



RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PENCATATAN TRANSAKSI PENJUALAN PRODUK PADA STARTUP JEBUG ART COLLECTION

Ida Bagus Ngurah Indiartha Yadnya¹, I Gede Juliana Eka Putra², I Gusti Agung Pramesti Dwi Putri³

^{1,2,3}*Universitas Primakara, Kota Denpasar, Bali, Indonesia*

Penulis Korespondensi: gusindi2204@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi pemesanan dan pencatatan transaksi penjualan produk pada startup Jebug Art Collection. Permasalahan utama yang dihadapi adalah informasi produk yang masih bergantung pada Instagram dan komunikasi langsung, serta pencatatan transaksi yang masih dilakukan secara manual menggunakan nota atau kwitansi fisik. Kondisi tersebut berisiko menyebabkan kehilangan bukti transaksi, kesalahan pencatatan, dan kesulitan dalam rekapitulasi data. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Rapid Application Development (RAD), dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sistem yang dihasilkan berbasis web dan menyediakan fitur informasi produk, pemesanan melalui WhatsApp, pengelolaan jenis produk, pengelolaan produk, pencatatan transaksi, serta pencetakan laporan transaksi. Pengujian dilakukan menggunakan Black Box Testing dari sisi pengembang (peneliti) serta User Acceptance Testing (UAT) kepada owner dan customer. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem dapat berjalan sesuai kebutuhan dan dapat digunakan untuk mendukung proses pemesanan serta pencatatan transaksi secara lebih efektif, terstruktur, dan mudah dikelola.

Kata Kunci: *Sistem Informasi, Pemesanan, Transaksi Penjualan, Website, RAD, Black Box Testing, User Acceptance Testing.*

Riwayat Artikel :

Tanggal diterima : 06-08-2026

Tanggal terbit : 13-09-2026

Kutipan :

Yadnya, I. B. N. I., Putra, I. G. J. E., & Putri, I. G. A. P. D. (2026). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PENCATATAN TRANSAKSI PENJUALAN PRODUK PADA STARTUP JEBUG ART COLLECTION. *INFOTECH Journal*, 12(2), 234–239. <https://doi.org/10.31949/infotech.v12i2.19593>



1. PENDAHULUAN

Di dalam kemajuan era digital saat ini, teknologi informasi saat ini memainkan peran krusial dalam menunjang aktivitas bisnis. Perkembangan bisnis yang begitu sangat pesat mendorong berbagai sektor usaha, baik kecil maupun besar, untuk mengadopsi sistem digital sebagai upaya meningkatkan efisiensi operasional serta memperluas jangkauan pasar. Kebutuhan untuk mendapatkan informasi dengan cepat, dan terbaru menjadi hal yang paling penting dalam kemajuan ini (Bangun et al., 2024) (Djohan et al., 2025). Mungkin Salah satu teknologi yang berperan penting adalah internet, yang memberikan kemudahan dalam mengakses informasi serta memungkinkan bisnis terhubung dengan pelanggan atau *customer* secara lebih luas dan cepat.

Pada saat perkembangan teknologi yang berkembang begitu pesatnya banyak sekali perusahaan menggabungkan atau mengintegrasikan sistem informasi agar bisa meningkatkan transparansi, pengawasan dan agar bisa melakukan efisiensi operasional dalam menjalankan bisnisnya, Salah satu sistem informasi yang diimplementasikan dalam menjalankan bisnis adalah sistem pemesanan dan pencatatan transaksi penjualan. Sistem ini memungkinkan penggunaanya untuk mengakses informasi produk, melakukan pemesanan dengan cepat, dan mencatat serta mengelola data transaksi dengan lebih terstruktur. Investasi dalam sistem ini sangat penting agar perusahaan tetap kompetitif dalam pasar yang dinamis dan berkembang pesat (Ginting et al., 2024) (Gede et al., 2023). Model sistem seperti ini sangat tepat diterapkan pada perusahaan yang memiliki alur pemesanan dan pencatatan transaksi penjualan, seperti *startup* Jebug Art Collection.

