

Sistem Informasi Souvenir dan Oleh-Oleh Khas Daerah Provinsi Sumatera Utara Berbasis Web

Andareas Jonandar Siregar¹, Sorang Pakpahan²

^{1,2}Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Katolik Santo Thomas Medan, Jl. Setia Budi No. 479 F Tanjung Sari, Medan, Indonesia.

ARTICLE INFORMATION

Received: Oktober 12, 2024
Revised: Oktober 20, 2024
Available online: Oktober 31, 2024

KEYWORDS

Sistem Informasi,
E-Commerce,
Oleh-oleh,
Souvenir,
Sumatera Utara.

CORRESPONDENCE

Phone: +62 822-7262-4177

E-mail: andreassiregar30@gmail.com

A B S T R A C T

The development of the tourism sector in Indonesia, especially in the North Sumatra area, can be supported by providing unique souvenir and gift services. Souvenirs not only function as keepsakes for tourists, but also as a medium for promoting unique local culture. However, most souvenir purchasing transactions in North Sumatra are still carried out conventionally, which requires tourists to come directly to the location. This is considered less efficient and limited in reaching more consumers. With the development of information technology, e-commerce based solutions have become very relevant to support easy access, marketing and ordering typical North Sumatran souvenirs.

PENDAHULUAN

Pada dasarnya oleh-oleh (*souvenir*) merupakan cenderamata yang memiliki fungsi untuk memberikan kenang-kenangan yang bisa menggambarkan ciri khas dari daerah tersebut. Dikarenakan pentingnya oleh-oleh dari suatu objek wisata kini oleh-oleh juga dijadikan sebagai salah satu media promosi wisata yang memberikan ciri khas dari suatu objek wisata tertentu. Namun pada praktiknya, proses pembelian oleh-oleh khas suatu daerah khususnya Sumatera Utara masih dilakukan secara konvensional dimana pembeli harus mengunjungi terlebih dahulu daerah pariwisata di Sumatera Utara dan kemudian melakukan pembelian.

Dalam konteks ini, pengembangan Sistem Informasi *Souvenir* dan Oleh-oleh Khas Daerah Provinsi Sumatera Utara Berbasis Web yang akan menjadi sangat relevan. Sistem ini akan memanfaatkan kemajuan teknologi untuk menyediakan *platform* yang mudah diakses bagi wisatawan yang mencari informasi terkait oleh-oleh khas daerah. Selain menggunakan pemanfaatan *marketplace*, tentunya aplikasi yang dibangun akan memberikan pengetahuan kepada masyarakat mengenai makna, daerah asal serta sejarah dari oleh-oleh tersebut berdasarkan informasi yang diberikan oleh penjual oleh-oleh tersebut sehingga masyarakat dapat memperkenalkan budaya Sumatera Utara melalui informasi tersebut.

Salah satu model bisnis jual beli online yang menggunakan pemanfaatan teknologi informasi yaitu *marketplace*. *Marketplace* merupakan suatu bentuk pasar elektronik (*Virtual Market*) yang menyediakan tempat bagi para penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi jual beli barang ataupun jasa secara *online* yakni melalui *website*. Dengan adanya pemanfaatan *marketplace*, maka dapat memberikan keuntungan kepada penjual dalam memasarkan produk oleh-oleh nya secara online serta memberikan kemudahan bagi pembeli dalam melakukan pemesanan oleh-oleh secara *online*.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti mengusulkan suatu "Sistem Informasi *Souvenir* Dan Oleh-Oleh Khas Daerah Provinsi Sumatera Utara Berbasis Web" guna memudahkan masyarakat ataupun wisatawan dalam membeli oleh-oleh dan *souvenir* yang ada di Sumatera Utara.

METODE PENELITIAN

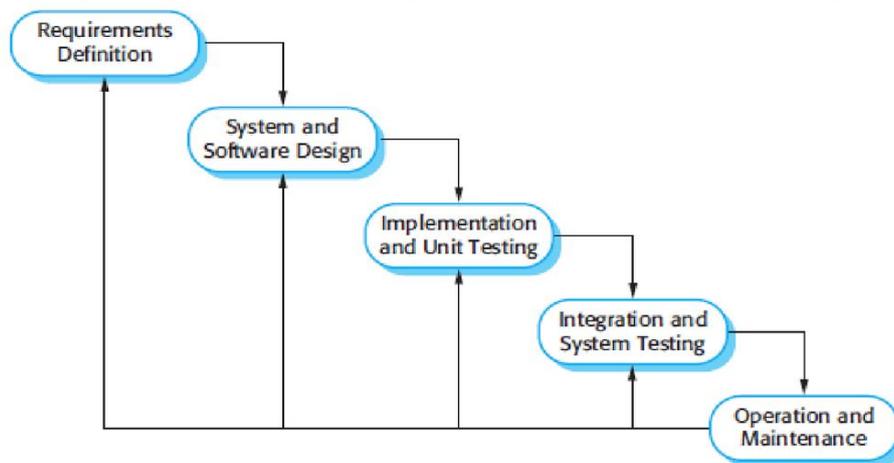
1. Metode Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan adalah :

1. Observasi
Pengumpulan data dilakukan dengan mengamati perilaku sistem terhadap partisipan dalam pengujian. Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan data yang valid terkait kinerja sistem yang akan dibuat. Observasi yang dilakukan ke Dinas Koperasi, Usaha Kecil dan Menengah Provinsi Sumatera Utara.
2. Wawancara
Proses tanya jawab antara penanya dan respondennya. Tujuannya untuk memperoleh informasi ataupun data mengenai topik yang penulis angkat. Wawancara dilakukan dengan Ka. Subbag Umum dan Kepegawaian Dinas Koperasi, Usaha Kecil dan Menengah Provinsi Sumatera Utara.
3. Studi literatur
Mengumpulkan bahan – bahan dan informasi yang relevan untuk dilakukan pengkajian, dibaca, dicatat atau dimanfaatkan.

