

---

## Perancangan Sistem Informasi Penjualan Paket Internet Berbasis Website Untuk Peningkatan Layanan Pada PT Telekomunikasi Seluler Purwokerto

Tri Wahyudi<sup>1</sup>, Vembria Rose Handayani<sup>2\*</sup>, Indriyanti<sup>3</sup>, Sutrisno<sup>4</sup>, Suripah<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,5</sup> Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika

<sup>4</sup> Teknologi Komputer, Universitas Bina Sarana Informatika  
Indonesia

\* Corresponding Author. E-mail: [vembria.vrh@bsi.ac.id](mailto:vembria.vrh@bsi.ac.id)

### Abstract

*The development of information technology has had a significant impact on various sectors, including telecommunications. PT Telekomunikasi Seluler Purwokerto is one of the companies engaged in telecommunications services, especially the sale of internet packages. Currently, the sales process still faces obstacles, such as lack of efficiency in transactions and limited information that can be accessed by customers. This study aims to design a website-based internet package sales information system that can make it easier for customers to purchase internet packages, while increasing the efficiency of the company's services. The methodology used in this study is the prototype system development method, which includes the stages of needs analysis, mockup design, and prototype testing. In addition, the data model and process flow are designed using Entity Relationship Diagram (ERD) and Unified Modeling Language (UML) to describe the data structure and system workflow in detail. The results of the study show that the designed system is able to provide easy access to information for customers, simplify the internet package purchase transaction process, increase the company's operational efficiency, and provide fast and accurate transaction reports. In addition, this system can also improve service quality, sales turnover, and expand market reach.*

**Keywords:** Sale; Internet Package; Service; Website; Information System

### Abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan pengaruh signifikan pada berbagai sektor, termasuk telekomunikasi. PT Telekomunikasi Seluler Purwokerto merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang layanan telekomunikasi, khususnya penjualan paket internet. Saat ini, proses penjualan masih menghadapi kendala, seperti kurangnya efisiensi dalam transaksi dan keterbatasan informasi yang dapat diakses oleh pelanggan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi penjualan paket internet berbasis website yang dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pembelian paket internet, sekaligus meningkatkan efisiensi pelayanan perusahaan. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan sistem prototype, yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, desain *mockup*, serta pengujian prototype. Selain itu, model data dan alur proses dirancang menggunakan *Entity*

*Relationship Diagram* (ERD) dan *Unified Modeling Language* (UML) untuk menggambarkan struktur data dan alur kerja sistem secara terperinci. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dirancang mampu memberikan kemudahan akses informasi bagi pelanggan, mempermudah proses transaksi pembelian paket internet, meningkatkan efisiensi operasional perusahaan, serta menyediakan laporan transaksi secara cepat dan akurat. Selain itu, sistem ini juga dapat meningkatkan kualitas layanan, omzet penjualan, dan memperluas jangkauan pasar.

**Kata Kunci: Penjualan; Paket Internet; Layanan; Website; Sistem Informasi**

## 1. Introduction

Dalam era digital yang berkembang pesat, teknologi informasi telah menjadi kebutuhan mendasar di berbagai sektor, termasuk dunia bisnis. Bisnis yang hanya mengandalkan iklan dan selebaran sebagai strategi pemasaran tidak akan mampu bertahan di tengah pertumbuhan pesat perdagangan global. Bisnis dengan memanfaatkan Teknologi Informasi memiliki peluang lebih besar untuk bertahan dan bersaing di tengah ketatnya persaingan bisnis.

Teknologi Informasi, yang sering disebut sebagai IT, mencakup berbagai teknologi yang membantu manusia dalam menciptakan, mengolah, menyimpan, maupun mendistribusikan informasi (Putu Diah Rahayu Dewi, Eddy Muntina Dharma, 2023). IT berkontribusi besar dalam memajukan layanan, khususnya di sektor bisnis. Dengan penerapan IT, kebutuhan akan layanan penjualan barang/jasa menjadi lebih cepat, praktis, efisien dan mudah diakses menjadi semakin penting bagi pengguna. Salah satu perkembangan paling signifikan dalam teknologi informasi adalah internet. Teknologi ini memungkinkan masyarakat dapat mengakses berbagai informasi dan layanan. Keunggulan tersebut menciptakan peluang bagi para pengusaha untuk terus berinovasi dalam memberikan pengalaman terbaik bagi pelanggan.

