

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA DAN SPAREPART BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT DI TOKO SEPEDA TIGA PUTRA SUBANG

Dicky Adryan Maulana¹, Mutiara Andayani Komara², Imay Kurniawan³

¹²³ Program Studi Teknik Informatika, STT Wastukencana Purwakarta; Jl. Cikopak No.53,

Keywords:

Sistem Informasi Penjualan;
Rapid Application
Development;
Web;
System Usability Scale.

Correspondent Email:

Dickyadryan1234@gmail.com

Abstrak. Transformasi digital mendorong pelaku usaha untuk menerapkan sistem informasi berbasis web guna meningkatkan efektivitas operasional bisnis. Toko Sepeda Tiga Putra Subang telah menggunakan aplikasi kasir berbasis web dalam mendukung proses transaksi penjualan, namun sistem yang digunakan masih memiliki keterbatasan karena belum mendukung penjualan secara daring, pemesanan barang, serta pembayaran digital secara terintegrasi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan sistem informasi penjualan sepeda dan sparepart berbasis web menggunakan metode Rapid Application Development (RAD). Metode RAD terdiri atas tahapan *Requirement Analysis*, *System Design*, *Construction*, dan *Cutover*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Sistem dikembangkan menggunakan PHP, framework CodeIgniter 3, dan database MySQL. Pengujian dilakukan menggunakan *Unit Testing* dan *System Usability Scale* (SUS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh fungsi sistem berjalan sesuai kebutuhan pengguna berdasarkan hasil *Unit Testing*. Selain itu, hasil pengujian SUS memperoleh nilai rata-rata 79,58 yang termasuk kategori Baik, sehingga sistem dinilai mudah digunakan serta mampu meningkatkan efektivitas pengelolaan transaksi, pemesanan, pembayaran, dan laporan penjualan pada Toko Sepeda Tiga Putra Subang.



Copyright © 2026 The Author(s),
Published by Jurnal Informatika dan
Teknik Elektro Terapan. This is an
open-access article distributed under
the terms of the Creative Commons
Attribution-NonCommercial 4.0
International License (CC BY-NC
4.0).

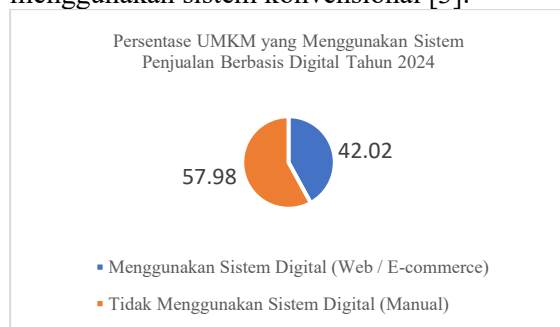
Abstract. Digital transformation has encouraged business owners to adopt web-based information systems to improve operational efficiency. Tiga Putra Bicycle Store Subang has implemented a web-based cashier application to support sales transactions. However, the existing system does not support online sales, product ordering, or integrated digital payment services. This research aims to develop a web-based bicycle and spare parts sales information system using the Rapid Application Development (RAD) method. The RAD method consists of *Requirement Analysis*, *System Design*, *Construction*, and *Cutover* stages. Data were collected through observation, interviews, and literature review. The system was developed using PHP, CodeIgniter 3, and MySQL. System evaluation employed *Unit Testing* and the *System Usability Scale* (SUS). The results show that all system functions operated correctly according to user requirements. Furthermore, the SUS evaluation achieved an average score of 79.58, categorized as **Good**, indicating that the developed system improves the effectiveness of sales transactions, ordering, payment processing, and sales reporting at Tiga Putra Bicycle Store Subang.

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital telah memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan sektor perdagangan, khususnya pada usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM). Pemanfaatan sistem informasi berbasis web memungkinkan proses pengelolaan data penjualan, persediaan barang, serta penyusunan laporan dilakukan secara lebih cepat, akurat, dan terintegrasi sehingga mampu meningkatkan efektivitas operasional perusahaan. Selain itu, sistem berbasis web memberikan kemudahan kepada pemilik usaha dalam melakukan pemantauan aktivitas bisnis secara *real-time* dari berbagai perangkat [1].

