

**APLIKASI PENJUALAN BAHAN BANGUNAN
BERBASIS WEB DAN ANDROID MENGGUNAKAN METODE
WATERFALL STUDI KASUS PADA TOKO BANGUNAN BAETU JAYA**

SKRIPSI

ENENG NURAENI

20180040120



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
JULI 2023**

**APLIKASI PENJUALAN BAHAN BANGUNAN
BERBASIS WEB DAN ANDROID MENGGUNAKAN METODE
WATERFALL STUDI KASUS PADA TOKO BANGUNAN BAETU JAYA**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh
Gelar Sarjana Komputer*



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
JULI 2023**

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : APLIKASI PENJUALAN BAHAN BANGUNAN BERBASIS
WEB DAN ANDROID MENGGUNAKAN METODE
WATERFALL STUDI KASUS PADA TOKO BANGUNAN
BAETU JAYA

NAMA : ENENG NURAENI

NIM : 20180040120

”Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.



Materai

ENENG NURAENI

Penulis

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PENJUALAN BAHAN BANGUNAN BERBASIS
WEB DAN ANDROID MENGGUNAKAN METODE
WATERFALL STUDI KASUS PADA TOKO BANGUNAN
BAETU JAYA

NAMA : ENENG NURAENI

NIM : 20180040120

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui

Sukabungsa, 11 Juli 2023

Ketua Program Studi



Pembimbing

Anggun Fergina, M.Kom
NIDN. 0407029301

Somantri, S.T., M.Kom
NIDN. 0419128801

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PENJUALAN BAHAN BANGUNAN BERBASIS
WEB DAN ANDROID MENGGUNAKAN METODE
WATERFALL STUDI KASUS PADA TOKO BANGUNAN
BAETU JAYA

NAMA : ENENG NURAENI

NIM : 20180040120

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada
sidang Skripsi tanggal 10 Juli 2023. Menurut pandangan kami, Skripsi ini
memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana
Komputer (S.Kom).



Pembimbing I

Pembimbing II

Somantri, S.T., M.Kom
NIDN. 0419128801

Indra Yustiana, ST., M. Kom
NIDN. 0409017604

Ketua Penguji

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Anggun Fergina, M.Kom
NIDN. 0407029301

Anggun Fergina, M.Kom
NIDN. 0407029301

Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain

Ir.Paikun, S.T., M.T., IPM., Asean Eng
NIDN. 0402037401

Skripsi ini kutujukan kepada Kedua Orangtua, Suami, Anak, Keluarga tersayang, dan semua orang yang sudah memberikan support sehingga saya bisa mencapai titik ini.



ABSTRACT

Based on the results of observations, TB. Baetu Jaya is engaged in the sale of building materials and electrical equipment. The mechanism for recording sales and purchase transactions as well as managing goods and other matters related to store management is still done manually. There is no inventory card recording which makes it easier for shop owners to control stock, so that goods often accumulate and empty. There are no sales or purchase reports that are detailed and easily accessible to the owner. Delivery of goods is often a problem due to manual recording. The purpose of this research is to manage inventory and reports, as well as arrange delivery of goods in TB. Baetu Jaya. The method used is the waterfall method, use case, using the codeigneter 4 framework and the database used is MySQL. The author hopes that with the developed sales application, it hopes to help minimize the problems found. The web-based application makes it easy for store owners and clerks to access sales applications anywhere with any platform. The Android-based mobile application makes it easy to check and confirm the list of shipments.

