

Implementasi Aplikasi Penjualan dan Pembayaran Kacamata Berbasis *Android* untuk UMKM Bintang Makmur Jakarta

Salsabila Listania Iqhlima ¹, Eddy Purwandono ^{2*}, Mesra Betty Yel ³

^{1,2*,3} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia.

Email: salsabilaiqhlima@gmail.com ¹, eddypurwandana@gmail.com ^{2*}, mesrabettyyel.mby@gmail.com ³

Histori Artikel:

Dikirim 13 Mei 2026; *Diterima dalam bentuk revisi* 15 Juni 2026; *Diterima* 30 Juli 2026; *Diterbitkan* 10 September 2026. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Digitalisasi memberikan peluang signifikan bagi Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) untuk meningkatkan pelayanan penjualan, pengelolaan transaksi, serta kemudahan akses informasi produk bagi pelanggan. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan aplikasi penjualan dan pembayaran kacamata berbasis Android pada UMKM Bintang Makmur Jakarta. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengidentifikasi proses penjualan dan pembayaran yang ada, serta menerjemahkannya menjadi kebutuhan sistem. Aplikasi dikembangkan menggunakan Kotlin dan Android Studio, dengan Firebase sebagai pendukung penyimpanan data dan layanan aplikasi. Fungsi utama aplikasi mencakup registrasi dan login, katalog produk, detail produk, pencarian produk, keranjang belanja, checkout, konfirmasi pembayaran melalui unggah bukti pembayaran, status dan riwayat pesanan, rating dan komentar produk, chat antara pelanggan dan admin, serta dashboard admin untuk pengelolaan produk dan pesanan. Desain sistem direpresentasikan melalui diagram use case dan activity. Pengujian menggunakan Black Box Testing menunjukkan bahwa semua fungsi yang diuji berjalan sesuai dengan kebutuhan yang ditetapkan. Aplikasi ini memberikan saluran digital yang lebih terstruktur untuk penyampaian informasi produk, pemesanan, konfirmasi pembayaran, dan pengelolaan pesanan di UMKM Bintang Makmur.

Kata Kunci: Aplikasi Android; Sistem Penjualan; Konfirmasi Pembayaran; Kacamata; UMKM; Firebase.

Abstract

Digitalization provides significant opportunities for Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) to enhance sales services, transaction management, and ease of access to product information for customers. This study aims to implement an Android-based sales and payment application for UMKM Bintang Makmur Jakarta. The research employs a qualitative approach through observation, interviews, and documentation to identify the existing sales and payment processes and translate them into system requirements. The application is developed using Kotlin and Android Studio, with Firebase supporting data storage and application services. The main functions of the application include registration and login, product catalog, product details, product search, shopping cart, checkout, payment confirmation through proof-of-payment upload, order status and history, product ratings and comments, customer-admin chat, profile management, and an admin dashboard for product and order management. System design is represented using use case and activity diagrams. Testing using Black Box Testing shows that all tested functions operate according to the defined requirements. This application provides a more structured digital channel for delivering product information, ordering, payment confirmation, and order management at UMKM Bintang Makmur.

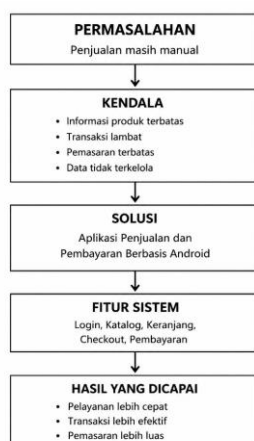
Keyword: Android Application; Sales System; Payment Confirmation; Glasses; MSME; Firebase.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang pesat dan penggunaan smartphone secara luas telah mengubah cara pelaku usaha dalam menyampaikan informasi dan melayani pelanggan. Aplikasi Android, sebagai salah satu solusi digital, dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi produk dan transaksi yang dapat diakses tanpa dibatasi oleh tempat dan waktu. Menurut Herwanto dan Artaye (2022), penggunaan aplikasi mobile dalam konteks bisnis memungkinkan pelaku usaha untuk menjangkau pelanggan dengan lebih efektif dan efisien, serta menyediakan akses yang lebih baik terhadap informasi produk. Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memegang peranan penting dalam perekonomian Indonesia, berkontribusi signifikan terhadap produk domestik bruto (PDB) dan penciptaan lapangan kerja. Namun, sebagian pelaku UMKM masih menghadapi keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi, khususnya dalam pengelolaan penjualan dan pencatatan transaksi. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman tentang teknologi digital dan keterbatasan sumber daya yang dimiliki oleh UMKM (Indarto *et al.*, 2022). Terdapat kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kemampuan teknologi di kalangan pelaku UMKM agar mereka dapat bersaing di era digital saat ini. UMKM Bintang Makmur merupakan usaha yang bergerak di bidang penjualan kacamata dan aksesoris. Berdasarkan uraian pada skripsi yang ada, promosi produk, transaksi penjualan, dan pembayaran masih dilakukan secara sederhana. Informasi produk banyak disampaikan langsung kepada pelanggan atau melalui media sosial, sehingga belum tersaji secara lengkap dan terstruktur. Pencatatan transaksi yang dilakukan secara manual berpotensi menyebabkan kesalahan pencatatan, kehilangan data, serta keterlambatan dalam penyusunan laporan penjualan. Kondisi ini menjadi dasar kebutuhan akan aplikasi penjualan berbasis Android yang dapat membantu UMKM Bintang Makmur dalam meningkatkan efisiensi operasional dan kualitas layanan kepada pelanggan.

