



Sistem Informasi Oleh-Oleh Khas Lampung (Kue Basah Dan Kering) Berbasis *Web Mobile* Studi Kasus: CV Safa Permata

Putri Afifah Daina Angraini^{1*}, Sigit Gunanto²

putriafifahdainaangraini@gmail.com¹, sigit.gunanto@umko.ac.id²

^{1,2}University Muhammadiyah Kotabumi

*Korespondensi: ✉ [email](mailto:putriafifahdainaangraini@gmail.com)

Abstrak

Lampung terkenal dengan berbagai macam oleh-oleh khasnya, baik kue basah maupun kue kering. Namun, informasi mengenai oleh-oleh tersebut masih sulit diakses dan tersebar. Hal ini menyebabkan calon konsumen merasa kesulitan dalam mencari dan membeli oleh-oleh khas Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem informasi oleh-oleh khas Lampung kue basah dan kering berbasis *web mobile*. Sistem ini akan menyediakan informasi mengenai berbagai macam oleh-oleh khas Lampung, termasuk nama, deskripsi, gambar, harga. Sistem ini juga akan dilengkapi dengan fitur pencarian, penjualan dan pemesanan *online*. Pengembangan sistem ini menggunakan metodologi *waterfall*. Alat dan teknologi yang digunakan adalah *Visual Studio Code*, *PHP Native*, *MYSQL*, dan *Google Chrome*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sistem informasi oleh-oleh khas Lampung kue basah dan kering berbasis *web mobile* dapat membantu pelanggan dalam mencari dan membeli oleh-oleh khas Lampung dengan mudah dan efisien.

Status Artikel:

Diterima: 01-07-2024

Direvisi: 10-07-2024

Diterima: 30-07-2024

Kata Kunci:

Oleh-oleh, Lampung, Kue Basah, Kue Kering, *Web Mobile*, Sistem Informasi.



© 2023 Author's Name, Author's Name

This work is licensed under a

[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Di era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Menurut Matahari dkk., (2023). masyarakat mendapatkan informasi lebih cepat serta mudah walaupun mereka berbeda wilayah atau daerah serta dengan kemajuan zaman membuat penggunaan internet semakin meningkat dan teknologi yang semakin maju mendorong manusia untuk terus berinovasi di berbagai bidang, terutama bidang bisnis. Hal ini karena teknologi memberikan berbagai peluang baru yang dapat dimanfaatkan oleh manusia. Beragam perangkat elektronik yang terus berkembang dan pertumbuhan *internet* yang cepat mempermudah akses dan pemanfaatan teknologi bagi seluruh individu.

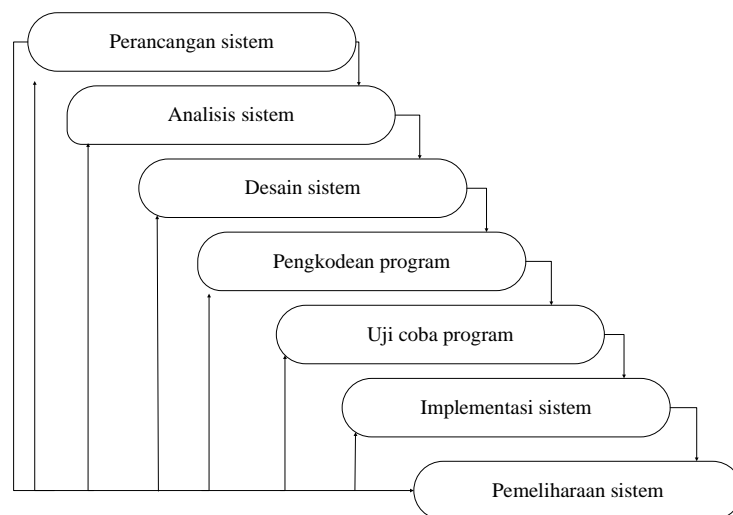
Teknologi memiliki peran yang sangat penting bagi masyarakat Menurut Susilo & Ermatita, (2022). Kemajuan internet ini semakin berpengaruh terhadap teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih dan modern telah memberikan dampak positif bagi kehidupan manusia, baik bagi penggunaannya maupun bagi perkembangan teknologi itu sendiri. Saat ini, sistem informasi berguna untuk segala jenis usaha dan informasi seperti usaha mikro

kecil, menengah, dan menengah keatas yang bisa dimanfaatkan sistem informasi untuk meningkatkan kinerja dan kualitas usaha. Sistem informasi berbasis *web mobile* adalah salah satu bentuk penerapan teknologi informasi. Sistem ini merupakan media informasi yang sangat populer dan terus berkembang. Dengan sistem ini, semua orang dapat menampilkan informasi secara mudah dan cepat. dan dapat dilihat oleh semua masyarakat luas yang menggunakan internet. Kebutuhan sistem informasi bukanlah yang dimiliki oleh Toko-toko besar tetapi juga Toko-toko kecil juga harus segera menerapkan agar usaha yang dimilikinya semakin besar.

