

Aplikasi Mobile Sales Berbasis Android untuk Pemesanan Produk pada UD. Karya Sejati

Diterima:

19 Juli 2026

Revisi:

3 Agustus 2026

Terbit:

10 Agustus 2026

***Rohmatulloh, Moh. Anshori Aris Widya, Sujono**

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

Abstrak— Latar Belakang: Proses pemesanan barang yang masih bersifat manual di UD. Karya Sejati sering kali memicu keterlambatan transaksi serta kekeliruan dalam memasukkan data. **Tujuan:** Studi ini dilaksanakan untuk merancang serta mengimplementasikan aplikasi *mobile sales* berbasis Android guna mendigitalisasi mekanisme pemesanan. **Metode:** Pendekatan *Research and Development (R&D)* diterapkan pada kajian ini dengan menggunakan model *Waterfall* dalam kerangka *System Development Life Cycle (SDLC)*. Data dikumpulkan lewat wawancara, studi pustaka, serta pengamatan langsung, kemudian keandalan sistem diuji memakai teknik *Black Box Testing*. **Hasil:** Output penelitian ini berupa aplikasi *mobile sales* Android dengan menu utama seperti *dashboard*, autentikasi *login*, pemilihan produk, keranjang belanja, transaksi *checkout*, detail pembayaran, dan histori transaksi yang berfungsi dengan baik. **Kesimpulan:** Sistem baru ini terbukti efektif dalam mempermudah operasional pemesanan bagi staf pemasaran di lapangan, walaupun sistem belum terintegrasi dengan fitur navigasi *GPS*. Untuk pengembangan berikutnya, disarankan memperluas fungsionalitas aplikasi dengan menambahkan sistem pemberitahuan status pesanan dan modul pelacakan kurir secara *real-time*.

Kata Kunci— Aplikasi Mobile Sales; Android; Pemesanan Produk; SDLC Waterfall

Abstract— Background: Conventional systems of product ordering at UD. Karya Sejati frequently trigger delays in transactions and inaccuracies in data logging. **Objective:** The primary goal of this research is to create and deploy an Android-based mobile sales system to digitize the ordering flow. **Methods:** This study leverages a Research and Development (R&D) methodology integrated with the Waterfall System Development Life Cycle (SDLC) framework. While data gathering was performed via field observations, interviews, and literature reviews, validation was executed through Black Box Testing. **Results:** The study yields an Android mobile sales application equipped with login, dashboard, product catalog, cart, checkout, payment processing, and transaction history, all of which operate smoothly. **Conclusion:** Although the application successfully digitalizes field sales ordering operations, it lacks GPS-based location tracking capabilities. Future studies are encouraged to incorporate order notification features and real-time shipping tracking modules to enhance system utility.

Keywords— Mobile Sales Application; Android; Product Ordering; SDLC Waterfall

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Rohmatulloh,
Progam Studi Sistem Informasi,
Universitas KH. A. Wahab Hasbullah,
Email: rochmaed378@gmail.com
Orchid ID: <https://orcid.org/0009-0006-5089-960X>

I. PENDAHULUAN

Kegiatan pemesanan barang memegang peranan krusial dalam aktivitas harian perusahaan karena berfungsi sebagai pintu gerbang utama dimulainya transaksi penjualan. Apabila proses ini dikerjakan secara konvensional, risiko keterlambatan pencatatan, kekeliruan input data, dan hambatan dalam melacak progres pesanan akan meningkat, yang pada akhirnya mengganggu kinerja bisnis secara menyeluruh (Setiawan & Haryono 2025). Sejalan dengan kemajuan teknologi digital, penerapan platform seluler berbasis Android menjadi alternatif efektif untuk merasionalisasi prosedur pemasaran karena menawarkan fleksibilitas tinggi, mempercepat verifikasi transaksi, serta menyajikan data terkini secara *real-time* (Firmansyah & Utami 2024). Implementasi sistem berbasis mobile ini terbukti sanggup mendorong produktivitas kerja sekaligus mempermudah manajemen dalam merapikan dokumentasi keuangan agar lebih presisi dan terorganisasi (Hafidz & Ikhwan 2024).

