



COMMUNITY ENGAGEMENT ARTICLE

Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Web pada UMKM HJM Garage Jonggol, Jawa Barat

Dadang Iskandar Mulyana ¹ | Fahmi Nuradi ² | Agiah Sofia ³ | Rosalina Saputri ⁴ | Ummi Kolbia ^{5*}

^{1,2,3,4,5*} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia.

Correspondence

^{5*} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia.
Email: miikolbia@gmail.com.

Funding information

Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika.

Abstract

The web-based sales application designed and developed for UMKM HJM Garage in Jonggol, West Java, aims to provide the much-needed support of information technology in their business operations. UMKM HJM Garage faces several challenges, including the lack of systematic reporting, difficulty in maintaining inventory availability, and struggles in tracking expenses and profits regularly. The objective of this application is to assist UMKM HJM Garage in enhancing productivity and simplifying its sales processes. It is equipped with inventory management, order tracking, and sales reporting features, expected to facilitate effective business management. With the implementation of this web-based sales application, it is anticipated that UMKM HJM Garage will manage sales more efficiently and significantly increase their revenue.

Keywords

Sales Application; MSMEs; Jonggol, West Java; Stock Management.

Abstrak

Aplikasi penjualan berbasis web yang dirancang dan dikembangkan untuk UMKM HJM Garage di Jonggol, Jawa Barat, bertujuan untuk memberikan dukungan teknologi informasi yang sangat dibutuhkan dalam menjalankan usaha mereka. UMKM HJM Garage menghadapi sejumlah masalah, termasuk kurangnya pelaporan yang sistematis, kesulitan dalam menjaga ketersediaan barang, dan tantangan dalam melacak pengeluaran dan keuntungan secara teratur. Tujuan aplikasi ini adalah untuk membantu UMKM HJM Garage dalam meningkatkan produktivitas dan menyederhanakan proses penjualan mereka. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur-fitur manajemen stok, pelacakan pesanan, dan pembuatan laporan penjualan, yang diharapkan dapat mempermudah UMKM HJM Garage dalam mengelola bisnis mereka secara efektif. Dengan adanya aplikasi penjualan berbasis web ini, diharapkan UMKM HJM Garage dapat mengelola penjualan dengan lebih efisien dan meningkatkan pendapatan mereka secara signifikan.

Kata Kunci

Aplikasi Penjualan; UMKM; Jonggol, Jawa Barat; Manajemen Stok.

1 | PENDAHULUAN

Dalam era perkembangan teknologi informasi yang pesat, UMKM di sektor makanan dan kafe semakin menyadari pentingnya mengadopsi inovasi teknologi untuk meningkatkan efisiensi operasional dan memberikan pelayanan yang unggul kepada pelanggan. Salah satu UMKM yang mencerminkan komitmen ini adalah HJM Garage di Jonggol, Jawa Barat. Sebagai pemain di industri kuliner, HJM Garage menetapkan visi untuk menjadi cafe yang tidak hanya dikenal atas kualitas layanannya kepada pelanggan, tetapi juga untuk etika kerja yang kuat dan ketekunan dalam berinovasi guna menciptakan pengalaman konsumen yang memuaskan. Kepemimpinan individu yang mendalam pengalamannya dan komitmen yang kuat terhadap perkembangan industri memberikan landasan yang kokoh bagi HJM Garage. Mereka tidak hanya menjalankan usaha ini dengan penuh semangat, tetapi juga memiliki rencana jangka panjang untuk ekspansi bisnis. Dalam kerangka ini, penelitian ini dirancang untuk mengembangkan dan merancang sebuah aplikasi penjualan berbasis web yang dapat memberikan solusi terkait manajemen stok untuk mendukung pertumbuhan dan efisiensi operasional UMKM ini.