Meskipun demikian, masih banyak UMKM yang mengelola transaksi penjualan dan persediaan barang secara manual. Pengelolaan secara manual sering menimbulkan berbagai permasalahan, seperti kesalahan pencatatan transaksi, keterlambatan penyusunan laporan, serta kesulitan dalam memonitor stok barang secara *real-time*. Penerapan sistem informasi penjualan berbasis web mampu mengatasi permasalahan tersebut melalui otomatisasi proses transaksi, pengelolaan persediaan barang, serta penyajian laporan yang lebih efektif [2].

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), sebanyak 42,02% pelaku usaha telah menggunakan sistem penjualan berbasis digital, sedangkan 57,98% lainnya masih menggunakan sistem konvensional [3].



Gambar 1. Persentase Pelaku Usaha yang Menggunakan Sistem Penjualan Berbasis Digital Tahun 2024

Sumber: Badan Pusat Statistik, Statistik E-Commerce 2024.

Berdasarkan Gambar 1, sebagian besar pelaku usaha di Indonesia masih menggunakan sistem penjualan konvensional. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tingkat adopsi

teknologi informasi pada sektor perdagangan masih belum optimal sehingga diperlukan pengembangan sistem informasi yang mampu mendukung proses bisnis secara lebih efektif dan efisien.

Toko Sepeda Tiga Putra Subang merupakan salah satu usaha yang bergerak di bidang penjualan sepeda dan *sparepart*. Toko tersebut telah menggunakan aplikasi kasir berbasis web untuk membantu proses transaksi penjualan. Namun, sistem yang digunakan masih memiliki beberapa keterbatasan, yaitu belum mendukung penjualan secara *online*, belum menyediakan fitur pemesanan barang, belum terintegrasi dengan pembayaran digital, serta belum mendukung layanan *pickup* maupun pengiriman barang kepada pelanggan. Kondisi tersebut menyebabkan proses pelayanan kepada pelanggan belum optimal dan membatasi jangkauan pemasaran toko.

Pengembangan sistem informasi yang efektif memerlukan metode pengembangan perangkat lunak yang mampu menyesuaikan kebutuhan pengguna secara cepat. Salah satu metode yang banyak digunakan adalah *Rapid Application Development (RAD)*. Metode RAD menekankan pengembangan sistem secara iteratif dengan melibatkan pengguna secara aktif sehingga mampu mempercepat proses pembangunan sistem dan meningkatkan kesesuaian sistem dengan kebutuhan pengguna [4].

Selain itu, penerapan metode RAD dalam pengembangan sistem berbasis *web* juga terbukti mampu meningkatkan efisiensi pengelolaan data transaksi dan inventaris serta meminimalkan kesalahan pencatatan yang sering terjadi pada sistem manual. Sistem yang dikembangkan dengan metode RAD memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara bertahap mulai dari *Requirement Analysis*, *System Design*, *Construction* hingga *Cutover* secara cepat dan terstruktur [5].

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan Sistem Informasi Penjualan Sepeda dan Sparepart Berbasis Web Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) pada Toko Sepeda Tiga Putra Subang. Sistem yang dikembangkan mengintegrasikan pengelolaan produk, transaksi penjualan, pemesanan barang, pembayaran digital melalui Pakasir, serta

laporan penjualan dalam satu aplikasi berbasis web. Pengujian sistem dilakukan menggunakan Unit Testing untuk menguji pengujian perangkat lunak dan System Usability Scale (SUS) untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan sistem oleh pengguna.

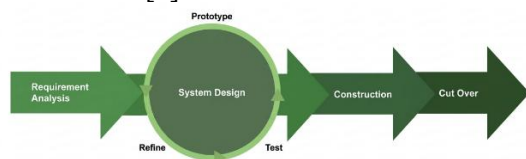
2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi Penjualan

sistem informasi penjualan adalah sistem yang dirancang untuk membantu pengelolaan transaksi penjualan, pencatatan data barang, serta penyusunan laporan penjualan sehingga proses pengelolaan toko dapat dilakukan dengan lebih efektif dan terorganisir [6].