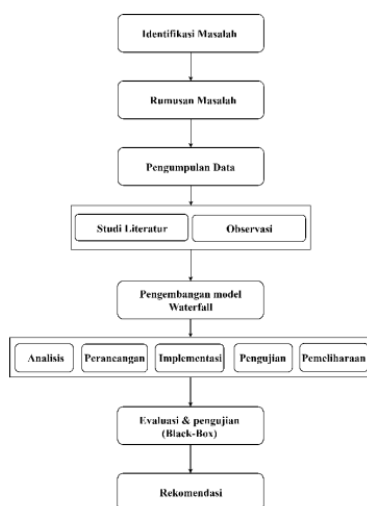
UD. Karya Sejati merupakan unit usaha di bidang konveksi dan penyaluran barang yang sebenarnya sudah memakai sistem informasi untuk operasional harian mereka. Kendati demikian, pencatatan pesanan oleh tim pemasaran eksternal masih mengandalkan cara manual, yakni menulis detail pesanan pada kertas lalu diserahkan ke admin kantor untuk diinput ke komputer pusat. Sistem tradisional tersebut berakibat pada lambatnya pengolahan pesanan, tingginya potensi salah catat, serta sulitnya memantau status pengerjaan pesanan oleh bagian pengiriman. Penggunaan perangkat lunak mobile bagi sales lapangan dapat menjadi pemecahan masalah yang efektif untuk mewujudkan proses pemesanan yang cepat, rapi, dan terarsip baik guna mendongkrak kualitas pelayanan pelanggan (Papuantoni, Tewa, & Burhan 2026; Pratiwi & Meitofa 2022).

Sejumlah kajian terdahulu telah merancang berbagai aplikasi berbasis Android untuk memodernisasi aktivitas pemasaran dan pemesanan sebagai bagian dari tinjauan pustaka. Sebagai contoh, Firmansyah dan Utami (2024) mendesain program penjualan berbasis Android dengan metode *Waterfall* guna meningkatkan keakuratan rekaman data transaksi penjualan. Sementara itu, Setiawan dan Haryono (2025) mengimplementasikan *Mobile Point of Sales* untuk memperbarui pengelolaan order agar terintegrasi secara dinamis pada server terpusat. Selain itu, riset dari Pratiwi dan Meitofa (2022) menyajikan aplikasi order Android yang menyederhanakan interaksi konsumen sekaligus mereduksi human error dalam pembukuan. Untuk memperkaya kajian, Hafidz dan Ikhwan (2024) mengungkapkan bahwa kasir berbasis Android mampu menaikkan efisiensi operasional toko, dan penelitian Papuantoni, Tewa, dan Burhan (2026) menciptakan aplikasi Android pemantau transaksi secara *real-time* yang mempermudah kendali administrasi oleh pengelola.

Jika ditinjau dari studi terdahulu, kebanyakan perancangan sistem Android diarahkan untuk aplikasi *Point of Sale* toko, aplikasi kasir mandiri, atau pemesanan langsung oleh pembeli eceran. Namun, riset-riset tersebut belum mengulas secara mendalam kebutuhan operasional agen pemasaran lapangan yang bekerja secara mobile. Letak perbedaan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya adalah fokus pada pembuatan aplikasi *mobile sales* yang menghubungkan kegiatan fisik *sales canvasser* dengan sistem logistik internal perusahaan konveksi, lengkap dengan pengecekan persediaan secara berkala. Melalui rancangan ini, unsur kebaruan (*novelty*) yang diusung ialah penyediaan fitur entri pesanan untuk banyak pelanggan yang dikelola oleh satu akun petugas penjualan di lapangan. Berpijak dari hal itu, tujuan utama dari riset ini yaitu mendesain serta menerapkan sistem penjualan berbasis Android di UD. Karya Sejati demi mempercepat rekapitulasi data penjualan serta mereduksi kesalahan administrasi.

