



Sistem Informasi Penjualan Tahu Berbasis Website (Studi Kasus: Pabrik Tahu Tiga Bola)

Neng Nelly Nurul Arsy¹, Tyara Eka Widhia Priatna², Hadiyan Fadhilah Nugraha³, Hidayat^{4*}

^{1,2,3} Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia, Indonesia

⁴ Teknik Komputer, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia, Indonesia

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima : **22-09-2024**

Direvisi : **28-10-2024**

Diterbitkan : **15-12-2024**

Kata Kunci:

*Sistem Informasi,
Penjualan Tahu,
Tahu Tiga Bola,
Metode Waterfall*

Keywords:

*Information System,
Tofu sales,
Tahu Tiga Bola,
Waterfall Method*

ABSTRAK

Pabrik Tahu Tiga Bola merupakan produsen tahu dan produk berbasis kedelai lainnya yang masih menggunakan sistem penjualan konvensional. Kondisi ini menyebabkan jangkauan pasar terbatas, kurangnya pengenalan produk secara luas, serta potensi kesalahan dalam pencatatan stok dan pelaporan penjualan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi penjualan berbasis website guna mengatasi masalah tersebut. Metode yang digunakan adalah Waterfall dengan enam tahapan: analisis, perancangan, implementasi, pengujian, penerapan, dan pemeliharaan. Sistem ini dirancang menggunakan framework Laravel dan MySQL, serta HTML5, CSS3, Bootstrap, dan Javascript untuk antarmuka web. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi penjualan dapat meningkatkan efisiensi operasional melalui otomatisasi pengelolaan data produk, penjualan, dan pelanggan, serta memudahkan konsumen melakukan transaksi. Aplikasi ini diharapkan membantu Pabrik Tahu Tiga Bola memperluas jangkauan pasar dan lebih responsif terhadap kebutuhan konsumen.

ABSTRACT

Tahu Tiga Bola Factory is a producer of tofu and other soy-based products that still relies on conventional sales methods. This condition limits market reach, reduces product recognition, and increases the risk of errors in stock recording and sales reporting. This study aims to design and implement a web-based sales information system to address these issues. The method used is Waterfall with six stages: analysis, design, implementation, testing, application, and maintenance. This system is designed using the Laravel and MySQL frameworks, as well as HTML5, CSS3, Bootstrap, and Javascript for the web interface. The results indicate that the sales information system can improve operational efficiency through automation of product, sales, and customer data management, as well as make it easier for consumers to make transactions. This application is expected to help the Tahu Tiga Bola Factory expand its market reach and be more responsive to consumer needs.

Penulis Korespondensi:

Hidayat,
Program Studi Teknik Komputer,
Universitas Komputer Indonesia
Email: hidayat@email.unikom.ac.id

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



1. PENDAHULUAN

Kacang kedelai merupakan sumber nutrisi penting di seluruh dunia yang menawarkan profil protein lengkap. Kacang kedelai dimanfaatkan dalam berbagai produk, termasuk tahu, tempe, kecap, susu kedelai dan lain-lain. Tahu merupakan makanan tradisional Asia yang dikonsumsi selama berabad-abad[1]. Di Indonesia, makanan olahan kedelai seperti tahu menjadi makanan yang populer dan digemari. Oleh karena itu, usaha pengolahan kedelai ini pun bermunculan dan berkembang di berbagai daerah di Indonesia sejak lama. Beberapa daerah di Indonesia dikenal sebagai daerah yang memproduksi tahu skala besar, seperti desa Kalisari di Kabupaten Banyumas, desa Sidomulyo di kabupaten Lampung Tengah dan desa Mangunjaya di kabupaten Bekasi [2]–[4]. Selain itu, terdapat juga wilayah produsen tahu sekaligus sebagai tempat wisata seperti Kampung Wisata Tahu Cibuntu[5]. Hal ini tentunya berpotensi memberikan keuntungan jika dikelola dengan baik[6].

Pabrik tahu Tiga Bola adalah salah satu pabrik pengolahan kedelai menjadi berbagai produk seperti tahu, kecap, susu kedelai dan lain-lain yang siap dijual. Pabrik ini terletak di jalan Cibuntu Sayuran, kelurahan Warung Muncang, kecamatan Bandung Kulon, kota Bandung. Saat ini, sistem penjualan produk pada pabrik ini masih dilakukan secara konvensional sehingga jangkauan pembeli sangat terbatas. Hal ini berdampak pada produk tahu tiga bola kurang dikenal secara luas sehingga sulit untuk dapat meningkatkan hasil penjualan produk. Selain itu, pencatatan stok barang yang tersedia dan sistem pelaporan penjualan produk pun masih dilakukan secara manual sehingga berpotensi terjadi kesalahan informasi yang menyebabkan sistem pembukuannya menjadi tidak akurat.

Perkembangan teknologi informasi sangat memungkinkan memberikan perubahan yang signifikan pada usaha ini. Pemanfaatan website untuk e-commerce dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pengelolaan usaha serta dapat menjangkau konsumen lebih luas [7]–[10]. Jangkauan pemasaran produk menjadi lebih luas tanpa batas karena dapat diakses di daerah manapun. Pengelolaan usaha pun menjadi lebih efektif dan efisien karena data dapat diolah dengan lebih baik dan lebih cepat dibandingkan dilakukan secara manual.