Jebug Art Collection adalah *startup* yang bergerak di bidang pemesanan dan penyewaan produk keperluan tari Bali, seperti kostum tari, aksesoris, topeng, hingga berbagai sarana pertunjukan lainnya. Dalam operasionalnya, *startup* ini kerap menerima permintaan produk dari *customer* yang berasal dari berbagai daerah, baik secara *online* melalui Instagram maupun secara langsung di lokasi usaha. Media sosial Instagram lebih difokuskan sebagai media dokumentasi terhadap aktivitas pemesanan, transaksi produk, serta dokumentasi acara yang menggunakan produk dari *startup* ini. Akibatnya, tidak tersedia informasi produk secara spesifik, sehingga banyak *customer* menghubungi melalui pesan langsung pada Instagram dengan konteks pertanyaan yang sama yaitu terkait informasi produk secara berulang, dengan frekuensi sekitar 5 hingga 20 pesan per hari. Kondisi ini tentu tidak efisien dan menyulitkan proses pelayanan *customer*.

Di sisi lain, *startup* ini mencatat rata-rata 80 hingga 150 transaksi penjualan per bulan, dengan nilai transaksi tertinggi yang dapat mencapai sekitar 145 juta rupiah. Namun, seluruh pencatatan transaksi masih dilakukan secara manual menggunakan nota atau kwitansi fisik. Hal ini mengakibatkan,

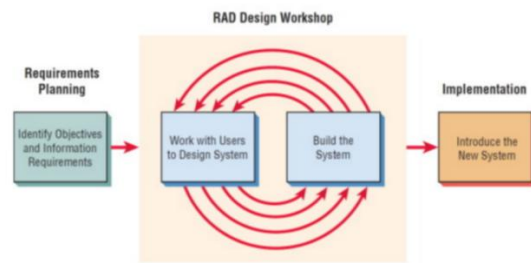
kehilangan atau kerusakan bukti transaksi merupakan hal yang sering terjadi, yang pada akhirnya menghambat proses rekapitulasi dan pelaporan transaksi secara menyeluruh.

Metode RAD atau yang bisa disebut *Rapid Application Development* merupakan metode atau pendekatan dalam pengembangan sistem yang berfokus pada kecepatan dan kemampuan beradaptasi dengan cara yang berulang atau iteratif. Seperti yang dijelaskan pada penelitian (Adriansyah et al., 2020), penggunaan RAD memungkinkan pencatatan transaksi penjualan yang awalnya manual menjadi lebih efisien dan akurat dengan menggunakan sistem. Pada penelitian (Kholifah & Nurmianti, 2022) juga menunjukkan bahwa RAD mampu mengoptimalkan sistem pemesanan berbasis web, sehingga meningkatkan kemudahan *customer* dalam melakukan pemesanan maupun bertransaksi. Dengan pendekatan ini, pengembangan sistem dapat dilakukan dengan lebih cepat dan lebih dengan permintaan pengguna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mengusulkan solusi untuk merancang bangun sistem informasi pemesanan dan pencatatan transaksi penjualan produk pada *startup* Jebug Art Collection. Sistem ini dirancang dengan pendekatan pengembangan menggunakan metode RAD yang akan menampilkan informasi produk, memungkinkan *customer* melakukan pemesanan langsung, serta mencatat transaksi penjualan secara lebih tertata dan terstruktur bagi pemilik atau *owner startup*. Keberadaan sistem ini diharapkan mampu membantu Jebug Art Collection dalam mengelola segala macam aktivitas bisnis, khususnya dalam pemesanan dan pencatatan transaksi penjualan secara lebih efisien serta meningkatkan kualitas dan profesionalisme layanan yang diberikan kepada *customer*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi pemesanan serta pencatatan transaksi penjualan yang diharapkan dapat meningkatkan akurasi pengelolaan data, mempercepat proses transaksi, dan mendukung operasional bisnis secara optimal (Nanda et al., 2025), (Gusti et al., 2026), (Sidiarta et al., 2018).