II. METODE

Kajian ini dikerjakan dengan menerapkan metode *Research and Development (R&D)* yang fokus pada pengembangan produk teknologi. Melalui pendekatan *R&D* ini, dirancang sebuah perangkat lunak aplikasi *mobile sales* berbasis Android yang relevan dengan kebutuhan pengguna nyata. Sistem yang dikembangkan diharapkan mampu mendukung penuh efisiensi mekanisme pemesanan produk konveksi di UD. Karya Sejati secara digital (Huda & Sufidah 2025). Untuk memberikan gambaran alur pengerjaan yang sistematis, tahapan riset selengkapnya disajikan pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Diagram Alur Tahapan Penelitian (Huda & Sufidah, 2025)

A. Metode Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan untuk mendukung penelitian ini bersumber dari data primer serta data sekunder. Data primer dikumpulkan langsung di lapangan lewat komunikasi intensif dengan

staf dan manajemen UD. Karya Sejati. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui penelusuran referensi akademis berupa buku, jurnal ilmiah, dan dokumen teknis yang berhubungan dengan sistem informasi serta rekayasa perangkat lunak. Penggabungan kedua jenis data ini dilakukan untuk menyusun landasan teori dan kebutuhan fungsional yang menyeluruh. Dengan demikian, aplikasi yang dibangun nantinya benar-benar selaras dengan kebutuhan nyata pengguna di perusahaan (Pirmansyah et al. 2025; Sadali, Putra, & Anugrah 2023).

B. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan informasi, peneliti menerapkan tiga teknik utama yaitu observasi, wawancara, dan studi literatur. Kegiatan pengamatan langsung dilakukan di UD. Karya Sejati untuk mengidentifikasi alur kerja penjualan konvensional beserta kendala operasional yang kerap muncul. Selanjutnya, sesi diskusi interaktif digelar bersama pemilik, admin kantor, serta tim pemasaran guna merumuskan kebutuhan teknis sistem baru. Peneliti juga menelaah pustaka dari jurnal bereputasi dan buku teks untuk mendapatkan dasar teoretis dalam merancang sistem mobile ini. Penerapan seluruh metode ini ditujukan untuk menjamin keabsahan data serta kelengkapan spesifikasi kebutuhan sistem sebelum proses coding dimulai (Fadli 2021; Pirmansyah et al. 2025; Sadali et al. 2023).

C. Metode Pengembangan Sistem

Alur pembangunan aplikasi pada studi ini menerapkan kerangka *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan model siklus *Waterfall*. Pemilihan model *Waterfall* didasarkan pada karakteristik pengerjaannya yang linear dan sekuensial, di mana tiap fase wajib dituntaskan secara penuh sebelum berpindah ke langkah berikutnya. Pola ini dinilai sangat cocok untuk menyusun aplikasi *mobile sales* UD. Karya Sejati mengingat seluruh kebutuhan operasional telah dipetakan secara jelas sejak awal. Melalui pengawasan tahapan yang teratur, model *Waterfall* dapat meminimalkan deviasi program sehingga siklus pengembangan berjalan terarah mulai dari fase analisis hingga pemeliharaan berkala (Setiawan & Haryono 2025; Setiawan & Yazid 2025). Visualisasi dari setiap tahapan *SDLC Waterfall* yang diterapkan dalam penelitian ini dapat dicermati pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Metode SDLC *Waterfall*

Berdasarkan Gambar 2, tahapan pengembangan sistem pada penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

1. *Requirement Analysis*

Fase analisis kebutuhan (*Requirement Analysis*) dilaksanakan guna menguraikan kebutuhan fungsional serta non-fungsional aplikasi secara mendalam. Rumusan hasil analisis ini nantinya dijadikan panduan utama dalam mendesain sistem agar selaras dengan ekspektasi calon pengguna. Langkah pemetaan alur kerja secara konkret juga dilakukan terhadap aktivitas pencatatan transaksi yang dijalankan *sales canvasser* di lapangan. Dengan menerapkan pengkajian yang mendetail pada tahap ini, semua spesifikasi teknis dan limitasi operasional program dapat ditentukan secara mantap sebelum memasuki fase penulisan skrip kode.