Penelitian ini berfokus pada empat aspek utama: pertama, bagaimana merancang dan membangun aplikasi penjualan berbasis Android yang sesuai dengan kebutuhan UMKM; kedua, bagaimana aplikasi ini dapat memudahkan pelanggan dalam memperoleh informasi dan melakukan pemesanan secara online; ketiga, bagaimana fitur pembayaran dalam aplikasi dapat membantu transaksi; dan keempat, bagaimana hasil pengujian aplikasi yang dikembangkan dapat memastikan bahwa semua fungsi berjalan dengan baik. Tujuan penelitian ini selaras dengan rumusan masalah tersebut, yaitu membangun aplikasi digital yang memudahkan proses pemesanan, menerapkan fitur pembayaran yang efisien, dan memastikan bahwa fungsi aplikasi berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Ruang lingkup aplikasi ini mencakup berbagai fitur penting, termasuk informasi dan pencarian produk, pemesanan, keranjang belanja, checkout, pembayaran, status dan riwayat pesanan, serta pengelolaan produk, stok, pesanan, pembayaran, dan transaksi oleh penjual. Pembayaran dalam aplikasi ini dibatasi pada konfirmasi pembayaran melalui unggah bukti pembayaran, dan penelitian ini tidak membahas integrasi langsung dengan payment gateway, pengiriman secara langsung, maupun pengelolaan keuangan atau akuntansi secara keseluruhan. Hal ini penting untuk diperhatikan agar fokus penelitian tetap pada pengembangan aplikasi penjualan dan pembayaran yang sesuai dengan kebutuhan UMKM. Dengan adanya aplikasi penjualan berbasis Android, diharapkan UMKM Bintang Makmur dapat mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam proses penjualan dan pembayaran. Aplikasi ini tidak hanya akan meningkatkan efisiensi operasional, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pelanggan dalam melakukan transaksi. Penelitian ini juga sejalan dengan temuan dari Fatahillah dan Sancoko (2024) yang menunjukkan bahwa implementasi sistem penjualan online berbasis aplikasi dapat mendukung pertumbuhan bisnis dan memperluas akses pasar bagi UMKM. Dalam hal yang lebih luas, digitalisasi UMKM merupakan langkah strategis untuk meningkatkan daya saing di pasar global. Seiring dengan perkembangan teknologi yang terus berlanjut, pelaku UMKM perlu beradaptasi dan memanfaatkan teknologi digital untuk memperkuat posisi mereka di pasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan aplikasi yang dapat membantu UMKM Bintang Makmur dalam menghadapi tantangan di era digital. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai pentingnya aplikasi digital bagi UMKM, serta memberikan solusi