2. Metode Waterfall

Metode Waterfall adalah salah satu model pengembangan perangkat lunak yang paling awal dan tradisional, yang mendekati linier dan berurutan. Dalam metode ini, setiap fase pengembangan harus diselesaikan sepenuhnya sebelum fase berikutnya dimulai. Metode ini sering diibaratkan seperti air terjun, dimana satu tahap harus “mengalir” ke tahap berikutnya tanpa adanya tumpang tindih atau pengulangan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode waterfall dengan tahapan analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi sistem dan pengujian sistem. Berikut adalah gambaran serta penjelasan tahapan proses yang harus dilakukan dalam pengerjaan penelitian ini:



Gambar 1. Metode Waterfall

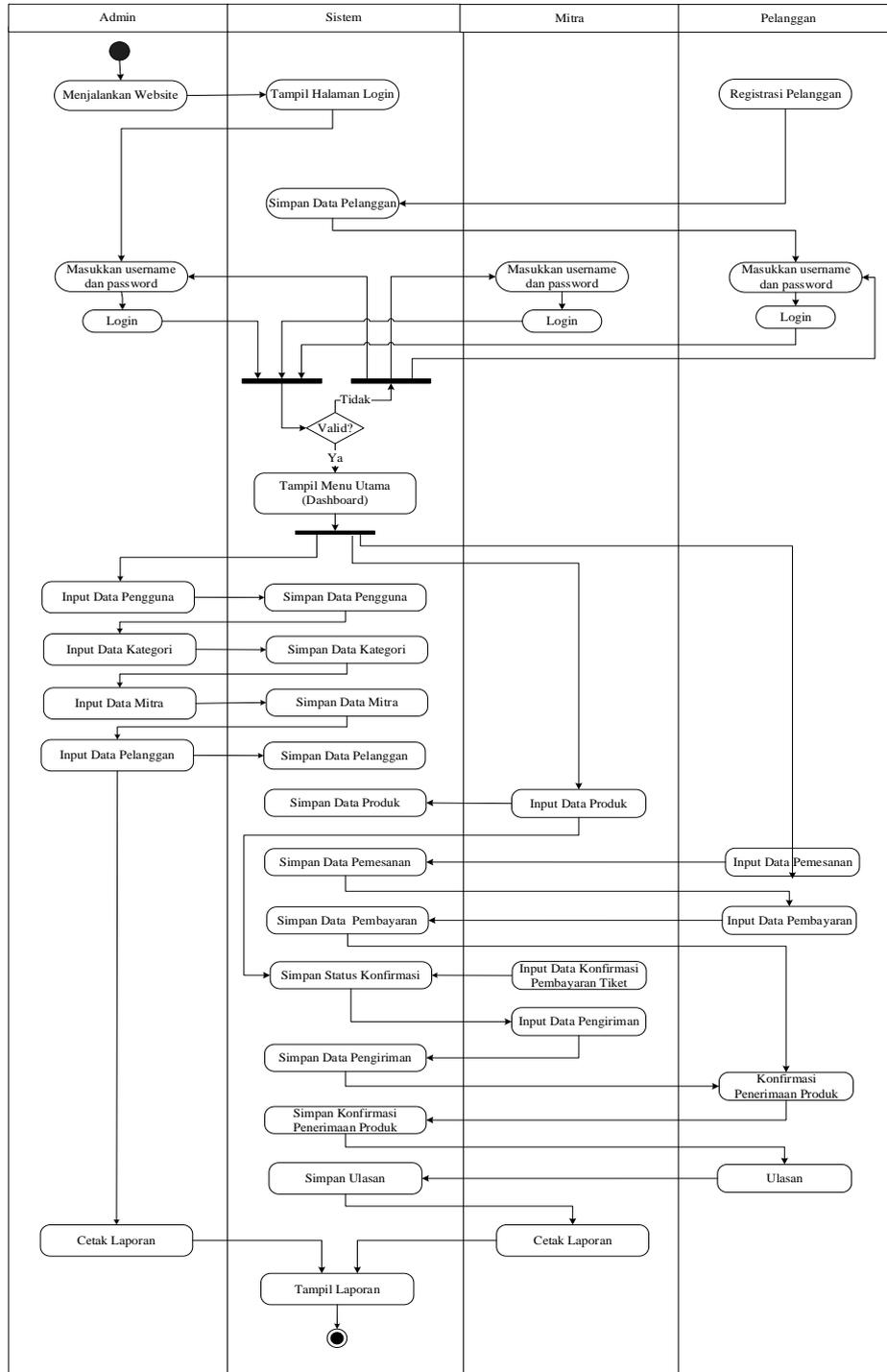
Tahapan-tahapan:

1. *Requirements Definition* (Analisis Kebutuhan)
Analisis kebutuhan dilakukan dengan tujuan untuk mengelompokkan data – data yang telah dikumpulkan sehingga memudahkan penulis dalam melakukan analisis berikutnya sesuai dengan judul penelitian.
2. *System and Software Design* (Desain Sistem)
Tujuan dari tahap ini agar mempunyai gambaran yang jelas mengenai tampilan sistem yang kemudian akan dirancang dan dibangun oleh penulis.
3. *Implementation and Unit Testing* (Kode)
Pada tahap ini sistem lebih menekankan pada penerapan kode program dengan menggunakan bahasa pemrograman sesuai dengan kebutuhan penulis. Sehingga pada tahap ini lebih berfokus pada hal teknis, dimana hasil dari desain perangkat lunak akan diterjemahkan kedalam bahasa pemrograman melalui pembuat sistem.
4. *Integration and System Testing* (Pengujian Sistem)
Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui apakah sistem sudah selesai dengan desain dan fungsionalitas dari sistem apakah berjalan dengan baik atau tidak. Jadi, dengan adanya tahap pengujian, maka dapat mencegah terjadinya kesalahan atau error pada program.
5. *Operation and Maintenance* (Pemeliharaan)
Tahapan ini lebih menekankan pada pemeliharaan sistem. Pemeliharaan yang dimaksud yaitu perbaikan terhadap kesalahan yang terjadi pada tahapan sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perancangan Use Case Diagram

