Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi
https://journal.stmiki.ac.id

E - ISSN: 3047-6674 | P - ISSN: 3047-6682
Vol. 4 No. 1 (2027) | Januari

OPEN ACCESS

https://doi.org/10.35870/jikti.v3i2.2174

Pengembangan Sistem E-Commerce Penjualan Pupuk Berbasis Website Pada Koperasi Kumbang Jaya

Candra Agus Kurniawan [1], Jimmie [2*]

[1,2*,] Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Palembang, Kota Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia.

Corresponding Email: emailpenulis1@domain.com [1,] emailpenulis2@domain.com [2*]

Histori Artikel:
Dikirim 07 Oktober 2026; *Diterima dalam bentuk revisi* 10 Oktober 2026; *Diterima* 10 November 2026; *Diterbitkan* 27 Januari 2027. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Koperasi Unit Desa (KUD) Kumbang Jaya di Kabupaten Banyuasin masih menjalankan penjualan pupuk secara konvensional melalui transaksi tatap muka, dengan pencatatan pesanan dan stok yang dilakukan secara manual. Kondisi ini membatasi jangkauan pasar, menyebabkan ketidaksinkronan data stok, dan menyulitkan petani dalam memperoleh informasi mengenai harga serta ketersediaan produk. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem e-commerce penjualan pupuk berbasis website yang memadukan katalog produk, pemesanan daring, pengelolaan stok, pemantauan status pesanan, dan laporan penjualan. Pengembangan sistem dilakukan dengan metode Prototype yang melibatkan pengurus koperasi dan anggota petani secara langsung, dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Perancangan dimodelkan menggunakan Unified Modeling Language (UML) yang mencakup use case diagram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram, kemudian diimplementasikan menggunakan PHP, MySQL, dan Bootstrap dengan nama Sawit Sejahtera. Hasil penelitian berupa aplikasi web dengan dua hak akses, yaitu pelanggan dan admin. Pelanggan dapat melihat katalog dan stok produk, mengelola keranjang, melakukan checkout, serta memantau status pesanan, sedangkan admin dapat mengelola produk, memverifikasi transaksi, memperbarui status pesanan, serta melihat ringkasan penjualan dalam satu sistem terpusat. Sistem ini dapat menjadi dasar untuk digitalisasi penjualan pupuk pada koperasi desa.

Kata Kunci: Penjualan; E-commerce; Koperasi; Penjualan pupuk; Prototype; Website.

Abstract

Village Unit Cooperative (KUD) Kumbang Jaya in Banyuasin Regency is still conducting fertilizer sales conventionally through face-to-face transactions, with order and stock records maintained manually. This condition limits market reach, causes data stock discrepancies, and complicates farmers' access to information regarding prices and product availability. This study aims to develop a web-based e-commerce system for fertilizer sales that integrates product catalogs, online ordering, stock management, order status monitoring, and sales reporting. The system development employs the Prototype method, involving cooperative managers and farmer members directly, with data collected through observation, interviews, and documentation studies. The design is modeled using Unified Modeling Language (UML), which includes use case diagrams, activity diagrams, sequence diagrams, and class diagrams, and is then implemented using PHP, MySQL, and Bootstrap under the name Sawit Sejahtera. The research results in a web application with two access rights: customers and admins. Customers can view product catalogs and stock, manage their carts, check out, and monitor order statuses, while admins can manage products, verify transactions, update order statuses, and view sales summaries within a centralized system. This system can serve as a foundation for the digitalization of fertilizer sales in village cooperatives.

Keyword: Sales; E-commerce; Cooperative; Fertilizer sales; Prototype; Website.

Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi
https://journal.stmiki.ac.id
E-ISSN: 3047-6674 | P-ISSN: 3047-6682
Vol. 4 No. 1 (2027) | Januari
OPEN ACCESS
https://doi.org/10.35870/jikti.v3i2.2174