2.2 Rapid Application Development

Rapid Application Development (RAD) merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang menekankan kecepatan pembangunan sistem melalui proses pengembangan yang bersifat iteratif dengan melibatkan pengguna secara aktif pada setiap tahapan. Metode ini terdiri atas empat tahapan utama, yaitu *Requirement Analysis*, *System Design*, *Construction*, dan *Cutover*. Keterlibatan pengguna selama proses pengembangan memungkinkan sistem yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mampu mengurangi waktu pengembangan dibandingkan metode konvensional [7].



Gambar 2. RAD Model
Sumber [8]

2.3 PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa pemrograman sisi server yang banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi berbasis web. PHP memungkinkan skrip diproses pada server, mengelola data dari basis data, serta menghasilkan konten web dinamis yang dapat ditampilkan kepada pengguna. Integrasinya yang kuat dengan MySQL membuat PHP sangat efektif digunakan dalam pembangunan sistem informasi yang membutuhkan pengolahan data secara *real-*

time, seperti aplikasi perpustakaan, *e-commerce*, dan aplikasi kasir berbasis web [9].

2.4 Web

Web adalah suatu media yang dapat digunakan untuk menampung berbagai jenis informasi seperti teks, suara, gambar, dan animasi, yang dapat diakses melalui komputer dengan bantuan internet. *Web* juga menjadi sarana informasi berbasis jaringan yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja dengan biaya yang relatif murah, sehingga mendukung kebutuhan masyarakat modern dalam bisnis maupun penyajian informasi. *Web* bahkan tidak hanya dimanfaatkan sebagai sumber informasi, tetapi juga berfungsi sebagai media sosial yang mampu mempercepat interaksi serta komunikasi antar pengguna [10].

2.5 CodeIgniter

CodeIgniter merupakan *framework* PHP open-source yang menggunakan arsitektur *Model-View-Controller* (MVC) untuk mempermudah pengembangan aplikasi web dinamis secara cepat, terstruktur, dan mudah dikelola. Pemisahan antara logika bisnis, tampilan, dan kontrol alur aplikasi memungkinkan proses pengembangan lebih efisien serta memudahkan pengujian tiap komponen. *Framework* ini juga dikenal ringan dan menyediakan berbagai pustaka bawaan seperti validasi data, manajemen sesi, dan pengelolaan database, sehingga banyak digunakan untuk membangun sistem informasi berbasis web skala kecil hingga menengah [11].

2.6 MySQL

MySQL adalah sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang bersifat open source dan menggunakan bahasa SQL (*Structured Query Language*) untuk operasi pengelolaan data seperti penyimpanan, pengambilan, pembaruan, dan penghapusan data. Dalam arsitektur klien-server, MySQL memungkinkan banyak aplikasi atau pengguna mengakses basis data secara bersamaan [12].

2.7 Unified Modeling Language

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa pemodelan visual yang digunakan untuk mendeskripsikan desain sistem perangkat lunak berorientasi objek secara grafis dan terstruktur. UML memungkinkan pemodelan berbagai

aspek sistem melalui diagram seperti *use case*, kelas, aktivitas, dan interaksi, sehingga proses analisis dan perancangan dapat dilakukan secara lebih sistematis. UML juga memberikan fleksibilitas bagi pengembang dalam memilih jenis diagram yang sesuai untuk menggambarkan kebutuhan pengguna, arsitektur sistem, maupun dokumentasi teknis [13].

2.8 Unit Testing

unit testing merupakan teknik pengujian perangkat lunak yang dilakukan pada unit-unit terkecil, seperti fungsi (function) atau objek (object), dengan tujuan memastikan setiap unit bekerja sesuai dengan kebutuhan sistem sebelum diintegrasikan dengan komponen lainnya. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan unit testing mampu menemukan bug sejak tahap awal pengembangan sehingga meningkatkan kualitas perangkat lunak [14].

2.9 System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) adalah instrumen yang digunakan untuk menilai tingkat usability suatu sistem yang dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. Instrumen ini terdiri dari sepuluh pernyataan yang bertujuan untuk mengukur tingkat kegunaan sistem berdasarkan persepsi pengguna. Dalam penelitian ini, proses penilaian dilakukan menggunakan skala 1 sampai 10, dimana nilai 1 menunjukkan sangat tidak setuju dan nilai 10 menunjukkan sangat setuju. Penggunaan skala tersebut bertujuan untuk memberikan rentang penilaian yang lebih luas sehingga responden dapat memberikan penilaian yang lebih rinci terhadap sistem yang digunakan. [15].