Implementasi aplikasi penjualan berbasis web untuk UMKM HJM Garage dapat memanfaatkan metodologi seperti Scrum Andipradana & Hartomo (2021) dan Rapid Application Development (RAD) (Mulyani *et al.*, 2022). Metodologi tersebut memberikan pendekatan terstruktur dalam pengembangan perangkat lunak, memastikan kemajuan yang efisien dan iteratif dalam menciptakan aplikasi tersebut. Aplikasi tersebut sebaiknya difokuskan pada desain yang ramah pengguna dan pengalaman pengguna, seperti yang disorot dalam studi tentang desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) untuk sistem arsip dokumen (Firmansyah & Mulyani, 2014). Antarmuka yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan memudahkan navigasi yang lancar melalui proses penjualan. Selain itu, teori sebaiknya mempertimbangkan penambahan fitur seperti manajemen katalog produk, pemrosesan pesanan, dan integrasi pembayaran untuk menyederhanakan proses penjualan, seperti yang terlihat dalam studi tentang desain aplikasi penjualan online untuk Toko Spiccato di Bandung (Suprianto *et al.*, 2021). Fitur-fitur ini dapat meningkatkan fungsionalitas aplikasi dan memberikan pengalaman berbelanja yang lancar bagi pelanggan. Selain itu, aplikasi sebaiknya memberikan prioritas pada langkah-langkah keamanan untuk melindungi data dan transaksi pengguna, seperti yang ditekankan dalam studi tentang desain aplikasi Point of Sale (POS) untuk Toko Proyek Salfa di Tarakan (Akhsani & Hidayat, 2021).

Implementasi gerbang pembayaran yang aman dan enkripsi data dapat membangun kepercayaan dengan pelanggan dan memastikan keamanan informasi mereka. Studi-studi yang relevan telah dilakukan terkait dengan rancang bangun aplikasi penjualan berbasis web. Susilo (2018) dalam penelitiannya mengusulkan metode Waterfall dalam merancang toko online, sedangkan Manalu & Rachman (2022) mengadopsi model Incremental untuk membangun sistem informasi penjualan batik. Di sisi lain, Iqbal *et al.* (2022) fokus pada perancangan aplikasi penjualan berbasis web untuk Usaha Kecil Menengah (UKM). Selain itu, Andipradana & Hartomo (2021) menggunakan metode Scrum dalam merancang aplikasi penjualan online berbasis web, sementara Suprianto *et al.* (2021) memperkenalkan aplikasi Point of Sale berbasis web untuk toko Project Salfa di Tarakan. Aplikasi harus berfokus pada desain yang ramah pengguna dan pengalaman pengguna, seperti yang disorot dalam penelitian tentang desain aplikasi penjualan online untuk Toko Spiccato di Bandung (Bangsa & Hasugian, 2022). Antarmuka yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan memudahkan navigasi yang lancar melalui proses penjualan. Selain itu, aplikasi harus memprioritaskan langkah-langkah keamanan untuk melindungi data dan transaksi pengguna, seperti yang ditekankan dalam penelitian tentang desain aplikasi Point of Sale (POS) untuk Toko Project Salfa di Tarakan (Chandra *et al.*, 2023). Mengimplementasikan gerbang pembayaran yang aman dan enkripsi data dapat membangun kepercayaan dengan pelanggan dan memastikan keamanan informasi mereka. Selanjutnya, teori harus mengatasi pentingnya dukungan pasca-implementasi, pelatihan, dan pemeliharaan untuk memastikan kesuksesan berkelanjutan aplikasi, seperti yang disorot dalam penelitian tentang implementasi sistem penjualan untuk PT Kembang Joyo Sriwijaya (Raffin *et al.*, 2022). Memberikan dukungan dan pelatihan berkelanjutan dapat membantu pengguna memanfaatkan aplikasi secara efektif dan mengatasi masalah yang mungkin timbul.