Belanja melalui internet menawarkan banyak kemudahan dan keunggulan dibandingkan metode belanja konvensional. Dalam konteks ini, penulis ingin membahas layanan internet yang semakin marak

digunakan di era digital saat ini. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa masih banyak wilayah yang mengalami kesulitan dalam mengakses atau membeli layanan paket internet.

Di GraPARI Telkomsel Purwokerto, sebagian besar masih didominasi oleh pelanggan *walk-in* atau datang langsung ke kantor. Hal ini membatasi jangkauan layanan yang dapat diberikan kepada pelanggan secara lebih luas. Pelanggan kini semakin mengutamakan kemudahan akses informasi dan fleksibilitas dalam melakukan pembelian paket internet. Dengan perkembangan *e-commerce* yang pesat saat ini telah memberikan kemudahan dalam pembelian paket internet, sehingga membuka peluang untuk meningkatkan jangkauan layanan penjualan kepada masyarakat yang lebih luas. Informasi yang lengkap tentang berbagai macam produk akan sangat membantu calon pelanggan dalam memilih produk yang sesuai dengan kebutuhannya. Proses pembelian paket internet pun dapat dilakukan dengan mudah melalui internet tanpa harus keluar rumah, didukung oleh kemudahan pembayaran *online* seperti *mobile banking*.

Memanfaatkan teknologi informasi merupakan bagian dari strategi peningkatan pelayanan. Pelayanan yang terbaik, terutama dalam mempermudah proses pembelian paket internet, menjadi nilai tambah yang tak dapat diabaikan. Berdasarkan pendapat Sinambela dalam (Sri Ambar Rinah, Desrian Effendi, 2021), pelayanan dapat diartikan sebagai upaya menyediakan jasa atau barang kepada

pelanggan. Menurut Moenir dalam (Mokoginta, L. Dua, & Rumerung, 2023), hak atas pelayanan bersifat universal, yang berarti berlaku untuk semua pihak yang membutuhkannya dan melibatkan organisasi apa pun yang bertanggungjawab untuk menyediakan pelayanan tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh (Ferdiansyah, Afrizal, & Dwitiyanti, 2022), bahwa sistem aplikasi ini dirancang bersifat internal, sehingga hanya dapat diakses yang berhak, dan menggunakan kinerja Counter AF Cell. Dengan data yang terkomputerisasi, pencarian dan pembuatan laporan jadi lebih mudah, serta transaksi lebih akurat, tepat dan cepat. Menurut penelitian (Endrianto & Sumarno, 2024), bahwa hasil pengujian dan penerapan sistem informasi penjualan paket data berbasis website pada UMKM Rambo Data menunjukkan kemudahan dalam penjualan dan promosi *online*. Sistem berbasis web ini memungkinkan akses fleksibel kapan saja, mempermudah administrator dalam memasarkan produk, dan menyampaikan informasi kepada konsumen dengan lebih cepat. Hasil dari penelitian (Zulrahmadi, Muhammad Amin, 2022), bahwa untuk mempermudah pengolahan dan pencarian data, dibutuhkan aplikasi *online* yang memudahkan pelanggan dan counter seluler. Data pelanggan tersimpan dalam *database* dan mudah diakses oleh Admin. Dengan *database*, laporan dapat dibuat lebih cepat dan sesuai kebutuhan. Sistem *online* ini meningkatkan efisiensi kerja dan kualitas pelayanan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Marsiani, 2021), bahwa sistem aplikasi penjualan ini menyimpan data di *database* komputer, meningkatkan keamanan, efisiensi pengolahan data, serta akurasi pencarian dan laporan, sekaligus meminimalkan kesalahan transaksi. Penelitian (Yusuf & Fachri, 2024) memberikan hasil bahwa dalam penelitian ini berhasil mengembangkan sistem informasi penjualan kartu dan voucher internet berbasis web menggunakan metode Waterfall. Sistem ini mengotomatisasi

proses manual, meningkatkan efisiensi pengelolaan data, serta memungkinkan pencatatan dan pelacakan *real-time* yang lebih akurat. Selain itu, sistem juga mempercepat pembuatan laporan dan meningkatkan kualitas layanan pelanggan dengan transaksi yang lebih cepat dan responsif.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan suatu perancangan sistem informasi penjualan paket internet berbasis website. Rancangan ini akan memudahkan pelanggan dalam mengakses informasi resmi terkait layanan yang tersedia, terutama pembelian paket internet tanpa harus datang langsung ke kantor. Selain itu, sistem ini juga mendukung pembayaran digital, membantu perusahaan dalam mengelola data transaksi penjualan secara lebih efektif, meningkatkan kualitas layanan dan memperkuat daya saing perusahaan ditengah persaingan industri yang semakin ketat.