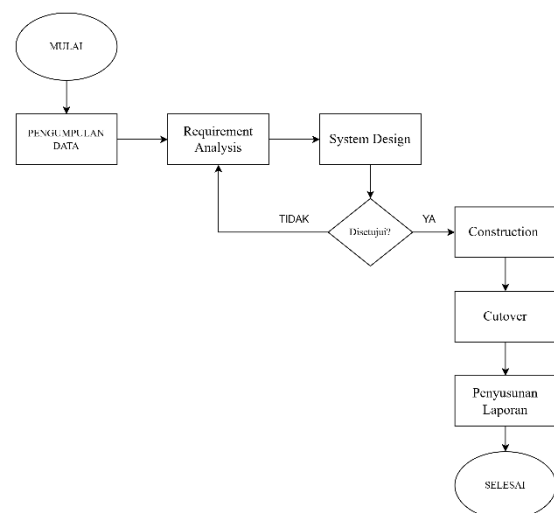
2.10 Php Unit

PHPUnit merupakan *framework* yang digunakan untuk melakukan pengujian unit (*unit testing*) pada aplikasi PHP dengan tujuan menguji setiap fungsi pada model atau kelas secara otomatis menggunakan *assertion*. Penggunaan PHPUnit membantu memastikan fungsi aplikasi berjalan sesuai harapan serta mengurangi kesalahan logika selama proses pengembangan perangkat lunak [16].

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Rapid Application Development (RAD) sebagai metode pengembangan perangkat lunak. Metode RAD dipilih karena mampu menghasilkan sistem dalam waktu yang relatif singkat melalui proses pengembangan secara iteratif dengan melibatkan pengguna pada setiap tahapan. Objek penelitian adalah Toko Sepeda Tiga Putra Subang, sebuah usaha yang bergerak di bidang penjualan sepeda dan *sparepart*. Sistem yang dikembangkan bertujuan untuk mengintegrasikan proses penjualan, pemesanan barang, pembayaran digital, dan penyusunan laporan penjualan dalam satu aplikasi berbasis web.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan tiga teknik, yaitu observasi, wawancara, dan studi literatur. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses bisnis yang sedang berjalan di Toko Sepeda Tiga Putra Subang untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem dan permasalahan yang dihadapi. Wawancara dilakukan kepada pemilik toko untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan fungsional sistem, proses bisnis, serta kendala yang terjadi pada sistem sebelumnya. Studi literatur dilakukan dengan mempelajari jurnal ilmiah, buku, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan sistem informasi penjualan, metode Rapid Application Development (RAD), serta teknologi yang digunakan dalam pengembangan sistem.