Keyword : Application, Sale, Framework, Codeigneter, Web, Android, Waterfall



ABSTRAK

TB. Baetu Jaya berdasarkan hasil observasi bergerak dibidang penjualan bahan bangunan dan alat-alat listrik. Mekanisme pencatatan transaksi penjualan dan pembelian serta pengelolaan barang dan hal lain yang berkaitan dengan pengelolaan toko masih dilakukan secara manual. Tidak ada pencatatan kartu stok barang yang memudahkan pemilik toko dalam mengontrol stok barang sehingga sering terjadi penumpukan dan kekosongan barang. Tidak ada laporan penjualan ataupun pembelian yang terperinci dan dapat diakses secara mudah oleh pemilik. Pengiriman barang pun sering menjadi masalah akibat pencatatan yang dilakukan secara manual. Tujuan penelitian ini adalah untuk memanage stok barang dan laporan, serta pengaturan pengiriman barang di TB. Baetu Jaya. Metode yang digunakan menggunakan metode waterfall, use case, dengan menggunakan framework codeigneter 4 dan database yang digunakan adalah MySQL. Penulis berharap dengan adanya aplikasi penjualan yang dikembangkan berharap membantu meminimalisir permasalahan yang ditemukan. Aplikasi berbasis web memudahkan pemilik dan petugas toko mengakses aplikasi penjualan di manapun dengan Platform apapun. Aplikasi mobile berbasis android memudahkan pengecekan dan konfirmasi list pengiriman barang.

Kata Kunci : Aplikasi, Penjualan, Framework, Codeigneter, Web, Adroid, Waterfall

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul Aplikasi Penjualan Bahan Bangunan Berbasis Web dan Android Studi Kasus Pada Toko Bangunan Baetu Jaya. Tujuan penulisan skripsi ini adalah syarat untuk memenuhi bagian akhir dari mencapai gelar Sarjana Komputer di Universitas Nusa Putra. Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, atas semua kesempatan, kesehatan, dan rezeki yang diberikan.
2. Bapak Dr. Kurniawan, S.T., M.Si., MM. selaku Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi.
3. Ibu Anggun Fergina, M.Kom selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Nusa Putra Sukabumi.
4. Bapak Somantri, S.T., M.Kom selaku Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi.
5. Bapak Indra Yustiana, ST, M. Kom. selaku Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi.
6. Para Dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas Nusa Putra Sukabumi.
7. Ayahanda dan Ibunda yang senantiasa memberikan dukungan dan doa yang tiada henti.
8. Suami tercinta yang memberikan dukungan dan doa selama peneliti mengerjakan penelitian ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa dan mahasiswi Program Studi Teknik Informatika Universitas Nusa Putra Sukabumi atas bantuan dan kerjasamanya selama penyusunan skripsi ini.



Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin Yaa Rabbal 'Alamiin.

Sukabumi, Juli 2023

Eneng Nuraeni



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN PENULIS	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
ABSTRACT.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Penelitian Terkait	Error! Bookmark not defined.
2.2 Pengertian Aplikasi.....	Error! Bookmark not defined.
2.3 Pengertian Penjualan	Error! Bookmark not defined.
2.4 Pengertian Web.....	Error! Bookmark not defined.
2.5 Pengertian Android.....	Error! Bookmark not defined.
2.6 Pengertian RESTful API / REST API	Error! Bookmark not defined.
2.7 Pengertian Metode <i>Waterfall</i>	Error! Bookmark not defined.
2.8 <i>Database</i>	Error! Bookmark not defined.
2.9 MySQL	Error! Bookmark not defined.
2.10 PhpMyadmin	Error! Bookmark not defined.
2.11 XAMPP	Error! Bookmark not defined.
2.12 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	Error! Bookmark not defined.
2.13 <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	Error! Bookmark not defined.
2.14 Pengertian <i>Framework</i>	Error! Bookmark not defined.



2.15	Pengertian <i>Framework Codeigneter</i>	Error! Bookmark not defined.
2.16	Pengertian Visual Studio Code	Error! Bookmark not defined.
2.17	Kerangka Berfikir	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		Error! Bookmark not defined.
3.1	Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2	Metode Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.3	Pengembangan Sistem	Error! Bookmark not defined.
3.4	Pengujian Sistem	Error! Bookmark not defined.
3.5	Alat dan Bahan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.6	Perancangan Sistem	Error! Bookmark not defined.
3.6.1	Use Case	Error! Bookmark not defined.
3.6.1.1	Definisi Aktor	Error! Bookmark not defined.
3.6.1.2	Definisi Use Case	Error! Bookmark not defined.
3.6.2	Activity Diagram	Error! Bookmark not defined.
3.6.2.1	Activity Diagram Login	Error! Bookmark not defined.
3.6.2.2	Activity Diagram Admin	Error! Bookmark not defined.
3.6.2.3	Diagram Activity Kasir	Error! Bookmark not defined.
3.6.2.4	Diagram Activity Pengiriman	Error! Bookmark not defined.
3.6.2.5	Diagram Activity Pemilik	Error! Bookmark not defined.
3.6.3	Sequence Diagram	Error! Bookmark not defined.
3.6.4	Perancangan Database	Error! Bookmark not defined.
3.6.5.1	CDM (<i>Conceptual Data Model</i>)	Error! Bookmark not defined.
3.6.5.2	PDM (<i>Physical Data Model</i>)	Error! Bookmark not defined.
3.6.5.3	Kamus Data	Error! Bookmark not defined.
3.6.5.4	Perancangan Antarmuka	Error! Bookmark not defined.
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN ...		Error! Bookmark not defined.
4.1	Impelementasi Aplikasi Penjualan	Error! Bookmark not defined.
4.2	Pengujian Sistem Black Box (<i>Functional testing</i>)	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP		5
5.1	Kesimpulan	5
5.2	Saran	5
DAFTAR PUSTAKA		6