## 2. Materials and Methods

### 2.1. Materials

#### A. Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan gabungan antara orang, perangkat keras, perangkat lunak, dan basis data yang digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, dan mendistribusikan informasi dalam suatu organisasi (Brien dan Markas (dalam (Fitriana & Kristania, 2021)).

#### B. Perancangan Sistem Informasi

Menurut (Monica Fenina Purba, Mohammad Suhatsyah, 2022), bahwa perancangan sistem informasi merupakan proses mengganti sistem lama dengan sistem baru agar masalah dapat teratasi.

#### C. Penjualan

Penjualan merupakan proses menjual produk atau jasa, di mana penjual menyerahkan barang atau jasa kepada pembeli dengan harga tertentu, baik secara

langsung maupun melalui distributor (Marsono dalam (Alinda Restu Fauji & Ageng Saepudin Kanda S, 2024)).

#### **D. Paket Internet**

Paket internet merupakan layanan yang diberikan oleh penyedia telekomunikasi atau data kepada pelanggan, yang memungkinkan konsumen menggunakan internet atau data dengan membayar sejumlah uang dalam rupiah. Bagi pengguna ponsel, jika tidak berlangganan paket internet, biaya penggunaan data atau internet akan dipotong langsung dari saldo pulsa (Sagap dalam (Alinda Restu Fauji & Ageng Saepudin Kanda S, 2024)).

#### **E. Pelayanan**

Kotler dalam (Exreana Karundeng, Tamengkel, & Punuindoong, 2021)) menyatakan bahwa pelayanan merupakan segala bentuk tindakan atau aktivitas yang bisa diberikan oleh satu pihak kepada pihak lain, yang bersifat tidak berwujud dan tidak menyebabkan kepemilikan atas apa pun.

#### **F. Website**

Salah satu perkembangan teknologi informasi yang berbasis internet adalah website (Wasiyanti dan Roholesi Talaohu dalam (Ita Dewi Sintawati, 2020)). (Indriani & Arman, 2024) menyimpulkan, bahwa situs web atau website merupakan sebuah aplikasi yang terdiri dari halaman-halaman berisi informasi, baik dalam bentuk teks maupun gambar, yang bisa diakses secara global melalui internet dengan mengklik sebuah tautan.

#### **G. Internet**

Menurut (Maharani, Helmiah, & Rahmadani, 2021), internet adalah jaringan komunikasi yang memungkinkan media elektronik untuk terhubung satu sama lain dengan cepat dan jaringan ini mengirimkan informasi melalui transmisi sinyal *TCP/IP* (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*).

#### **H. E-commerce**

*E-commerce* mencakup jual beli, dan pemasaran produk atau layanan melalui internet atau jaringan komputer lainnya secara elektronik (Adi Nugroho dalam (Syarif, Hannum, Wahyuni, & Nurbaiti, 2023)).

#### **I. Unified Modeling Language (UML)**

UML adalah metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan bahasa komputer grafis untuk mendokumentasikan dan menjelaskan spesifikasi sistem secara rinci (Suryadila et al., 2024).

### **2.2. Methods**

Metode yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak dalam membangun sistem informasi ini adalah metode prototype. Metode ini berperan sebagai jembatan antara pengembang dan pengguna untuk berinteraksi dalam proses pengembangan sistem informasi.

Menurut Sigit & Setiawan dalam (Saefudin & Andriani, 2020), bahwa metode prototype merupakan teknik untuk mengembangkan atau mendesain suatu sistem yang bertujuan untuk memperkenalkan sistem baru kepada calon user. Teknik dalam mengembangkan software yang menggunakan model kerja fisik sistem sebagai versi awal adalah metode prototype (Purnomo dalam (Ita Dewi Sintawati, 2020)). Ini menunjukkan bahwa ketika pengembang menggunakan metode prototype dalam pengembangan sistem, pengembang membuat model atau prototype yang berfungsi dari sistem yang direncanakan. Setelah itu, pengguna dapat menilai prototype tersebut.