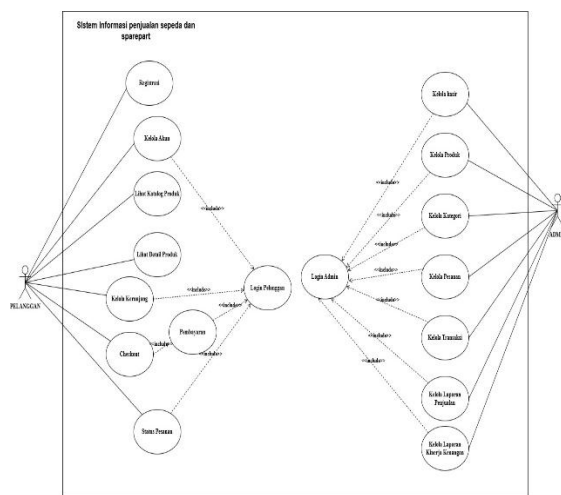
Gambar 3. Kerangka Penelitian

3.1. Requirement Analysis

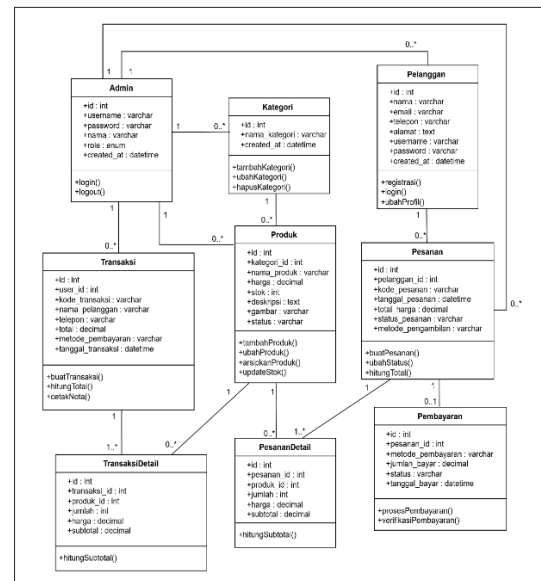
Tahap *Requirement Analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan menganalisis proses bisnis yang sedang berjalan. Pada tahap ini dilakukan observasi dan wawancara dengan pemilik Toko Sepeda Tiga Putra Subang untuk memperoleh kebutuhan sistem. Hasil analisis menunjukkan bahwa sistem yang telah digunakan masih belum mendukung penjualan secara *online*, pemesanan barang, pembayaran digital, serta penyajian laporan penjualan yang terintegrasi.

3.2. System Design

Tahap *System Design* dilakukan dengan merancang sistem berdasarkan kebutuhan yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Perancangan meliputi pembuatan Flowmap, Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram, serta perancangan antarmuka (*user interface*). Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan perancangan basis data untuk mendukung proses penyimpanan dan pengelolaan data sistem.



Gambar 4. Use Case Diagram



Gambar 5. Class Diagram

3.3. Construction

Tahap *Construction* merupakan proses implementasi hasil perancangan ke dalam bentuk aplikasi berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP, *framework* CodeIgniter 3, dan basis data MySQL. Pada tahap ini dilakukan proses pengkodean (*coding*) seluruh fungsi sistem, meliputi pengelolaan data produk, kategori, pelanggan, transaksi, pemesanan, pembayaran digital melalui Pakasir, serta laporan penjualan.

3.4. Cutover

Tahap *Cutover* merupakan tahap akhir dalam metode RAD yang meliputi implementasi sistem kepada pengguna, pengujian, dan evaluasi. Pengujian Sistem dilakukan menggunakan Unit Testing untuk memastikan seluruh fitur berjalan sesuai kebutuhan. Selanjutnya dilakukan evaluasi menggunakan System Usability Scale (SUS) untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan sistem berdasarkan persepsi pengguna. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk mengetahui tingkat penerimaan sistem yang telah dikembangkan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Sistem

Tahap implementasi merupakan proses penerapan hasil perancangan sistem ke dalam aplikasi berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework*

CodeIgniter 3 dan basis data MySQL. Sistem yang dikembangkan terdiri atas dua jenis pengguna, yaitu Admin dan Pelanggan. Admin memiliki hak akses untuk mengelola data kategori, produk, pelanggan, transaksi penjualan, pesanan, konfirmasi pembayaran, laporan penjualan, serta laporan kinerja keuangan. Sementara itu, pelanggan dapat melakukan registrasi, login, mengelola akun, melihat katalog dan detail produk, menambahkan produk ke keranjang, melakukan *checkout*, memilih metode pembayaran, serta memantau status pesanan.

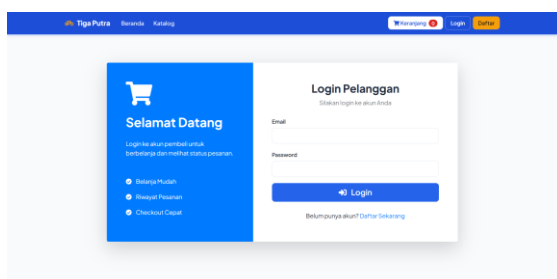
4.1.1 Halaman Login Admin



Gambar 6. Halaman Login Admin

Halaman Login Admin digunakan sebagai proses autentikasi administrator sebelum mengakses sistem. Setelah proses login berhasil, admin dapat mengelola data kategori, produk, pelanggan, transaksi, pesanan, pembayaran, serta laporan.