2. *Design*

Fase perancangan (*Design*) berfokus pada visualisasi kebutuhan sistem yang mencakup rancangan arsitektur, relasi basis data, serta tata letak antarmuka pengguna (Pirmansyah et al. 2025). Sebagai acuan operasional pemrograman, peneliti memodelkan perilaku sistem menggunakan notasi standar *Unified Modeling Language (UML)* (Kurniawan et al. 2024). Layout antarmuka dibuat sederhana mungkin agar staf penjualan di lapangan dapat bernavigasi tanpa kesulitan saat melakukan transaksi cepat. Dokumentasi cetak biru yang komprehensif dari hasil akhir perancangan ini menjadi pedoman utama yang siap ditranslasikan oleh programmer ke tahapan pengodean.

3. *Development*

Tahap pemrograman dilaksanakan dengan mengonversi rancangan arsitektur perangkat lunak ke dalam bentuk baris kode terstruktur agar aplikasi siap dijalankan. Proses pengerjaan ini menghasilkan produk akhir berupa program aplikasi *mobile sales* berbasis Android yang mengacu pada cetak biru terdahulu (Fernanda & Wibowo 2025). Lingkungan pengembangan terintegrasi (*IDE*) *Android Studio* dipilih secara optimal untuk memperlancar penulisan kode sumber aplikasi. Pada fase ini pula, semua menu transaksi dan manajemen pemesanan dikoneksikan dengan basis data server pusat instansi.

4. *Testing*

Fase pengujian dikerjakan melalui pendekatan *Black Box Testing* guna membuktikan bahwa setiap fitur berjalan harmonis dengan spesifikasi sistem (Nurfathullah & Purnamasari 2024). Validasi ini menitikberatkan pada kesesuaian nilai masukan (input) dan luaran (output) aplikasi tanpa perlu memeriksa alur kode program internal (Uminingsih et al. 2022). Area pengujian utama diprioritaskan pada integrasi menu pemesanan stok dan keakuratan data sisa barang secara *real-time* untuk *sales canvasser*. Hasil pengetesan yang memuaskan ini memberikan garansi bahwa aplikasi terbebas dari kesalahan fungsional fatal saat diimplementasikan secara resmi di lapangan.

5. Maintenance

Fase pemeliharaan (*Maintenance*) dimulai segera setelah sistem aktif digunakan guna memantau kestabilan aplikasi saat dioperasikan oleh sales. Kegiatan penanganan *bug*, sinkronisasi kebutuhan bisnis baru, serta optimasi sistem dilakukan berkala agar aplikasi berjalan tanpa kendala (Ghozali & Sofian 2026). Perawatan rutin ini juga meliputi peningkatan kinerja *database* serta pemutakhiran pustaka agar kompatibel dengan sistem operasi Android versi terbaru. Langkah preventif ini krusial diterapkan guna memastikan masa pakai aplikasi bertahan lama dan responsif terhadap ekspansi bisnis organisasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menguraikan hasil perancangan dan implementasi aplikasi *mobile sales* berbasis Android yang dirancang untuk UD. Karya Sejati. Pembahasan berfokus pada visualisasi antarmuka menu utama yang dioperasikan oleh tenaga *sales canvasser* dalam menginput pesanan barang di lapangan. Di samping itu, dipaparkan pula rincian pengujian fungsionalitas sistem memakai teknik *Black Box Testing* demi menjamin integritas program. Implementasi menyeluruh ini diselaraskan dengan kebutuhan praktis di lapangan guna memecahkan masalah kelambatan pencatatan manual.

A. Implementasi Fitur Pemesanan Produk

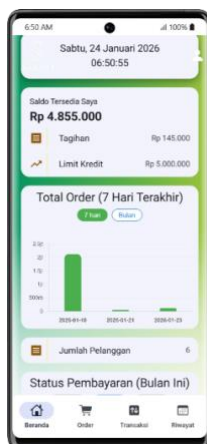
1. Halaman Login



Gambar 3. Halaman Login

Halaman masuk (*login*) bertindak sebagai gerbang verifikasi identitas bagi tenaga sales sebelum menggunakan aplikasi. Pengguna diwajibkan menginput *username* serta *password* yang terdaftar secara sah agar fitur transaksi dapat terbuka. Prosedur keamanan ini diterapkan guna melindungi kerahasiaan data transaksi penjualan dari akses pihak luar yang tidak bertanggung jawab. Mekanisme autentikasi *login* bagi pengguna tersebut secara visual ditunjukkan pada Gambar 3.