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi mendorong transformasi digital di berbagai sektor, termasuk pertanian dan koperasi. E-commerce kini dipandang sebagai sarana penting bagi pelaku usaha kecil untuk memasarkan hasil maupun sarana produksi pertanian secara lebih luas, meskipun penerapannya masih disertai sejumlah tantangan (Putra, 2023). Pemanfaatan sistem informasi e-commerce untuk memasarkan produk desa (Razak, 2021) serta pemasaran digital pupuk kompos dan sayur organik (Shintawati, 2023) memperlihatkan upaya memanfaatkan kanal digital agar produk dapat menjangkau pembeli di luar wilayah sekitarnya. Koperasi Unit Desa (KUD) Kumbang Jaya di Kabupaten Banyuasin, Sumatera Selatan, berperan dalam menyediakan sarana produksi pertanian, khususnya pupuk bagi petani kelapa sawit. Hingga saat ini, pemasaran dan transaksi penjualan masih bersifat tradisional dan bergantung pada interaksi tatap muka. Pencatatan pesanan dilakukan secara manual, baik pada kertas maupun melalui komunikasi informal, sehingga rawan terjadi kesalahan dalam jumlah pesanan, pelayanan menjadi lambat, dan data stok di gudang sering tidak sinkron dengan kebutuhan anggota. Pengurus juga belum memiliki data yang memadai untuk memantau tren penjualan dan ketersediaan stok secara berkala.

Dari sisi petani, informasi mengenai harga, jenis pupuk, dan ketersediaan stok sulit diperoleh tanpa datang langsung ke koperasi, sementara koperasi harus bersaing dengan marketplace nasional yang menawarkan kemudahan transaksi dan jangkauan pasar yang luas. Sejumlah penelitian terdahulu telah membahas pemanfaatan teknologi web pada bidang yang berdekatan. Asfinoza et al. (2018) membangun sistem informasi penjualan pupuk berbasis web pada sebuah perusahaan, Prayitno dan Sari (2024) mengkaji pemanfaatan teknologi web untuk efisiensi stok pupuk, dan Widodo et al. (2025) merancang sistem informasi manajemen untuk pendataan pupuk pada sebuah perusahaan. Pada lingkup koperasi, Soedarto et al. (2022) mendampingi digitalisasi usaha KUD berbasis web, dan Prabowo (2020) mengembangkan aplikasi e-commerce pada sebuah koperasi. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus memadukan katalog pupuk untuk perkebunan sawit, pemesanan daring, pengelolaan stok yang terhubung dengan penjualan, pemantauan status pesanan, dan laporan penjualan dalam satu sistem bagi KUD di wilayah perkebunan. Celah inilah yang menjadi dasar penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan sistem e-commerce penjualan pupuk berbasis website pada KUD Kumbang Jaya menggunakan metode Prototype. Kebaruan yang ditawarkan meliputi pencatatan stok yang terintegrasi langsung dengan proses penjualan, katalog yang disesuaikan dengan kebutuhan petani sawit lokal, transparansi status pemesanan yang dikelola secara terpusat oleh koperasi, serta antarmuka responsif agar dapat diakses petani melalui smartphone.

2. Metode Penelitian

2.1 Objek dan Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di KUD Kumbang Jaya, Desa Sidomakmur, Kecamatan Air Kumbang, Kabupaten Banyuasin, Provinsi Sumatera Selatan. Objek penelitian adalah proses penjualan dan distribusi pupuk sawit beserta pengguna sistem, yaitu pengurus koperasi sebagai admin yang mengelola stok dan memverifikasi pesanan, dan petani sawit anggota koperasi sebagai pelanggan. Produk yang dikelola meliputi pupuk NPK, Urea, dan Borate, serta racun rumput dan bibit sawit.

2.2 Pengumpulan Data

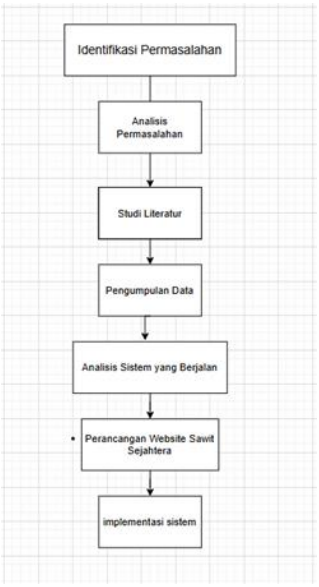
Data dikumpulkan melalui empat teknik. Pertama, observasi langsung terhadap transaksi penjualan, pengelolaan gudang, dan kendala manual yang dihadapi petugas koperasi. Kedua, wawancara dengan pengurus koperasi, admin gudang, dan petani anggota mengenai kendala pemesanan, verifikasi pembayaran, dan harapan terhadap sistem. Ketiga, studi dokumentasi atas laporan penjualan tahunan dan data inventaris stok pupuk sebagai dasar penyusunan basis data dan

Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi
https://journal.stmiki.ac.id
E-ISSN: 3047-6674 | P-ISSN: 3047-6682
Vol. 4 No. 1 (2027) | Januari
OPEN ACCESS
https://doi.org/10.35870/jikti.v3i2.2174

kategori produk. Keempat, uji coba *prototype* oleh admin dan petani anggota untuk memperoleh umpan balik perbaikan.