4.1.2 Halaman Login Pelanggan

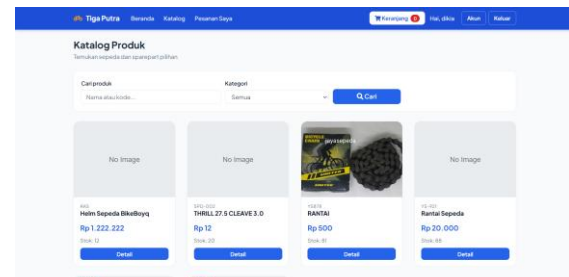


Gambar 7. Halaman Login Pelanggan

Halaman Login Pelanggan digunakan sebagai proses autentikasi pelanggan sebelum melakukan transaksi. Setelah login berhasil, pelanggan dapat mengakses fitur katalog

produk, pemesanan, pembayaran, dan status pesanan.

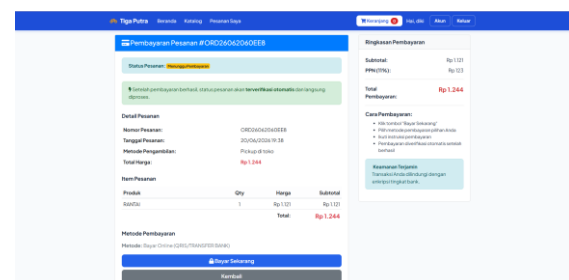
4.1.3 Halaman Lihat Katalog Produk



Gambar 8. Halaman Lihat Katalog Produk

Halaman katalog produk menampilkan daftar sepeda dan *sparepart* yang tersedia beserta informasi produk, seperti harga, stok, dan kategori. Halaman ini memudahkan pelanggan dalam memilih produk yang akan dibeli.

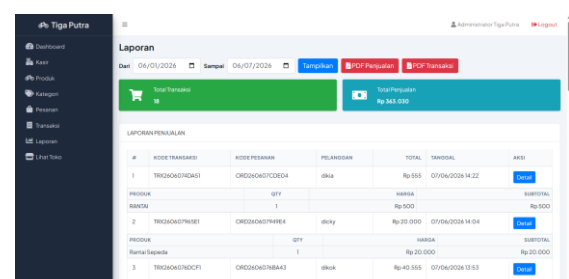
4.1.4 Halaman Pembayaran



Gambar 9. Halaman Pembayaran

Halaman pembayaran digunakan pelanggan untuk menyelesaikan transaksi dengan memilih metode pembayaran yang tersedia. Setelah pembayaran berhasil, sistem akan memperbarui status pesanan secara otomatis.

4.1.5 Halaman Kelola Laporan Penjualan

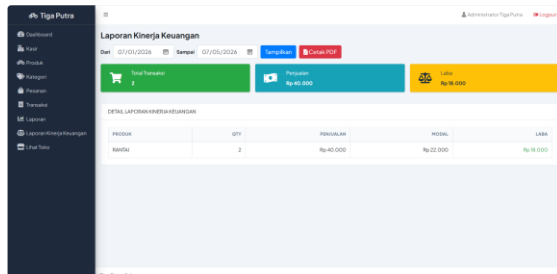


Gambar 10. Halaman Kelola Laporan Penjualan

Halaman laporan penjualan menampilkan rekapitulasi transaksi berdasarkan periode

tertentu. Informasi tersebut membantu admin dalam memantau hasil penjualan.

4.1.6 Halaman Kelola Laporan Kinerja Keuangan



Gambar 11. Halaman Kelola Laporan Kinerja Keuangan

Halaman laporan kinerja keuangan menyajikan informasi pendapatan dan keuntungan berdasarkan data transaksi. Laporan ini digunakan sebagai bahan evaluasi kinerja penjualan toko.

4.2 Pengujian Unit Testing

Pengujian *Unit Testing* dilakukan untuk memastikan setiap fungsi atau unit program pada sistem dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan.

Tabel 1. Hasil Pengujian Unit Menggunakan PHPUnit

No	Use Case	File Pengujian	Hasil
1	Login Admin	AuthTest.php	Berhasil
2	Kelola Produk	ProdukTest.php	Berhasil
3	Kelola Kategori	KategoriTest.php	Berhasil
4	Kelola Kasir	KasirTest.php	Berhasil
5	Kelola Transaksi	TransaksiTest.php	Berhasil
6	Kelola Pesanan	PesananTest.php	Berhasil
7	Checkout	CheckoutTest.php	Berhasil
8	Keranjang	KeranjangTest.php	Berhasil
9	Katalog Produk	KatalogTest.php	Berhasil