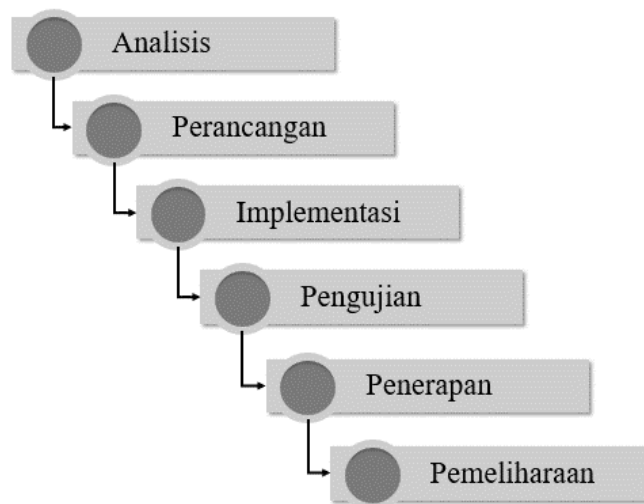
Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sebuah website penjualan online sebagai media sarana promosi penjualan produk Tahu Tiga Bola. Adanya website penjualan online diharapkan perusahaan pabrik Tahu Tiga Bola menjadi lebih profesional dan terpercaya. Pengelolaan bisnis mengenai penjualan, pembelian, informasi stok barang, promosi dan transaksi menjadi lebih efektif dan efisien.

2. METODE PENELITIAN

Tahapan dalam pembuatan website sistem informasi penjualan tahu tiga bola menggunakan metode *Waterfall* (Gambar 1). Metode *Waterfall* merupakan metode yang umum digunakan dalam penelitian perancangan web seperti pada penelitian [11]–[15]. Metode ini terdiri atas enam langkah, yaitu analisis, perancangan, implementasi, pengujian, penerapan dan pemeliharaan. Secara rinci, langkah-langkah pada metode *Waterfall* dipaparkan sebagai berikut:

- a. Tahap Analisis. Tahapan ini melibatkan identifikasi kebutuhan bisnis dan pemetaan proses bisnis tahu tiga bola. Peneliti bersama pemilik perusahaan tahu tiga bola menganalisa atau mengidentifikasi masalah sistem yang sedang berjalan guna mengetahui kebutuhan-kebutuhan sistem yang akan dikembangkan agar dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas bisnis tahu tiga bola melalui sistem informasi. Peneliti mendata secara detail bagian-bagian yang memerlukan perbaikan atau penyempurnaan, serta mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan sistem yang akan dibangun. Hasil observasi ini akan dijadikan pondasi dalam merancang dan mengembangkan sistem informasi penjualan yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan bisnis pabrik Tahu Tiga Bola.
- b. Tahap Perancangan. Pada tahap ini, peneliti merancang arsitektur dan struktur solusi perangkat lunak untuk sistem informasi penjualan usaha tahu tiga bola. Perancangan sistem dilakukan dengan menggunakan pemodelan sistem *Unified Modeling Language* (UML) yang meliputi diagram *use case*, diagram *class*, dan diagram *activity*. Selain itu, perancangan juga meliputi perancangan tampilan antar muka (interface) dan struktur data yang diperlukan.

- c. Tahap Implementasi. Pada tahapan ini peneliti mengembangkan perangkat lunak sistem informasi penjualan perusahaan tahu tiga bola sesuai dengan rencana perancangan. Sistem yang dibangun memanfaatkan *framework* Laravel dan MySQL. Adapun desain web dilakukan menggunakan HTML5, CSS3, Bootstrap, dan Javascript.
- d. Tahap Pengujian. Tahapan ini dilakukan untuk memastikan bahwa sistem dapat berfungsi dengan baik, terhindar dari kesalahan dan memenuhi persyaratan pengguna. Pengujian yang cermat memastikan bahwa setiap fitur berfungsi dengan baik dan memberikan nilai tambah bagi penjual dan konsumen Tahu Tiga Bola.
- e. Tahap Penerapan (*Deployment*): perangkat lunak sistem informasi penjualan perusahaan Tahu Tiga Bola siap untuk digunakan oleh pemilik dan pengguna bisnis.
- f. Tahap Pemeliharaan. Tahapan ini dilakukan untuk memastikan kinerja sistem yang optimal serta tanggap terhadap perubahan kebutuhan dan umpan balik pengguna. Evaluasi dan pemeliharaan Sistem untuk Tahu Tiga Bola meliputi: *Corrective*, yaitu memperbaiki desain maupun kesalahan pada program; *Adaptive*, yaitu memperbaharui sistem agar dapat beradaptasi terhadap perubahan; *Perfective*, yaitu melibatkan sistem dalam menyelesaikan masalah baru maupun menambah fitur; dan *Preventive*, yaitu menjaga sistem dari masalah yang mungkin terjadi di masa mendatang.



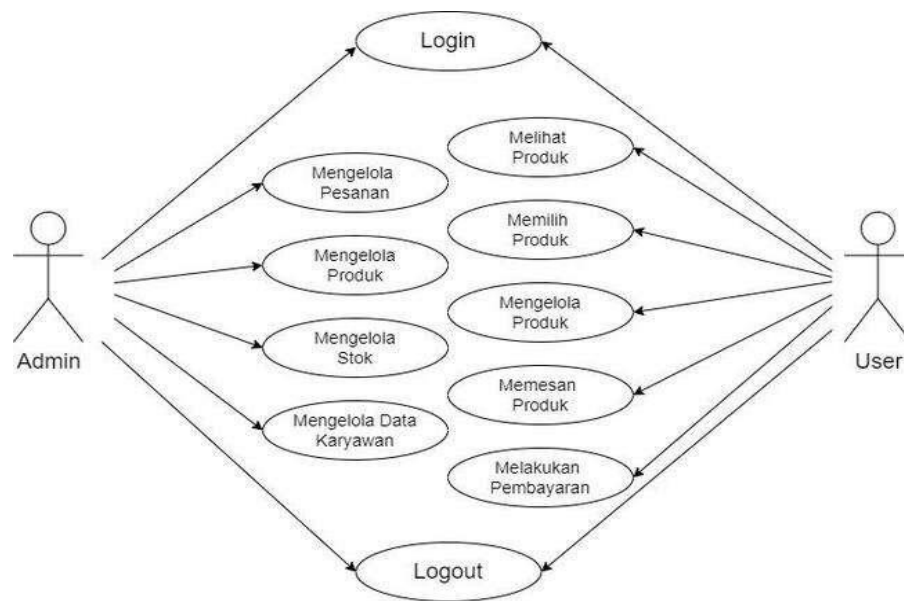
Gambar 1. Tahapan Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Tahu Tiga Bola