2. Halaman Dashboard



Gambar 4. Halaman Dashboard

Menu beranda (*dashboard*) menampilkan ringkasan informasi operasional yang diperlukan sales lapangan dalam hitungan detik. Data penting yang ditampilkan mencakup batas sisa kredit, nominal tagihan, visualisasi grafik penjualan, serta daftar pelanggan aktif. Selain itu, antarmuka ini menyediakan tombol pintas untuk mengakses pemesanan produk, pencatatan transaksi baru, dan histori belanja. Layout panel kontrol utama yang user-friendly tersebut diilustrasikan pada Gambar 4.

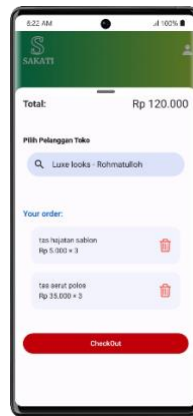
3. Halaman Pemilihan Produk



Gambar 5. Halaman Pemilihan Produk

Halaman katalog produk berfungsi menyajikan daftar stok barang siap kirim yang ada di gudang UD. Karya Sejati. Petugas penjualan dapat mengonfigurasi jumlah pesanan barang secara langsung berdasarkan permintaan pelanggan di lokasi. Di samping itu, terdapat opsi untuk memasukkan barang terpilih ke keranjang *virtual* sebelum melangkah ke proses penyelesaian transaksi. Struktur tampilan katalog produk digital yang dinamis ini dapat dicermati pada Gambar 5.

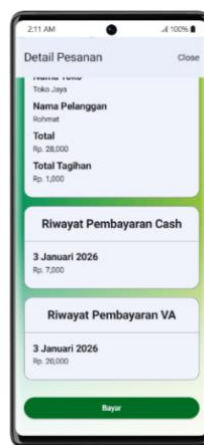
4. Halaman Checkout



Gambar 6. Halaman Checkout

Menu peninjauan akhir (*checkout*) dirancang untuk memeriksa kembali rincian produk yang telah dimasukkan ke keranjang belanja. Melalui halaman ini, sales dapat mengaitkan transaksi dengan nama pelanggan serta alamat toko penerima secara presisi. Sesaat setelah data dilengkapi, sistem akan mengakumulasikan total tagihan secara otomatis untuk dikirim ke server pusat. Tampilan formulir verifikasi keranjang pesanan ini disajikan pada Gambar 6.

5. Halaman Detail Pembayaran



Gambar 7. Halaman Pembayaran

Halaman konfirmasi transaksi menyajikan rincian data order yang telah berhasil diproses oleh *sales canvasser*. Rincian data tersebut berisi nama pelanggan, profil toko, nominal belanja keseluruhan, serta histori angsuran. Aplikasi ini dirancang fleksibel dengan mendukung pencatatan pembayaran tunai maupun melalui integrasi rekening *virtual*. Tampilan visual dari perincian tagihan pemesanan barang tersebut dimuat pada Gambar 7.

6. Halaman Riwayat Pesanan



Gambar 8. Riwayat Pesanan

Halaman histori pesanan menampilkan catatan menyeluruh mengenai transaksi yang telah dirampungkan oleh petugas sales. Data yang terekam meliputi status pelunasan terupdate, detail produk yang dibeli, serta struk digital pembayaran pelanggan. Keberadaan menu ini mempermudah tenaga pemasaran dalam mengawasi progres pengiriman barang secara independen. Tampilan log riwayat transaksi yang tersimpan rapi ini diperlihatkan pada Gambar 8.

B. Pengujian

Pengujian fungsional aplikasi ini dilakukan secara ketat dengan menerapkan metode pengujian *Black Box Testing*. Tujuan utama dari pengujian ini adalah memvalidasi bahwa seluruh menu di dalam sistem berjalan harmonis tanpa kegagalan operasional. Peneliti memfokuskan skenario uji coba pada fungsi-fungsi vital yang menyokong alur pemesanan barang. Evaluasi ini mencakup pengujian modul autentikasi akun sales, ketepatan penyimpanan transaksi, hingga validasi pencatatan histori pesanan.