2.3 Kerangka Penelitian dan Metode Pengembangan Sistem

Penelitian mengikuti tujuh tahap, yaitu identifikasi permasalahan, analisis permasalahan, studi literatur, pengumpulan data, analisis sistem yang berjalan, perancangan website, dan implementasi sistem, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

Pengembangan sistem menggunakan metode Prototype, yaitu pendekatan pembuatan sistem secara cepat dan bertahap yang segera dievaluasi pengguna sehingga kebutuhan yang belum terumuskan dengan jelas dapat diperjelas melalui interaksi langsung (Asfinoza et al., 2018; Waluyo et al., 2024). Metode ini juga telah digunakan pada pengembangan sistem informasi yang melibatkan integrasi pembayaran (Kristiawan, 2020). Tahapannya adalah: (1) identifikasi kebutuhan fungsional melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi; (2) pembuatan *prototype* awal berupa antarmuka dan fungsi dasar seperti tampilan produk, formulir pemesanan, dan login anggota; (3) evaluasi *prototype* oleh pengurus dan perwakilan petani untuk menilai alur transaksi, kemudahan navigasi, dan keakuratan tampilan stok; (4) perbaikan *prototype* berdasarkan masukan, misalnya penambahan fitur unggah bukti bayar; dan (5) implementasi sistem final setelah disetujui pengurus, disertai pengujian menyeluruh. Perancangan sistem dimodelkan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) berupa *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram* (Handayani, 2018). Sistem diimplementasikan sebagai aplikasi web dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data relasional MySQL (Disti & Nasution, 2024; Fitria, 2021; Thoib & Candra, 2025), kerangka antarmuka Bootstrap, XAMPP sebagai server lokal (Apache dan MySQL), dan Sublime Text sebagai penyunting kode.

Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi
https://journal.stmiki.ac.id
E-ISSN: 3047-6674 | P-ISSN: 3047-6682
Vol. 4 No. 1 (2027) | Januari
OPEN ACCESS
https://doi.org/10.35870/jikti.v3i2.2174

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

3.1.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pemesanan pupuk dilakukan langsung di koperasi atau melalui komunikasi informal. Transaksi dicatat admin secara manual dalam buku atau dokumen sederhana, sementara pembayaran bergantung pada tunai atau transfer manual tanpa dokumentasi digital. Akibatnya terdapat empat masalah utama: (1) kesalahan pencatatan dan keterlambatan layanan; (2) stok tidak dapat dipantau secara real-time sehingga sulit melakukan rekonsiliasi penjualan dan stok; (3) petani sulit mengetahui harga dan ketersediaan produk, termasuk racun rumput dan bibit sawit; dan (4) pelaporan penjualan memerlukan rekapitulasi manual. Keempat masalah ini diterjemahkan menjadi kebutuhan sistem pada Tabel 1.

Tabel 1. Kebutuhan Fungsional Sistem Berdasarkan Aktor

Aktor	Fungsi Utama	Masalah yang Dijawab
Pelanggan (petani)	Registrasi dan login; melihat katalog dan detail produk; mengelola keranjang; checkout dan pemilihan metode pengiriman; konfirmasi pesanan; melacak status pesanan	Keterbatasan informasi harga dan stok; pemesanan harus tatap muka
Admin (pengurus koperasi)	Kelola data produk dan stok; verifikasi transaksi dan pembayaran; perbarui status pengiriman; kelola data pelanggan; lihat omzet dan laporan	Pencatatan manual; stok tidak sinkron; rekapitulasi laporan manual

3.1.2 Perancangan Sistem

Interaksi antara aktor dan sistem dimodelkan pada *use case diagram* (Gambar 2). Admin memiliki hak akses untuk login, mengelola produk dan stok, memverifikasi transaksi, mengelola pembayaran, memperbarui status pengiriman, mengelola laporan, serta melihat omzet, profit, dan stok. Pelanggan dapat mengakses website, registrasi, login, melihat katalog dan detail produk, menambahkan produk ke keranjang, *checkout*, memilih metode pembayaran, melakukan transaksi pembelian, mengonfirmasi pesanan, melacak status, dan menerima produk.