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara terhadap toko CV Safa Permata, CV Safa Permata belum melakukan promosi dan pemanfaatan media digital sebagai media pemasaran secara *online*. *Website mobile* merupakan salah satu media promosi dan penjualan yang dapat digunakan oleh CV Safa Permata. Dengan adanya *website mobile* toko CV Safa Permata yang berisikan informasi mengenai produk kue, deskripsi kue, harga serta promosi yang sedang dilakukan, calon konsumen dapat memperoleh informasi tersebut secara langsung dan *online*. Penerapan sistem informasi dengan penggunaan *web mobile* dapat membantu kegiatan bisnis, membutuhkan bentuk pelayanan terhadap calon konsumen dan dapat mengatasi masalah-masalah tersebut seperti memperluas jangkauan pasar, memberikan informasi yang mudah diakses bagi konsumen atau pembeli, memberikan informasi mengenai produk yang dijual sehingga hasil penjualan dapat meningkat dari kue basah dan kering khas Lampung dan dapat dikenal sampai keluar kota.

METHODS

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall*. *waterfall* yang terdiri dari 7 tahapan yaitu, Perancangan Sistem, Analisis Sistem, Desain Sistem, Pengkodean Sistem, Uji Coba Program, Implementasi Sistem dan Pemeliharaan Sistem. Ekawati & Wahyudiharto, (2021).



Gambar 1.1 *Waterfall*

Berikut penjelasan dari 7 tahap *Waterfall*:

a Perancangan Sistem

Pada tahapan ini penulis melakukan wawancara dengan pemilik toko CV Safa Permata untuk dapat memenuhi kebutuhan apa saja ditoko tersebut terkait nama produk, harga produk dan deskripsi produk mengenai kue basah dan kering khas Lampung yang dijual.

b Analisis Sistem

Tahap selanjutnya pada tahapan ini penulis harus memahami kebutuhan terkait data-data yang telah didapatkan di CV Safa Permata, seperti mendapatkan data mengenai harga produk, deskripsi produk dan lain- lainnya.

c Desain Sistem

Pada tahapan ini, setelah penulis mendapatkan data-data. Kemudian penulis merancang struktur sistem dan perancangan keseluruhan sistem. Membuat *desain* sistem menggunakan *Microsoft Office visio* dan *draw.io*.

d Pengkodean Sistem

Pada tahap ini, penulis meakukan pengkodean sistem sesuai dengan *desain* yang telah dibuat untuk toko CV Safa Permata. Membuat *coding* pada aplikasi *Visual Studio Code* dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP Native*.

e Pengujian Coba Sistem

Pada tahapan ini, penulis melakukan pengujian sistem untuk mengetahui kepada pengguna apakah sistem yang telah penulis buat ada kendala atau masalah lainnya. Jika ada masalah maka akan segera diperbaiki.

f Implementasi Sistem

pada tahap ini, sistem yang telah dibuat penulis akan di di berikan ke pemelik toko CV Safa Permata. Pemililik toko tersebut akan di ajarkan bagaimana menggunakan sistem yang telah dibuat penulis. Agar sistem tersebut bermanfaat di CV Safa Permata.

g Pemeliharaan Sistem

Pada tahap pemeliharaan dikarekan keterbatasan waktu dan proses nya akan panjang, karena harus melihat pemakain sistem dalam waktu jangka panjang.

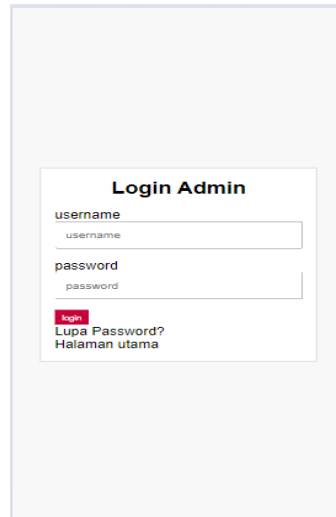
RESULTS AND DISCUSSION

Result

Pada tahap ini, Sistem Informasi Kue Basah dan Kering berbasis *Web Mobile* di implementasikan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat di bab sebelumnya, *Web Mobile* ini mencakup beberapa bagian dibawah ini.

1. Halaman *Login Admin*

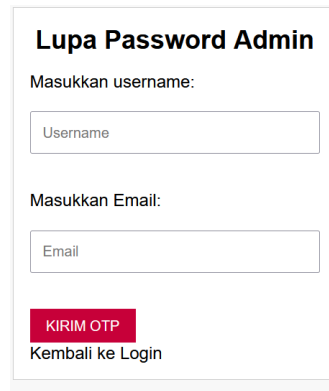
Halaman *login admin* ini digunakan untuk masuk ke *dashboard* agar dapat mengelola fitur yang didalam sistem. Sebelum masuk ke *login* masukkan *username* dan *password*.



Gambar 1.2 Tampilan *Login Admin*

2. Halaman Lupa *Password Admin*

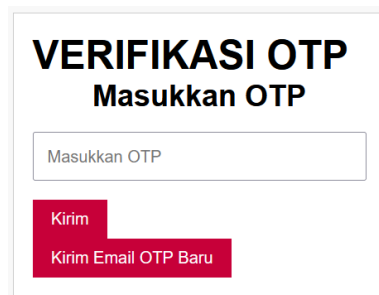
Halaman lupa *password* ini digunakan untuk ketika *admin* lupa dengan *password* yang ingin dimasukkan, supaya dapat masuk ke sistem melakukan riset lupa *password*.