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 4 Simbol Class Diagram	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 1 Definisi Aktor	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Definisi Use Case Admin.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Definisi Use Case Kasir	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 Definisi Use Case Pengirim	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5 Definisi Use Case Pemilik	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7 Tabel Pelanggan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 8 Tabel Barang	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 9 Tabel Satuan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 10 Tabel Kategori.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 11 Tabel Penjualan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 12 Tabel Detail Penjualan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 13 Tabel Temporari Penjualan.....	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 1 Use Case Diagram Aplikasi Penjualan.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 2 Diagram Activity Login	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 3 Diagram Activity Tambah Data Master	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 4 Diagram activity melihat data master.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 5 Diagram Activity Mencari Data Master.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 6 Diagram Activity Mengubah Data Master	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 7 Activity Diagram Menghapus Data Master	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 8 Diagram Activity Memasukkan Data Penjualan....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 9 Activity Diagram Menghapus Item Penjualan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 10 Diagram Activity Konfirmasi Pengiriman	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 11 Diagram Activity Pemilik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 12 Diagram Sequence Admin	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 13 Diagram Sequence Kasir	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 14 Diagram Sequence Pengiriman	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 15 Diagram Sequence Pemilik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 16 Bentuk CDM	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 17 Bentuk PDM.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 18 Halaman Login	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 19 Halaman Dashboard Admin	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 20 Halaman Dashboard Kasir	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 21 Halaman Dashboard Driver.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 22 Halaman Dashboard Owner/Pemilik.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 23 Halaman Penjualan.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 24 Halaman Input Penjualan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 25 Halaman Pembayaran dan Pengiriman	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 1 Halaman Login Web	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2 Halaman Login Android.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 3 Halaman Utama Web Administrator.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 4 Halaman Utama Adminitrator Berbasis Android...	Error! Bookmark not defined.



Gambar 4. 5 Halaman Manajemen Data Kategori .**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 6 Modal Tambah Data Kategori.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 7 Halaman Manajemen Data Produk ...**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 8 Halaman Kasir**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 9 Hasil pengujian fungsional proses tambah data produk..... **Error!**
Bookmark not defined.
Gambar 4. 10 Hasil rekapan laporan dari sistem mengenai data produk..... **Error!**
Bookmark not defined.
Gambar 4. 11 Test Case pada form login aplikasi dengan user yang tidak memiliki otoritas**Error! Bookmark not defined.**



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Toko bangunan baetu jaya berdasarkan hasil observasi bergerak dibidang penjualan bahan bangunan dan alat-alat listrik.. Toko tersebut berada di lokasi yang jauh dari perkotaan walau cukup strategis, berdiri di tengah-tengah perkampungan dan perumahan padat penduduk. Namun mekanisme penjualan yang terjadi di toko tersebut konsumen harus datang ke toko untuk mencari dan melihat produk yang akan dibeli. Selain itu, konsumen dapat memesan produk yang akan dibeli melalui panggilan telepon atau pesan *whatsapp* saja,