praktis yang dapat diimplementasikan untuk meningkatkan kinerja bisnis. Dengan demikian, aplikasi penjualan dan pembayaran yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi model yang dapat diadopsi oleh UMKM lain dalam upaya meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional mereka. Penelitian terdahulu menunjukkan kecenderungan yang sama dalam penggunaan aplikasi *Android* untuk mengatasi pencatatan manual, memperluas akses informasi produk, dan meningkatkan efisiensi transaksi. Misalnya, penelitian tentang sistem penjualan *Optik TOP* berbasis *Android* mengungkapkan bahwa pencatatan buku dan arsip dapat menyulitkan pencarian informasi. Selain itu, penelitian pada *Toko Optik Kunanti* juga menyoroti masalah antrean, di mana informasi masih diperoleh melalui media konvensional, serta pembuatan laporan yang dilakukan dengan menggunakan kertas. Penelitian lain mengenai aplikasi penjualan online berbasis *Android* dan aplikasi *UMKM* memperlihatkan bahwa katalog, pemesanan, pembayaran, dan pengelolaan transaksi dapat diintegrasikan dalam aplikasi mobile. Fokus penelitian ini khusus pada *UMKM Bintang Makmur*, yang menggabungkan berbagai fitur seperti katalog produkacamata, keranjang, checkout, konfirmasi pembayaran, status pesanan, riwayat, rating/komentar, chat, dan pengelolaan admin dalam satu aplikasi *Android*. Aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai katalog, tetapi juga sebagai sarana transaksi dan pengelolaan pesanan. Implementasi aplikasi merupakan tahap penerapan hasil perancangan menjadi aplikasi yang dapat digunakan, termasuk pengkodean, pengujian, dan penerapan sesuai kebutuhan. Aplikasi dirancang untuk menjalankan fungsi tertentu bagi pengguna, dengan *Android* sebagai platform aplikasi mobile dan *Android Studio* sebagai lingkungan pengembangan yang menyediakan editor kode, emulator, debugger, dan alat pendukung lainnya. Sistem penjualan dalam penelitian ini merupakan serangkaian prosedur untuk mengelola transaksi mulai dari pemesanan hingga pembayaran dan penyusunan informasi penjualan, yang diwujudkan melalui katalog, keranjang, checkout, pembayaran, status pesanan, dan pengelolaan oleh admin. *Kotlin* digunakan sebagai bahasa pemrograman aplikasi *Android*, sedangkan *Firebase* mendukung pengelolaan data dan fitur aplikasi, termasuk validasi login serta penyimpanan data pesanan dan komunikasi secara real-time.



Gambar 1. Kerangka pemikiran penelitian yang menunjukkan permasalahan, kendala, solusi, fitur sistem, dan hasil yang dicapai

2. Metode Penelitian

2.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian perlu memahami kondisi, kebutuhan, dan permasalahan yang terjadi dalam proses penjualan dan

pembayaran pada UMKM Bintang Makmur. Hasil pengamatan digunakan sebagai dasar perancangan dan implementasi aplikasi.

2.2 Teknik Pengumpulan Data

- 1) Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan penjualan dan pembayaran, termasuk alur transaksi, pengelolaan produk, proses pembayaran, dan kendala yang dihadapi dalam sistem yang berjalan.
- 2) Wawancara dilakukan dengan pemilik UMKM untuk memperoleh informasi mengenai proses bisnis, kebutuhan pengguna, dan masalah operasional.
- 3) Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung dalam penelitian dan implementasi sistem.

Tabel 1. Analisis Kebutuhan

Jenis	Kebutuhan Utama
Pengguna	Melihat katalog; mencari produk; melakukan pemesanan melalui keranjang dan checkout; memilih metode pembayaran.
Fungsional	Menampilkan katalog/detail; mengelola keranjang dan total pembayaran; memproses serta menyimpan pesanan.
Nonfungsional	Kotlin dan Android Studio; berjalan pada perangkat Android; antarmuka sederhana, mudah digunakan, dan responsif.

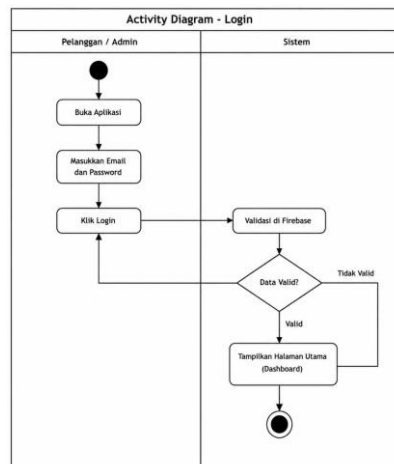
2.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem menerjemahkan kebutuhan menjadi alur proses, struktur data, dan antarmuka. Diagram *use case* menggambarkan interaksi antara pelanggan dan admin. Pelanggan dapat melakukan registrasi, login, melihat produk, menambahkan produk ke keranjang, melakukan checkout, melakukan pembayaran, mengunggah bukti pembayaran, serta melihat status dan riwayat pesanan, rating/komentar, chat, dan logout. Admin dapat login, mengelola produk dan pesanan, memverifikasi pembayaran, memperbarui status pesanan, membalas chat, dan *logout*.