Gambar 1.3 Tampilan *Lupa Password Admin*

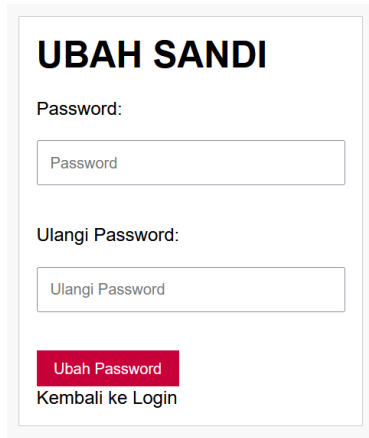
3. Halaman Verifikasi OTP Lupa *Password Admin*

Setelah itu halaman otp, untuk mendapatkan otp nya dari via *email* kemudian otp tersebut dimasukkan dibawah ini supaya memudahkan dalam ke halaman *login*.



Gambar 1.4 Halaman *Verifikasi OTP Lupa Password Admin*

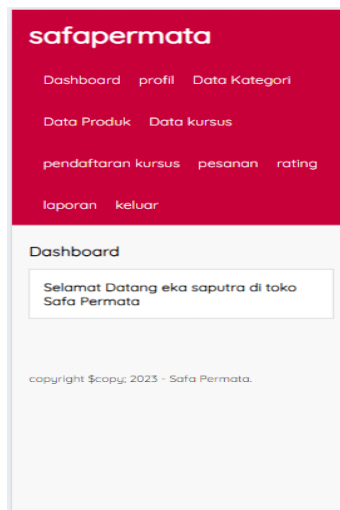
4. Setelah memasukkan otp maka akan berhasil ke halaman *reset password*, untuk mengubah menjadi *password* baru supaya bisa masuk ke halaman *dashboard admin*.



Gambar 1.5 Ubah Sandi Admin

5. Halaman *Dashboard*

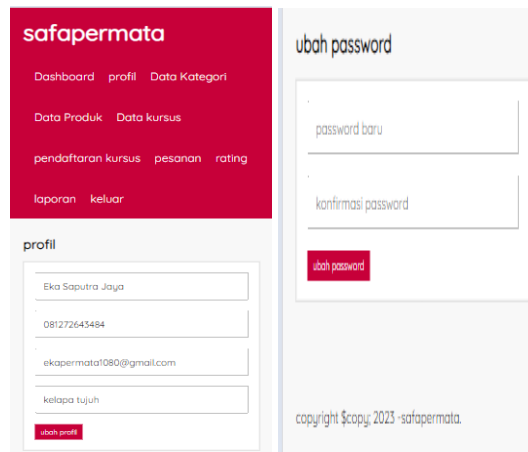
Pada halaman *dashboard admin* terdapat tampilan seperti gambar dibawah.



Gambar 1.6 Halaman *Dashboard*

6. Halaman *Ubah Pasword Dan Profil Admin*

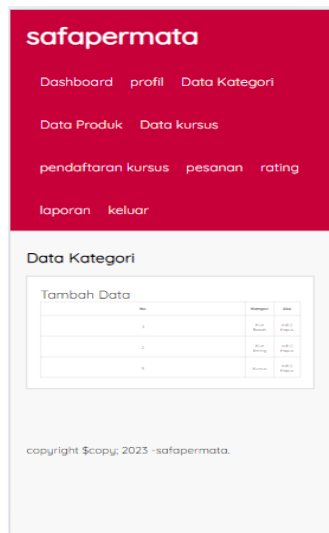
Pada halaman profil ini admin dapat melakukan ubah profil dan ubah *password* yang sesuai diinginkan



Gambar 1.7 Halaman Ubah *Pasword* Dan Profil Admin

7. Halaman Data Kategori

Pada halaman data kategori ini terdapat data-data kategori yang diinput oleh *admin*. Pada halaman ini memiliki pilihan dapat melakukan Pada form tambah data kategori, *admin* melakukan inputan data, setelah data diinput, *admin* dapat melakukan penyimpanan ke *database* dengan melakukan klik tombol *submit*, Pada form edit kategori ini, *admin* melakukan edit data kategori untuk melakukan ubah informasi, setelah dilakukan edit maka lalu klik *submit* agar masuk ke *database* dan Pada form hapus data kategori ini, *admin* melakukan hapus data yang tidak digunakan, maka otomatis akan terhapus dari *database*.