Penelitian ini tidak hanya sebatas pada kebutuhan aplikasi penjualan, tetapi juga akan mengeksplorasi aspek-aspek seperti analisis kebutuhan pengguna, desain antarmuka pengguna yang ramah, serta implementasi fitur yang sesuai dengan dinamika bisnis HJM Garage. Melalui pengotomatisan manajemen stok, diharapkan aplikasi ini dapat membantu UMKM untuk lebih tertata dalam penyelenggaraan stok barang dagangan mereka. Pentingnya automasi manajemen stok tidak hanya terletak pada efisiensi waktu, tetapi juga pada kemampuan untuk memberikan pelayanan terbaik kepada pelanggan. Dengan data stok yang lebih akurat dan mudah diakses, HJM Garage diharapkan dapat merespons dengan lebih cepat terhadap permintaan pelanggan, meminimalkan kesalahan dalam catatan transaksi penjualan, dan meningkatkan kualitas pelayanan secara keseluruhan. Sebagai bagian dari upaya

meningkatkan efisiensi operasional, penelitian ini akan memberikan kontribusi yang signifikan bagi HJM Garage dalam mencapai tujuan ekspansi bisnis mereka. Dengan memahami kebutuhan spesifik UMKM ini, diharapkan aplikasi yang dihasilkan tidak hanya memenuhi kebutuhan operasional mereka, tetapi juga memberikan solusi yang tepat guna menghadapi tantangan yang mungkin timbul di masa depan.

2 | METODE

Metode pengumpulan data dilakukan melalui dua tahapan utama. Pertama, survei awal dilaksanakan untuk menggali informasi dan memahami kebutuhan serta harapan UMKM HJM Garage Jonggol terkait pengembangan aplikasi penjualan berbasis web. Dengan memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai kebutuhan mereka, langkah-langkah selanjutnya dapat dirancang untuk meningkatkan proses penjualan dan pengelolaan bisnis secara menyeluruh. Kedua, studi pustaka dilakukan untuk memperkaya pemahaman kami mengenai aplikasi penjualan berbasis web khususnya pada UMKM HJM Garage Jonggol. Langkah-langkah dalam studi pustaka melibatkan pencarian, analisis, dan ringkasan informasi yang relevan dari literatur yang tersedia. Pembangunan aplikasi penjualan berbasis web untuk UMKM HJM Garage Jonggol, Jawa Barat, mengadopsi metode Waterfall sebagai pendekatan utama. Proses ini melibatkan tahapan yang terstruktur untuk memastikan pengembangan aplikasi berjalan secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi.

No	Stakholder	Analisa Kebutuhan	Deskripsi
1	Admin	Pendaftaran Akun	Membuat akun baru untuk admin, manager, dan karyawan dalam sistem.
2		Login	Login ke dalam sistem sebagai administrator.
3		Dasbor	Melihat laporan stok dan penjualan secara keseluruhan.
4		Manajemen Produk	Menambah, mengedit, dan menghapus informasi produk.
5		Pembaruan Stok	Memperbarui jumlah stok produk saat diperlukan.
6		Pemantauan Stok	Memantau stok harian dan melihat laporan historis.
7		Laporan Penjualan	Melihat laporan penjualan harian, bulanan, dan tahunan.
8	Manager	Login	Login ke dalam sistem sebagai manager.
9		Dasbor	Melihat laporan stok dan penjualan untuk cabang atau divisi yang dikelola.
10		Pembaruan Stok	Memperbarui jumlah stok produk dan mengelola pemesanan dari karyawan.
11		Pemantauan Stok	Melihat laporan stok harian dan historis untuk area tanggung jawab.
12		Pemesanan Produk	Memesan produk untuk restok dari pemasok.
13	Karyawan	Laporan Penjualan	Melihat laporan penjualan harian, bulanan, dan tahunan.
14		Login	Login ke dalam sistem sebagai karyawan.
15		Dasbor	Melihat laporan stok yang dikelola.
16		Pembaruan Stok	Memperbarui jumlah stok produk setelah penjualan atau pengembalian.
17		Pemantauan Stok	Melihat laporan stok harian dan historis untuk area tanggung jawab.
18		Pemesanan Produk	Melakukan pemesanan produk yang dibutuhkan.