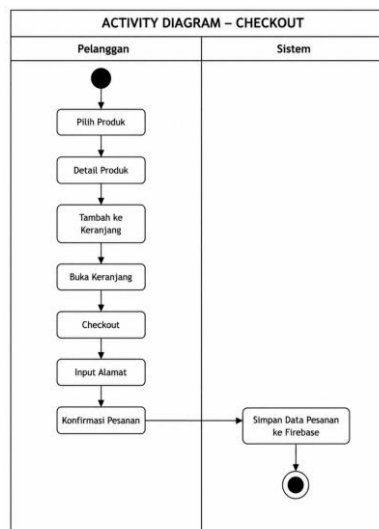


Gambar 2. Use case diagram aplikasi penjualan dan pembayaran kacamata

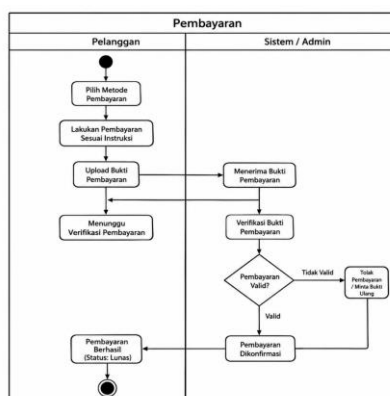
Activity diagram digunakan untuk menjelaskan alur login, checkout, pembayaran, dan chat. Pada proses login, email dan password akan divalidasi oleh *Firebase*. Selanjutnya, pada tahap checkout, pelanggan memilih produk, membuka keranjang, melakukan checkout, mengisi alamat, dan mengonfirmasi pesanan sehingga data dapat disimpan. Dalam tahap pembayaran, pelanggan melihat total, memilih metode pembayaran, dan mengunggah bukti transfer yang akan diverifikasi oleh admin. Pada fitur chat, pesan antara pelanggan dan admin disimpan dan ditampilkan melalui *Firebase*, sehingga komunikasi dapat berlangsung secara langsung.