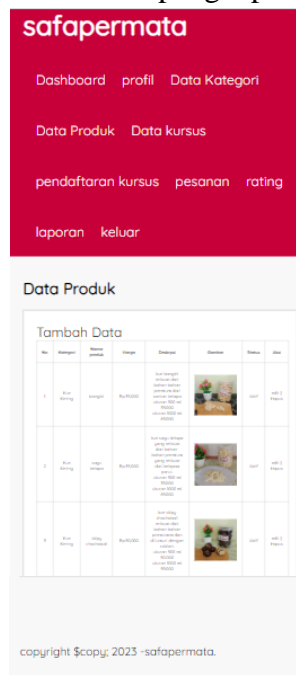


Gambar 1.8 Halaman Data Kategori

8. Halaman Data Produk

Pada halaman data produk ini terdapat data-data produk kue yang diinput dan di masukkan ke *database* lalu klik *submit* untuk disimpan. *admin* dapat melakukan penyimpanan ke *database* dengan melakukan klik tombol *submit*. Pada form ini

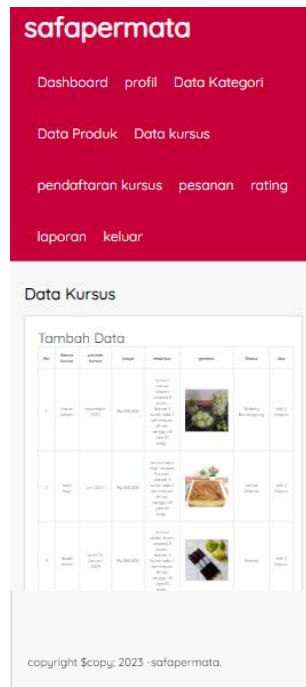
digunakan untuk melakukan tambah data produk seperti nama kue, harga, deskripsi dan lain-lain. Kemudian untuk masuk ke dalam *database* klik *submit*, Pada form edit data produk ini digunakan untuk mengedit informasi yang salah kemudian klik *submit* dan pada hapus produk untuk melakukan penghapusan produk kue.



Gambar 1.9 Halaman Data Produk

9. Halaman Data Kursus

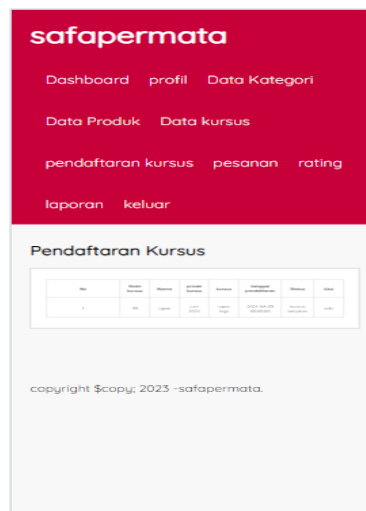
Pada halaman data kursus ini terdiri data-data kue kursus, yang memiliki fitur Pada tambah data kursus ini *admin* melakukan tambah data kursus supaya dapat dilihat oleh *user* kursus apa saja yang tersedia, setelah itu lakukan *submit* supaya masuk ke *database*, Pada edit data kursus ini memudahkan *admin* dalam melakukan edit data yang ada informasi yang kurang dan Didalam data kursus ini dapat melakukan hapus data, dengan ini memudahkan *admin* jika ada data yang salah dimasukkan maka akan segera dihapus.



Gambar 1.10 Halaman Data Kursus

10. Halaman Pendaftaran Kursus

Dalam pendaftaran kursus ini terdiri dari edit pendaftaran supaya *user* dapat melihat pendaftaran kapan dimulai. Dalam form edit pendaftaran kursus dalam melakukan edit supaya *admin* mengetahui apakah sudah diproses, mulai, sedang berlangsung, penjadwalan diterima atau selessai.

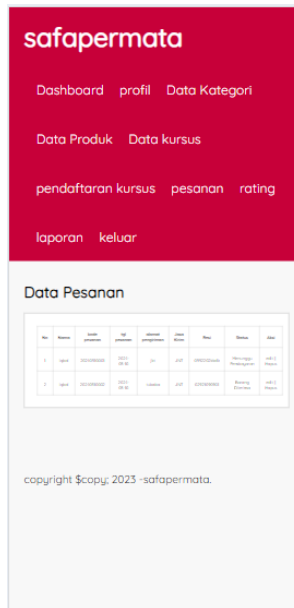


Gambar 1.11 Halaman Pendftaran Kursus

11. Halaman Pesanan

Halaman pesanan ini terdapat edit pesanan dan hapus pesanan, dalam edit pesanan ini terdiri dari nama pelanggan yang melakukan pesanan dan data barang pesana user serta total biaya keseluruhan ketika diklik *submit* maka akan masuk ke database dan hapus

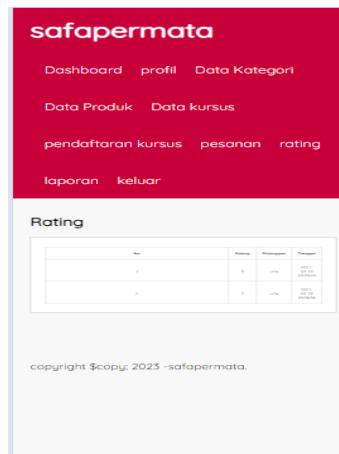
pesanan Jika *user* membuat kesalahan dalam melakukan pesanan maka *admin* dapat melakukan hapus pesanan dan akan di ganti dengan pesanan yang sesuai keinginan *user*.