Mekanisme pencatatan transaksi penjualan dan pembelian serta pengelolaan barang dan hal lain yang berkaitan dengan pengelolaan toko masih dilakukan secara manual. Pemilik hanya mengandalkan buku kas manual serta faktur sebagai bukti sah pemesanan atau penjualan barang. Tidak ada pencatatan kartu stok barang yang memudahkan pemilik toko dalam mengontrol stok barang sehingga sering terjadi penumpukan dan kekosongan barang. Tidak ada laporan penjualan ataupun pembelian yang terperinci dan dapat diakses secara mudah oleh pemilik. Pengiriman barang pun sering menimbulkan masalah akibat pencatatan yang dilakukan secara manual. Hal ini menimbulkan kekecewaan konsumen pada pihak toko. Maka berdasarkan temuan masalah tersebut dibutuhkan suatu pengembangan yang bisa meminimalisir. Perkembangan teknologi saat ini dianggap dapat memudahkan pengelolaan toko termasuk dalam mengelola data barang, data pelanggan, data transaksi hingga memberikan *output* berupa laporan penjualan, pembelian, alur data barang dan lain sebagainya(Sinaga et al., 2021). Diantaranya adalah dengan penggunaan web dan android(Suharya & Azhari, 2021).

Inovasi perancangan web dan android dengan metode *waterfall* memberikan kemudahan bagi pelanggan maupun pemilik toko dalam bertransaksi(Angga S et al., (2016). Perancangan berbasis web dan adroid dengan metode *waterfall* memiliki kelebihan diantaranya adalah model pengerjaannya yang linear, sehingga meminimalisir kesalahan (Surya Duha et al., 2018). Selain itu,

pengerjaan yang terstruktur dan terlihat jelas arahnya. Perancangan penjualan berbasis web dan android dengan metode *waterfall* memiliki alur yang jelas, membuat pengerjaan proyek akan semakin mendetail. Dengan begitu, kesalahan bisa dikurangi. Semakin terperinci tugas yang akan dikerjakan, maka semakin kecil juga potensi kesalahan yang akan dilakukan (Sinaga et al., 2021). Pada tahap awal pengembangan melalui metode ini, dibutuhkan analisa data yang jelas dan lengkap. Hal tersebut membuat proyek memiliki tujuan akhir yang jelas. Dengan begitu, tentu produk yang dihasilkan akan setia pada konsep awal. Salah satu kelebihan yang ada dalam model ini adalah baik dalam dokumentasi. Karena hal tersebut, setiap progres dan informasi bisa tercatat dan dapat diakses oleh pengembang yang lain. Menurut Nasution, (2019) menjelaskan bahwa perancangan dengan menggunakan metode *waterfall* memudahkan masyarakat membeli bahan bangunan, daya jual toko bahan bangunan, serta mampu menciptakan lapangan kerja baru. Pratiwi et al., (2021) menggunakan metode pengembangan *waterfall*, metode ini memiliki langkah-langkah yang sangat berurutan sehingga dalam pengembangan sebuah sistem akan menjadi lebih terstruktur

Oleh karena itu penulis mengangkat sebuah judul “Perancangan Aplikasi Penjualan Bahan Bangunan Berbasis Web dan Android Menggunakan Metode *Waterfall* Studi Kasus Pada Toko Bangunan Baitu Jaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian singkat pada latar belakang, maka penulis mencoba mengidentifikasi permasalahan yang ada dengan rumusan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi penjualan bahan bangunan untuk mempermudah proses pencatatan transaksi penjualan dan mengurangi stok barang yang ada?
2. Bagaimana merancang aplikasi bahan bangunan menggunakan metode *waterfall*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi menggunakan sistem *waterfall*.
2. Aplikasi pencatatan transaksi penjualan berbasis web dan hanya dilakukan oleh kasir.
3. Aplikasi berbasis android digunakan untuk melihat dan mengelola data master.
4. Data yang digunakan pada penelitian ini merupakan data dari aktivitas pengadaan atau pembelian barang serta penjualan barang di Toko Bangunan Baetu Jaya.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mampu membuat aplikasi penjualan bahan bangunan untuk mempermudah proses penjualan transaksi penjualan dan mengurangi stok barang yang ada.
2. Mampu merancang aplikasi penjualan bahan bangunan menggunakan metode *waterfall*.