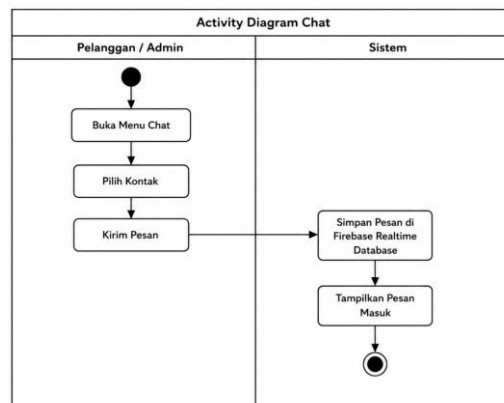
Gambar 3. Activity diagram login



Gambar 4. Activity diagram checkout



Gambar 5. Activity diagram pembayaran



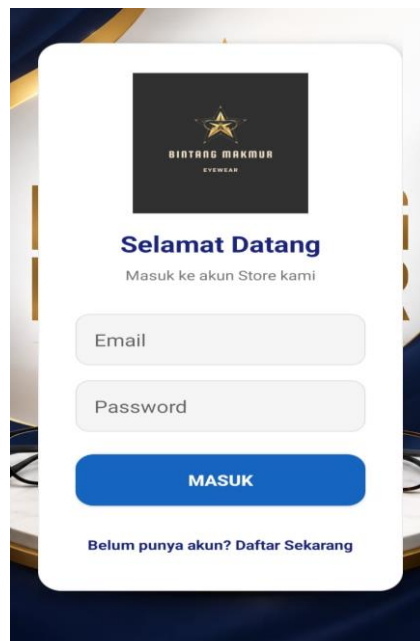
Gambar 6. Activity diagram chat

3. Hasil dan Pembahasan

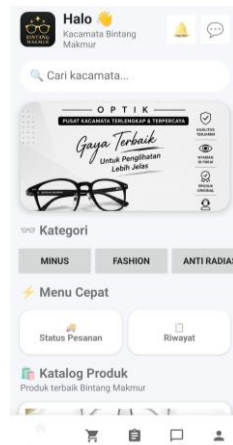
3.1 Hasil

3.1.1 Implementasi Aplikasi

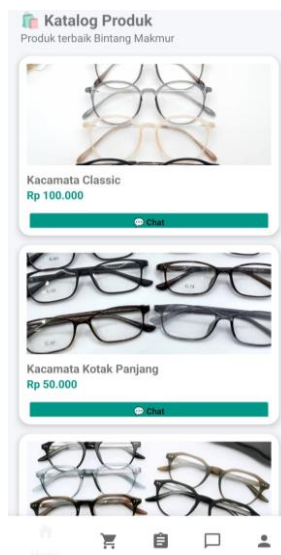
Implementasi aplikasi dilakukan menggunakan *Android Studio* dan bahasa *Kotlin*. Aplikasi menyediakan autentikasi pengguna sebelum mengakses layanan. Setelah masuk, pelanggan dapat melihat halaman utama dan katalog, memilih produk, memasukkannya ke dalam keranjang, melakukan checkout, mengonfirmasi pembayaran, memantau status dan riwayat pesanan, memberikan rating/komentar, serta berkomunikasi dengan admin. Di sisi admin, tersedia dashboard untuk mengelola produk dan pesanan, memverifikasi pembayaran, memperbarui status pesanan, dan berkomunikasi dengan pelanggan.



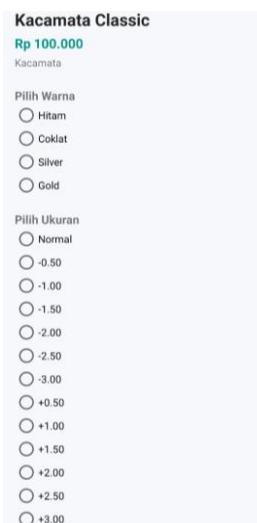
Gambar 7. Halaman login aplikasi



Gambar 8. Halaman home aplikasi



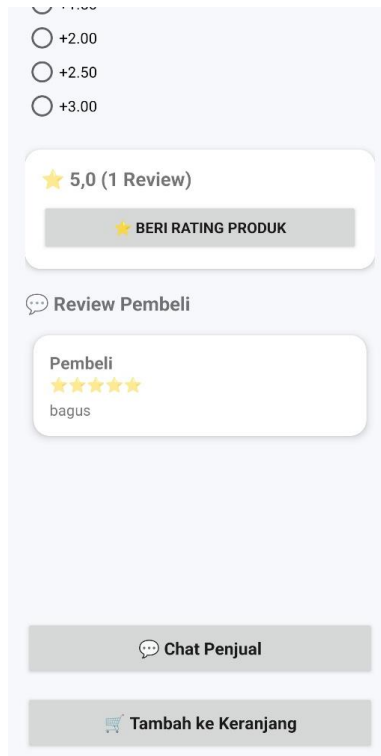
Gambar 9. Halaman katalog produk



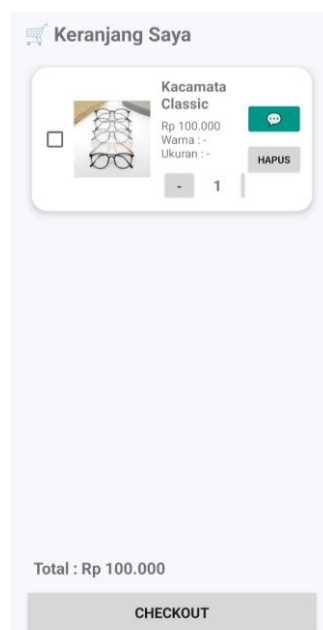
Gambar 10. Halaman detail produk kacamata

3.1.2 Fitur Transaksi

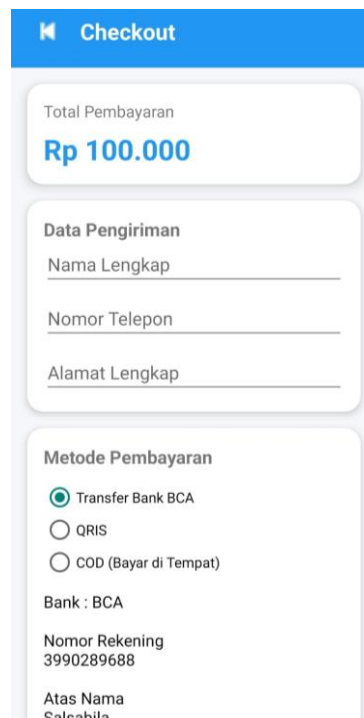
Halaman detail produk menampilkan informasi produk seperti nama, harga, deskripsi, stok, pilihan warna, dan ukuran. Setelah produk dipilih, pelanggan dapat memasukkannya ke dalam keranjang. Halaman keranjang menampilkan daftar produk yang dipilih beserta total pembayaran. Proses checkout digunakan untuk mengonfirmasi produk dan data pemesanan.