Gambar 1.12 Halaman Pesanan

12. Halaman Rating

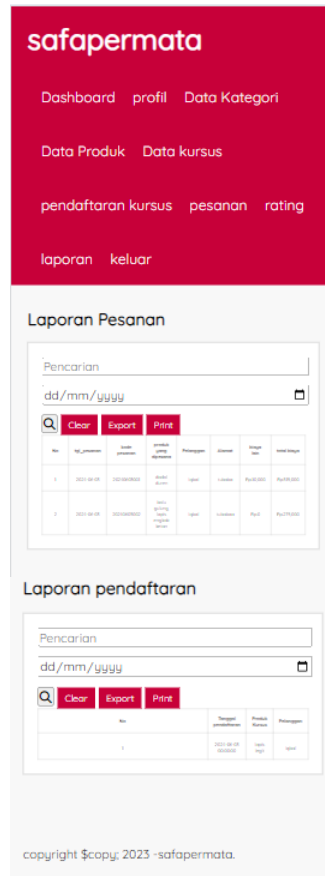
Pada halaman rating didapatkan dari pelanggan yang melakukan pemesanan produk lalu diberikan rating.



Gambar 1.13 Halaman Rating

13. Halaman Laporan Pesanan dan Pendaftaran Kursus

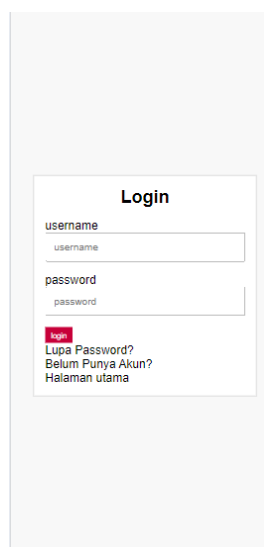
Pada halaman ini didapatkan dari pelanggan ini yang melakukan pemesan produk kue basah dan kering dan pendaftaran kursus.



Gambar 1.14 Halaman Laporan Pesanan dan Pendaftaran Kursus

14. Halaman *Login User*

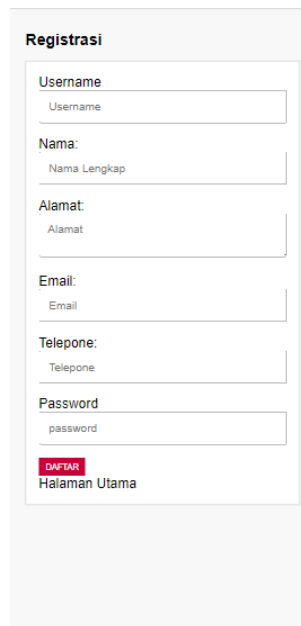
Pada halaman *login user* ini kita harus melakukan registrasi terlebih dahulu supaya bisa memiliki akun untuk dapat kehalaman *login* dan masuk login dan dapat mealakukan akses disemua fitur-fitur beranda *user*.



Gambar 1.15 Halaman *Login User*

15. Halaman Registrasi

Kemudian setelah registrasi akan ke halaman otp dan otp nya masuk ke *email* masukkan otp yang sesuai yang dikirm lewat *email* kemudian ketika berhasil akan masuk ke *login user*.



Registrasi

Username
Username

Nama:
Nama Lengkap

Alamat:
Alamat

Email:
Email

Telephone:
Telephone

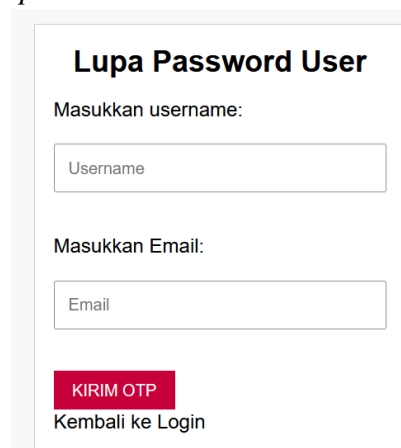
Password
password

DAFTAR
Halaman Utama

Gambar 1.16 Halaman Registrasi

16. Halaman Lupa *Password User*

Ketika pengguna lupa dengan *password* diarahkan ke lupa *password* supaya bisa melakukan ganti *password* baru supaya bisa masuk ke halaman *dashboard*, masukkan *username* dan *email* yang sesuai ketika pertama kali melakukan registrasi untuk *login* supaya bisa masuk ke reset *password*.



Lupa Password User

Masukkan username:
Username

Masukkan Email:
Email

KIRIM OTP
Kembali ke Login

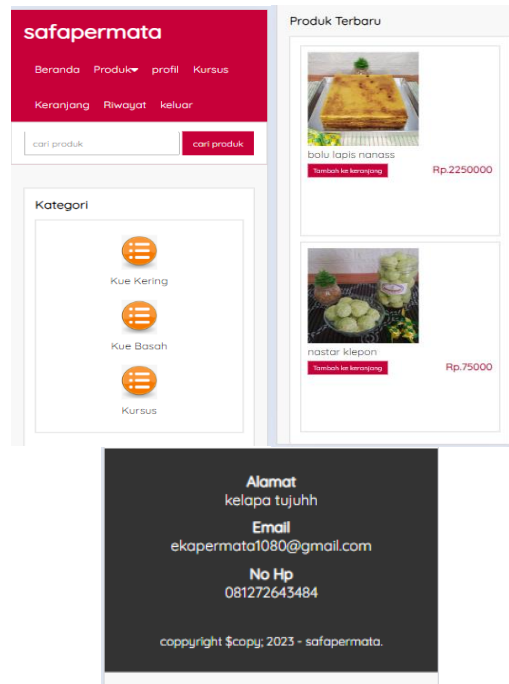
Gambar 1.17 Halaman Lupa *Password user*

17. Halaman Verifikasi OTP Lupa *Password User*

Setelah itu muncul kiriman otp di *email* dan masukkan ke bagian bawah supaya dapat melakukan reset *password*.