3. HASIL DAN ANALISIS

3.1. Use Case Diagram dan Diagram Activity

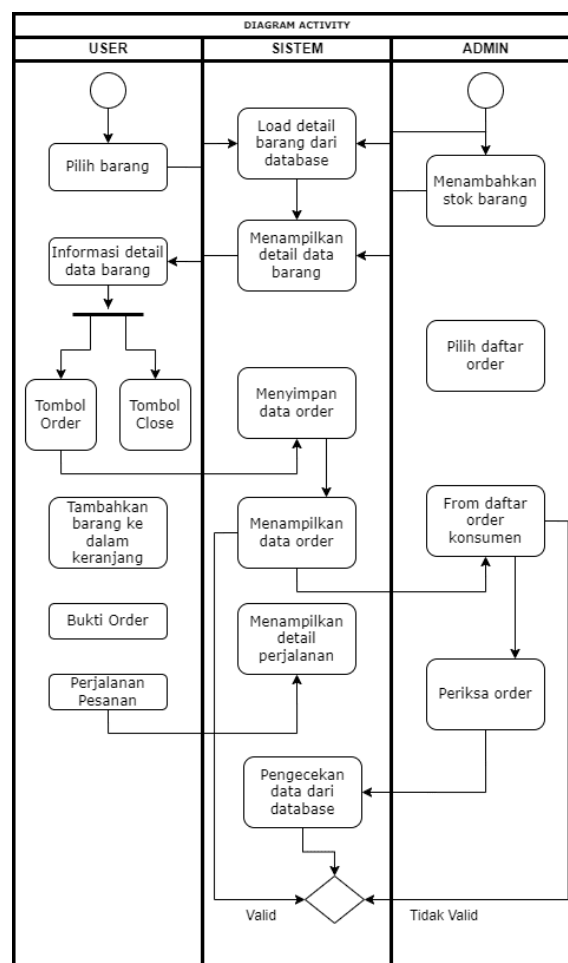
Diagram use case adalah interpretasi dari perilaku suatu sistem yang akan dibangun atau dirancang, dimana memaparkan dan menggambarkan korelasi atau hubungan antar satu atau lebih aktor terhadap sistem yang akan dibangun, serta memahami fungsi apa saja yang terdapat dalam sebuah sistem dan juga mempresentasikan bagaimana sistem tersebut digunakan. Berikut ini adalah gambaran *use case* diagram dari pembangunan platform sistem informasi untuk penjualan tahu tiga bola. Pada diagram *use case* (Gambar 2) terdapat dua aktor yang terlibat dalam penggunaan sistem, yaitu admin dan user. Aktor admin, meliputi aktivitas sebagai berikut: **Login**, admin melakukan login ke sistem dengan memasukkan username dan password; **Mengelola Pesanan**, admin dapat melihat, memproses, dan memperbarui status pesanan; **Mengelola Produk**, admin dapat menambah, mengedit, dan menghapus produk; **Mengelola Stok**, admin dapat memperbarui informasi stok produk yang tersedia; **Mengelola Data Karyawan**, admin menambahkan, mengedit, menghapus dan melihat data karyawan di dalam sistem; **Logout**, admin keluar dari sistem dan sesi *login* diakhiri. Sementara itu, aktivitas yang dapat dilakukan oleh user adalah sebagai berikut: **Login**, konsumen (user) melakukan *login* ke sistem dengan memasukkan *username* dan *password*; **Melihat Produk**, konsumen dapat melihat daftar produk yang tersedia di katalog; **Memilih Produk**, konsumen dapat menambahkan produk yang ingin dibeli ke keranjang belanja; **Mengelola Keranjang**, konsumen dapat melihat dan mengedit isi keranjang belanja; **Memesan Produk**, konsumen melakukan proses pemesanan untuk menyelesaikan

pembelian; **Melakukan Pembayaran**, konsumen melakukan pembayaran untuk pesanan yang telah dibuat; **Logout**, konsumen keluar dari sistem dan sesi *login* diakhiri.



Gambar 2. Use Case Diagram Sistem Informasi Penjualan Tahu Tiga Bola

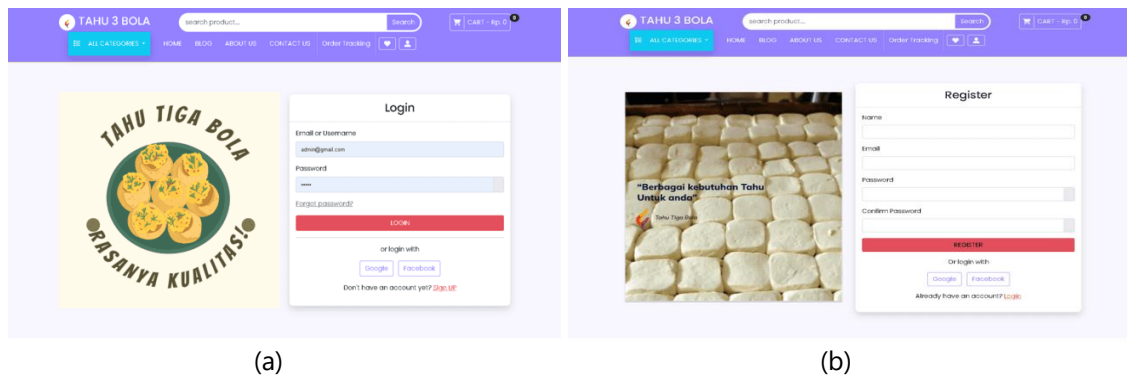
Adapun diagram *Activity* sistem yang dirancang secara umum diperlihatkan pada Gambar 3. Diagram *Activity* merupakan *state* diagram khusus yang sebagian besar *state* berupa *action* dan sebagian besar transisi dipicu oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*).