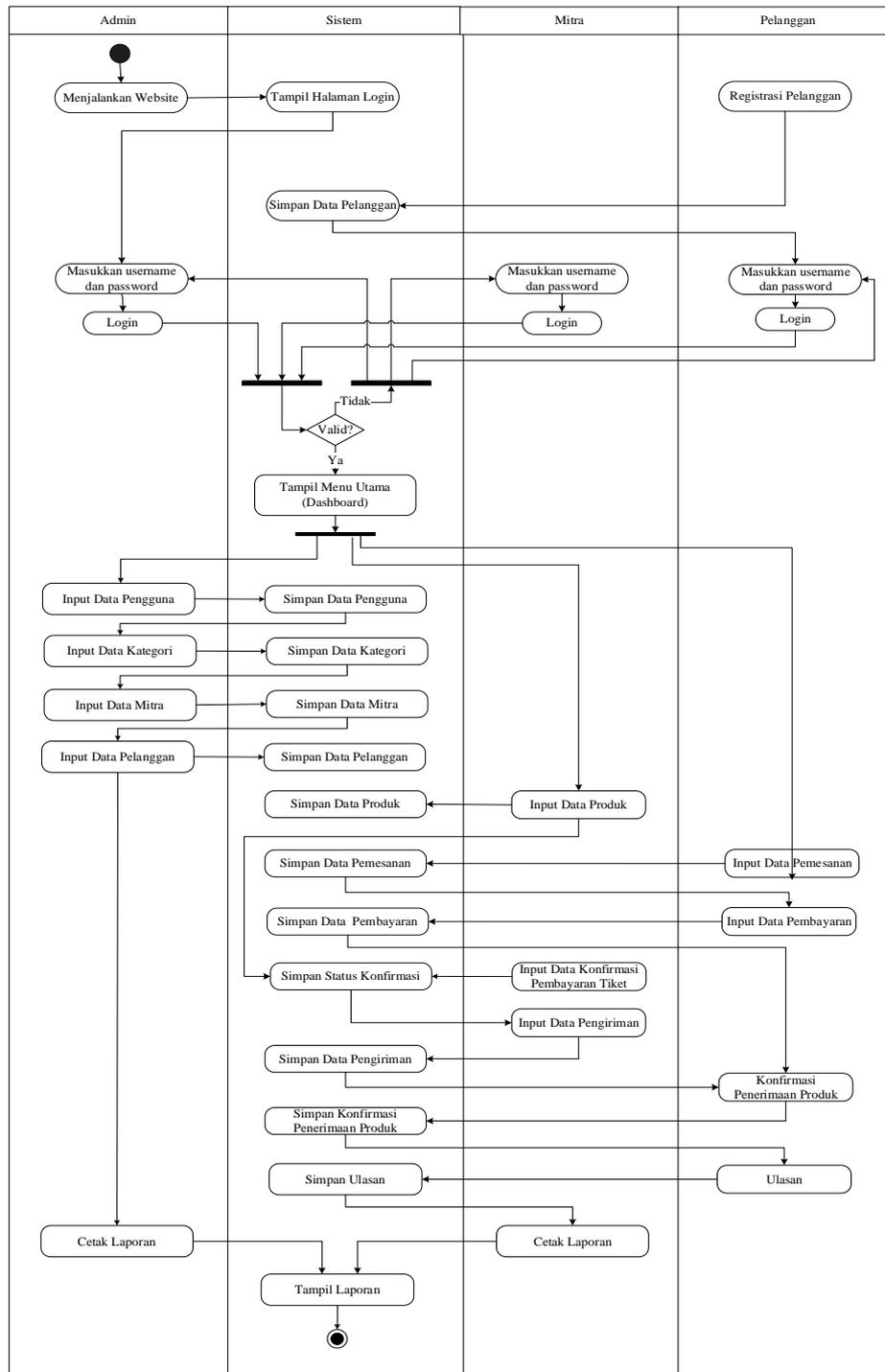
Penggunaan usecase diagram untuk pembangunan sistem adalah untuk mempermudah alur dari sistem yang akan dibangun, dimana aktor dapat memiliki aktivitas. Perancangan memuat 3 aktor yang dapat melakukan aktivitas terhadap sistem dan menggunakan 3 aktor diantaranya sebagai berikut:



Gambar 1. Activity Diagram Penjualan

5. Activity Diagram

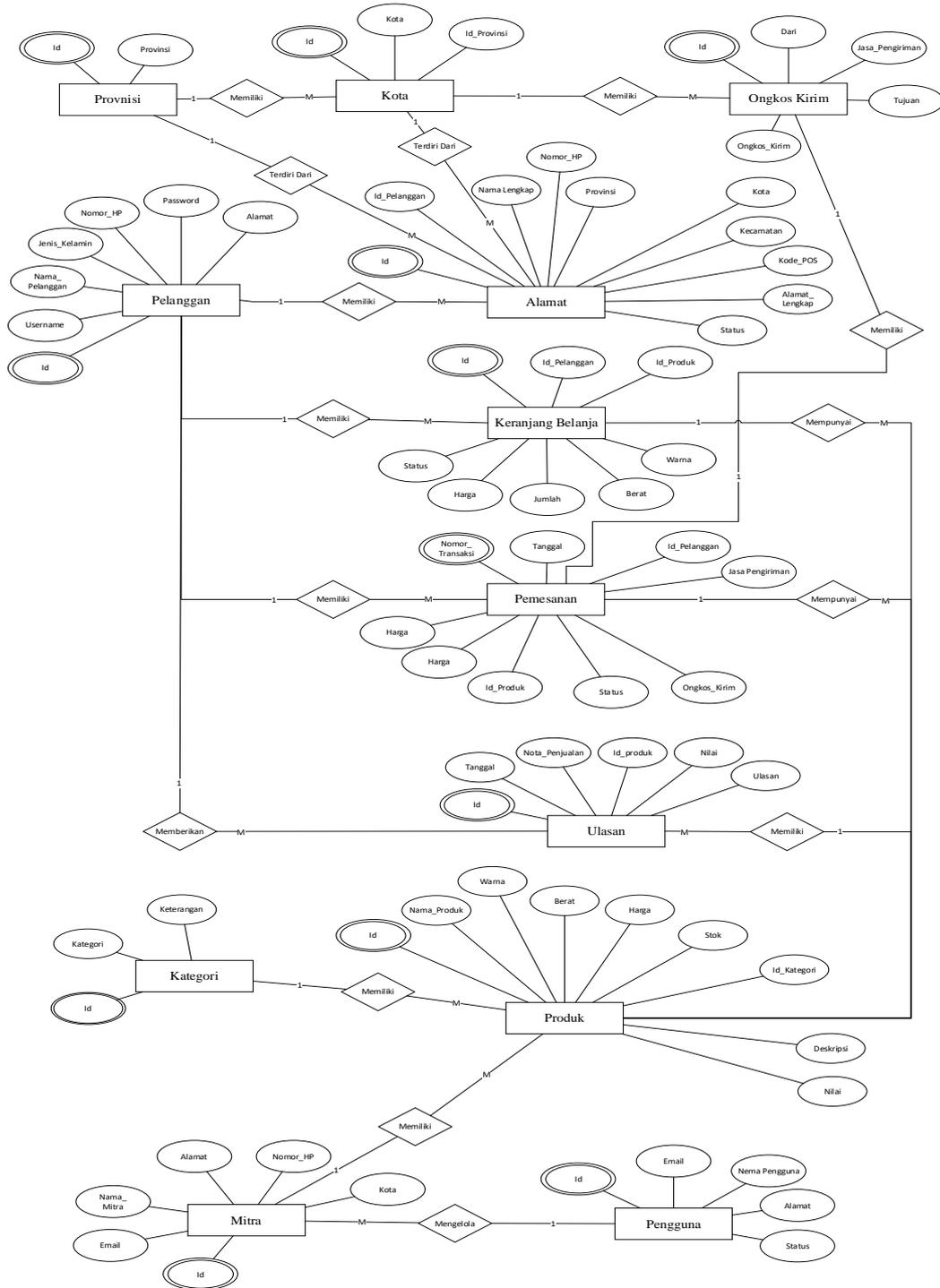
Activity diagram menggambarkan aliran aktivitas dalam sistem yang direncanakan, bagaimana setiap aliran dimulai, keputusan apa yang dapat terjadi, dan bagaimana berakhirnya. Adapun activity diagram yang dimuat dalam perancangan ini diantaranya ialah sebagai berikut:



Gambar 2. Activity Diagram Penjualan

6. Entity Relationship Diagram

Model data yang disebut ERD (*Entity Relationship Diagram*) digunakan untuk menunjukkan hubungan antar entitas (atau objek) dalam suatu sistem atau aplikasi.