18. Halaman Beranda Setelah *Login*

Pada halaman ini terdapat fitur-fitur seperti gambar diatas yang dapat diakses pelanggan setelah *login* melakukan pemesanan dan daftar kursus.



Gambar 1.18 Halaman Beranda Setelah *Login*

19. Halaman Produk Kue Basah

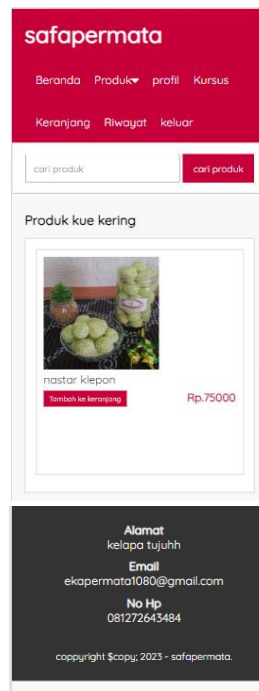
Pada produk kue basah ini dapat dilakukan pemesana klik *button* tambah keranjang.



Gambar 1.19 Halaman Produk Kue Basah

20. Halaman Produk Kue kering

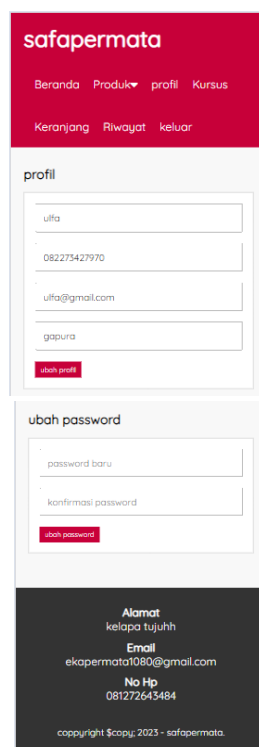
Pada produk kue basah ini dapat dilakukan pemesana klik *button* tambah keranjang.



Gambar 1.20 Halaman Produk Kue Kering

21. Halaman Ubah profil dan *password*

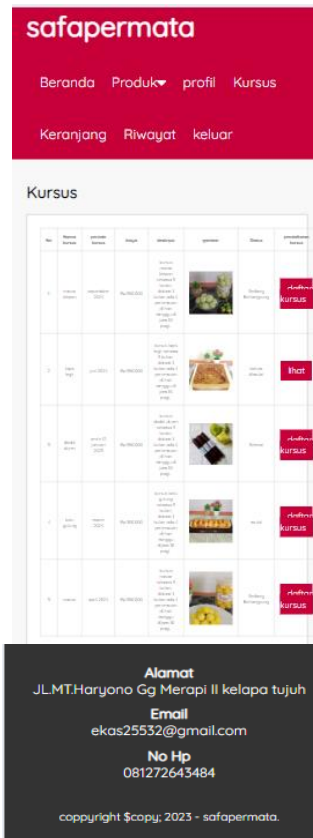
Pada halaman ini pelanggan dapat melakukan ubah *profil* dan ubah *password* yang mereka inginkan.



Gambar 1.21 Halaman Ubah Profil Dan *Password*

22. Halaman kursus

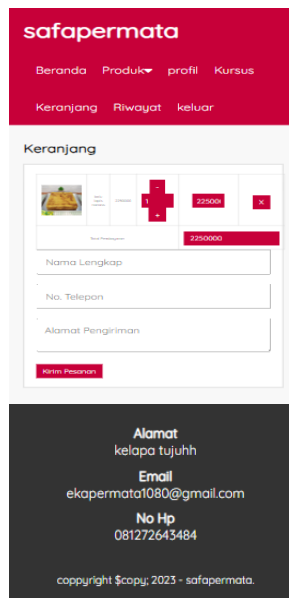
Pada halaman kursus ini pelanggan yang ingin melakukan kursus dapat kursus yang mereka inginkan



Gambar 1.22 Halaman Kursus

23. Halaman keranjang

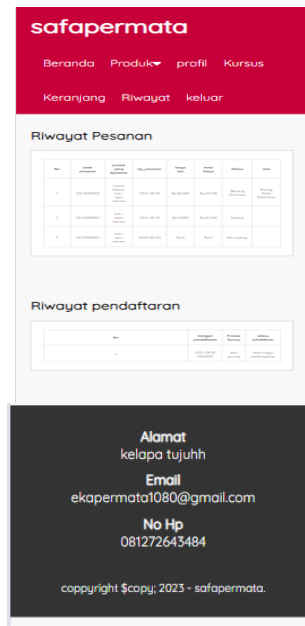
Pada halaman ini ketika pelanggan ingin melakukan pesanan maka akan masuk kedalam keranjang.