2. METODE

Penelitian ini menerapkan metode RAD di dalam prosesnya. RAD merupakan pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang menekankan kecepatan pembuatan sistem dengan melibatkan partisipasi aktif pengguna di setiap tahapan pengembangannya. Metode ini sangat cocok untuk proyek berskala kecil hingga menengah yang membutuhkan hasil cepat dan fleksibel terhadap perubahan kebutuhan pengguna (Arizona et al., 2023).



Gambar 1. Metode RAD

Sumber : (Kendall, 2010)

Gambar 1. merupakan model RAD yang diadopsi dari penelitian oleh (Kendall, 2010), dimana terdapat tiga tahap utama dalam metode ini, yaitu sebagai berikut:

a. Requirements Planning

Pada tahap ini dilakukan identifikasi terhadap tujuan pengembangan sistem dan kebutuhan informasi yang harus dipenuhi. Aktivitas meliputi pengumpulan kebutuhan, analisis proses bisnis, serta penentuan spesifikasi sistem yang diinginkan.

b. RAD Design Workshop

Tahap ini merupakan fase perancangan dan pengembangan sistem yang dilakukan secara iteratif, dengan melibatkan umpan balik pengguna secara langsung. Proses ini berbentuk seperti workshop, di mana pengembang akan melakukan perancangan sistem serta pembangunan prototipe awal, lalu menampilkan rancangan antarmuka maupun alur sistem kepada pengguna. Selama workshop berlangsung, pengguna akan memberikan tanggapan terhadap prototipe tersebut, dan selanjutnya analis melakukan perbaikan atau penyempurnaan pada modul-modul sistem sesuai masukan yang diterima. Proses ini dilakukan berulang kali hingga sistem benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Lama waktu workshop dapat bervariasi tergantung pada tingkat kompleksitas sistem yang dikembangkan. Tahap ini juga dilakukan pengujian terhadap sistem ketika sudah memasuki tahap akhir untuk mengetahui apakah sistem sudah berjalan dengan semestinya.

c. Implementation

Setelah sistem dinyatakan siap, akan dilakukan pengenalan serta implementasi penuh ke lingkungan operasional dan memperkenalkan sistem baru kepada seluruh pengguna untuk digunakan secara aktual.

2.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan sistem informasi untuk merancang dan membangun sistem pemesanan serta pencatatan transaksi penjualan pada Jebug Art Collection. Penelitian dilakukan dengan mengidentifikasi proses bisnis yang sedang berjalan, kebutuhan pengguna, serta permasalahan dalam proses pemesanan dan pencatatan transaksi secara manual. Hasil

identifikasi tersebut digunakan sebagai dasar dalam perancangan dan pengembangan sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan operasional Jebug Art Collection. Penelitian dilaksanakan pada Jebug Art Collection dengan melibatkan *owner* dan staf sebagai pihak yang memahami proses bisnis dan kebutuhan sistem.

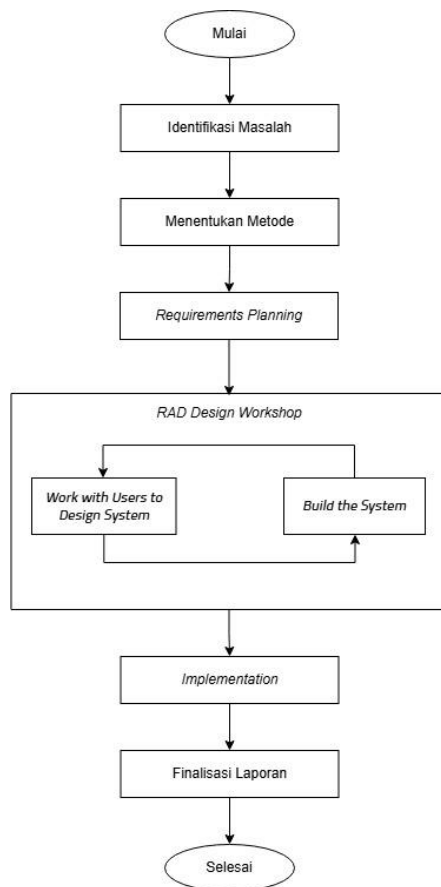
2.2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung terhadap proses pemesanan, penjualan, serta pencatatan transaksi yang berlangsung pada Jebug Art Collection untuk memperoleh gambaran mengenai prosedur operasional yang sedang berjalan. Wawancara dilakukan secara langsung dengan *owner* Jebug Art Collection, Bapak I Wayan Sukadana, untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan sistem, proses pemesanan oleh pembeli, pencatatan dan riwayat transaksi, kendala pada proses manual, serta harapan terhadap sistem yang dikembangkan. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa catatan transaksi manual dan dokumen operasional yang berkaitan dengan proses pemesanan dan penjualan.