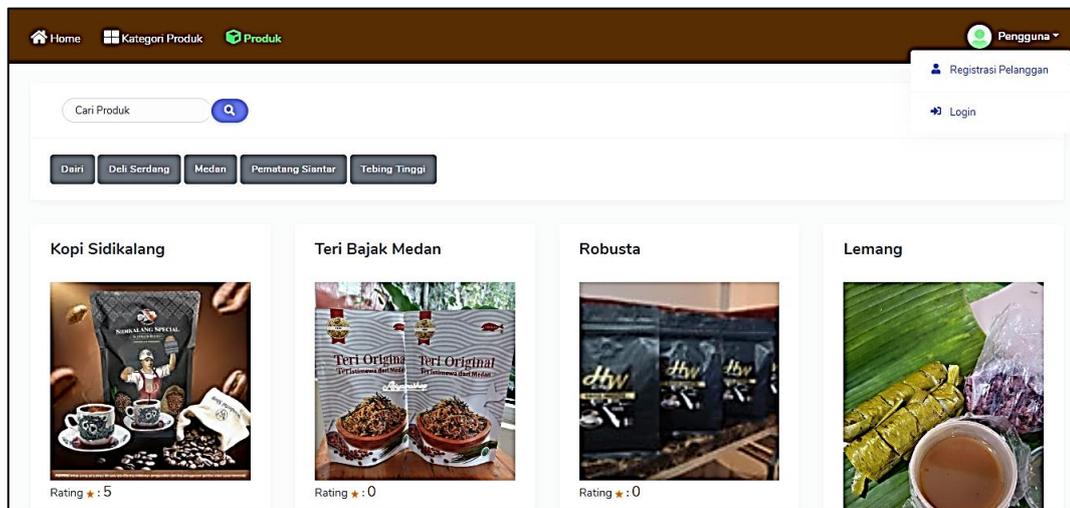
Gambar 3. ERD Penjualan

7. Implementasi

Implementasi berisi tentang hasil tampilan website Sistem Informasi Souvenir dan Oleh-Oleh Khas Daerah Provinsi Sumatera Utara Berbasis Web.

1. Halaman Utama (Dashboard)

Pada tampilan beranda sistem informasi souvenir dan oleh-oleh khas daerah Provinsi Sumatera Utara berbasis web, pengguna akan melihat antarmuka yang menarik dan informatif. Di beranda ini, ditampilkan berbagai produk unggulan khas daerah seperti makanan, kerajinan tangan, dan produk lainnya.



Gambar 4. Tampilan Beranda

2. Halaman Login

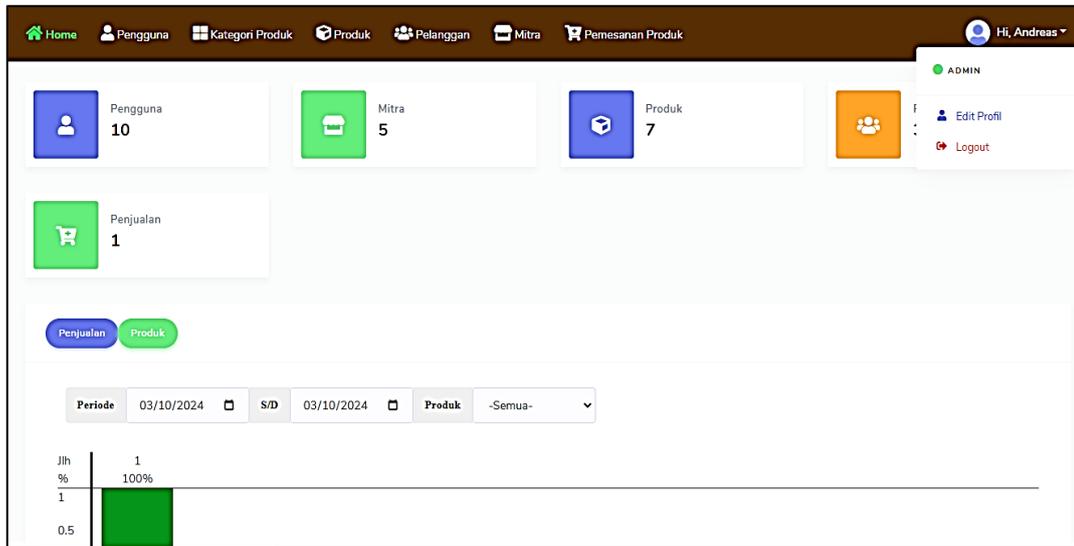
Halaman login digunakan untuk membatasi hak akses dimana hanya dapat masuk sebagai owner, admin dan pelanggan jika berhasil memasukkan *email* dan *password* yang benar.

The image shows a screenshot of a login page. At the top center, there is a logo of the institution. Below the logo, there are two input fields: 'Email' and 'Password'. Below the password field, there is a blue 'Login' button. The page is enclosed in a window with a close button (X) in the top right corner.

Gambar 5. Halaman Login

3. Halaman *Dashboard Admin*

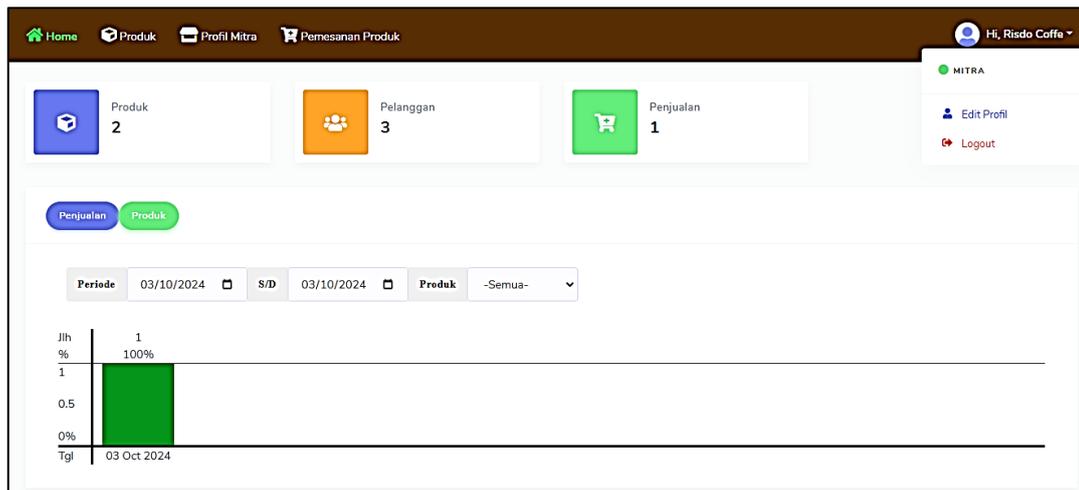
Halaman *dashboard* admin merupakan halaman awal setelah berhasil masuk sebagai admin. Halaman ini berisi menu yang terkait dengan sistem penjualan produk.