Gambar 3. Diagram Activity Sistem Informasi Penjualan Tahu Tiga Bola

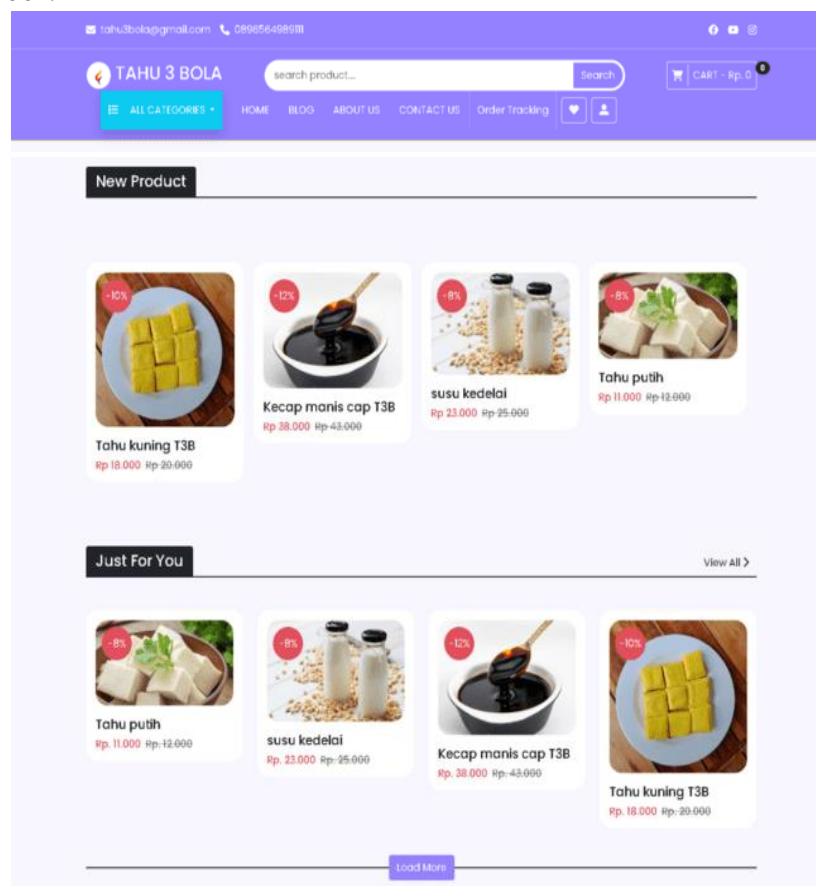
3.2. Hasil Rancangan

Tampilan awal aplikasi diperlihatkan pada Gambar 4a. Admin maupun user harus memasukkan *email* atau *username* dan *password* terlebih dahulu agar dapat mengakses sistem. Jika user belum memiliki akun maka user harus membuat akun terlebih dahulu melalui halaman registrasi seperti ditampilkan pada Gambar 5b. Pada bagian ini, user diminta untuk memasukkan *username*, *email* dan *password* yang akan didaftarkan dalam sistem.

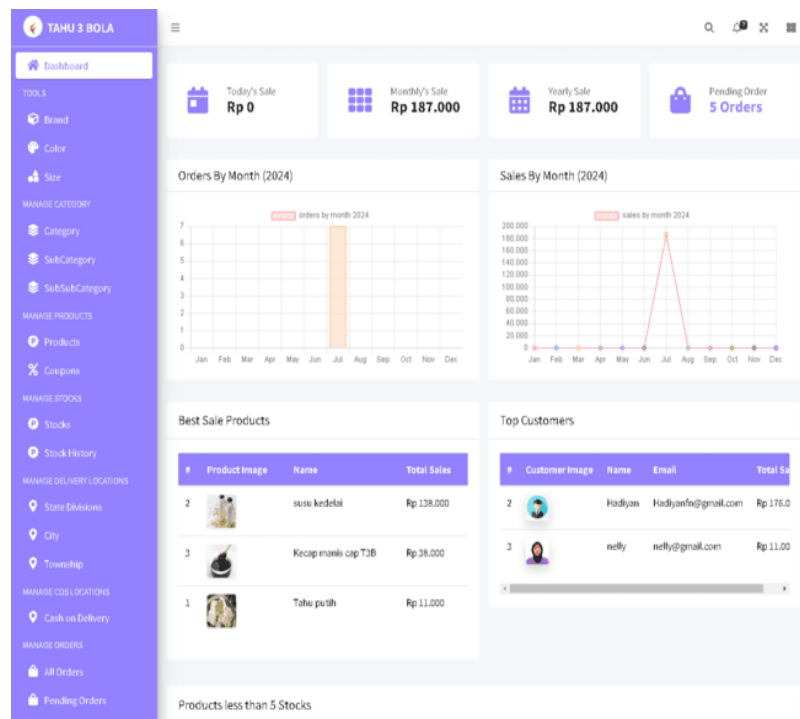


Gambar 4. Tampilan Login dan Register

Halaman menu user diperlihatkan pada Gambar 5. Pada halaman ini, user yang telah berhasil *login* dapat melihat berbagai macam produk yang tersedia. Pada halaman ini terdapat berbagai kategori produk, halaman home, kontak perusahaan, tentang perusahaan, dan pembelian. Sementara itu, halaman admin diperlihatkan pada Gambar 6. Admin dapat melihat berapa banyak pesanan dari user, total pemasukan per hari, per bulan, dan per tahun. Melalui halaman ini, admin dapat menambahkan produk, *voucher* promo dan penurunan atau kenaikan harga produk.