Instrumen yang digunakan dalam proses pengumpulan data berupa pedoman wawancara dan lembar observasi yang disusun berdasarkan kebutuhan penelitian. Data yang diperoleh berupa data kualitatif yang menggambarkan proses bisnis, kebutuhan pengguna, prosedur operasional, serta permasalahan yang ditemukan pada sistem yang sedang berjalan. Selain data primer yang diperoleh melalui observasi dan wawancara, penelitian juga menggunakan data sekunder yang diperoleh melalui studi literatur berupa jurnal ilmiah dan buku referensi yang berkaitan dengan metode *Rapid Application Development* (RAD), pengembangan sistem informasi, Bootstrap, dan UML. Hasil pengumpulan data selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam menentukan kebutuhan sistem dan merancang sistem informasi pemesanan serta pencatatan transaksi penjualan pada Jebug Art Collection.

2.3. Alur Penelitian

Rangkaian alur penelitian ini disusun secara terstruktur melalui beberapa tahapan, yang bertujuan untuk membangun sistem informasi pemesanan dan pencatatan transaksi penjualan pada *startup* Jebug Art Collection. Setiap tahap dilakukan secara terstruktur untuk memastikan sistem dapat dibangun sesuai dengan kebutuhan pengguna, menggunakan pendekatan metode *Rapid Application Development* (RAD). Tahapan-tahapan dalam alur penelitian ini dapat terlihat pada gambar 2 dan juga dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 2. Alur Penelitian

Identifikasi Masalah

Tahap ini dilakukan identifikasi terkait permasalahan inti dalam operasional Jebug Art Collection terkait pemesanan dan transaksi penjualan produk. Melalui wawancara dengan *owner startup*, ditemukan dua masalah utama. Pertama, kurangnya informasi produk spesifik di media sosial mengakibatkan banyaknya pertanyaan berulang dari *customer*, membuat proses pemesanan dan pelayanan tidak efisien. Kedua, pencatatan transaksi penjualan yang masih manual menggunakan nota fisik sering menyebabkan kehilangan bukti, yang menghambat rekapitulasi dan pelaporan transaksi penjualan.

Menentukan Metode

Pada tahap ini, penulis yang juga berperan sebagai peneliti memilih metode *Rapid Application Development* (RAD) karena dinilai dapat mempercepat proses pembuatan sistem dengan tetap melibatkan *owner* sebagai pengguna dalam proses pengembangannya secara berkala.

Requirements Planning

Pada tahap ini, fokus utama adalah memahami secara komprehensif proses bisnis pemesanan dan transaksi penjualan yang saat ini berjalan di Jebug Art Collection, dimana akan dilakukan identifikasi kebutuhan sistem untuk menentukan fungsionalitas inti yang krusial bagi sistem baru. Kegiatan yang akan dilakukan meliputi wawancara mendalam dengan *owner startup*, bapak Sukadana, untuk

menggal detail proses pemesanan, pencatatan manual, kendala seperti nota atau kwitansi hilang, serta harapan terhadap sistem yang akan dibangun. Selain itu, akan dilakukan observasi terhadap alur kerja yang ada. Berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan tersebut, kebutuhan fungsional sistem akan didefinisikan secara jelas, mengidentifikasi fitur-fitur spesifik yang akan dibangun. Selanjutnya, fitur-fitur fungsional ini akan dimodelkan menggunakan pemodelan UML, khususnya *Use Case Diagram*, untuk memvisualisasikan aktor (pengguna) dan fungsionalitas utama yang akan disediakan sistem.