Gambar 6. Halaman *Dashboard Admin*

4. Halaman *Dashboard Mitra*

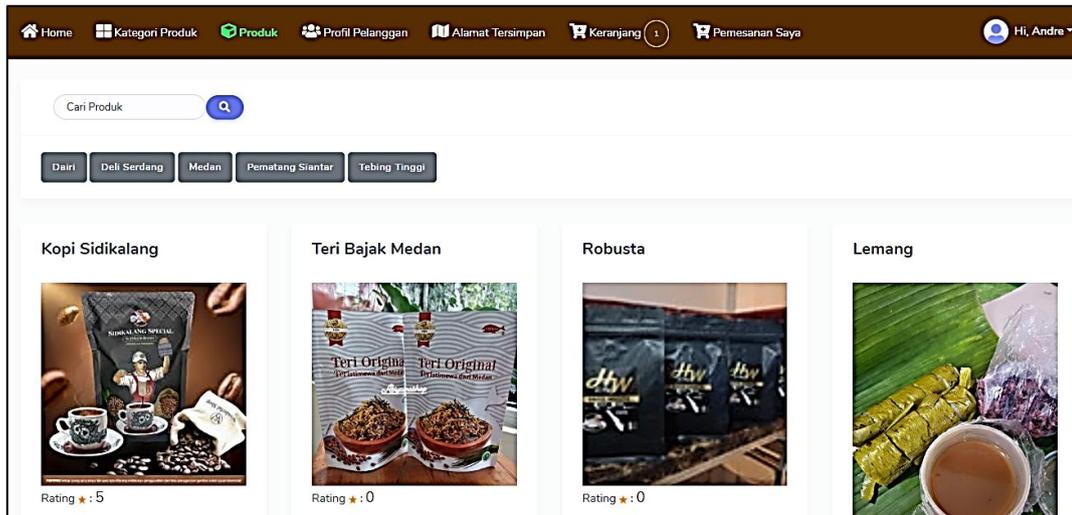
Halaman *dashboard* mitra merupakan halaman awal setelah berhasil masuk sebagai mitra. Halaman ini berisi menu yang terkait dengan sistem penjualan produk.



Gambar 7. Halaman *Dashboard Mitra*

5. Halaman *Dashboard* Pelanggan

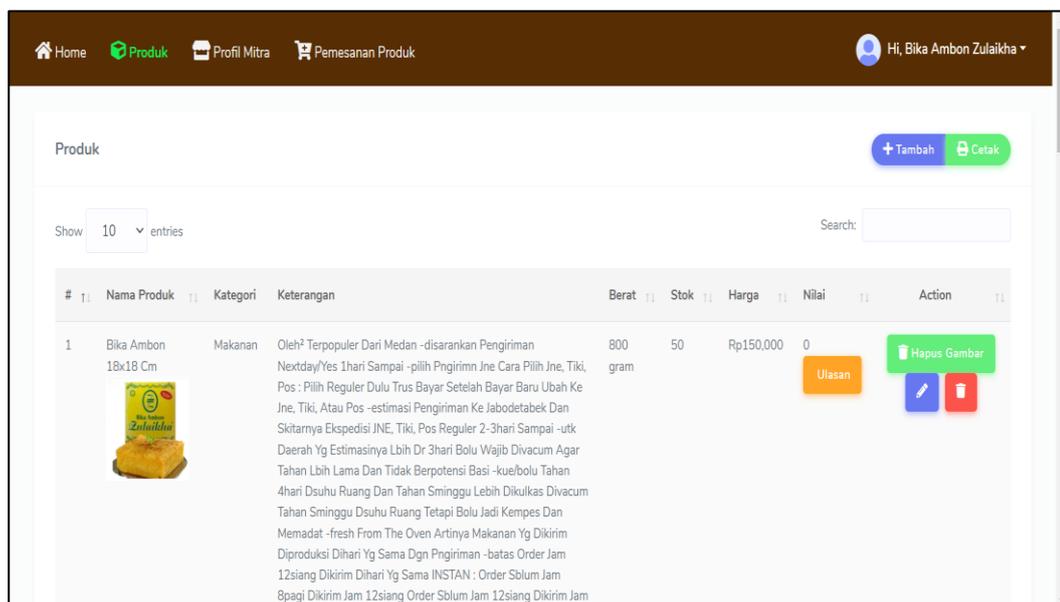
Halaman *dashboard* pelanggan merupakan halaman awal setelah berhasil masuk sebagai pelanggan. Halaman ini berisi menu yang terkait dengan sistem penjualan.



Gambar 8. Halaman *Dashboard* Pelanggan

6. Halaman Produk

Halaman produk merupakan halaman yang digunakan untuk mengelola data produk yang tersedia.



Gambar 9. Halaman Produk

7. Halaman Detail Produk

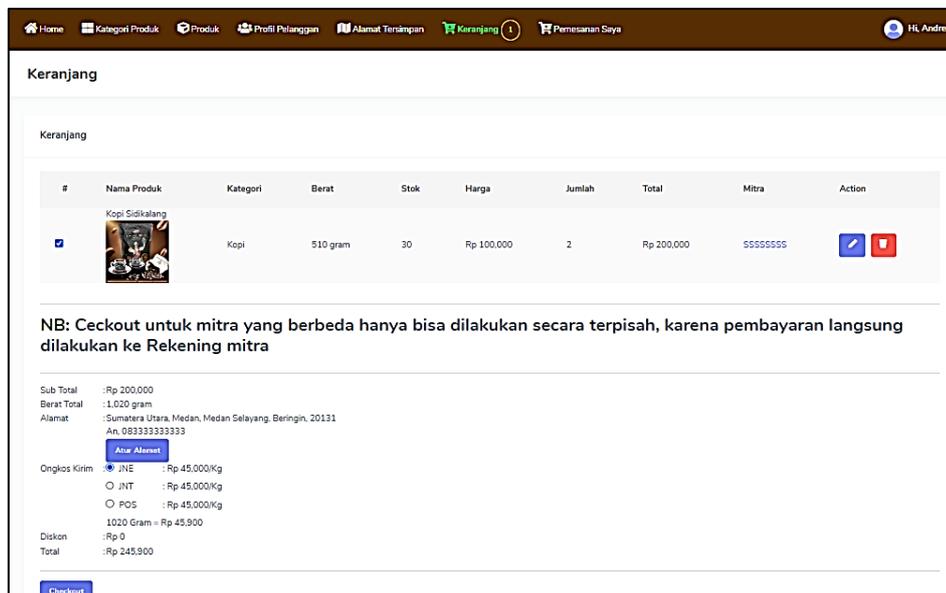
Halaman detail produk merupakan halaman yang digunakan untuk menampilkan produk secara detail. Dimana dalam halaman ini juga akan ditampilkan ulasan yang diberikan oleh pelanggan.