Tabel 1. Hasil Pengujian Fungsionalitas Sistem

ID UJI	Table Test Case- Fungsional			
	<i>Fitur</i>	<i>Skenario pengujian</i>	<i>Hasil yang diharapkan</i>	<i>Status</i>
L-01	Login	Memasukkan username dan password yang valid	Sistem menampilkan dashboard	Berhasil
L-02	Login	Memasukkan username atau password yang tidak valid	Sistem menampilkan pesan kesalahan login	Berhasil
D-01	Dashboard	Membuka halaman dashboard	Informasi saldo, tagihan, limit kredit, dan menu berhasil ditampilkan	Berhasil

ID UJI	Table Test Case- Fungsional			
	<i>Fitur</i>	<i>Skenario pengujian</i>	<i>Hasil yang diharapkan</i>	<i>Status</i>
P-01	Pemilihan Produk	Memilih produk dan menentukan jumlah pembelian	Produk berhasil dipilih sesuai jumlah yang ditentukan	Berhasil
P-02	Keranjang	Menambahkan produk ke keranjang	Produk berhasil masuk ke keranjang belanja	Berhasil
P-03	Checkout	Memilih pelanggan dan melakukan checkout	Data pesanan berhasil disimpan ke sistem	Berhasil
P-04	Detail Pesanan	Membuka detail pesanan	Informasi pesanan dan pembayaran berhasil ditampilkan	Berhasil
P-05	Pembayaran	Melakukan proses pembayaran	Status pembayaran berhasil diperbarui sesuai transaksi	Berhasil
P-06	Riwayat Pesanan	Membuka menu riwayat pesanan	Riwayat transaksi berhasil ditampilkan	Berhasil

Mengacu pada data pengujian *Black Box Testing* yang terangkum pada Tabel 1, keseluruhan fitur aplikasi dipastikan beroperasi tanpa kendala teknis. Modul masuk sistem, pemilihan item, *checkout* belanja, pencatatan kas, hingga riwayat pemesanan terbukti sukses dan bebas dari cacat logika. Temuan utama dari studi ini mengindikasikan bahwa pembuatan aplikasi *mobile sales* yang disesuaikan dengan pola distribusi konveksi lapangan mampu meminimalisasi terjadinya salah catat karena terintegrasi dengan validasi persediaan barang secara otomatis. Hasil temuan ini memperkuat kesimpulan dari riset Setiawan dan Haryono (2025) yang menegaskan bahwa digitalisasi tata kelola pesanan via perangkat seluler menghasilkan sistem arsip transaksi yang lebih rapi, transparan, dan produktif. Implementasi aplikasi baru ini terbukti memberikan kontribusi nyata terhadap efisiensi operasional harian perusahaan.