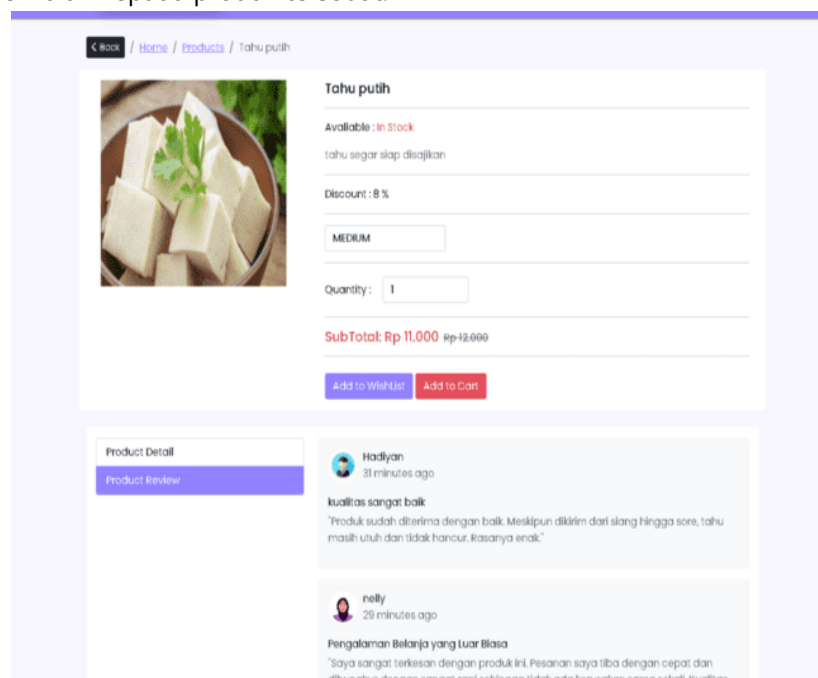


Gambar 5. Tampilan Home bagi User



Gambar 6. Tampilan Home bagi Admin

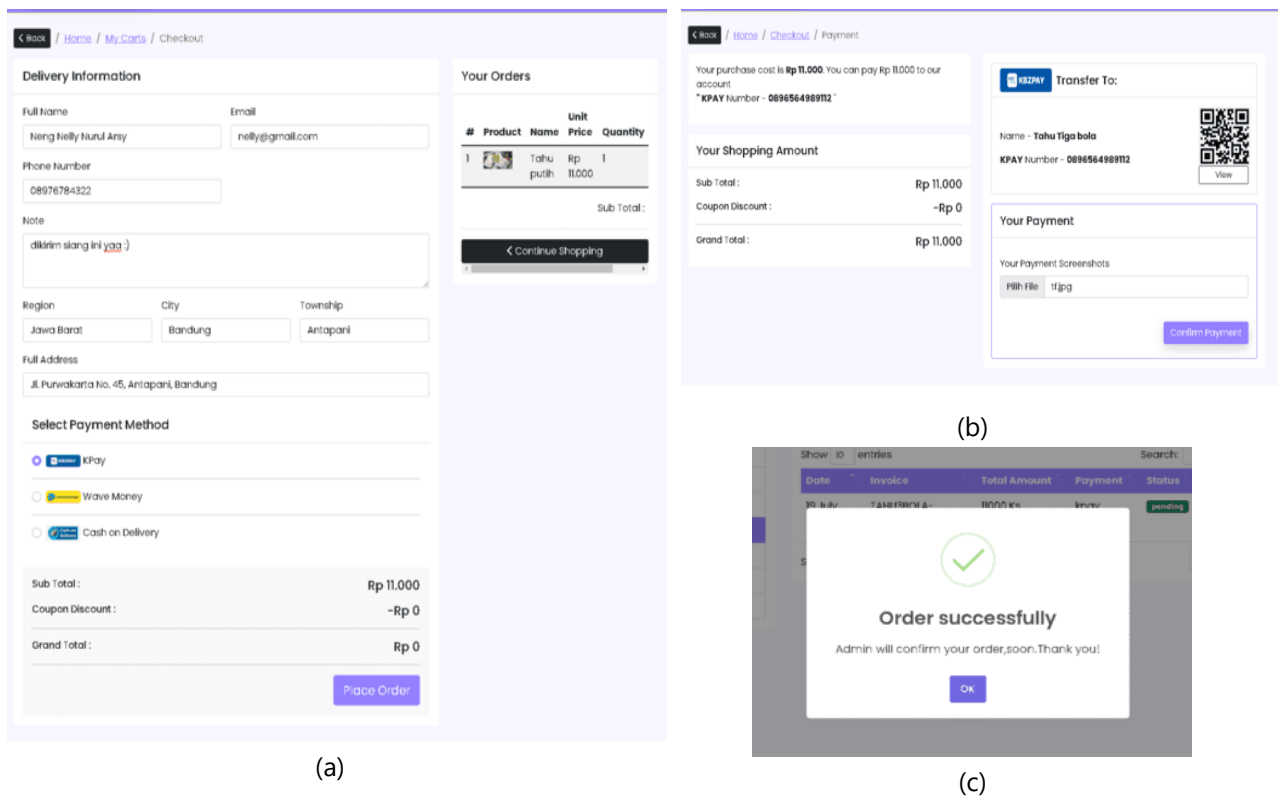
Selanjutnya, pada halaman detail produk (Gambar 7), user dapat melihat detail dari produk seperti harga produk dan ketersediaan produk. User dapat membeli produk dengan cara menambahkan produk pada bagian "Quantity" sesuai jumlah yang diinginkan. Selanjutnya, user dapat melakukan pembayaran dengan cara menekan tombol "Add to Cart". Namun, jika user ingin menambahkan terlebih dahulu ke dalam keranjang, user dapat menekan tombol "Add to Wishlist". Melalui halaman ini, user dapat juga melihat penilaian konsumen dan memberikan penilaian kepada produk tersebut.