Gambar 10. Halaman Detail Produk

8. Halaman Keranjang Belanja

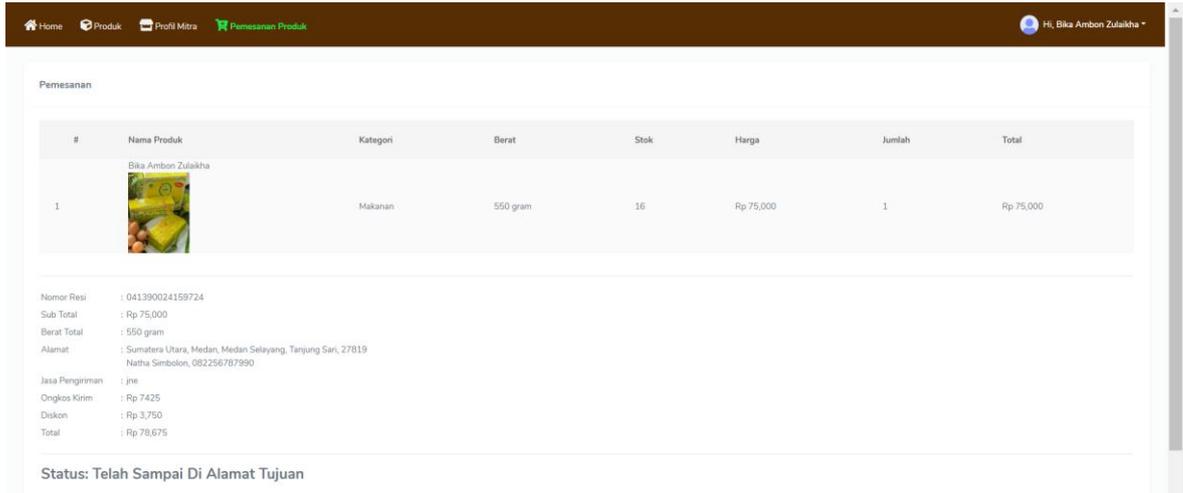
Halaman keranjang belanja merupakan halaman yang digunakan untuk menentukan produk yang akan dipesan.



Gambar 11. Halaman Keranjang Belanja

9. Halaman *Detail* Pemesanan (Pelanggan)

Halaman *detail* pemesanan merupakan halaman yang digunakan untuk melihat pemesanan secara detail. Dimana halaman ini berisi produk yang dipesan dan status pemesanan.



#	Nama Produk	Kategori	Berat	Stok	Harga	Jumlah	Total
1	 Bika Ambon Zulaikha	Makanan	550 gram	16	Rp 75,000	1	Rp 75,000

Nomor Resi : 041390024159724
 Sub Total : Rp 75,000
 Berat Total : 550 gram
 Alamat : Sumatera Utara, Medan, Medan Selayang, Tanjung Sari, 27819
 Natha Simbolon, 082256707990
 Jasa Pengiriman : jne
 Ongkos Kirim : Rp 7425
 Diskon : Rp 3,750
 Total : Rp 78,675

Status: Telah Sampai Di Alamat Tujuan

Gambar 12. Halaman *Detail* Pemesanan (Pelanggan)

10. *Output* Laporan Produk

Laporan produk berisi data produk yang dimasukkan oleh admin.



No	Mitra	Nama Produk	Kategori	Keterangan	Berat	Stok	Harga	Nilai
1	Abiyamshop	Teri Bajak Medan	Makanan	Harga Tertera Adalah Harga 1 Pouch Berat 150 Gram Utk Kemasan Yg Standing Pouch. Utk Yg Toples Berat 200 Gram.. Teri Bajak Medan, Snack Legendaris Di Kota Medan, Cocok Untuk Oleh-oleh, Siap Dikonsumsi, Dikemas Praktis, Mudah Dibawa, Diolah Secara Higienis, Tanpa Bahan Pengawet, Dan Ada Sertifikasi Halal.. Jenis Varian Teri ORIGINAL TANPA SAMBAL Siap Konsumsi (150 Gr) Teri ORIGINAL Tanpa Kacang Teri ORIGINAL Dengan Kacang Teri Bajak Bisa Tahan Selama 1 Bulan. Untuk Penyimpanan Boleh Di Masukkan Ke Wadah Tertutup Rapat Di Tempat Yang Tidak Terkena Matahari Langsung. Atau Bisa Juga Di Simpan Di Dalam Lemari Es (bila Perlu Bisa Di Panaskan Terlebih Dahulu Sebelum Di Konsumsi) Tersedia Dalam 2 Kemasan : <input checked="" type="checkbox"/> Kemasan Toples 200 Gram <input checked="" type="checkbox"/> Kemasan Standing Pouch Zip Lock 150 Gram Warna Putih Seperti Di Pic Etalase Di Atas Ya Gant Sia.. 🙏🙏 Berat : 150 Gram Silahkan Order 🙏 Terima Kasih	0 gram	19	Rp80,000	0
2	Hw Coffe	Robusta	Kopi	Bubuk Kopi ARABICA Sidikalang PREMIUM NB : KEMASAN YANG KITA SEDIAKAN SUDAH MENGGUNAKAN ALUMINIUM ZIPPER LOCK YA,JADI TIDAK PERLU DI PINDAH KE WADAH/TOPLES DSB.	1000 gram	100	Rp155,000	0
3	Lemang Batok	Lemang	Makanan	Lemang Adalah Makanan Khas Melayu Yang Terbuat Dari Beras Ketan Dan Santan Yang Dimasak Di Dalam Bambu. Lemang Merupakan Makanan Khas Masyarakat Di Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, Dan Beberapa Daerah Lain Di Indonesia.	700 gram	20	Rp70,000	0

Gambar 13. *Output* Laporan Produk

11. *Output* Laporan Pelanggan

Laporan pelanggan berisi data-data pelanggan yang telah terdaftar dalam website.

 DINAS KOPERASI, USAHA KECIL DAN MENENGAH Jalan Jend. Gatot Subroto KM 5.5 No. 218 Medan, Sumatera Utara							
<u>Laporan Pelanggan</u>							
No	Email	Tanggal	Nama Lengkap	Jenis Kelamin	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Alamat
1	Andre@gmail.com	25 September 2024	Andre	Laki-laki	Medan	12 September 2006	Medan
2	Ucok@gmail.com	26 September 2024	Ucok	Laki-laki	Siantar	06 September 2006	Martoba
3	Joby@gmail.com	26 September 2024	Joby	Laki-laki	Tebing Tinggi	19 September 2024	Jalan Kaswari No.11

Gambar 14. Output Laporan Pelanggan

12. *Output* Laporan Penjualan Bulanan

Laporan transaksi penjualan berisi data-data transaksi pembelian produk yang dilakukan oleh pelanggan melalui website.