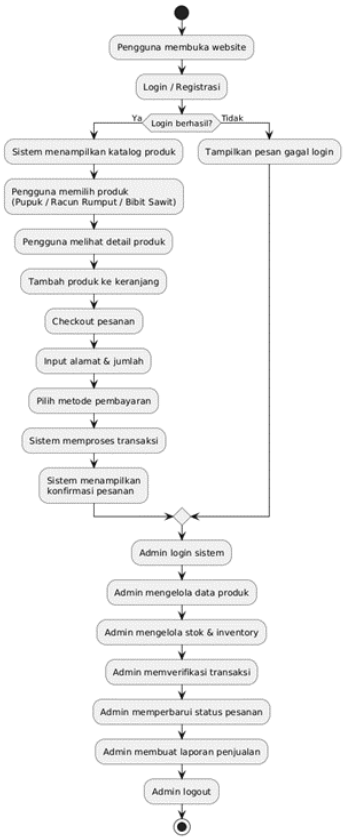


Gambar 2. Use Case Diagram Sistem E-Commerce Penjualan Pupuk

Alur aktivitas sistem ditunjukkan pada *activity diagram* (Gambar 3). Pengguna membuka website dan melakukan login atau registrasi. Jika berhasil, sistem menampilkan katalog (pupuk, racun rumput, bibit sawit), pengguna memilih produk, menambahkannya ke keranjang, mengisi alamat dan jumlah, memilih metode pembayaran, lalu sistem memproses transaksi dan menampilkan

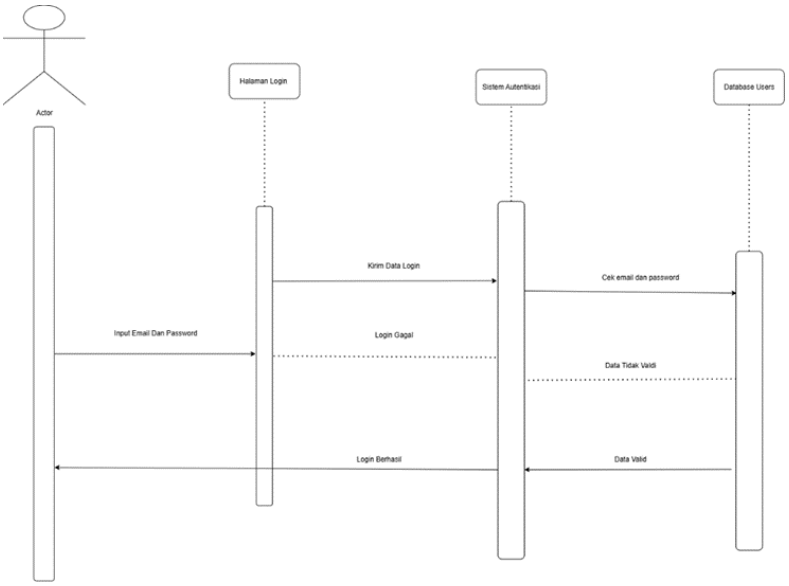
Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi
https://journal.stmiki.ac.id
E-ISSN: 3047-6674 | P-ISSN: 3047-6682
Vol. 4 No. 1 (2027) | Januari
OPEN ACCESS
https://doi.org/10.35870/jikti.v3i2.2174

konfirmasi pesanan. Selanjutnya admin login untuk mengelola produk dan stok, memverifikasi transaksi, memperbarui status pesanan, dan membuat laporan penjualan.