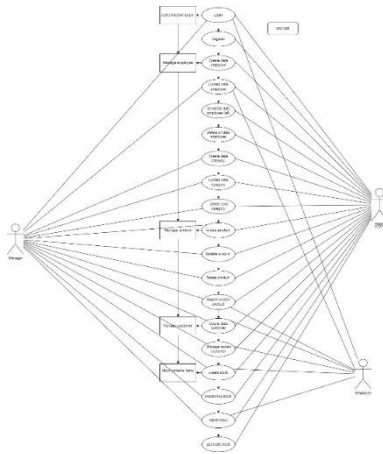
Gambar 1. User Requirement

Metode analisis dan perancangan menjadi landasan penting dalam pengembangan solusi yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan. Tahapan analisis melibatkan survei atas sistem yang sedang berjalan, wawancara, identifikasi kebutuhan informasi, teknologi, dan bisnis, serta pengidentifikasian masalah yang perlu diatasi. Hasil analisis tersebut kemudian dijadikan dasar untuk merancang sistem yang akan memberikan solusi terhadap masalah yang teridentifikasi. Adapun beberapa masalah yang dihadapi oleh UMKM HJM Garage meliputi manajemen stok yang tidak terstruktur, kesulitan dalam pencatatan transaksi penjualan, dan keterbatasan dalam ekspansi bisnis. Masalah-masalah ini dapat menghambat efisiensi operasional dan pertumbuhan bisnis UMKM. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi solusi yang sesuai guna mengatasi permasalahan tersebut. Alternatif pemecahan masalah yang diusulkan berdasarkan hasil analisis meliputi pengembangan aplikasi berbasis web yang mempermudah proses input data, pembuatan laporan, dan pemberian pelayanan kepada pelanggan. Langkah-langkah ini diharapkan dapat membantu UMKM HJM Garage Jonggol dalam mengoptimalkan operasional mereka dan meningkatkan kepuasan pelanggan.

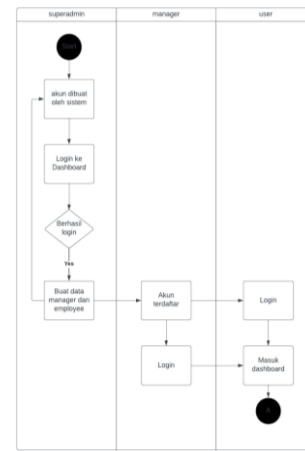
3 | HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Use Case Diagram yang diusulkan adalah representasi visual dari skenario interaksi antara pengguna dan sistem. Diagram ini memvisualisasikan hubungan antara aktor, yang merupakan entitas yang berinteraksi dengan sistem, dan kegiatan atau tindakan yang dapat dilakukan oleh aktor tersebut dalam konteks aplikasi.