IV. KESIMPULAN

Riset ini telah sukses merealisasikan tujuan dasarnya, yakni menciptakan program *mobile sales* berbasis Android guna memfasilitasi pencatatan order secara elektronik di UD. Karya Sejati. Hasil pengujian *Black Box Testing* menyimpulkan seluruh fungsi program berjalan sesuai dengan kriteria yang ditentukan sehingga sangat layak dioperasikan oleh sales canvasser. Kendati demikian, sistem yang dirancang masih memiliki kelemahan karena belum menyertakan pemantauan posisi fisik sales secara langsung lewat navigasi GPS. Sebagai saran untuk penelitian berikutnya, disarankan merancang fitur pemberitahuan status transaksi serta pelacakan distribusi logistik secara real-time dari pusat. Selain pengembangan fungsionalitas tersebut, analisis antarmuka dan kenyamanan pengguna (*user experience*) juga penting diteliti kembali demi penyempurnaan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadli, Muhammad Rijal. 2021. "Memahami desain metode penelitian kualitatif." *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 21(1):33–54. doi: <https://doi.org/10.35889/progresif.v21i1.2548>.
- Fernanda, Niko, dan Adityo Permana Wibowo. 2025. "Implementasi Model Waterfall dalam Aplikasi Manajemen Keuangan Berbasis Android." *Journal of Information System Research (JOSH)* 6(2):931–40. doi: <https://doi.org/10.47065/josh.v6i2.6370>.
- Firmansyah, Yuan Satria, dan Wahyu Sri Utami. 2024. "Rancangan Aplikasi Android Untuk Sistem Penjualan Di Toko Roti Asli Dengan Metode Waterfall." *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (JINTEKS)* 6(4):902–11. doi: <https://doi.org/10.51401/jinteks.v6i4.4865>.
- Ghozali, Adi Fari, dan Rudy Sofian. 2026. "Perancangan Perangkat Lunak Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall." *FIKI (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)* XVI(1):26–31. doi: <https://doi.org/10.56244/fiki.v16i1.1159>.
- Hafidz, Khairul, dan Ali Ikhwan. 2024. "The Android-Based Cashier Service Information System Utilizes the Waterfall Method." *Journal of Information Systems and Informatics* 6(2):959–78. doi: <https://doi.org/10.51519/journalisi.v6i2.748>.
- Huda, Samsul, dan Siti Sufidah. 2025. "Pengembangan Aplikasi Portofolio Digital Untuk Optimalisasi Pelaporan Kinerja Guru Berbasis Website." *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Komputer* 4(1):61–69. doi: <https://doi.org/10.53624/jsitik.v4i1.767>.
- Kurniawan, Rizky Dwi, Yudie Irawan, Arif Setiawan, dan Noor Latifah. 2024. "Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Pada Laboratorium Klinik Prima Medika Kudus Berbasis Web Menggunakan UML (Unified Modeling Language)." *SITECH (Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi)* 7(2):28–34. doi: <https://doi.org/10.24176/sitech.v7i2.13427>.
- Nurfathullah, Muhammad, dan Intan Purnamasari. 2024. "Pengujian Blackbox Pada Sistem Pemesanan Untuk Sales Order Di Pt Bukit Muria Jaya Berbasis Equivalence Partitions." *JITET (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan)* 12(2):1141–47. doi: <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i2.4174>.
- Papuantoni, Rama, Mustamin Tewa, dan Iswal Burhan. 2026. "Design and Development of an Android-Based Application for Receiving and Tracking Menu Orders in a Café." *JEENI: Journal of Electrical Engineering and Informatics* 3(2):71–77. doi: <https://doi.org/10.59562/jeeni.v3i2.11231>.
- Pirmansyah, Saikin, Saeful Hamdi, dan Sofiansyah Fadli. 2025. "Penerapan Metode Waterfall Dalam Pengembangan Website Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah (Studi Kasus: UMKM Pengrajin Pandan Lanji Bersatu)." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 9(3):4458–66. doi: <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>.
- Pratiwi, Nunik, dan Rois Sovi Meitofa. 2022. "Jurnal Teknik Informatika dan Komputer Aplikasi Mobile Berbasis Android Untuk Pemesanan Makanan." *Jurnal Teknik Informatika dan Komputer* 1(2):56–61. doi: <https://doi.org/10.22236/jutikom.v1i2.11367>.
- Sadali, Muhamad, Yupi Kuspani Putra, dan Andri Wahyu Anugrah. 2023. "Rancang Bangun Sistem Point Of Sale Berbasis Mobile untuk Meningkatkan Produktivitas Usaha." *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi* 6(2):371–80. doi: <https://doi.org/10.29408/jit.v6i2.16811>.
- Setiawan, Eko, dan Ahmad Subhan Yazid. 2025. "Analisis Perancangan Sistem Informasi Tabungan Sekolah Dasar XYZ Menggunakan Metode Waterfall dan PIECES." *Progresif: Jurnal Ilmiah Komputer* 21(1):339–52. doi: <https://doi.org/10.35889/progresif.v21i1.2548>.

- Setiawan, Fareesdzy Akhtarabillah, dan Kholid Haryono. 2025. "Digitalisasi Manajemen Pesanan Pabrik Abon melalui Aplikasi Mobile Point-of-Sales." *Technologia : Jurnal Ilmiah* 16(4):832–40. doi: <http://dx.doi.org/10.31602/tji.v16i4.20679>.
- Uminingsih, Muhamad Nur Ichsanudin, Muhammad Yusuf, dan Suraya. 2022. "Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula." *STORAGE – Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer* 1(2):1–8. doi: <https://doi.org/10.55123/storage.v1i2.270>.