Menurut (Mulyanto, Dwi Imaniawan, Mustofa, & Alfarobi, 2023), tahapan dalam metode prototype meliputi analisa kebutuhan, membangun *mockup* dan pengujian prototype. Berikut adalah tahapan-tahapan tersebut yang diterapkan dalam penelitian ini:

1. Analisis kebutuhan: tahap awal yang dilakukan penulis adalah mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan dari pengguna dan sistem melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka.
2. Desain *mockup*: tahap selanjutnya, penulis mendesain antarmuka pengguna berdasarkan hasil dari teknik pengumpulan data yang telah dilakukan sebelumnya. Penulis menggunakan Figma sebagai alat desain *mockup*, serta menggunakan UML, ERD, dan LRS untuk pemodelan sistem.
3. Menguji prototype: di tahap ini, prototype yang telah dibuat diuji untuk menilai kesesuaian dengan harapan dan kebutuhan pengguna atautkah masih membutuhkan perbaikan lebih lanjut.

### 3. Results and Discussion

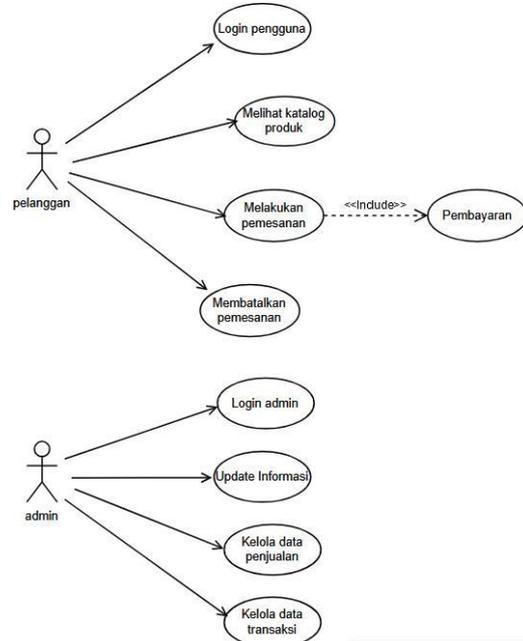
#### 3.1. Identifikasi Analisa Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional pengguna mencakup berbagai aspek terkait kebutuhan pengguna, termasuk semua informasi yang dapat diakses oleh pelanggan dan admin, yaitu:

1. Pelanggan: memiliki hak akses untuk dapat melakukan pendaftaran, *login*, melihat kategori paket internet, melakukan transaksi, serta mendapatkan konfirmasi.
2. Admin: bertanggungjawab mengelola seluruh aktivitas didalam website, termasuk memiliki wewenang penuh untuk menambah, mengedit, dan menghapus seluruh data terkait informasi penjualan paket internet. Hal ini mencakup pengelolaan data monitoring transaksi (log transaksi paket internet, log transaksi paket telepon, log transaksi paket orbit, log transaksi pulsa), reporting transaksi (summary all transactions, detail pembayaran), serta juga dapat melakukan *login*.

#### 3.2. Use Case Diagram

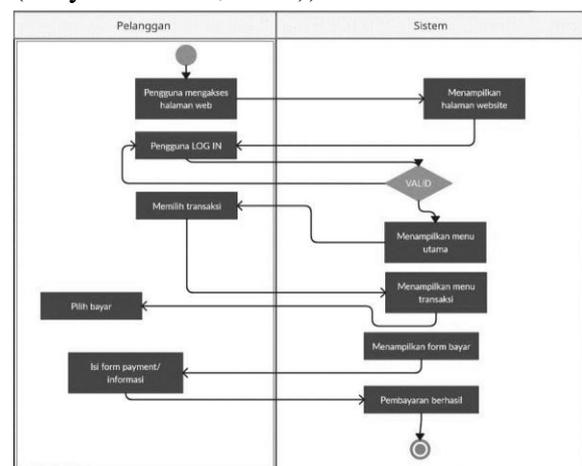
Penggambaran bagaimana satu atau lebih aktor berinteraksi dengan sistem informasi yang dirancang (Aprianti & Maliha dalam (Ita Dewi Sintawati, 2020)).