1.5 Manfaat Penelitian

Penulis berharap tulisan ini:

1. Membantu dan menambah wawasan hasanah keilmuan penulis pada khususnya, dan masyarakat pada umumnya.
2. Menjadi dasar referensi dan literasi untuk peneliti berikutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk memberikan gambaran secara garis besar tentang penulisan tugas akhir ini. Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang penulisan tugas akhir ini, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian, metode perancangan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Di dalam landasan teori ini berisikan tentang teori informasi, teori tentang aplikasi penjualan, tentang penjelasan-penjelasan konsep dasar aplikasi, karakteristik aplikasi, teori tentang metode *waterfall*, teori pemodelan perangkat lunak UML, penjelasan tentang metode dalam pengujian sistem serta teori-teori yang berhubungan dengan pembuatan Aplikasi Penjualan Bahan Bangunan berbasis web dan android

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan tentang pembahasan analisa dari pembuatan pembuatan Aplikasi Penjualan Bahan Bangunan berbasis web dan android , perancangan aplikasi, gambaran umum sistem yang diusulkan serta desain rancangan tampilan berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai aplikasi yang telah dibuat sekaligus mengenai cara dan proses instalasi, dan evaluasi hasil sistem yang telah diimplementasikan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari sistem yang telah dibuat dan dianalisis dari keseluruhan pembahasan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya. Selain itu terdapat saran yang dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.



BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan pada Aplikasi Penjualan Bahan Bangunan dihasilkan beberapa hal berikut :

1. Penerapan Aplikasi Penjualan Bahan Bangunan dapat mempermudah kasir dalam proses pencatatan transaksi penjualan dan dapat mengurangi stok barang yang ada.
2. Perancangan aplikasi bahan bangunan menggunakan metode *waterfall*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Penelitian selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang berkaitan dengan pengolahan data penjualan.
2. Penambahan  prediksi penjualan.



DAFTAR PUSTAKA

- Aditian, F., & Kharisma Hidayah, A. (2021). Sistem Informasi Inventaris Berbasis Android menggunakan Metode Client Server. *Jurnal Media Infotama*, 17(2), 62.
- Baharudin, S., Habibie, M. T., Pramarta, P., & ... (2021). Sistem Informasi Monitoring Inventori Bahan Bangunan Pada Toko Kota Kembang Berbasis Java. *Senamika*, April, 485–494. <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/view/1455%0Ahttps://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/download/1455/1018>
- Dan, P. C.-, & Normal, N. E. W. (2022). Covid-19, Aplikasi Penjualan, UMKM, Pemrograman Web . 10(1).
- Fadilah, S. C., Rianto, H., & Hartati, T. (2020). Implementasi Framework Code Iginter Menggunakan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Penjualan Pt . Supreme Jaya Abadi Jisicom. *Journal Of Information System, Informatics and Computing*, 4(1), 134–140.
- Firmansyah, Y., & Jamilah, I. (2018). Implementasi Sdlc Waterfall Dalam Pembuatan Game Edukasi Permainan Indonesia”Hisotira” Menggunakan Rpg Maker Mv Berbasis Android. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 6(2), 178–185. <https://doi.org/10.31294/khatulistiwa.v6i2.162>
- Halilurahman, H., Tandriani, E., & Sunantara, I. K. P. (2021). Pengembangan E-Commerce Tembe Nggoli (Sarung) Khas Bima Berbasis Web Responsive di Desa Nata. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 3(2), 52–63. <https://doi.org/10.35746/jtim.v3i2.134>
- Havana. (2019). Perancangan Aplikasi Berbasis Web Dan Android Untuk Penjualan Dan Pembelian Pada Apotek Canon. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, 57–64.
- Imam Yahya, M., & Najamuddin, M. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Metode Usecase Driven. *Jurnal Informatika STMIK PASIM*, 3(1), 41–44. <https://repository.bsi.ac.id/index.php/repo/viewitem/25345>
- Listiyan, E., & Subhiyakto, E. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Inventory Gudang Menggunakan Metode Waterfall Studi Kasus Di Cv. Aqualux Duspha Abadi Kudus Jawa Tengah. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 74–82. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v1i1.4272>
- N, A. R. S. (2023). PENGEMBANGAN APLIKASI JUAL BELI SAMPAH PLASTIK BERBASIS ANDROID DAN WEB MENGGUNAKAN KANBAN. In *Skripsi* (Vol. 4, Issue 1).
- Nandita Ashari, A., & Mutu Munikam, R. (2019). Analisa dan Perancangan Marketplace Bahan Bangunan Berbasis Website. (*Jurnal Sistem Informasi Dan E-Bisnis*), 1(3), 1–9.