Gambar 7. Tampilan Detail Produk

Selanjutnya, Pada halaman pemesanan (Gambar 8a), user dapat mengisi biodata diri, alamat dan catatan untuk pengiriman barang serta memilih metode pembayaran. Pada halaman pembayaran (Gambar 8b), user harus melakukan pembayaran dengan memindai kode *Quick Respond* (QR) yang telah muncul. Kemudian user mengunggah foto bukti pembayaran dalam format .jpg. Setelah pembayan dinyatakan sukses, maka halaman

tampilan berhasil muncul seperti pada pada Gambar 8c. Selanjutnya, user dapat melacak perjalanan pengiriman melalui menu pelacakan produk *My Order/ Tracking*.



Gambar 8 Tampilan Halaman Pemesanan dan Pembayaran

3.3. Pengujian

Hasil pengujian fungsi-fungsi dalam sistem ditunjukkan pada Tabel 1 dan Tabel 2. Tabel 1 menampilkan hasil pengujian fungsi-fungsi pada bagian admin, sedangkan Tabel 2 menampilkan hasil pengujian fungsi-fungsi pada bagian user atau konsumen.

Tabel 1. Hasil pengujian fungsi-fungsi sistem pada bagian admin

Modul yang Diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
Login admin	Memasukkan email dan kata sandi di halaman login	email dan kata sandi yang valid	Admin diarahkan ke halaman <i>dashboard</i>	Valid
Kategori	Mengakses halaman "Category", kemudian klik <i>Add Category</i>	Menambahkan kategori produk	Kategori baru muncul dalam daftar kategori	Valid
SubKategori	Mengakses halaman "SubCategory", kemudian klik <i>Add Category</i>	Menambahkan sub kategori produk	Sub Kategori baru muncul dalam daftar sub kategori	Valid
Produk	Mengakses halaman "Produk", kemudian klik <i>Add Product</i>	Menambahkan produk	Produk baru muncul dalam daftar produk	Valid
Coupons	Mengakses halaman "Coupons", kemudian klik <i>Create Coupon</i>	Membuat kupon	Kode kupon muncul pada tabel <i>coupon</i>	Valid
Kelola Lokasi Pengiriman	Mengakses halaman lokasi pengiriman	Menambahkan Provinsi, Kota, Kecamatan	Alamat lokasi pengiriman muncul pada daftar tabel lokasi	Valid
Kelola Lokasi Pembayaran	Mengakses halaman "Cash on Delivery"	Menambahkan Provinsi, Kota, Kecamatan dan Status aktif dan tidak aktif	Lokasi <i>cash on delivery</i> akan muncul pada daftar tabel lokasi	Valid

Modul yang Diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
Kelola orders	Mengakses halaman " <i>All Orders</i> " dan " <i>Pending Orders</i> "	Filter order status	Menampilkan daftar order sesuai filter	Valid
Kelola Ulasan Produk	Mengakses halaman " <i>Product Review</i> "	Mengelola ulasan	Ulasan akan muncul pada daftar ulasan	Valid
Kelola Pembayaran	Mengakses halaman Payment Info, klik " <i>Edit</i> " pada salah satu entri pembayaran	Nama akun baru: Hadiyan Fadil	Informasi pembayaran berhasil diperbarui	Valid
Kelola Pengguna	Mengakses halaman <i>All User Lists</i> , klik tombol " <i>Edit</i> " pada salah satu pengguna	Nama baru: Hadiyan Fadil	Informasi pengguna berhasil diperbarui	Valid
Kelola Informasi Perusahaan	Mengakses halaman <i>Company Setting</i> , klik tombol " <i>Add Company Info</i> "	Tambahkan informasi terbaru tentang perusahaan	Informasi perusahaan berhasil diperbarui	Valid
Kelola Profil admin	Mengakses halaman <i>Edit Profile</i> dan <i>Change Password</i>	Ubah <i>Profile</i> dan kata sandi admin	Ubah <i>profile</i> dan kata sandi berhasil	Valid