No	Use Case	File Pengujian	Hasil
10	Kelola Laporan Penjualan	LaporanTest.php	Berhasil
11	Kelola Laporan Kinerja Keuangan	RugiLabaTest.php	Berhasil
12	Registrasi	RegistrasiTest.php	Berhasil
13	Login Pelanggan	PelangganAuthTest.php	Berhasil
14	Kelola Akun	AkunTest.php	Berhasil
15	Detail Produk	DetailProdukTest.php	Berhasil
16	Pembayaran	PembayaranTest.php	Berhasil
17	Status Pesanan	StatusPesananTest.php	Berhasil

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan Unit Testing dengan framework PHPUnit, seluruh fungsi utama sistem berhasil dijalankan sesuai dengan kebutuhan fungsional tanpa ditemukan kegagalan pengujian (*failure*) maupun kesalahan eksekusi (*error*). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sistem mampu mendukung proses autentikasi pengguna, pengelolaan data produk, kategori, transaksi penjualan, pemesanan, pembayaran, hingga penyajian laporan dengan baik sesuai dengan fungsi yang telah dirancang.

4.3 Pengujian System Usability Scale

Pengujian *usability* dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dengan melibatkan 6 responden. Setiap responden memberikan penilaian terhadap sepuluh pernyataan menggunakan skala Likert. Hasil pengolahan data menunjukkan nilai rata-rata SUS sebesar 79,58.

Tabel 2. Hasil Pengujian SUS

Parameter	Hasil
Jumlah Responden	6
Nilai Skor Akhir SUS	79,58
Grade Scale	B

Parameter	Hasil
Adjective Rating	Good

Berdasarkan hasil pengujian, sistem memperoleh nilai rata-rata SUS sebesar 79,58 yang termasuk kategori Good. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sistem mudah digunakan dan dapat diterima oleh pengguna.

4.4 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi penjualan yang dikembangkan berhasil mengintegrasikan proses pengelolaan produk, transaksi penjualan, pemesanan barang, pembayaran digital melalui Pakasir, serta penyusunan laporan penjualan dan laporan kinerja keuangan dalam satu aplikasi berbasis web. Dibandingkan dengan sistem sebelumnya yang hanya mendukung transaksi penjualan langsung, sistem yang dikembangkan memberikan peningkatan melalui penyediaan fitur penjualan *online*, pemesanan barang, pilihan metode pengiriman (*pickup* maupun pengiriman), serta pembayaran digital yang lebih praktis.

Penerapan metode Rapid Application Development (RAD) memungkinkan proses pengembangan sistem dilakukan secara lebih cepat melalui keterlibatan pengguna pada setiap tahapan pengembangan. Hal tersebut menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan operasional Toko Sepeda Tiga Putra Subang. Hasil Unit Testing menunjukkan bahwa seluruh fungsi sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna, sedangkan hasil evaluasi menggunakan System Usability Scale (SUS) memperoleh nilai rata-rata 79,58 yang termasuk kategori Good. Dengan demikian, sistem yang dikembangkan mampu meningkatkan efektivitas pengelolaan transaksi, pemesanan, pembayaran, serta penyusunan laporan pada Toko Sepeda Tiga Putra Subang.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan Sistem Informasi Penjualan Sepeda dan Sparepart Berbasis Web menggunakan metode Rapid Application Development (RAD) pada Toko Sepeda Tiga Putra Subang. Sistem yang dikembangkan mampu mengintegrasikan pengelolaan produk, transaksi penjualan,