Gambar 3. Activity Diagram Sistem

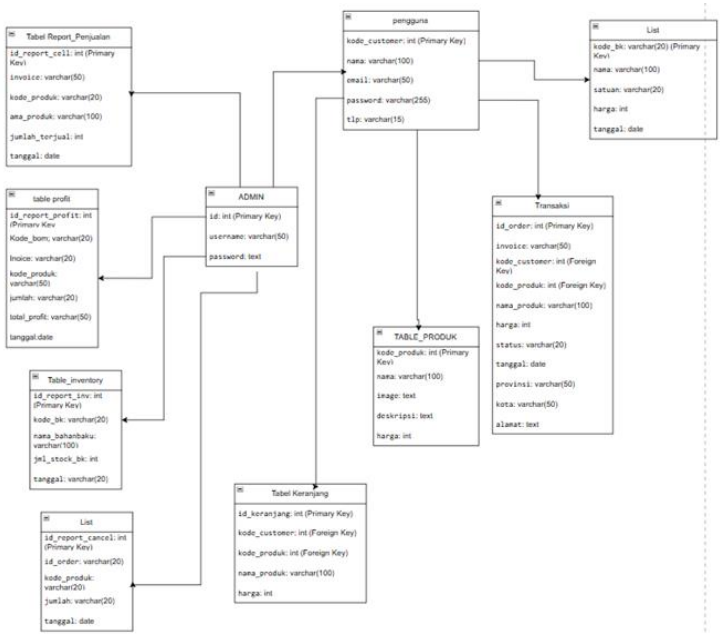
Proses autentikasi digambarkan pada *sequence diagram* login (Gambar 4). Pengguna memasukkan email dan kata sandi pada halaman login, data dikirim ke sistem autentikasi untuk diperiksa pada basis data pengguna, kemudian sistem mengembalikan pesan login gagal bila data tidak valid atau mengizinkan akses bila data valid.



Gambar 4. Sequence Diagram Login

Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi
https://journal.stmiki.ac.id
E-ISSN: 3047-6674 | P-ISSN: 3047-6682
Vol. 4 No. 1 (2027) | Januari
OPEN ACCESS
https://doi.org/10.35870/jikti.v3i2.2174

Struktur data dirancang pada class diagram (Gambar 5) yang dipetakan menjadi tabel basis data MySQL seperti diringkas pada Tabel 2. Tabel transaksi menyimpan status pesanan serta alamat tujuan, sedangkan tabel laporan penjualan, profit, inventori, dan pembatalan mendukung kebutuhan pelaporan admin.



Gambar 5. Class Diagram Sistem

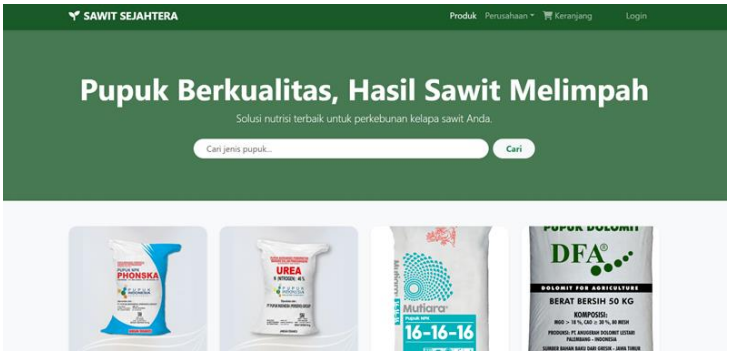
Tabel 2. Entitas Utama pada Basis Data

Entitas	Atribut Utama	Fungsi
pengguna	kode_customer (PK), nama, email, password, tlp	Data akun pelanggan
admin	id (PK), username, password	Data akun admin
produk	kode_produk (PK), nama, image, deskripsi, harga	Katalog dan stok produk
keranjang	id_keranjang (PK), kode_customer (FK), kode_produk (FK), nama_produk, harga	Produk yang dipilih pelanggan
transaksi	id_order (PK), invoice, kode_customer (FK), kode_produk (FK), harga, status, tanggal, provinsi, kota, alamat	Pesanan, status, dan alamat tujuan
report (penjualan, profit, inventori, pembatalan)	id report (PK), kode produk, jumlah, tanggal	Dasar laporan admin

3.1.3 Implementasi Antarmuka

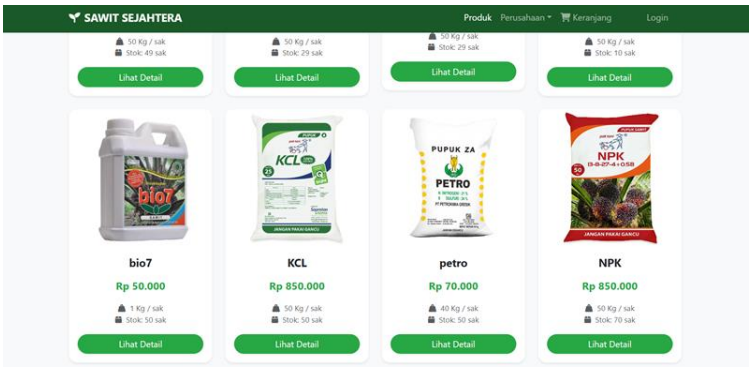
Sistem diimplementasikan dengan nama Sawit Sejahtera. Halaman beranda (Gambar 6) memuat menu Produk, Perusahaan, Keranjang, dan Login, serta kolom pencarian jenis pupuk sehingga petani dapat langsung menelusuri katalog.

Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi
https://journal.stmiki.ac.id
E-ISSN: 3047-6674 | P-ISSN: 3047-6682
Vol. 4 No. 1 (2027) | Januari
OPEN ACCESS
https://doi.org/10.35870/jikti.v3i2.2174



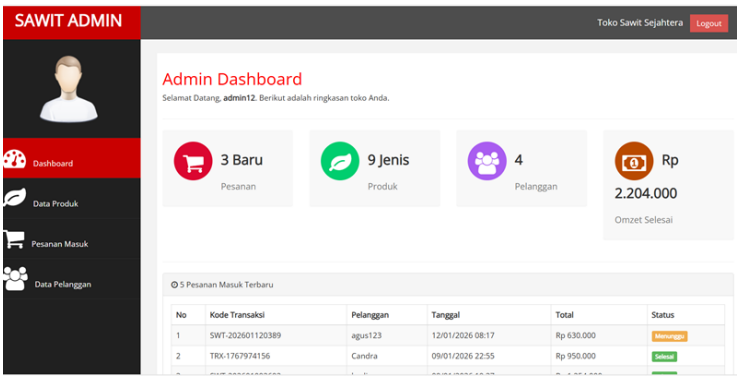
Gambar 6. Halaman Beranda Sawit Sejahtera

Halaman produk (Gambar 7) menampilkan kartu produk dengan gambar, nama, harga, berat per sak, dan jumlah stok yang tersedia, dilengkapi tombol Lihat Detail. Informasi stok yang tampil pada halaman ini bersumber dari data yang dikelola admin sehingga petani dapat mengetahui ketersediaan produk tanpa datang ke koperasi.



Gambar 7. Halaman Produk

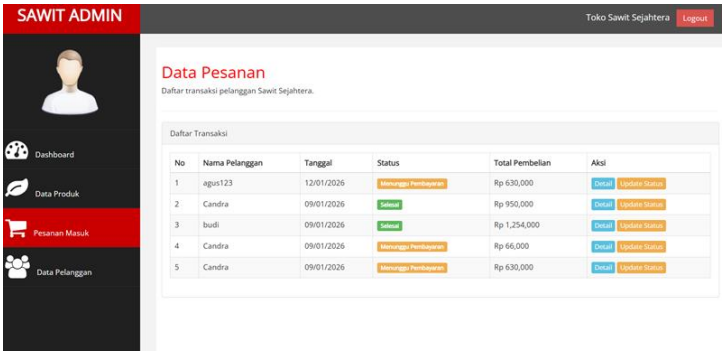
Pada sisi admin, *dashboard* (Gambar 8) menyajikan ringkasan jumlah pesanan baru, jenis produk, jumlah pelanggan, omzet pesanan yang selesai, dan daftar pesanan masuk terbaru. Menu samping memberikan akses ke Data Produk, Pesanan Masuk, dan Data Pelanggan.



Gambar 8. Dashboard Admin

Halaman Data Pesanan (Gambar 9) menampilkan daftar transaksi beserta tanggal, status (misalnya Menunggu Pembayaran dan Selesai), total pembelian, dan tombol Detail serta Update Status. Fitur ini memungkinkan admin memverifikasi transaksi dan memperbarui status pesanan sehingga pelanggan dapat memantau perkembangan pesanannya.

Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi
https://journal.stmiki.ac.id
E-ISSN: 3047-6674 | P-ISSN: 3047-6682
Vol. 4 No. 1 (2027) | Januari
OPEN ACCESS
https://doi.org/10.35870/jikti.v3i2.2174



Gambar 9. Halaman Data Pesanan Admin

Sebagai ringkasan pemeriksaan fungsi dasar, Tabel 3 menyajikan matriks pengujian black-box untuk alur login, pengelolaan produk, keranjang, checkout, dan pembaruan status pesanan. Skenario disusun dengan memadankan masukan pengguna dan keluaran yang diharapkan sebagaimana dijelaskan oleh Mustaqbal et al. (2015) dan Maulana et al. (2020).