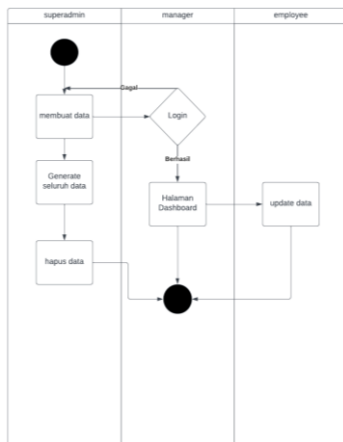


Gambar 2. Use Diagram

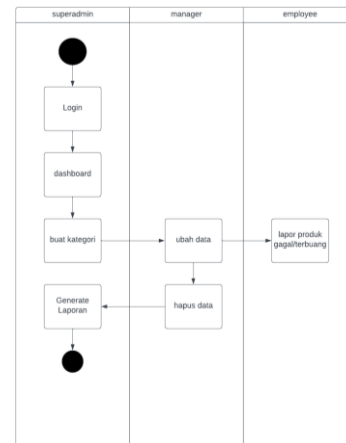


Gambar 3. Activity Diagram Authentication

Activity Diagram adalah representasi visual dari seluruh langkah-langkah alur kerja yang dimanfaatkan untuk menjelaskan proses bisnis dan urutan kerja dari komponen sistem yang sedang berjalan. Gambar di atas menjelaskan tentang alur proses registrasi dan login dalam aplikasi penjualan UMKM HJM Garage. Proses dimulai dengan pembuatan akun sistem, yang kemudian digunakan login ke dalam dashboard aplikasi. Setelah berhasil login, pengguna dapat membuat data untuk manajer dan karyawan. Pada bagian manajer, terdapat konfirmasi bahwa akun tersebut terdaftar. Selanjutnya, pengguna umum dapat melakukan login ke dalam sistem.

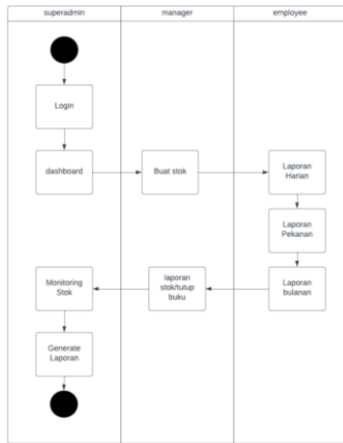


Gambar 4. Activity Diagram Manage Employee

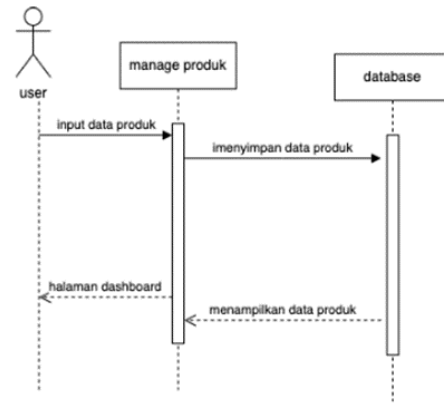


Gambar 5. Manage Product

Alur proses pada fitur "*Manage Data Employee*" dimulai dengan superadmin yang membuat, menggenerate, atau menghapus data karyawan. Setelah itu, manajer melakukan login ke halaman dashboard. Dari sana, manajer dapat mengakses halaman "*Manage Data Employee*" untuk melihat, mengedit, atau mengupdate informasi karyawan. Sebaliknya, employee dapat menggunakan halaman ini untuk mengupdate data pribadi mereka. Proses ini memastikan bahwa data karyawan terkelola dengan baik dan selalu diperbarui sesuai kebutuhan, mendukung efisiensi operasional di tingkat manajerial dan karyawan. Selanjutnya, proses manajemen data kategori pada aplikasi penjualan UMKM HJM Garage dimulai dengan manajer yang memiliki akses ke halaman khusus "*Data Kategori*". Manajer dapat menambahkan, mengedit, atau menghapus kategori produk sesuai kebutuhan. Setelah melakukan perubahan, informasi tersebut secara otomatis terupdate dalam sistem. Hal ini memastikan bahwa kategori produk terkelola dengan baik dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan bisnis, mendukung efisiensi dalam pengelolaan produk dan penjualan.

