasi Penjualan On Line Pada Toko Kreatif Suncom Pacitan, Vol 2, No 4 (2013): IJNS Oktober 2013
- [22] *Agustin Dyah Utami, Ramadian Agus Triyono,* Pemanfaatan Blackberry Sebagai Sarana Komunikasi Dan Penjualan Batik Online Dengan Sistem Dropship Di Batik Solo 85, Vol 3, No 3 (2011): Speed 11 - 2011
- [23] *Fendi Nurcahyono,* Pembangunan aplikasi penjualan dan stok barang Pada toko nuansa elektronik pacitan, Vol 4, No 3 (2012): Speed 15 - 2012
- [24] *Rumanta,* Sistem Informasi Pembelian Dan Penjualan Pada Oka Putra Motor Pacitan, Vol 5, No 2 (2013): Speed 18 - 2013
- [25] *Choirul Muallifah,* Sistem Informasi Penjualan Barang Pada Bengkel Karunia Motor Arjosari, Vol 6, No 1 (2014): Speed 21 - 2014