RAD Design Workshop

Pada penelitian ini, tahapan akan dimulai dengan melakukan perancangan sistem menggunakan pemodelan UML, yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*, untuk memodelkan struktur dan alur kerja sistem. Setelah itu, pada tahap akan melibatkan sesi kolaborasi intensif dengan pemilik Jebug Art Collection. Dalam sesi ini, perancangan sistem maupun prototipe fungsional dari iterasi sebelumnya akan didemonstrasikan, dan umpan balik langsung akan dikumpulkan untuk menyempurnakan desain dan fungsionalitas. Berdasarkan umpan balik tersebut, perancangan sistem akan diperbarui. Selanjutnya, pada tahap ini juga dilakukan pembangunan sistem. Desain yang telah disepakati akan diterjemahkan ke dalam kode program, yaitu mengembangkan fitur-fitur sistem. Setelah sistem masuk pada tahap akhir, pengembang yaitu peneliti akan melakukan *Black Box Testing* secara komprehensif terhadap seluruh alur sistem untuk memverifikasi bahwa sistem memenuhi semua kebutuhan dari *owner startup*. Segala bug atau penyesuaian minor yang teridentifikasi akan segera diperbaiki. Siklus *RAD design workshop* pada penelitian ini, dibatasi dengan maksimal 60 hari.

Implementation

Tahap *Implementation* akan dimulai dengan pelatihan yang akan diberikan secara langsung kepada *owner startup* mengenai penggunaan setiap fitur sistem dan dokumentasi terhadap penggunaan sistem oleh *owner startup*. Setelah itu, sistem final akan diimplementasikan dan diserahkan kepada *owner startup* untuk digunakan dalam operasional sehari-hari.

Finalisasi Laporan

Peneliti menyusun laporan akhir yaitu skripsi yang mencakup seluruh tahapan penelitian, hasil temuan, proses evaluasi, serta kesimpulan dari sistem yang telah dibangun, sebagai bagian dari dokumentasi akademik yang mendukung penyelesaian penelitian ini.

3. PEMBAHASAN

3.1. Hasil Perancangan Sistem

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada Jebug Art Collection, sistem informasi yang dikembangkan

memiliki dua aktor utama, yaitu **customer** dan **owner**. Customer dapat mengakses katalog produk, melihat detail produk, serta melakukan pemesanan melalui WhatsApp, sedangkan owner dapat mengelola data produk, kategori produk, transaksi, dan laporan penjualan. Ringkasan kebutuhan sistem disajikan pada Tabel 1.

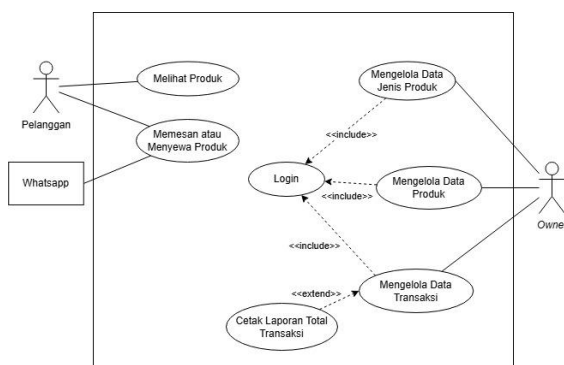
Tabel 1. Ringkasan Kebutuhan Sistem

Modul	Fungsi
Customer	Melihat katalog produk
Customer	Melihat detail produk
Customer	Pemesanan melalui WhatsApp
Owner	Login
Owner	Kelola kategori produk
Owner	Kelola produk
Owner	Kelola transaksi
Owner	Cetak laporan transaksi

Tabel 1 menunjukkan bahwa sistem dibangun berdasarkan kebutuhan utama pengguna, yaitu menyediakan media promosi digital sekaligus mendukung proses pencatatan transaksi secara terintegrasi sehingga aktivitas bisnis dapat dilakukan lebih efektif.