Gambar 1. Use Case Diagram

#### 3.3. Activity Diagram

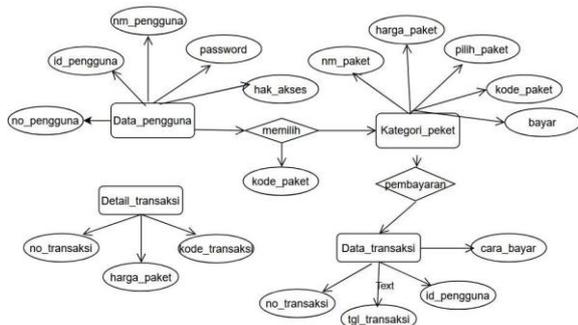
Digunakan untuk menggambarkan urutan kegiatan dan alur kerja proses bisnis, mirip dengan *flowchart* yang menunjukkan perpindahan antar aktivitas atau status (Apriliah, Subekti, dan Haryati dalam (Suryadila et al., 2024)).



Gambar 2. Activity Diagram

### 3.4. Entity Relationship Diagram (ERD)

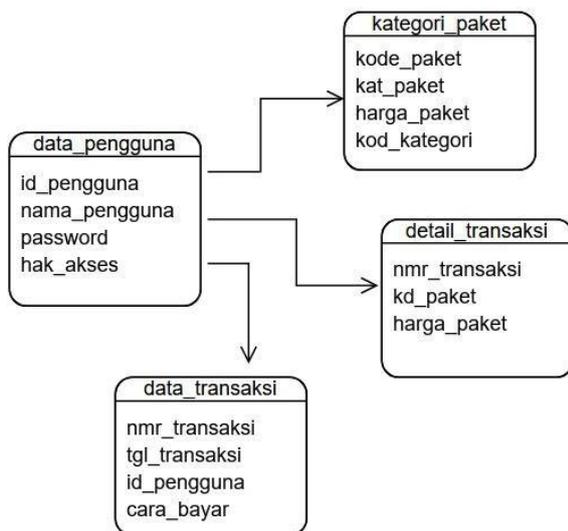
Pemodelan visual yang menggambarkan hubungan antar data dalam basis data. Diagram ini berfokus pada hubungan antara entitas yang ada dan bagaimana data berinteraksi dalam sistem basis data (Okmayura, Vitriani, dan Novalia dalam (Suryadila et al., 2024)).



Gambar 3. ERD

### 3.5. Logical Record Structure (LRS)

Representasi struktur record pada tabel-tabel yang terbentuk melalui relasi antara himpunan entitas. LRS digunakan untuk menentukan kardinalitas, jumlah tabel, dan Foreign Key (FK) (Fridayanthie & Mahdiati dalam (Indah Melyani, Rosita, & Aji, 2023)).



Gambar 4. LRS

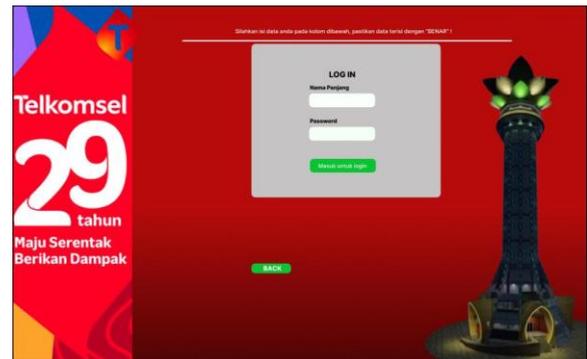
### 3.6. Implementasi User Interface

User interface merupakan tampilan aplikasi yang digunakan pengguna untuk

berinteraksi dengan sistem. Tujuannya agar pengguna bisa menggunakan sistem dengan mudah. Implementasi *user interface* dari Website Penjualan Paket Internet adalah:

1. Implementasi *Interface* Pelanggan
  - a. *Interface* Halaman *Login* Pelanggan

Sebelum masuk halaman pembelian paket internet/pulsa terlebih dahulu harus mengisi *username* dan *password* pada halaman *form login*.



Gambar 5. Login Pelanggan

- b. *Interface* Halaman Menu Kategori Pulsa

Pengguna akan melihat dan dapat memilih berbagai macam data kategori paket internet/pulsa beserta harga.