Tabel 2. Hasil pengujian fungsi-fungsi sistem pada bagian pengguna

Modul yang Diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil
Halaman Beranda dengan Fitur Filter	Mengakses halaman beranda pengguna	Semua Kategori	Semua kategori produk tampil di beranda	Valid
	Melakukan klik kategori Makanan	Filter: Makanan	Hanya produk makanan yang ditampilkan	Valid
	Melakukan klik kategori Minuman	Filter: Minuman	Hanya produk minuman yang ditampilkan	Valid
<i>Order Tracking</i> dengan <i>Invoice Number</i>	Mengakses halaman <i>order tracking</i>	Masukkan nomor invoice valid dan klik tracking	Sistem menampilkan status pesanan sesuai nomor <i>invoice</i>	Valid
Menambahkan produk ke <i>My Wishlist</i>	Menambahkan produk ke wishlist melalui klik <i>Add to Wishlist</i>	Produk tertentu	Produk ditambahkan ke wishlist dan muncul di halaman <i>My Wishlist</i>	Valid
Hapus produk pada halaman <i>My Wishlist</i>	Menghapus produk dari wishlist melalui klik <i>Remove</i> pada <i>My Wishlist</i>	Produk tertentu	Produk dihapus dari wishlist dan tidak muncul lagi di daftar <i>wishlist</i>	Valid
Menambahkan produk ke <i>My Carts</i>	Menambahkan produk ke cart dengan melakukan klik <i>Add to Cart</i>	Produk tertentu	Produk ditambahkan ke cart dan muncul di halaman <i>My Carts</i>	Valid
Edit produk pada halaman <i>My Carts</i>	Mengubah jumlah produk yang ada di <i>Cart</i>	Ubah jumlah produk (misal dari 1 ke 2)	Jumlah produk dan total harga diperbarui sesuai dengan jumlah baru	Valid
Hapus produk pada halaman <i>My Carts</i>	Menghapus produk dari cart dengan melakukan klik <i>Remove</i> pada <i>My Carts</i>	Produk tertentu	Produk dihapus dari <i>Cart</i> dan daftar keranjang	Valid
<i>Checkout</i> dari halaman <i>My Carts</i>	Melanjutkan ke checkout dari halaman <i>My Carts</i>	Klik tombol <i>Checkout</i>	Sistem mengarahkan pengguna ke halaman <i>checkout</i>	Valid
<i>Enter Diskon valid Code</i> di <i>My Cart</i>	Memasukkan kode diskon yang valid dan klik <i>Apply</i>	Kode diskon valid	Diskon diterapkan pada total harga, dan total harga diperbarui	Valid
<i>Checkout</i>	Memasukkan informasi pengiriman yang benar (alamat, kode pos, dan lain-lain)	Alamat pengiriman yang valid	Informasi pengiriman disimpan dan validasi berhasil	Valid
Metode Pembayaran	Memasukkan metode pembayaran	Pilih metode pembayaran yang valid	Sistem menerima metode pembayaran dan	Valid

mengarahkan ke halaman
konfirmasi

Selain pengujian alpha, pengujian beta dilakukan dengan pengisian kuisioner pada sisi pengguna untuk memberikan penilaian pada sistem yang telah dibangun. Hasil kuisioner ini ditampilkan Tabel 3. Jawaban pengguna berupa pernyataan sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), ragu-ragu (R), setuju (S), atau sangat setuju (SS) dengan nilai bobot mulai dari 1 hingga 5 berturut-turut. Jumlah responden yang telah memberikan penilaian adalah 11 responden dengan rentang usia 20 hingga 22 tahun.

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebanyak sekitar 82% pengguna menilai mengalami kemudahan dalam melakukan pendaftaran akun pada aplikasi. Sebesar 81,82% pengguna merasa nyaman dalam melihat tampilan antarmuka aplikasi ini. Selanjutnya, penilaian pada tata letak menu dan fitur di aplikasi ini dinilai baik sebesar 85,45%. Adapun kecepatan respon aplikasi sebesar 92,73% pengguna merasa puas. Secara keseluruhan fitur yang diakses pengguna sebesar 87,27% telah berfungsi dengan baik. Sementara itu, sistem notifikasi pada aplikasi dinilai 96,36% yang menunjukkan telah berfungsi sangat baik. Selain itu, kemudahan dalam pemesanan produk juga mendapatkan respon penilaian 98,18% (sangat baik). Terakhir, pada bagian sistem pembayaran, pengguna menyatakan tingkat kepuasan sebesar 89,09% baik. Secara keseluruhan penilaian pengguna terhadap aplikasi yang telah dibangun menunjukkan pengguna sangat puas dengan aplikasi ini dengan nilai rata-rata penilaian sebesar 89,09%.

Tabel 3. Hasil kuisioner pengujian sistem yang telah dibangun

No.	Pertanyaan	STS	TS	R	S	SS	%
1	Apakah anda dapat melakukan pendaftaran akun di aplikasi ini dengan mudah?	0	0	0	10	1	81,82%
2	Apakah tampilan antarmuka aplikasi ini nyaman dilihat?	0	0	0	10	1	81,82%
3	Apakah tata letak menu dan fitur di aplikasi ini tersusun dengan baik?	0	0	0	8	3	85,45%
4	Apakah aplikasi ini dapat merespon setiap aktifitas dengan cepat?	0	0	0	4	7	92,73%
5	Apakah semua fitur di aplikasi ini berfungsi dengan baik?	0	0	0	7	4	87,27%
6	Apakah anda merasa notifikasi aplikasi ini cukup informatif?	0	0	0	7	5	96,36%
7	Apakah anda mendapat kemudahan saat melakukan pemesanan tahu di aplikasi ini?	0	0	0	1	10	98,18%
8	Apakah fitur pembayaran di aplikasi ini memberikan kemudahan dalam pembayaran?	0	0	0	6	5	89,09%
Rerata prosentasi kepuasan pengguna							89,09%