Gambar 11. Halaman rating dan komentar produk



Gambar 12. Halaman keranjang belanja



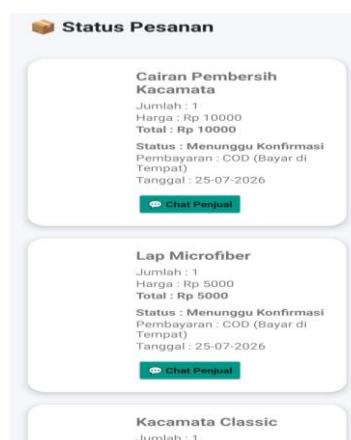
Gambar 13. Halaman checkout dan pembayaran

3.1.3 Fitur Pembayaran

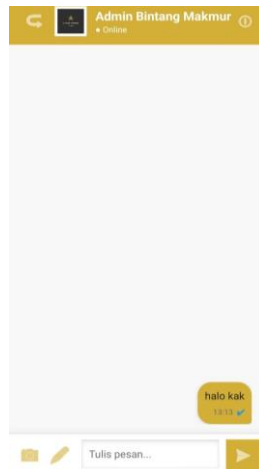
Fitur pembayaran dalam implementasi berfungsi untuk menampilkan informasi pembayaran dan menyediakan proses unggah bukti transfer. Berdasarkan batasan penelitian, mekanisme ini merupakan konfirmasi pembayaran dan bukan integrasi langsung dengan *payment gateway*. Setelah bukti transfer tersedia, admin dapat memeriksa dan melakukan verifikasi.

3.1.4 Status Pesanan, Chat, dan Profil

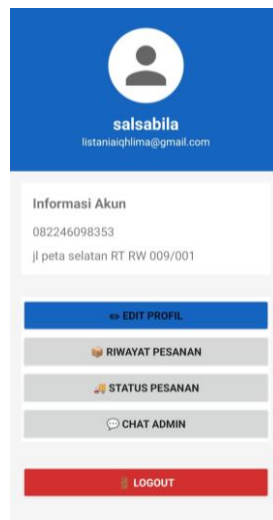
Halaman status pesanan memberikan informasi mengenai perkembangan pesanan hingga transaksi selesai. Halaman chat digunakan sebagai media komunikasi antara pelanggan dan admin terkait produk maupun pemesanan. Halaman profil menampilkan data akun serta menyediakan pengaturan akun dan opsi logout.



Gambar 14. Halaman status pesanan



Gambar 15. Halaman chat pelanggan dengan admin



Gambar 16. Halaman profil pengguna



Gambar 17. Dashboard admin

3.1.5 Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan menggunakan *Black Box Testing*. Pengujian ini berfokus pada input dan output tanpa memeriksa struktur internal kode. Tujuan pengujian adalah untuk memastikan fitur berjalan sesuai kebutuhan, menemukan kegagalan fungsi, memastikan proses transaksi dan pembayaran berjalan dengan baik, memastikan data di *Firebase* dapat diproses dan ditampilkan, serta memastikan aplikasi dapat digunakan oleh pelanggan dan admin.

Tabel 2. Ringkasan skenario pengujian pelanggan

No.	Fitur	Skenario	Hasil
1	Login	Email dan password benar	Berhasil
2	Registrasi	Data pendaftaran lengkap	Berhasil
3	Produk	Memilih produk pada katalog	Berhasil
4	Keranjang	Menambahkan produk	Berhasil
5	Checkout	Konfirmasi produk dan pemesanan	Berhasil
6	Pembayaran	Mengunggah bukti pembayaran	Berhasil
7	Status pesanan	Membuka status pesanan	Berhasil
8	Riwayat	Membuka riwayat transaksi	Berhasil
9	Chat	Mengirim pesan ke admin	Berhasil
10	Profil	Membuka halaman profil	Berhasil

Tabel 3. Ringkasan skenario pengujian admin

No.	Fitur	Skenario	Hasil
1	Login admin	Email dan password benar	Berhasil
2	Data produk	Menambahkan produk	Berhasil
3	Edit produk	Mengubah produk	Berhasil
4	Hapus produk	Menghapus produk	Berhasil
5	Data pesanan	Membuka daftar pesanan	Berhasil
6	Verifikasi pembayaran	Memeriksa bukti pembayaran	Berhasil
7	Status pesanan	Mengubah status pesanan	Berhasil
8	Chat	Membalas pesan pelanggan	Berhasil
9	Logout	Keluar dari aplikasi	Berhasil

Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh skenario yang dicantumkan dalam tabel pengujian untuk pelanggan dan admin berstatus berhasil. Di sisi pelanggan, fungsi utama transaksi mulai dari login, pemilihan produk, pengelolaan keranjang, checkout, pembayaran, status, riwayat, chat, hingga profil berjalan sesuai dengan keluaran yang diharapkan. Di sisi admin, pengelolaan produk, pesanan, verifikasi pembayaran, perubahan status, chat, dan logout juga menghasilkan keluaran yang sesuai.