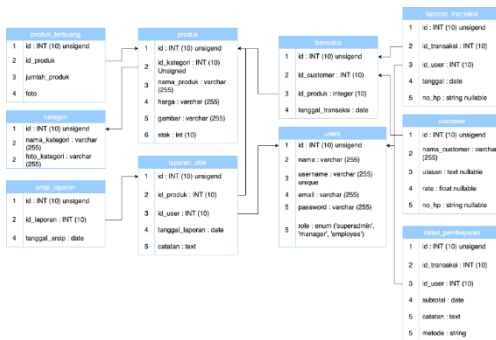


Gambar 6. Stock Opname

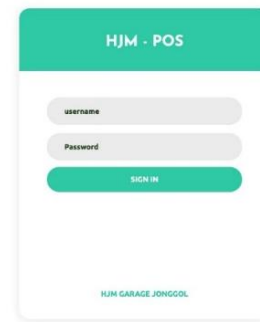


Gambar 7. Stock Opname

Sequence diagram merupakan jenis diagram dalam UML yang memberikan gambaran visual tentang interaksi antar objek dalam suatu use case atau skenario tertentu. Diagram ini fokus pada urutan pesan yang dikirimkan di antara objek-objek selama eksekusi use case tersebut. Dalam Sequence Diagram, waktu hidup objek direpresentasikan dengan garis vertikal yang disebut lifeline, sementara pesan-pesan yang dikirimkan antar objek ditunjukkan dengan panah yang menghubungkan lifeline tersebut. Pada diagram "Data Produk," pengguna memulai dengan memasukkan data produk melalui formulir input. Proses selanjutnya adalah manajemen produk yang mencakup penyimpanan data produk ke dalam database. Setelah data tersimpan, sistem menampilkan data produk yang telah diinputkan. Pada tahap ini, pengguna dapat terus mengelola produk melalui manajemen produk. Akhirnya, hasil dari manajemen produk terintegrasi dengan halaman dashboard, memberikan gambaran menyeluruh tentang data produk yang terkini. Dalam diagram sequence "Data Pembayaran," pengguna memulai dengan mengambil data transaksi dari halaman pembayaran. Selanjutnya, sistem melakukan proses pembuatan laporan pembayaran yang mencakup penyimpanan data transaksi ke dalam database. Setelah data transaksi disimpan, sistem mengeksport data transaksi tersebut untuk pembuatan laporan pembayaran. Hal ini terintegrasi dengan halaman laporan pembayaran, yang memberikan gambaran menyeluruh tentang transaksi pembayaran yang telah tercatat.

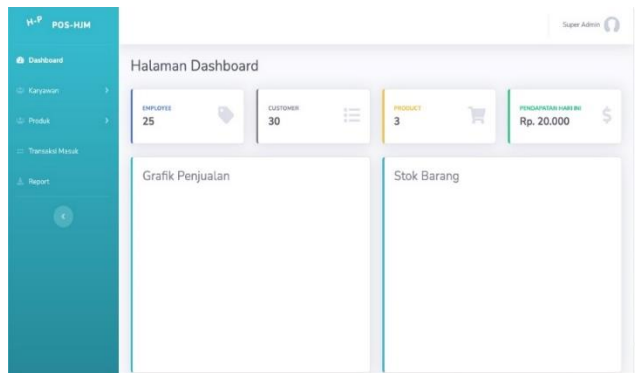


Gambar 8. Rancangan Basis Data

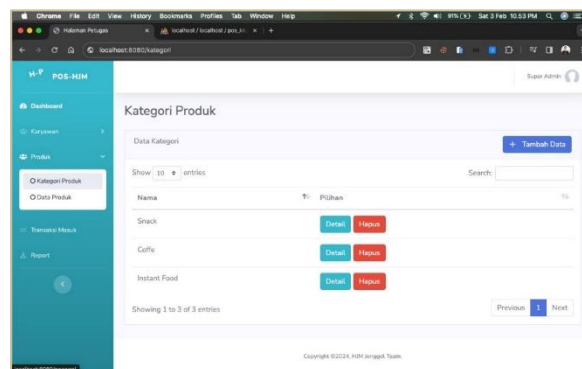


Gambar 9. Hal Awal Aplikasi

Berikut ini merupakan rancangan basis data pada sistem yang akan dibuat. Representasi visualisasi dari sistem informasi penjualan pada UKM yang berhasil dikembangkan terlihat pada Gambar 8. Salah satu bagian dari sistem ini adalah tampilan halaman sign in aplikasi, yang terlihat pada Gambar 9. Halaman ini merupakan pintu masuk ke dalam sistem aplikasi penjualan. Pada tahap ini, pengguna, baik manajer maupun petugas, dapat melakukan proses otentikasi untuk mendapatkan akses ke fungsi-fungsi sistem yang relevan dengan peran mereka.