Selanjutnya, hubungan antaraktor dengan fungsi sistem divisualisasikan menggunakan Use Case Diagram sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.

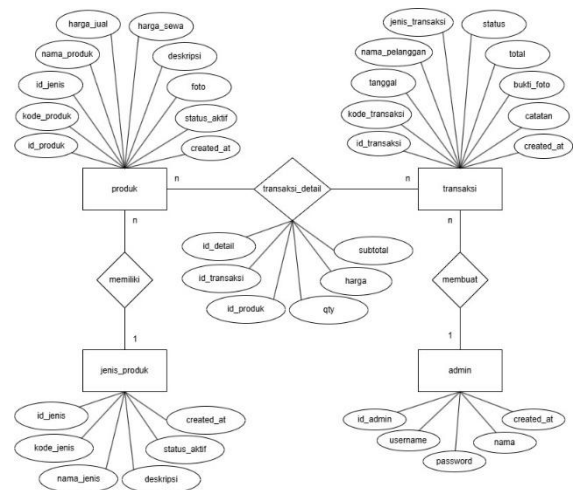
Gambar 3. Use Case Diagram Sistem



Gambar 2 memperlihatkan dua aktor utama yang berinteraksi dengan sistem, yaitu customer dan owner. Customer memiliki akses terhadap fitur informasi produk dan pemesanan melalui WhatsApp, sedangkan owner memiliki hak akses untuk mengelola seluruh data sistem.

Struktur basis data dirancang menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD) yang terdiri atas lima entitas utama sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.

Gambar 4. Entity Relationship Diagram (ERD)

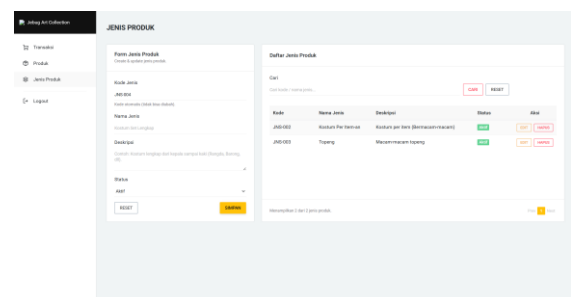


ERD menunjukkan hubungan antar entitas admin, produk, jenis produk, transaksi, dan detail transaksi yang membentuk struktur database sehingga proses penyimpanan data dapat dilakukan secara konsisten.

3.2. Implementasi Sistem

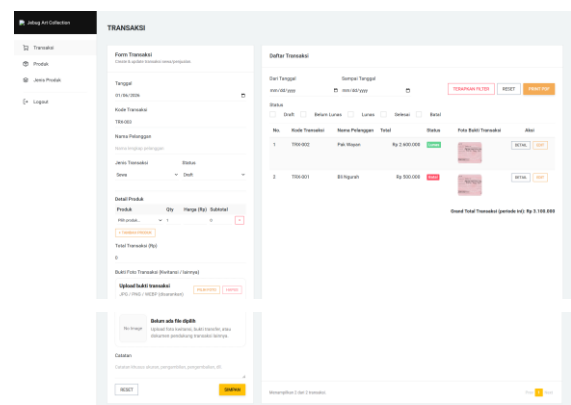
Implementasi sistem menghasilkan dua modul utama, yaitu modul customer dan modul owner. Modul customer digunakan untuk menampilkan informasi produk dan melakukan pemesanan, sedangkan modul owner digunakan untuk mengelola data produk serta transaksi.

Gambar 5. Halaman Produk Customer



Halaman produk pada gambar 5 menampilkan daftar produk berdasarkan kategori sehingga customer dapat menemukan produk dengan lebih cepat. Pada halaman ini juga tersedia tombol Detail dan tombol Pesan/Sewa yang terhubung langsung ke WhatsApp owner.