3.2 Pembahasan

Implementasi aplikasi ini berhasil menjawab permasalahan utama yang diidentifikasi pada tahap awal, yaitu kebutuhan untuk menyampaikan informasi produk secara lebih terstruktur. Informasi yang sebelumnya disampaikan secara langsung atau melalui media sosial kini dapat dipusatkan dalam katalog aplikasi. Pelanggan tidak hanya dapat melihat produk, tetapi juga melakukan pencarian, melihat detail, memasukkan produk ke dalam keranjang, dan melakukan checkout. Perubahan ini membuat alur pembelian menjadi lebih terorganisir dan efisien. Dari sisi transaksi, aplikasi ini menggabungkan proses checkout dengan konfirmasi pembayaran. Fitur unggah bukti pembayaran memberikan admin data yang dapat diperiksa sebelum pesanan diproses, sehingga meningkatkan akurasi dan kecepatan dalam pengelolaan transaksi. Dashboard admin juga memusatkan pengelolaan produk, pesanan, pembayaran, dan komunikasi dengan pelanggan.

Selain itu, status pesanan dan riwayat transaksi membantu pelanggan memperoleh informasi mengenai perkembangan transaksi tanpa harus selalu meminta informasi secara manual. Penggunaan Firebase sebagai backend mendukung penyimpanan data dan proses autentikasi pengguna. Dalam *activity diagram checkout*, data pesanan disimpan ke Firebase, sementara pada *activity diagram chat*, pesan antara pelanggan dan admin disimpan dalam Firebase Realtime Database dan ditampilkan secara real-time kepada pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa rancangan aplikasi tidak hanya berfokus pada tampilan, tetapi juga menghubungkan proses transaksi dengan penyimpanan data yang efisien. Meskipun seluruh skenario pengujian yang terdokumentasi menunjukkan hasil yang berhasil, cakupan penelitian ini tetap memiliki batasan. Konfirmasi pembayaran saat ini masih berbasis unggah bukti, dan aplikasi belum terintegrasi langsung dengan payment gateway. Penelitian ini juga belum membahas sistem pengiriman secara langsung serta pengelolaan keuangan atau akuntansi secara menyeluruh. Oleh karena itu, keberhasilan pengujian harus dipahami sebagai keberhasilan fungsi yang diuji, bukan sebagai evaluasi menyeluruh terhadap semua aspek operasional bisnis. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Herwanto dan Artaye (2022), yang menunjukkan bahwa aplikasi berbasis Android dapat meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan transaksi dan akses informasi produk pada usaha kecil dan menengah. Aplikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan sistem penjualan yang lebih modern dan terintegrasi.

4. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengimplementasikan aplikasi penjualan dan pembayaran kacamata berbasis Android untuk UMKM Bintang Makmur Jakarta. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan Kotlin dan Android Studio dengan dukungan Firebase. Sistem menyediakan fungsi autentikasi, katalog dan detail produk, pencarian, keranjang, checkout, konfirmasi pembayaran melalui unggah bukti, status dan riwayat pesanan, rating dan komentar, chat, profil, serta dashboard admin untuk pengelolaan produk dan pesanan. Pengujian yang dilakukan menggunakan Black Box Testing terhadap fungsi pelanggan dan admin menunjukkan bahwa seluruh skenario yang terdokumentasi menghasilkan status berhasil. Aplikasi ini telah memenuhi kebutuhan fungsional yang diuji dan dapat menjadi media digital untuk membantu penyampaian informasi produk, pemesanan, konfirmasi pembayaran, dan pengelolaan pesanan. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan untuk menambahkan integrasi payment gateway agar proses pembayaran dan verifikasi dapat dilakukan secara lebih otomatis. Selain itu, pengembangan integrasi pengiriman atau pelacakan pesanan juga penting untuk melengkapi proses transaksi end-to-end. Penambahan laporan penjualan dan analitik yang lebih lengkap akan sangat membantu pengambilan keputusan bagi UMKM. Meningkatkan keamanan, backup, dan pengelolaan data Firebase juga perlu diperhatikan untuk penggunaan jangka panjang. Terakhir, melakukan pengujian lebih luas dengan lebih banyak pengguna, perangkat, dan kondisi jaringan dapat meningkatkan kualitas aplikasi secara keseluruhan.