pemesanan barang, pembayaran digital melalui Pakasir, laporan penjualan, dan laporan kinerja keuangan dalam satu aplikasi berbasis web. Hasil pengujian menggunakan Unit Testing menunjukkan bahwa seluruh fungsi utama sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, hasil evaluasi menggunakan System Usability Scale (SUS) memperoleh nilai rata-rata 79,58 yang termasuk kategori Good dengan tingkat penerimaan Acceptable, sehingga sistem dinilai mudah digunakan serta mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses penjualan pada Toko Sepeda Tiga Putra Subang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Mutiara Andayani Komara, S.T., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Utama dan Bapak Imay Kurniawan, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Pendamping atas bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan penelitian ini. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Bapak Teguh Iman Hermanto, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika STT Wastukencana Purwakarta serta kepada pemilik Toko Sepeda Tiga Putra Subang yang telah memberikan izin, dukungan, dan informasi selama penelitian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Nurdin and B. Sulaeman, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO RAHMAT BERBASIS WEBSITE," vol. 13, no. 3, 2024.
- [2] Wicaksono, "DAN INVENTARIS BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN," vol. 12, no. 2, 2025.
- [3] Badan Pusat Statistik, "Statistik E-Commerce 2024," 2024.
- [4] S. Susmiyanto and G. Z. Muflih, "Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Model Rapid Application Development (RAD) di Toko Anto Kaibon," vol. 7, no. 01, pp. 233–243, 2025.
- [5] R. Annisa, E. Meilinda, and S. Yustisio, "Aplikasi Praktis Metode Pengembangan Cepat (RAD) Dalam Sistem Manajemen Penjualan Dan Pengembalian Barang Berbasis Web," *J. Inform. Kaputama*, vol. 8, no. 1, pp. 31–39, 2024, doi: 10.59697/jik.v8i1.418.
- [6] F. Dia, A. Kharisma, R. Firliana, and A. Nugroho, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN TOKO AKSESORIS

- HANDPHONE Abstraksi Keywords :
Pendahuluan Tinjauan Pustaka Metode
Penelitian Hasil dan Pembahasan,” vol. 6, no.
1, 2024.
- [7] D. D. Ramadhan, R. Mumpuni, and A. N. Sihananto, “IMPLEMENTASI METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) DALAM PENGEMBANGAN SISTEM ENTERPRISE INDUSTRI TEKSTIL BERBASIS,” vol. 12, no. 3, 2024.
- [8] A. F. Bahari and A. Pramudwiatmoko, “Implementation of Rapid Application Development (RAD) Method for Mobile-Based Ice Cream Ordering Application,” vol. 5, no. January, pp. 283–291, 2025.
- [9] F. H. Sibarani, “Sistem Informasi Manajemen Kasir Berbasis Website Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan Database MySQL,” *METHOMIKA J. Manaj. Inform. dan Komputerisasi Akunt.*, vol. 8, no. 2, pp. 138–146, 2024, doi: 10.46880/jmika.vol8no2.pp138-146.
- [10] H. Muhamad Dody Firmansyah, “Perancangan Web E- Commerce Berbasis Website pada Toko Ida Shoes,” *J. Inf. Syst. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 361–372, 2023, doi: 10.37253/joint.v4i1.6330.
- [11] M. M. Efendi, A. Zakaria, U. T. Mataram, and N. T. Barat, “International Journal of Science, Technology and Applications,” vol. 1, no. 1, pp. 9–18, 2023.
- [12] A. Zulfahrizan, M. Raffi Akbar Tanjung, M. Zidane Al-Kautsar, and D. Kiswanto, “Analisis Perbandingan Performa Mysql Pada Lingkungan Virtualisasi Pada Linux Debian Dan Ubuntu Berbasis Web Server Nginx,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 1107–1112, 2024, doi: 10.36040/jati.v9i1.12545.
- [13] A. Gunawan, I. Maliki, G. C. Lestari, I. Ismail, and D. Y. Krisna, “Perancangan Sistem Informasi E-Ticketing Divisi It Pt Asuransi Umum Bumiputera Muda 1967 Dengan Codeigniter 3,” *J. Inform. dan Komputasi Media Bahasan, Anal. dan Apl.*, vol. 18, no. 1, pp. 47–60, 2024, doi: 10.56956/jiki.v18i1.354.
- [14] S. Amalia, N. Wahyu, and I. M. Suartana, “Implementasi Unit Testing pada Website Columbia Catanta Menggunakan Algoritma Generate dan Test Case,” vol. 05, pp. 524–532, 2024.
- [15] I. M. Herawati and D. Azahra, “EVALUASI USABILITY WEBSITE JASUDA.NET MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS),” vol. 9, no. 2, pp. 994–1000, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.29100/jipi.v9i2.4328>
- [16] F. F. Pundi Razzaq Widodo1,
- “PENERAPAN METODE UNIT TESTING PADAPENGUJIAN APLIKASI PETSHOP BERBASIS WEB,” vol. 1, pp. 1–7, 2023.