 DINAS KOPERASI, USAHA KECIL DAN MENENGAH Jalan Jend. Gatot Subroto KM 5.5 No. 218 Medan, Sumatera Utara							
<u>Laporan Penjualan Produk</u>							
Periode : 03 October 2024 - 03 October 2024							
No	Nota Penjualan	Nama Lengkap	Tanggal Pesan	Sub Total	Ongkos Kirim	Diskon	Total
1	10000001	Andre	03 October 2024	Rp70,000	Rp11,250	Rp7,000	Rp74,250
2	10000002	Andre	03 October 2024	Rp200,000	Rp45,900	Rp0	Rp245,900

Gambar 15. Output Laporan Penjualan Bulanan

13. *Output* Laporan Penjualan Perkota

Laporan transaksi penjualan pada sistem informasi souvenir dan oleh-oleh khas Sumatera Utara berbasis web menampilkan data penjualan yang terorganisir berdasarkan wilayah kota atau kabupaten.



DINAS KOPERASI, USAHA KECIL DAN MENENGAH
Jalan Jend. Gatot Subroto KM 5.5 No. 218 Medan, Sumatera Utara

Laporan Penjualan Produk

Periode : 04 October 2024 - 02 November 2024
Kota : Medan

No	Nota Penjualan	Nama Lengkap	Tanggal Pesan	Sub Total	Ongkos Kirim	Diskon	Total
1	10000004	Andre	04 October 2024	Rp80,000	Rp0	Rp0	Rp80,000
2	10000018	Olo Saragih	02 November 2024	Rp75,000	Rp0	Rp7,500	Rp67,500
3	10000019	Olo Saragih	02 November 2024	Rp75,000	Rp0	Rp0	Rp75,000
4	10000020	Olo Saragih	02 November 2024	Rp75,000	Rp0	Rp0	Rp75,000
5	10000022	Natha Simbolon	02 November 2024	Rp75,000	Rp0	Rp0	Rp75,000
6	10000023	Olo Saragih	02 November 2024	Rp75,000	Rp0	Rp0	Rp75,000
7	10000024	Dicky Hasugian	02 November 2024	Rp75,000	Rp0	Rp7,500	Rp67,500
8	10000025	Natha Simbolon	02 November 2024	Rp75,000	Rp0	Rp0	Rp75,000
9	10000026	Natha Simbolon	02 November 2024	Rp75,000	Rp7,425	Rp3,750	Rp78,675

Gambar 16. Output Laporan Penjualan Perkota

14. *Output* Laporan Penjualan Pertahun

Output Laporan Penjualan Pertahun dalam sistem ini berisi ringkasan data penjualan produk selama satu tahun penuh. Laporan ini mencakup informasi seperti jumlah transaksi dari setiap produk.



DINAS KOPERASI, USAHA KECIL DAN MENENGAH
Jalan Jend. Gatot Subroto KM 5.5 No. 218 Medan, Sumatera Utara

Laporan Penjualan Produk

Periode : 04 October 2023 - 02 November 2024

No	Nota Penjualan	Nama Lengkap	Tanggal Pesan	Sub Total	Ongkos Kirim	Diskon	Total
1	10000004	Andre	04 October 2024	Rp80,000	Rp0	Rp0	Rp80,000
2	10000007	Joby	10 October 2024	Rp70,000	Rp9,450	Rp7,000	Rp72,450
3	10000008	Joby	10 October 2024	Rp70,000	Rp9,450	Rp0	Rp79,450
4	10000009	Joby	10 October 2024	Rp70,000	Rp9,450	Rp0	Rp79,450
5	10000010	Joby	10 October 2024	Rp70,000	Rp9,450	Rp0	Rp79,450
6	10000011	Joby	10 October 2024	Rp70,000	Rp9,450	Rp0	Rp79,450
7	10000014	Ucok	12 October 2024	Rp155,000	Rp0	Rp0	Rp155,000
8	10000015	Natha Simbolon	01 November 2024	Rp55,000	Rp6,750	Rp5,500	Rp56,250
9	10000016	Aldi Siahaan	01 November 2024	Rp80,000	Rp0	Rp8,000	Rp72,000
10	10000017	Natha Simbolon	01 November 2024	Rp25,000	Rp8,775	Rp0	Rp33,775
11	10000018	Olo Saragih	02 November 2024	Rp75,000	Rp0	Rp7,500	Rp67,500
12	10000019	Olo Saragih	02 November 2024	Rp75,000	Rp0	Rp0	Rp75,000
13	10000020	Olo Saragih	02 November 2024	Rp75,000	Rp0	Rp0	Rp75,000
14	10000021	Natha Simbolon	02 November 2024	Rp75,000	Rp7,425	Rp0	Rp82,425
15	10000022	Natha Simbolon	02 November 2024	Rp75,000	Rp0	Rp0	Rp75,000

Gambar 17. Output Laporan Penjualan Pertahun

15. *Output* Laporan Penjualan Bulanan Pada Produk Mitra
Laporan Penjualan Bulanan pada Produk Mitra merupakan output yang berfungsi untuk memberikan informasi terkait jumlah dan nilai penjualan produk dari setiap mitra dalam periode bulanan tertentu.

 DINAS KOPERASI, USAHA KECIL DAN MENENGAH Jalan Jend. Gatot Subroto KM 5.5 No. 218 Medan, Sumatera Utara							
<u>Laporan Penjualan Produk</u>							
Periode : 04 October 2024 - 02 November 2024							
Mitra : Bika Ambon Zulaikha							
No	Nota Penjualan	Nama Lengkap	Tanggal Pesan	Sub Total	Ongkos Kirim	Diskon	Total
1	10000018	Olo Saragih	02 November 2024	Rp75,000	Rp0	Rp7,500	Rp67,500
2	10000019	Olo Saragih	02 November 2024	Rp75,000	Rp0	Rp0	Rp75,000
3	10000020	Olo Saragih	02 November 2024	Rp75,000	Rp0	Rp0	Rp75,000
4	10000022	Natha Simbolon	02 November 2024	Rp75,000	Rp0	Rp0	Rp75,000
5	10000023	Olo Saragih	02 November 2024	Rp75,000	Rp0	Rp0	Rp75,000
6	10000024	Dicky Hasugian	02 November 2024	Rp75,000	Rp0	Rp7,500	Rp67,500
7	10000025	Natha Simbolon	02 November 2024	Rp75,000	Rp0	Rp0	Rp75,000
8	10000026	Natha Simbolon	02 November 2024	Rp75,000	Rp7,425	Rp3,750	Rp78,675

Medan, 08 November 2024
Kepala Dinas Koperasi, Usaha

Gambar 18. *Output* Laporan Penjualan Bulanan Pada Produk Mitra

16. *Output* Laporan Penjualan Tahunan Pada Produk Mitra
Laporan Penjualan Tahunan pada Produk Mitra merupakan output sistem yang menyajikan informasi mengenai total penjualan produk mitra untuk setiap tahun.