Gambar 10. Halaman Dashboard



Gambar 11. Halalamanan Kategori Produk

Halaman dashboard aplikasi, terlihat pada Gambar 10. menyajikan informasi kunci terkait dengan penjualan, stok, dan kinerja umum UMKM HJM Garage. Informasi tersebut mencakup jumlah karyawan, pelanggan, pendapatan, dan grafik penjualan, yang disajikan secara intuitif untuk memberikan pandangan menyeluruh mengenai performa bisnis. Selanjutnya, pada halaman kategori produk aplikasi, terlihat pada Gambar 11. manajer dan petugas dapat mengelola data produk. Mereka dapat menambahkan, mengedit, atau menghapus informasi produk, termasuk gambar dan deskripsi. Halaman ini juga berfungsi sebagai tampilan produk bagi pelanggan yang ingin menjelajahi barang dagangan yang tersedia.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian mencakup berbagai diagram dan rancangan yang memberikan gambaran visual dan konseptual mengenai sistem informasi penjualan untuk UMKM HJM Garage. *Use Case Diagram* yang diusulkan adalah representasi visual dari skenario interaksi antara pengguna dan sistem, memvisualisasikan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukan dalam konteks aplikasi. Selanjutnya, *Activity Diagram* menggambarkan alur kerja dari komponen sistem yang sedang berjalan, dengan fokus pada proses registrasi dan login, manajemen data karyawan, dan manajemen data kategori produk. *Sequence Diagram* memberikan gambaran interaksi antar objek dalam use case atau skenario tertentu, dengan penjelasan yang meliputi proses manajemen data produk dan pembayaran. Rancangan basis data juga telah dibuat untuk sistem ini, memberikan visualisasi struktur data yang direncanakan untuk mendukung fungsi-fungsi aplikasi penjualan. Selanjutnya, halaman-halaman antarmuka pengguna seperti halaman sign in, dashboard, dan halaman kategori produk disertakan dalam penelitian ini. Halaman-halaman ini dirancang untuk memberikan akses yang intuitif dan efisien bagi pengguna, baik manajer maupun petugas, serta untuk meningkatkan pengalaman pelanggan dalam menjelajahi produk yang ditawarkan oleh UMKM HJM Garage. Dengan demikian, keseluruhan hasil penelitian ini memberikan fondasi yang kokoh untuk pengembangan sistem informasi penjualan yang dapat mendukung operasional dan pertumbuhan bisnis UMKM HJM Garage secara efektif dan efisien.

4 | KESIMPULAN

Kesimpulan dari pengembangan aplikasi berbasis web untuk UMKM HJM Garage menghasilkan beberapa temuan yang signifikan. Pertama, aplikasi ini dapat menjadi solusi yang efektif dalam mengatasi tantangan terkait manajemen stok yang sebelumnya tidak tertata dengan baik. Dengan kemampuannya mencatat transaksi penjualan secara otomatis, aplikasi meningkatkan akurasi dan keteraturan data stok barang. Selanjutnya, pemanfaatan teknologi berbasis web telah memberikan keuntungan besar dalam meningkatkan efisiensi operasional. Proses penjualan yang terotomatisasi tidak hanya menghemat waktu tetapi juga mengurangi potensi kesalahan manusia. Dashboard manajer yang memberikan informasi real-time menjadi alat yang sangat berharga dalam mendukung pengambilan keputusan. Dengan demikian, kesimpulan ini menegaskan bahwa pengembangan aplikasi berbasis web membawa dampak positif dalam mengatasi tantangan operasional UMKM HJM Garage. Solusi ini tidak hanya meningkatkan efisiensi bisnis tetapi juga memberikan kontrol yang lebih baik terhadap aspek-aspek penting dalam manajemen dan penjualan. Adapun saran untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut, pertama-tama, pelatihan pengguna mengenai penggunaan aplikasi akan membantu dalam penggunaan yang lebih efektif dan optimal. Selanjutnya, melakukan pembaruan berkala dan menambahkan fitur baru sesuai dengan perkembangan teknologi dapat meningkatkan performa dan daya saing aplikasi. Pengoptimalan keamanan juga penting; menyusun strategi keamanan yang kuat akan melindungi data pelanggan dan transaksi penjualan dari ancaman keamanan siber. Terakhir, mengumpulkan umpan balik dari pengguna secara teratur akan membantu untuk mengetahui kebutuhan dan masukan yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Dengan implementasi saran-saran