Gambar 6. Kategori Pulsa

- c. *Interface* Halaman Kegiatan Transaksi

Halaman ini pelanggan dapat melakukan transaksi pembelian paket internet/pulsa dengan berbagai metode pembayaran yang bisa dipilih oleh pelanggan.

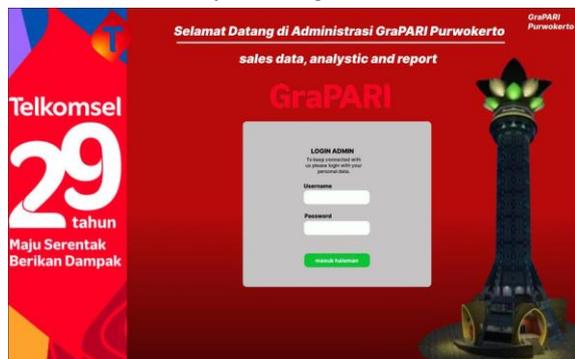


Gambar 7. Transaksi

2. Implementasi *Interface* Admin

a. *Interface* Halaman *Login* Admin

Sebelum masuk halaman dashboard admin terlebih dahulu harus mengisi *username* dan *password* pada halaman *form login*.



Gambar 8. Login Admin

b. *Interface* Halaman Dashboard Admin

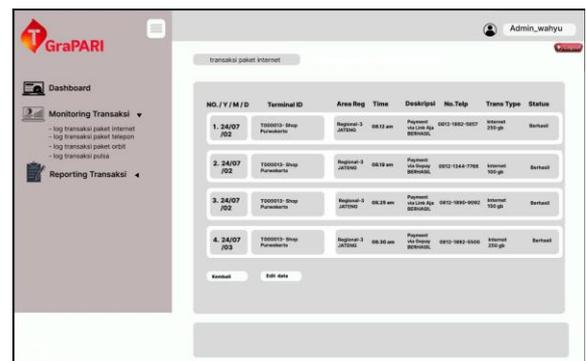
Didalam halaman dashboard ini, admin memiliki kemampuan untuk membuka dan mengelola seluruh opsi menu yang ada, seperti: monitoring transaksi (log transaksi paket internet, log transaksi paket telepon, log transaksi paket orbit, log transaksi pulsa), reporting transaksi (summary all transactions, detail pembayaran) dan *logout*.



Gambar 9. Dashboard Admin

c. *Interface* Monitoring Transaksi Penjualan

Pada halaman ini Admin dapat melihat data transaksi yang ada (log transaksi paket internet, log transaksi paket telepon, log transaksi paket orbit, log transaksi pulsa), mengedit, dan melihat detail transaksi.



Gambar 10. Monitoring Transaksi Penjualan

4. *Conclusions*

Perancangan sistem informasi penjualan paket internet berbasis website dapat memudahkan pelanggan untuk mengakses informasi tentang produk, membeli paket internet, dan melakukan transaksi secara *online* tanpa harus datang ke kantor. Sistem ini dapat membantu operasional PT Telekomunikasi Seluler Purwokerto dalam pelayanan penjualan paket internet. Implementasi sistem ini dapat membantu meningkatkan efisiensi kinerja PT Telekomunikasi Seluler Purwokerto, mengelola data dengan lebih efektif, serta menyediakan laporan transaksi secara cepat dan akurat. Selain itu juga dapat

meningkatkan kualitas layanan dan omzet penjualan. Dengan memanfaatkan teknologi informasi secara optimal, perusahaan dapat memperluas jangkauan pasar, meningkatkan kepuasan pelanggan, serta memperkuat daya saing di industri yang semakin kompetitif.