5. Daftar Pustaka

- Arif, S. M., Tama, B. J., & Purwoko, H. (2026). Pelatihan Pemrograman Mobile Android dengan Bahasa Kotlin pada Komunitas Belajar Bareng. *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, 4(3). <https://doi.org/10.30998/x3mhvg75>.
- Baidowi, A., Yakob, G. S., Barronzoeputra, G. Q., Fahmi, H., & Sarimole, F. M. (2024). Implementasi Sistem Penjualan Pada Berbasis Aplikasi. *AJAD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(1), 89-95.

- Depi, S., & Zahmi, A. (2023). Android Aplikasi Modul Pembelajaran Berbasis Android Untuk Siswa Kelas X Smk Dhuafa Padang Tahun Ajaran 2023/2024. *Journal of Scientech Research and Development*, 5(2), 924-934. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v5i2.266>.
- Fadhillah, R., Ramadhan, Y. R., & Muni, L. S. A. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Point of Sale Berbasis Android Menggunakan Extreme Programming. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 10117-10123.
- Fatahillah, F., & Sancoko, S. D. (2024). IMPLEMENTASI SISTEM PENJUALAN ONLINE KACAMATA BERBASIS ANDROID UNTUK MENDUKUNG PERTUMBUHAN BISNIS ALAT OPTIK. *INTECOMS: JOURNAL OF INFORMATION TECHNOLOGY AND COMPUTER SCIENCE Yupedume.uu: IPM2KPE*, 7(6), 2147-2159.
- Firmansyah, Y., & Wahyu Rafdinal, S. E. (2026). *Aplikasi bisnis mobile pada UMKM*. PT. Revormasi Jangkar Philosophy.
- Hamdani, Z. A. (2025). *Rancang Bangun Sistem E-commerce Pada Optik Civeri Untuk Mendukung Strategi Digital Marketing Berbasis B2C* (Doctoral dissertation, Universitas Kuningan).
- Herwanto, R., & Artaye, K. (2022). Sistem Informasi Penjualan Pada Optik Top Berbasis Android. *Jurnal Alib Teknologi Sistem Informasi (JATSI)*, 2(2).
- Naufal, S. A., & Nasir, M. (2025). RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS MOBILE PADA UMKM JAVIER RAJUT MENGGUNAKAN ANDROID STUDIO DAN FIREBASE. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(5), 8387-8395.
- Paramudita, F., Zulfa, M. I., & Taryana, A. (2024). Implementasi Devops Pada Pengembangan Aplikasi Android Pendeteksi Kualitas Beras Berbasis Machine Learning. *Transm. J. Ilm. Tek. Elektro*, 26(3), 105-113.
- Paramudita, F., Zulfa, M. I., & Taryana, A. (2024). Implementasi Devops Pada Pengembangan Aplikasi Android Pendeteksi Kualitas Beras Berbasis Machine Learning. *Transm. J. Ilm. Tek. Elektro*, 26(3), 105-113.
- Paryanta, P., Susilo, N. A. P., & Rahayu, E. P. (2022). Sistem Informasi Reservasi Mara Coffee & Eatery. *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, 28(2), 162-172.
- Sadiah, A. H., & Voutama, A. (2025). Rancang Bangun Sistem Penjualan Online berbasis Android menggunakan Metode UML Studi Kasus Toko NiceSo. *Dinamik*, 30(1), 46-55. <https://doi.org/10.35315/dinamik.v30i1.9803>
- Sudewa, A., Nawindah, N., & Tju, T. E. E. (2023). Penerapan Aplikasi UMKM Penjualan Berbasis Android pada Kedai Betawi Mpok Mimin. *Jurnal Inovasi Masyarakat*, 3(3), 98-103. <https://doi.org/10.33197/jim.v3i3.1098>.
- Suradi, A. A. M., Syaharuddin, A. Z., Ardiansyah, A., & Afifah, A. N. N. (2025). Rancang Bangun Aplikasi Katalog Berbasis Android Pada Toko LM Cell. *e-Jurnal JUSITI (Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi)*, 14(1), 1-12. <https://doi.org/10.36774/jusiti.v14i1.1706>.