Gambar 6. Halaman Transaksi Owner



Halaman transaksi pada gambar 6 digunakan owner untuk mencatat transaksi penjualan maupun penyewaan produk. Sistem secara otomatis menyimpan data transaksi dan menyediakan fasilitas pencetakan laporan.

3.3. Hasil Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan menggunakan metode **Black Box Testing** dan **User Acceptance Testing (UAT)**.

Hasil Black Box Testing menunjukkan seluruh fungsi utama sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna sebagaimana ditunjukkan pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Black Box Testing

Modul	Hasil
Login	Berhasil
Produk	Berhasil
Jenis Produk	Berhasil
Transaksi	Berhasil
Laporan	Berhasil
Pemesanan WA	Berhasil

Seluruh fungsi utama berhasil dijalankan tanpa ditemukan kesalahan fungsional sehingga sistem dinyatakan memenuhi kebutuhan operasional.

Selain pengujian fungsional, dilakukan User Acceptance Testing terhadap satu owner dan tiga customer. Ringkasan hasil pengujian dapat dilihat pada **Tabel 3**.

Tabel 3. Ringkasan User Acceptance Testing

Responden	Hasil
Owner	Seluruh fitur diterima
Customer 1	Diterima
Customer 2	Diterima
Customer 3	Diterima

Seluruh responden menyatakan sistem dapat digunakan dengan baik. Masukan yang diperoleh berupa penambahan integrasi produk antara modul owner dan customer sehingga perubahan data produk dapat langsung ditampilkan pada website.

3.4. Pembahasan

Analisis "Why"

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem berhasil memenuhi kebutuhan operasional Jebug Art Collection karena seluruh fitur utama berhasil diuji menggunakan Black Box Testing dan diterima oleh

pengguna melalui User Acceptance Testing. Keberhasilan ini dipengaruhi oleh proses pengembangan yang diawali dengan identifikasi kebutuhan pengguna sehingga fitur yang dibangun sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Integrasi katalog produk dengan WhatsApp mempermudah proses pemesanan tanpa mengubah kebiasaan komunikasi pelanggan, sedangkan modul transaksi membantu owner dalam melakukan pencatatan penjualan secara lebih terstruktur dibandingkan pencatatan manual.

Selain itu, penggunaan basis data terintegrasi memungkinkan informasi produk dan transaksi tersimpan secara konsisten sehingga meminimalkan kesalahan pencatatan serta mempermudah penyusunan laporan penjualan.

Analisis "What Else"

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitianpenelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penerapan sistem informasi berbasis web mampu meningkatkan efektivitas pengelolaan data dan penyampaian informasi kepada pelanggan. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan website sebagai media promosi digital dan pengelolaan data secara terkomputerisasi.

Perbedaan utama penelitian ini terletak pada objek dan kebutuhan sistem yang dikembangkan. Sistem pada penelitian ini dirancang secara khusus untuk startup Jebug Art Collection yang bergerak pada bidang pemesanan dan penyewaan produk kesenian Bali, seperti kostum tari, topeng, aksesoris tari, dan perlengkapan pertunjukan lainnya. Sistem ini tidak hanya menampilkan katalog produk secara lebih jelas dan terstruktur, tetapi juga mengarahkan proses pemesanan melalui WhatsApp agar tetap sesuai dengan pola komunikasi yang sudah biasa digunakan oleh customer dan owner. Selain itu, sistem dirancang dengan biaya yang lebih terjangkau dan dapat dikustomisasi sesuai kebutuhan operasional startup, karena pengembangannya dilakukan berdasarkan kebutuhan langsung dari pengguna. Sistem ini juga menyediakan modul admin/owner untuk mengelola jenis produk, data produk, status produk, serta mencatat transaksi penjualan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi berupa pengembangan sistem informasi yang lebih spesifik, sederhana, terjangkau, dan adaptif terhadap kebutuhan bisnis rintisan produk kesenian Bali.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang dan membangun sistem informasi pemesanan dan pencatatan transaksi penjualan berbasis web pada Startup Jebug Art Collection yang terdiri atas modul **customer** dan **admin/owner**. Sistem mampu mendukung penyajian informasi produk, proses pemesanan melalui WhatsApp, pengelolaan data produk dan transaksi, serta pencetakan laporan secara lebih terstruktur. Hasil pengujian **Black Box Testing**