## 5. References

- [1] Alinda Restu Fauji, & Ageng Saepudin Kanda S. (2024). Analisis Strategi Penjualan Paket Data Internet Pada Konter Andika Cell. *Jurnal Riset Dan Inovasi Manajemen*, 2(1), 113–118.
- [2] Endrianto, D. P., & Sumarno, S. (2024). Sistem Informasi Penjualan Paket Data Berbasis Website pada UMKM Rambo Data. *Indonesian Journal of Applied Technology*, 1(3), 1–21.
- [3] Exreana Karundeng, M., Tamengkel, L. F., & Punuindoong, A. Y. (2021). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen pada Benteng Resort Batu Putih. *Productivity*, 2(6), 511–517.
- [4] Ferdiansyah, V., Afrizal, T., & Dwitiyanti, N. (2022). Sistem Perancangan Penjualan Pulsa Pada Counter AF Cell. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 3(2), 276–283.
- [5] Fitriana, S., & Kristania, Y. M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Klinik Hewan Berbasis Android. *EVOLUSI: Jurnal Sains Dan Manajemen*, 9(2), 112–122.
- [6] Indah Melyani, R., Rosita, R., & Aji, S. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel dengan Metode Agile Software Development. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi (JASIKA)*, 3(1), 31–36.
- [7] Indriani, S., & Arman, M. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Pembelian Tiket Berbasis Web Pada PT Sri Varia Wisata Design and Build of Web-Based Ticket Purchase Application at PT Sri Varia Wisata. *JTSI*, 5(1), 74–91.
- [8] Ita Dewi Sintawati, W. (2020). Penerapan Metode Prototype Untuk Sistem Informasi Pengadaan Barang Berbasis Web. *Jurnal AKRAB JUARA*, 5(4), 206–215.
- [9] Maharani, D., Helmiah, F., & Rahmadani, N. (2021). Penyuluhan Manfaat Menggunakan Internet dan Website Pada Masa Pandemi Covid-19. *Abdifomatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 1(1), 1–7.
- [10] Marsiani, E. S. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada PT Hastika Telekomunikasi Kencana. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 6(2), 197–202.
- [11] Mokoginta, C., L. Dua, I., & Rumerung, J. (2023). Peningkatan Kualitas Pelayanan Untuk Kepuasan Publik Pada Pengadilan Tata Usaha Negara Manado. *Manajemen Administrasi Bisnis Dan Pemasaran (MABP)*, 5(1), 79–93.
- [12] Monica Fenina Purba, Mohammad Suhatsyah, F. S. (2022). Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Profil Kelurahan Tebing Kabupaten Karimun. *Jurnal TIKAR*, 3(2), 63–70.
- [13] Mulyanto, J. D., Dwi Imaniawan, F. F., Mustofa, M., & Alfarobi, I. (2023). Implementasi Metode Prototype pada Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon CV Jiyo'g Berbasis Website. *Biaglala Informatika: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 11(1), 48–52.
- [14] Putu Diah Rahayu Dewi, Eddy Muntina Dharma, I. M. A. (2023). PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI SIMPAN PINJAM PADA LPD DESA ADAT TENGGKULUNG. *Jurnal Teknologi*

- Informasi Dan Komputer*, 9(1), 136–142.
- [15] Saefudin, Y. A., & Andriani, A. (2020). Prototipe Sistem Informasi Pengolahan Nilai Dengan Metode Prototype. *Journal Speed - Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 12(1), 15–20.
- [16] Sri Ambar Rinah, Desrian Effendi, S. R. N. (2021). Kepuasan Masyarakat Terhadap Pelayanan Penjualan Tiket Pada PT. Pelayaran Nasional (PT. PELNI). *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Raja Haji (JISIPOL)*, 3(1), 568–587.
- [17] Suryadila, L., Okmayura, F., Hasanah, F., Santia, E., Dawita, Y. R., & Saputra, T. M. (2024). Pemodelan UML Untuk Perancangan Sistem Pakar Mendeteksi Kerusakan Pada Mobil Mitsubishi Colt L300 Menggunakan Pendekatan Certainty Factor. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 2502–2510.
- [18] Syarif, M. I., Hannum, M., Wahyuni, S., & Nurbaiti. (2023). Potensi Perkembangan E-Commerce Dalam Menunjang Bisnis di Indonesia. *Journal of Computers and Digital Business (JCBD)*, 2(1), 11–14.
- [19] Yusuf, M., & Fachri, B. (2024). Sistem Informasi Penjualan Kartu dan Voucher Internet Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. *Bulletin Of Computer Science Research*, 4(5), 388–397.
- [20] Zulrahmadi, Muhammad Amin, K. I. (2022). Sistem Informasi Penjualan Paket Berbasis Web (Studi Kasus : ChariNET). *JUTI-UNISI (Jurnal Teknik Industri UNISI)*, 6(2), 24–29.