tersebut, diharapkan aplikasi dapat terus memberikan dampak positif dan menjadi alat yang efektif bagi UMKM HJM Garage dalam mencapai visi dan misi perusahaan.

REFERENSI

- Akhsani, R. and Hidayat, A. (2021). Rancang bangun aplikasi internal kantor untuk dokumentasi rapat berbasis web. *Vocatech Vocational Education and Technology Journal*, 2(2), 79-85. <https://doi.org/10.38038/vocatech.v2i2.29>
- Andipradana, A. and Hartomo, K. (2021). Rancang bangun aplikasi penjualan online berbasis web menggunakan metode scrum. *Jurnal Algoritma*, 18(1), 161-172. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-1.869>
- Bangsa, G. and Hasugian, H. (2022). Perancangan dan implementasi sistem informasi penjualan berbasis web e-commerce pada toko febriyanahelmet. *Idealis Indonesia Journal Information System*, 5(2), 126-134. <https://doi.org/10.36080/idealis.v5i2.2950>
- Chandra, O., Kesuma, D., & Pramuditho, A. (2023). Aplikasi penjualan berbasis web pada pt kembang joyo sriwijaya. *MDP-SC*, 2(1), 401-407. <https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v2i1.4474>
- Firmansyah, N. and Mulyani, A. (2014). Rancang bangun aplikasi penjualan online berbasis web pada toko spiccato bandung. *Jurnal Algoritma*, 14(2), 572-581. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.14-2.572>
- Iqbal, M., Tullah, R., & Michael, M. (2022). Perancangan aplikasi penjualan berbasis web pada usaha kecil menengah (ukm). *Academic Journal of Computer Science Research*, 4(1). <https://doi.org/10.38101/ajcsr.v4i1.439>
- Manalu, D. and Rachman, A. (2022). Rancang bangun sistem informasi penjualan batik berbasis web menggunakan model incremental. *Kernel Jurnal Riset Inovasi Bidang Informatika Dan Pendidikan Informatika*, 3(1), 41-48. <https://doi.org/10.31284/j.kernel.2022.v3i1.2423>
- Mulyani, A., Pujianti, R., & Sukirno, S. (2022). Rancang bangun aplikasi marketplace untuk selebgram berbasis web. *Jurnal Algoritma*, 18(2), 418-423. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-2.863>
- Raffin, A., Sucipto, S., & Wardani, A. (2022). Sistem informasi penjualan berbasis android pada outlet marboba. *Jitekh*, 10(1), 45-51. <https://doi.org/10.35447/jitekh.v10i1.566>
- Suprianto, S., Fadlan, M., & Prayogi, D. (2021). Perancangan aplikasi point of sale berbasis web pada toko project salfa tarakan. *Sebatik*, 25(2), 624-631. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i2.1519>
- Susilo, M. (2018). Rancang bangun website toko online menggunakan metode waterfall. *Infotekjar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 2(2), 98-105. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v2i2.171>

How to cite this article: Mulyana, D. I., Nuradi, F., Sofia, A., Saputri, R., & Kolbia, U. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Web pada UMKM HJM Garage Jonggol, Jawa Barat. *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 102-108. <https://doi.org/10.59431/ajad.v4i1.281>.