Tabel 3. Matriks Pengujian Fungsional Black-box

No.	Fungsi	Skenario dan keluaran yang diharapkan	Keterangan
1	Login	Pengguna memasukkan akun terdaftar dan kata sandi yang sesuai; sistem membuka halaman berdasarkan hak akses.	Berhasil/Valid
2	Tambah produk/pupuk	Admin mengisi nama, harga, dan stok pupuk, lalu menyimpan; data produk tersedia pada daftar produk.	Berhasil/Valid
3	Keranjang	Pelanggan memilih produk dan jumlah pembelian; daftar keranjang menampilkan produk dan nilai pesanan.	Berhasil/Valid
4	Checkout	Pelanggan mengisi alamat dan memilih transfer; pesanan tercatat dengan status menunggu pembayaran.	Berhasil/Valid
5	Pembaruan status pesanan	Admin memeriksa pesanan dan memperbarui status transaksi; perubahan status tercantum dalam daftar pesanan.	Berhasil/Valid

Catatan: keterangan "Berhasil/Valid" merangkum kesesuaian fungsi yang dijelaskan dalam dokumentasi pengembangan dan uji coba prototype. Bukti eksekusi tiap skenario berupa log atau berita acara uji belum dilampirkan, sehingga status tersebut masih memerlukan konfirmasi melalui pengujian langsung.

3.2 Pembahasan

Fitur yang dihasilkan menjawab permasalahan pada sistem yang berjalan. Pencatatan pesanan yang semula dilakukan secara manual kini digantikan oleh data transaksi yang tersimpan dalam basis data dan dapat ditelusuri melalui status pesanan. Informasi harga dan stok yang ditampilkan pada katalog mengurangi ketergantungan petani pada kunjungan langsung, sejalan dengan upaya pemasaran digital pupuk pada kelompok tani (Shintawati, 2023). Dashboard admin memusatkan data pesanan dan omzet, sehingga rekapitulasi tidak lagi bergantung pada pencatatan manual, yang sejalan dengan tujuan penggunaan teknologi web untuk efisiensi pengelolaan stok pupuk (Prayitno dan Sari, 2024). Dibandingkan penelitian terdahulu yang membangun sistem penjualan pupuk berbasis web (Asfinoza, 2018) atau mendampingi digitalisasi KUD (Soedarto, 2022), sistem ini menempatkan katalog dan stok produk sawit, pemesanan, verifikasi transaksi, dan laporan admin dalam satu aplikasi yang dirancang bersama pengurus koperasi melalui iterasi prototype. Pelibatan pengguna pada tiap iterasi sesuai dengan kelebihan metode Prototype, yaitu menyamakan pemahaman antara pengembang dan pengguna sehingga mengurangi kesalahpahaman terkait

E-ISSN: 3047-6674 | P-ISSN: 3047-6682
Vol. 4 No. 1 (2027) | Januari
OPEN ACCESS
https://doi.org/10.35870/jikti.v3i2.2174

kebutuhan (Asfinoza, 2018). Penelitian ini memiliki keterbatasan. Pembayaran masih dilakukan melalui transfer dengan verifikasi oleh admin, dan ongkos kirim dikonfirmasi oleh admin setelah checkout; integrasi payment gateway seperti yang dibahas oleh Al-Kindi et al. (2021) belum diterapkan. Evaluasi sistem juga masih berupa umpan balik pada iterasi prototype, dan belum dilakukan pengujian fungsional terstruktur maupun pengukuran kepuasan pengguna, sehingga dampak sistem terhadap efisiensi operasional koperasi belum dapat dikuantifikasi.

4. Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini menghasilkan sistem e-commerce penjualan pupuk berbasis website yang diberi nama Sawit Sejahtera untuk KUD Kumbang Jaya. Sistem ini dikembangkan menggunakan metode Prototype, dirancang dengan Unified Modeling Language (UML), dan diimplementasikan menggunakan PHP, MySQL, dan Bootstrap. Sistem menyediakan katalog produk beserta informasi harga dan stok, fitur keranjang dan checkout, pemantauan status pesanan bagi petani, serta pengelolaan produk, verifikasi transaksi, dan ringkasan penjualan bagi admin.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pengurus dan anggota KUD Kumbang Jaya atas kesediaan menjadi narasumber dan penguji *prototype*, serta kepada Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang atas dukungan yang diberikan selama penelitian.

6. Daftar Pustaka

Al-Kindi, Y. Q., Putra, W. H. N., & Arwani, I. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Terintegrasi berbasis Website menggunakan Payment Gateway (Studi Kasus: Usaha Kuliner Pentol Buto). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, *5*(9), 3784-3791.