menunjukkan seluruh fungsi sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan, sedangkan **User Acceptance Testing (UAT)** menunjukkan bahwa sistem dapat diterima dan digunakan dengan baik oleh owner maupun customer. Dengan demikian, sistem yang dikembangkan mampu memenuhi tujuan penelitian, yaitu meningkatkan efektivitas promosi produk dan efisiensi pengelolaan transaksi pada Jebug Art Collection. Untuk penelitian selanjutnya, sistem dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur pembayaran online, manajemen stok, notifikasi pemesanan, serta melibatkan lebih banyak responden pada proses pengujian agar sistem menjadi lebih optimal.

PUSTAKA

- Adriansyah, R., Juliana, & Adnyani, L. P. W. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Udin Makasar Berbasis Java. *Jurnal Fasilkom*, 10(3), 277–281. <https://doi.org/10.37859/jf.v10i3.2282>
- Arizona, N. D., Yulia, & Adwiya, R. (2023). Implementation of the Rapid Application Development (RAD) Method in the Development of Sales Applications at Coffee Shops Using the Apriori Algorithm (Case study: SIMERA Coffee Shop) Nanda. *Bulletin of Computer Science and Electrical Engineering*, 4(1), 24–36. <https://doi.org/10.25008/bcsee.v4i1.1178>
- Bangun, D. A., Ananda Bangun, D., Ibrahim, H., & Penulis, K. (2024). Pengaruh Teknologi Informatika Dan Komunikasi Dalam Bisnis Internasional. *Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen (JUPIMAN)*, 3(1), 108–114.
- Djohan, H., Gusti, I., Pramesti, A., Putri, D., Putu, I., & Suyasa, B. (2025). “Analisis dan Perancangan Sistem Keuangan Universitas Primakara Menggunakan Unified Modeling Language (UML) dengan Metode Agile.” In *Jurnal Sistem Informasi dan Ilmu Komputer Prima (JUSIKOMP)* (Vol. 8, Number 2).
- Gede, I., Aditya, W., Putu, G., Juliharta, K., Gusti, I., Pramesti, A., & Putri, D. (2023). PENERAPAN FRAMEWORK COBIT 2019 DALAM AUDIT TATA KELOLA SISTEM INFORMASI PADA LPD DESA BERABAN. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Number 4).
- Ginting, A. J. B., Rahmadani, D., Sembiring, M. L., Saragih, L. S., & Putriku, A. E. (2024). Kemajuan Teknologi Informasi dalam Perkembangan Bisnis Global Advances in Information Technology in Global Business Development. *Perkembangan Bisnis Global. Jurnal Kreativitas Ilmiah Mahasiswa*, 2(4), 71–79.
- Gusti, I., Agung, A., Adyasari, W., Pramesti, G. A., Putri, D., Grana, E., & Dewi, A. (2026). Analysis of BRIsat Investment Success from Financial and Nonfinancial Perspectives. In *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)* (Vol. 10, Number 1). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>
- Kholifah, S. B. N., & Nurmianti, S. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Jasa Make-Up Artist (Mua) Berbasis Web. *Jurnal Rekayasa Nformasi*, 11(2), 146–152.
- Nanda, I. P., Saputra, A., Gede, I., Putra, J. E., Nyoman, I., & Anggara Wijaya, Y. (2025). Rancang Bangun Sistem Reservasi Kendaraan Berbasis Web (Studi Kasus: HanaBali Car Rental). *Remik: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 9(2). <https://doi.org/10.33395/remik.v9i2.14555>
- Sidiarta, putu, Agung Ayu Putri Ardyanti, A., & Gede Juliana Eka Putra, I. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Marketplace Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web. *Jurnal Teknologi & Manajemen Informatika*, 4(2).