Gambar 1.23 Halaman Keranjang

24. Halaman Riwayat Pesanan dan Pendaftaran Kursus

Pelanggan dapat melihat riwayat mereka dalam pemesanan produk dan pendaftaran kursus.



Gambar 1.24 Halaman Riwayat Pesanan dan Pendafrtan Kursus

DISCUSSION

Pada hasil diatas selanjutnya akan dibahas tentang Sistem Informasi kue Basah dan Kering khas Lampung berbasis *Web Mobile* yang telah dirancang atau diimplementasikan. Akan dilakukan tahap pengujian untuk menentukan apakah Sistem Informasi ini berjalan sesuai dengan yang diinginkan serta mengetahui kelebihan dan kekurangannya.

A. Pengujian

Sistem Informasi oleh-oleh khas lampung (kue basah dan kering) berbasis *web mobile*. Yang direncanakan dan diimplementasikan akan dilakukan pengujian apakah sistem sudah dapat berjalan sesuai keinginan untuk dapat mengetahui kelebihan dan kelemahanya.

Nomor	Nama pengujian	Inputan	Output diharapkan	Berhasil
1	Login admin.	Username= eka saputra Password=12345.	Jika admin memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang sesuai, maka admin akan berhasil <i>login</i> dan masuk kehalaman <i>dashboard</i> serta akan melihat fitur yang ada didalamnya.	Berhasil.
		Username= eka saputra Password=12345 atau Username= ekaa saputra Password=12345.	Jika admin memasukkan <i>username</i> yang tidak sesuai maka akan diarahkan ke halaman <i>login</i> .	Berhasil.
2	Lupa password.	Email= ekapermata1080@gmail.com.	Jika admin memasukkan <i>email</i> jika terjadi lupa <i>password</i> maka akan berhasil.	Berhasil.

Nomor	Nama pengujian	Inputan	Output diharapkan	Berhasil
3.	Data kategori.	Tambah data pelanggan.	Jika <i>admin</i> memasukka data kategori tentang produk apa yang akan dimasukkan, maka klik tombol " <i>submit</i> " supaya data nya tersimpan ke database.	Berhasil.
		Edit data kategori.	Jika <i>admin</i> ingin mengedit maka dihalaman edit data kategori untuk mengklik tombol " <i>submit</i> " setelah itu <i>admin</i> akan diarahkan ke halaman data kategori. Akan muncul bacaan edit telah berhasil.	Berhasil.
		Hapus data kategori.	Jika <i>admin</i> ingin menghapus data kategori cukup dengan melakukan klik " <i>submit</i> " maka akan muncul bacaan berhasil dihapus.	Berhasil.
4	Data produk.	Tambah data produk.	Jika <i>admin</i> melakukan tambah data produk maka untuk mengklik tombol " <i>sumbit</i> " maka proses tambah berhasil.	Berhasil.
		Edit data produk.	Jika <i>admin</i> melakukan edit informasi mengenai edita data produk maka klik tombol " <i>sumbit</i> " maka akan berhasil	Berhasil
		Hapus data produk.	Jika <i>admin</i> ingin menghapus data produk maka klik tombol " <i>submit</i> " maka data produk akan terhapus.	Berhasil.
5	Data kursus.	Tambah data kursus.	Jika <i>admin</i> melakukan tambah data kursus maka klik tombol " <i>submit</i> " maka akan berhasil ditambah.	Berhasil.
		Edit data kursus.	Jika <i>admin</i> melakukan edit informasi mengenai kursus maka klik tombol " <i>submit</i> " maka akan mengarah ke data kursus dan berhasil	Berhasil
		Hapus data kursus.	Jika <i>admin</i> melakukan hapus data kursus maka klik tombol " <i>submit</i> " maka data kursus akan berhasil terhapus.	Berhasil.