Asfinoza, A., Puspasari, S., & Sunardi, H. (2018). Sistem Informasi Penjualan Pupuk Berbasis Web pada PT. Sri Aneka Karyatama. *Jurnal Media Infotama*, *14*(1). https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.472.

Disti, P. A., & Nasution, M. I. P. (2024). Analisis Laporan Dan Buku Besar Pada E-Commerce Dalam Penerapan Aplikasi Konsep Database Relasional: Studi Kasus Pada Aplikasi Shopee. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, *1*(4), 725-733.

Fitria, M. (2021). Penerapan Metode Scrum Pada E-Learning Stmik Cikarang Menggunakan Php Dan Mysql. *Jurnal Informatika SIMANTIK*, *6*(1), 12-16.

Handayani, S. (2018). Perancangan sistem informasi penjualan berbasis e-commerce studi kasus toko kun jakarta. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, *10*(2), 182-189.

KRISTIAWAN, P. (2020). *IMPLEMENTASI PAYMENT GATEWAY PADA SISTEM INFORMASI PENYEWAAN KOSTUM DI STUDIO CAFE BATU MOJOKERTO MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE* (Doctoral dissertation, Universitas Pesantren Tinggi Darul'Ulum).

E-ISSN: 3047-6674 | P-ISSN: 3047-6682
Vol. 4 No. 1 (2027) | Januari
OPEN ACCESS
https://doi.org/10.35870/jikti.v3i2.2174

Kurniawan, A., Maulana, A., Sukma, V. R., Keumala, W., & Saifudin, A. (2020). Pengujian Black Box pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Metode Equivalents Partitions (Studi Kasus: PT Arap Store). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi ISSN*, *2654*, 3788.

Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). Pengujian aplikasi menggunakan black box testing boundary value analysis (studi kasus: Aplikasi prediksi kelulusan smnptn). *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, *1*(3).

Prabowo, A. (2020). Aplikasi E-Commerce Seragam Olahraga Pada Koperasi Hasanka Berbasis Web. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, *3*(1), 123-127.

Prayitno, G., & Sari, R. (2024). Memanfaatkan teknologi web untuk efisiensi stok pupuk dalam pertanian berkelanjutan. *Jurnal Teknologi dan Informatika*, *2*(1), 74-84. https://doi.org/10.70539/jti.v2i1.26.

Putra, D. T., Wahyudi, I., Megavitry, R., & Supriadi, A. (2023). Pemanfaatan e-commerce dalam pemasaran hasil pertanian: Kelebihan dan tantangan di era digital. *Jurnal Multidisiplin West Science*, *2*(08), 684-696.

Razak, M. R. R. (2021). Pengembangan Produktivitas Bumdes Melalui Sistem Informasi E-Commerce Sebagai Sarana Pemasaran Produk Desa Timoreng Panua Kabupaten Sidenreng Rappang, Sulawesi Selatan. *Diseminasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(2), 45-51. https://doi.org/10.33830/diseminasiabdimas.v3i2.1327.

Shintawati, D. A., Kismo, K., Zaeni, H. P. D. A. W., Fakih, M. F., & Setyaningrum, A. (2023). Strategi Pemasaran Pupuk Kompos dan Sayur Organik secara Digital pada Kelompok Ternak Muda Desa Melung Kecamatan Kedungbanteng Kabupaten Banyumas. *Inovasi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(3), 415-422. https://doi.org/10.54082/ijpm.253.

Soedarto, T., Aditiawan, F. P., & Yuliastuti, G. E. (2022). Pendampingan Digitalisasi Usaha Koperasi Unit Desa Sedya Mulya Bojonegoro Berbasis Web. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)*, *6*(2), 103-110. https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2022.v6i2.3411.

Thoib, I., & Candra, B. P. (2025). Perancangan basis data relasional sistem informasi penerimaan mahasiswa baru di Institut Teknologi Mojosari. *TEPI: Jurnal Teknologi Pendidikan dan Industri*, *1*(1), 28-36.

Waluyo, R., Kusuma, B. A., Khasanah, F., & Nugroho, R. (2024). Implementasi Metode Prototyping pada Perancangan Sistem Pengaduan Kekerasan Siswa SMK Al-Huda Bumiayu. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, *7*(4), 1582-1590.

WIDODO, A. A., & Siahaan, M. D. L. (2025). Perancangan Sistem Informasi Manajemen dalam Pendataan Pupuk untuk Efisiensi Operasional di PT. Buana Estate. *Repository-Universitas Pembangunan Panca Budi*.