- Nasution, R. S. (2019). Bangun Rumah: Aplikasi Marketplace untuk Penjualan Bahan Bangunan Berbasis Android (Studi Kasus: Toko Bangunan Bali). *Jukomika - (Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika)*, 2(5), 2655–2755. <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jukomika/183>
- Nugraha, P. G. S. C. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Software Point of Sale (Pos) Dengan Metode Waterfall Berbasis Web. *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 10(1), 92–103. <https://doi.org/10.23887/jstundiksha.v10i1.29748>
- Nurmalasari, N., & Mega, F. L. (2020). Aplikasi Penjualan Tunai Berbasis Web Pada CV. Damar Abadi Pontianak Pontianak. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi*, 1(2), 34–40. <https://doi.org/10.31294/justian.v1i2.289>
- Padri, M., & Rahmadian, J. (2021). Perancangan Aplikasi Point of Sale Berbasis Web Pada PT. Lottemart Indonesia. *Jurnal Maklumatika*, 8(1), 80–89. <https://maklumatika.i-tech.ac.id/index.php/maklumatika/article/view/121%0Ahttps://maklumatika.i-tech.ac.id/index.php/maklumatika/article/download/121/126>
- Paryanta, P., Puji Susilo, N. A., & Rahayu, E. P. (2022). Sistem Informasi Reservasi Mara Coffee & Eatery. *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, 28(2), 162–172. <https://doi.org/10.36309/goi.v28i2.180>
- Pomalingo, M., Yusuf, R., & Dal, R. H. (2020). Sistem Informasi Keberadaan Besi Bekas Di. 1(1), 152–158.
- Pratama, A. M. I., & Chotijah, U. (2022). Sistem Informasi Kasir Unit Pelayanan Jasa SMKN 1 Cerme Berbasis Website Dengan Metode Waterfall. *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO - Ilmu Komputer & Informatika*, 5(2), 60–67. <https://doi.org/10.47324/ilkominfo.v5i2.149>
- Pratiwi, N. A., Triayudi, A., & Handayani, E. T. (2021). Analysis and Design of Mobile Web-Based Menu E-Order Systems Using the Pieces Method (Case Study: Café 50/50 Coffee). *Jurnal Riset Informatika*, 4(1), 29–36. <https://doi.org/10.34288/jri.v4i1.292>
- Rahman, T., & Santoso, B. (2019). Aplikasi Mall Online Material Bangunan (Studi Kasus Toko Bangunan Kota Lubuklinggau). *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 4(2), 70–76. <https://doi.org/10.32767/jutim.v4i2.574>
- Sagran, H. A., Lenggu, M. A. S., & Saitakela, M. (2020). APLIKASI PENJUALAN BAHAN BANGUNAN BERBASIS WEBSITE PADA TOKO INDAH BANGUNAN. *Prosiding Semmau 2020 Aplikasi*, 6.
- Sinaga, D. B., Nasution, M. B. K., & Munthe, S. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Material Bangunan Menggunakan Metode Ucd (User Center Design) Studi Kasus Ud. Abang Adik Rantauprapat. *U-NET Jurnal Teknik Informatika*, 5(2), 40–44.
- Suharya, Y., & Azhari, F. (2021). Pembuatan Aplikasi Penjualan Tanaman Berbasis Web (E-Commerce) Menggunakan Metode Waterfall Studi Kasus Toko Azrina Flower. *Jurnal Informatika*, 08, 35–40.

- Surya Duha, D. L., Sarkum, S., Rasyid Munthe, I., & Purnama, I. (2018). Aplikasi Berita Online Berbasis Android: Studi pada Pemerintah Kabupaten Labuhanbatu. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(3), 380–386. <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i3.963>
- Vani, T., Hidayat, R., & Yudhistira, A. Y. F. D. (2021). Rancang Bangun Mobile Commerce di Lamandau Store Berbasis Android berdasarkan User Centered Design (UCD). *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 5(1), 287. <https://doi.org/10.30865/mib.v5i1.2544>