Nomor	Nama pengujian	Inputan	Output diharapkan	Berhasil
6	Pendaftaran kursus.	Edit kursus.	Jika <i>admin</i> melakukan edit kursus dan ada pilihan maka <i>admin</i> memilih nya dengan melakukan klik “ <i>submit</i> ” maka akan diarahakan ke pendafran kursus.	Berhasil.
7	Data pesanan.	Edit pesanan.	Jika <i>admin</i> melakukan edit di pesanan, karena pelanggan ingin mengurangi jumlah barang atau melakukan tambah barang dan mengisi biaya kirim, dan biaya lainnya maka klil “ <i>submit</i> ” maka akan berhasil.	Berhasil.
		Hapus pesanan.	Jika <i>admin</i> ingin menghapus pesanan maka klik tombol “ <i>submit</i> ” maka akan ada bacaan hapus berhasil.	Berhasil.
8	Laporan pesanan dan laporan pendftaran.	Cetak laporang pesanan dan pendaftaran kusus.	Jika ingin melaukan cetak laporan maka klik saja bagian <i>export</i> serta juga dapat dicari sesuai dengan tanggal atau nama produk.	Berhasil.
9	<i>Login user.</i>	<i>Username= ulfa</i> <i>Password=1234.</i>	Jika pelanggan memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang sesuai, maka pelanggan akan berhasil <i>login</i> dan masuk kehalaman <i>dashboard</i> serta akan melihat fitur yang ada didalamnya.	Berhasil.
		<i>Username= ulfa</i> <i>Password=1234</i> atau <i>Username= ulfaa</i> <i>Password=12345.</i>	Jika pelanggan memasukkan <i>username</i> yang tidak sesuai maka akan diarahkan ke halaman <i>login</i> .	Berhasil.
10	Lupa <i>password.</i>	<i>Email= ulfa@gmail.com.</i>	Jika pelanggan memasukkan <i>email</i> jika terjadi lupa <i>password</i> maka akan berhasil.	Berhasil.
11	Kursus.	Daftar kursus.	Jika pelanggan ingin melakukan daftar kursus maka diklik tombol bagian “daftar sekarang” makan akan berhasil.	Berhasil.
12	Beranda.	Tambah ke keranjang.	Jika pelanggan ingin melakukan pemesanan makan klik button tambah	Berhasil.

Nomor	Nama pengujian	Inputan	Output diharapkan	Berhasil
			keranjang maka akan masuk ke keranjang.	
13	Keranjang.	Kirim pesanan.	Jika telah berada di keranjang maka akan muncul produk yang pesan dan ada <i>button</i> jumlah barang yang ingin dipesan setelah itu mengisi nama, alamat dan nomor telephone maka setelah itu klik “kirim pesanan” maka akan berhasil.	Berhasil.
14	Riwayat.	Memberikan rating.	Jika pelanggan ingin memberikaan rating maka akan muncul di aksi ada <i>button</i> “berikan rating” diklik itu maka akan mengarahkan berapa rating yang akan diberikan lalu klik “ <i>submit</i> ” maka akan berhasil.	Berhasil.

B. Implementasi

Pada tahap ini penulis melakukan implementasi langsung mendemonstrasikan Sistem Informasi oleh-oleh khasl Lampung (kue Basah dan Kering) Berbasis *Web Mobile* Studi Kasus:CV Safa permata pada sekolah. Pada hari Kamis, tanggal 4 april 2024, yang terlibat pada tahap ini ialah pemilik CV Safa Permata. Langkah awal penulis mendatangi Toko CV Safa Permata kemudian langsung bertemu dengan pemilik CV Safa Permata, Tahap selanjutnya penulis memberitahu terlebih dahulu kepada pemilik CV Safa Permata bahwa sistemnya telah selesai kemudian penulis mengajari pemilik CV Safa Permata menggunakan sistem tersebut agar sistem tersebut dapat bermanfaat bagi pemilik CV Safa Permata dan pelanggan.

C. Kelebihan dan Kekurangan Sistem Informasi oleh-oleh khasl Lampung (kue Basah dan Kering) Berbasis *Web Mobile* Studi Kasus:CV Safa permata.

- a. Berikut Kelebihan Sistem Informasi oleh-oleh khasl Lampung (kue Basah dan Kering) Berbasis *Web Mobile* Studi Kasus:CV Safa permata.
 1. *Aksesibilitas* yang Luas.
 2. Pencarian Mudah.
 3. Informasi Detail Produk.
 4. Ulasan dan Rating Pengguna.
 5. Pemesanan *Online*.
- b. Berikut Kekurangan Sistem Informasi oleh-oleh khasl Lampung (kue Basah dan Kering) Berbasis *Web Mobile* Studi Kasus:CV Safa permata.
 1. Keterbatasan *Aksesibilitas*.

2. Keterbatasan *Fungsionalitas*.
3. Kerentanan Keamanan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam Sistem Informasi oleh-oleh khas Lampung (kue Basah dan Kering) Berbasis *Web Mobile* Studi Kasus: CV Safa permata, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Mudah digunakan oleh pengguna dan memberikan informasi yang lengkap tentang oleh-oleh khas lampung.
2. Memudahkan calon pelanggan dalam melakukan pemesanan oleh-oleh khas lampung serta memiliki tampilan yang menarik.
3. Mendukung berbagai perangkat, baik komputer maupun perangkat mobile.
4. Sistem ini dapat membantu CV Safa Permata dan diharapkan dapat meningkatkan penjualan produknya secara *online*. Sistem ini juga dapat membantu CV Safa Permata untuk menjangkau lebih banyak calon konsumen dari berbagai daerah.

REFERENSI

- Matahari, M., Sahiruddin, S., Kholifah, D., & Ardianto, M. H. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kue Kering Pada Ina Cakes Berbasis Website. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(1), 11–21. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v4i1.3259>
- Susilo, I. N., & Ermatita, E. (2022). SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH WENDYS CAKE. *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA)*, 80–91.
- Ekawati, R., & Wahyudiharto, E. (2021). *MANAJEMEN RESIKO TEKNOLOGI INFORMASI* (R. . Rerung (ed.); Pertama). CV. Media Sains indonesia Melog Asih.