4. KESIMPULAN

Pembangunan sistem informasi untuk penjualan Tahu Tiga Bola telah berhasil dirancang dan diimplementasikan. Sistem informasi ini memungkinkan manajemen yang lebih terstruktur dalam hal pengelolaan data pelanggan, inventaris produk, dan transaksi penjualan. Dengan adanya sistem informasi yang terintegrasi, proses pemesanan dan pengiriman menjadi lebih cepat dan akurat, sehingga meningkatkan kepuasan pelanggan. Sistem informasi ini juga menyediakan fitur analisis data yang membantu dalam pengambilan keputusan strategis, seperti menentukan produk yang paling diminati, waktu penjualan tertinggi, dan juga tren permintaan pasar. Selain itu, adanya fitur laporan keuangan mempermudah pengelolaan keuangan perusahaan secara transparan dan real-time. Secara keseluruhan, implementasi sistem informasi ini tidak hanya memperkuat operasi bisnis internal, tetapi juga meningkatkan interaksi dengan pelanggan melalui fitur-fitur seperti pemesanan online, pelacakan pesanan, dan pelayanan pelanggan yang responsif. Penilaian kepuasan pengguna menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat menarik dan dapat digunakan dengan sangat mudah. Dengan dibangunnya aplikasi sistem informasi ini, perusahaan Tahu Tiga Bola diharapkan dapat memperluas jangkauan pasarnya dan beradaptasi dengan perubahan kebutuhan konsumen secara efektif.

REFERENSI

- [1] F. Ali, K. Tian, and Z.-X. Wang, "Modern techniques efficacy on tofu processing: A review," *Trends Food Sci. Technol.*, vol. 116, pp. 766–785, Oct. 2021, doi: 10.1016/j.tifs.2021.07.023.
- [2] P. S. Dewi, I. R. D. Ari, and C. Meidiana, "Proses produksi tahu di desa Kalisari kecamatan Cilongok kabupaten Banyumas," *Plan. Urban Reg. Environ. J.*, vol. 12, no. 0341, pp. 57–64, 2023, [Online]. Available: <https://purejournal.ub.ac.id/index.php/pure/article/view/462>.
- [3] A. N. Arifa and D. Ratnawati, "Analisis Dampak Sosial Industri Tahu Terhadap Kualitas Air di Desa Sidomulyo Kecamatan Punggur," *JSP J. Soc. Sci.*, vol. 4, no. 2, pp. 1–14, 2023, [Online]. Available: <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy/article/view/7827%0Ahttps://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy/article/download/7827/3517>.
- [4] T. Sukreni, D. Y. Agustian, and R. Y. Amalia, "Edukasi pemanfaatan limbah cair tahu menjadi kerajinan tangan di Desa Mangunjaya Bekasi," *ABDIMAS (Pengabdian Kpd. Masy.*, vol. 6, no. 1, pp. 65–72, 2023.
- [5] S. N. Fadilah, "Daya tarik kampung wisata tahu Cibuntu Babakan sebagai destinasi wisata baru di kota Bandung," *Atmos. J. Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sos. Hum.*, vol. 1, no. 2, pp. 52–61, 2023.
- [6] E. Ginting, D. A. A. Elisabeth, A. Khamidah, J. Rinaldi, I. Ambarsari, and S. S. Antarlina, "The nutritional and economic potential of tofu dreg (okara) and its utilization for high protein food products in Indonesia," *J. Agric. Food Res.*, vol. 16, no. April, p. 101175, 2024, doi: 10.1016/j.jafr.2024.101175.
- [7] X. Ma and X. Gu, "New marketing strategy model of E-commerce enterprises in the era of digital economy," *Heliyon*, vol. 10, no. 8, p. e29038, 2024, doi: 10.1016/j.heliyon.2024.e29038.
- [8] S. C. Huang, A. D. K. Silalahi, I. J. Eunike, and D. Riantama, "Understanding impulse buying in E-commerce: The Big Five traits perspective and moderating effect of time pressure and emotions," *Telemat. Informatics Reports*, vol. 15, no. April, p. 100157, 2024, doi: 10.1016/j.teler.2024.100157.
- [9] A. I. Purba, L. Kemal, and H. Afiah, "Pelatihan E-Commerce Pemasaran Bagi Usaha ' Tahu ' di Kelurahan Dedimulyo Kabupaten Asahan Ahsana:," *AhsanaJurnal Penelit. dan Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 3, pp. 111–115, 2023, doi: 10.59395/ahsana.v1i3.332.
- [10] D. L. Radji, "Analisis Strategi Pemasaran Efektif Dalam Meningkatkan Penjualan E-Commerce," *J. Cahaya Mandalika*, vol. 3, no. 2, pp. 1734–1741, 2023, [Online]. Available: <https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/JCM/article/view/2309>.
- [11] F. K. Putra, "Penerapan Metode Waterfall dalam Rancangan Sistem Informasi Manajemen Kartu Induk Retribusi (KIR) Berbasis Website," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 4, p. 821, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i4.4489.
- [12] H. Hermansyah, R. F. Wijaya, and R. B. Utomo, "Metode Waterfall dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Masjid Berbasis Web," *KLIK Kaji. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 3, no. 5, pp. 563–571, 2023, [Online]. Available: <https://djournals.com/klik/article/view/756>.
- [13] S. Supiyandi, M. Zen, C. Rizal, and M. Eka, "Perancangan Sistem Informasi Desa Tomuan Holbung Menggunakan Metode Waterfall," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 2, p. 274, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i2.3986.
- [14] M. S. Rumetna, T. N. Lina, I. S. Rajagukguk, F. S. Pormes, and A. B. Santoso, "Payroll Information System Design Using Waterfall Method," *Int. J. Adv. Data Inf. Syst.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–10, 2022, doi: 10.25008/ijadis.v3i1.1227.
- [15] D. A. F. Aziz, M. M. Gani, A. R. Darmawan, M. N. Malikulmulki, and H. Hidayat, "Sistem Informasi Manajemen Berbasis Website untuk Memfasilitasi Pengolahan Data Perusahaan Studi Kasus: Bong Tailor," *Maj. Ilm. UNIKOM*, vol. 22, no. 1, pp. 9–17, 2024.