 DINAS KOPERASI, USAHA KECIL DAN MENENGAH Jalan Jend. Gatot Subroto KM 5.5 No. 218 Medan, Sumatera Utara							
<u>Laporan Penjualan Produk</u>							
Periode : 04 October 2023 - 02 November 2024							
Mitra : Bika Ambon Zulaikha							
No	Nota Penjualan	Nama Lengkap	Tanggal Pesan	Sub Total	Ongkos Kirim	Diskon	Total
1	10000018	Olo Saragih	02 November 2024	Rp75,000	Rp0	Rp7,500	Rp67,500
2	10000019	Olo Saragih	02 November 2024	Rp75,000	Rp0	Rp0	Rp75,000
3	10000020	Olo Saragih	02 November 2024	Rp75,000	Rp0	Rp0	Rp75,000
4	10000022	Natha Simbolon	02 November 2024	Rp75,000	Rp0	Rp0	Rp75,000
5	10000023	Olo Saragih	02 November 2024	Rp75,000	Rp0	Rp0	Rp75,000
6	10000024	Dicky Hasugian	02 November 2024	Rp75,000	Rp0	Rp7,500	Rp67,500
7	10000025	Natha Simbolon	02 November 2024	Rp75,000	Rp0	Rp0	Rp75,000
8	10000026	Natha Simbolon	02 November 2024	Rp75,000	Rp7,425	Rp3,750	Rp78,675

Medan, 08 November 2024

Gambar 19. *Output* Laporan Penjualan Tahunan Pada Produk Mitra

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang didapat dari pembuatan *website* sistem informasi penjualan oleh-oleh dan souvenir di Provinsi Sumatera Utara adalah sebagai berikut:

1. Pengelolaan pengguna yang terstruktur, sistem ini memungkinkan admin untuk menambah dan mengelola pengguna dengan berbagai peran seperti admin, mitra, dan pelanggan, memberikan fleksibilitas dalam pengaturan peran dan hak akses pengguna.
2. Fitur lengkap untuk admin, admin memiliki akses untuk mengelola data pengguna, kategori produk, mitra, pelanggan, dan memonitor data pemesanan dan penjualan secara menyeluruh, sehingga meningkatkan efektivitas pengelolaan.
3. Kemudahan bertransaksi untuk pelanggan, pelanggan dapat melakukan registrasi, melihat, dan menambahkan produk ke keranjang, serta melakukan pemesanan dengan opsi pengaturan alamat dan memilih layanan pengiriman sesuai kebutuhan.
4. Fitur ulasan produk, pelanggan yang telah menerima pesanan dapat memberikan ulasan, yang akan terlihat pada detail produk, membantu pengunjung lain dalam menilai kualitas produk serta layanan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arrohman, R. A., Az-Zahra, H. M., & Wijoyo, S. H. (2019). Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Produksi Dan Penjualan UMKM Berbasis Web (Studi Kasus Rabbani Food). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(4), 3647-3654.
- [2] Arrohman, R. A., Az-Zahra, H. M., & Wijoyo, S. H. (2019). Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Produksi Dan Penjualan UMKM Berbasis Web (Studi Kasus Rabbani Food). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(4), 3647-3654.
- [3] Ekowati, M. A. S., Wening, S., Dananti, K., & Darsini, D. (2023). Sistem Informasi Geografis Peta Lokasi Toko Oleh-oleh Khas Wonosari Berbasis Website. *JITU: Journal Informatic Technology And.Communication*, 7(2), 114-125. <https://doi.org/10.36596/jitu.v7i2.1239>
- [4] FITRIANI, Yuni; UTAMI, Sri; JUNADI, Bambang. Perancangan Sistem Informasi Human Capital Management Berbasis Website. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 2022, 6.4: . 792-803.
- [5] FREDIANTO, Dias Eka; PERMATASARI, Deasy. Sistem Informasi Pengelolaan Surat Keputusan Pada Universitas Komputer Indonesia. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 2017, 7.2: 1-12.
- [6] Gusmaliza, D., Sasmita, S., & Setiadi, D. (2023). PEMESANAN PRODUK SOUVENIR BERBASIS WEB. *JITEK (Jurnal Ilmiah Teknosains)*, 9(2/Nov), 5-10.
- [7] HERMIATI, Reza; ASNAWATI, Asnawati; KANEDI, Indra. Pembuatan E-Commerce Pada Raja Komputer Menggunakan Bahasa Pemrograman Php Dan Database Mysql. *jurnal media infotama*, 2021, 17.1.
- [8] KUSNENDI, M. S.; MODUL, M. S. Konsep Dasar Sistem Informasi. *Konsep Dasar Sist. Inf*, 2014, 1-36.
- [9] Kusuma, Y. (2023). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN OLEH-OLEH KHAS JAMBI BERBASIS WEB PADA TOKO TEMPHOYAC* (Doctoral dissertation, UNAMA).
- [10] M. Sabir, F., Asrul, A., Nurul Puteri, A., Amiruddin, A., Mashud, M., & Patalangi, S. S. (2023). Rancang Bangun Aplikasi GIS Pusat Oleh-Oleh Toraja Berbasis Web. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(1), 1361–1369. <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i1.12742>
- [11] NURLAELA, Lela; DHARMALAU, Andy; PARIDA, Nong Tatu. Rancangan sistem informasi inventory barang berbasis web studi kasus pada Cv. Limoplast. *Journal Syntax Idea*, 2020, 2.5.
- [12] Priyambodo, A., Prihati, P., & Nurdianto, K. (2022). Perancangan Sistem Informasi Wisata Kopeng Berbasis Web dengan Metode Waterfall. *Jurnal Cakrawala Informasi*, 2(1), 59-68.
- [13] Sani, R. R., Fachreza, I. B., & Nilawati, F. E. (2018). Perancangan E-commerce Pada Produk Wingko Babat Pak Moel Berbasis Web. *JOINS (Journal of Information System)*, 3(2), 151-160.
- [14] Setiyani, E. R., Avita, C. C. R., & Puspita, A. G. (2021). Sistem Informasi Manajemen Dalam Upaya Peningkatan Daya Saing Industri Kerajinan Rumah Tangga.
- [15] SYABANIA, Rahma; ROSMAWARNI, Neny. Perancangan Aplikasi Customer Relationship Management (Crm) Pada Penjualan Barang Pre-Order Berbasis Website. *Jurnal Rekayasa Informasi*, 2021, 10.1: 44-49.
- [16] Syafitri, Y., & Rizal, M. (2020). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMETAAN TOKO OLEH-OLEH DAN SOUVENIR KHAS LAMPUNG DIKOTA BANDAR LAMPUNG BERBASIS ANDROID. *Jurnal InformasiDanKomputer*, 8(2),13–24. <https://doi.org/10.35959/jik.v8i2.180>.