

## Sistem Informasi Penjualan *Online Thrift Shop* Berbasis Web

Putu Candra Ariani<sup>1</sup>, I Gusti Agung Ayu Ananda Dewi<sup>2</sup>, Selly Vania Christina Wijaya<sup>3</sup>, Kadek Sukma Jayanti<sup>4</sup>, Ketut Gede Tegar Maranom Jati<sup>5</sup>, Rangga Firdaus<sup>6</sup>, Gede Surya Mahendra<sup>7</sup>

<sup>1-7</sup>Sistem Informasi, Universitas Pendidikan Ganesha, Bali, Indonesia

e-mail: candra.ariani@undiksha.ac.id<sup>1</sup>, agung.ayu.ananda@undiksha.ac.id<sup>2</sup>, selly.vania@undiksha.ac.id<sup>3</sup>, sukma.jayanti@undiksha.ac.id<sup>4</sup>, tegar.maranom@undiksha.ac.id<sup>5</sup>, rangga@undiksha.ac.id<sup>6</sup>, gmahendra@undiksha.ac.id<sup>7</sup>

\*Penulis Korespondensi: E-mail: gmahendra@undiksha.ac.id

**Abstrak:** Kebutuhan untuk memenuhi mode berpakaian yang sedang tren di zaman modernisasi terus menjadi hal penting bagi generasi muda. *Thrift shop* merupakan salah satu jenis toko yang menjual berbagai macam barang bekas yang masih layak untuk digunakan, dengan harga lebih murah sehingga dapat menghindari pemborosan. Pelanggan dapat tetap mengikuti tren mode berpakaian. Penjualan *thrift shop* yang semakin berkembang masih dilakukan dengan pemasaran *offline* dan transaksi manual. Penelitian ini merancang sistem informasi berbasis *website* yang membantu pengelola *thrift shop* dalam melakukan transaksi secara *online*, sehingga mampu menciptakan penjualan yang efektif, melakukan penyimpanan data pelanggan, membantu penjual agar mampu mencakup seluruh elemen pasar, serta membantu pembeli dalam bertransaksi via *online*. Metode penelitian ini adalah model *waterfall*. Implementasi sistem ini menggunakan HTML, PHP, CSS dan MySQL. Pengujian dari penelitian ini menggunakan *black box testing* dan telah memberikan hasil yang baik. Seluruh halaman telah berjalan sesuai dengan skenario pengujian, *form* yang dikembangkan telah terintegrasi dan bernavigasi dengan baik, serta proses *input* dan *output* sesuai dengan yang diharapkan. Hasil penelitian ini akan menciptakan sistem informasi berbasis *website* bagi penjual usaha *Thrift Shop* untuk memenuhi kebutuhan bisnis serta berguna bagi pelanggan agar mudah membeli barang hanya melalui media elektronik.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi; *Thrift Shop*; *Website*

**Abstract:** *The need to keep up with fashionable clothing trends in the era of modernization continues to be crucial for the younger generation. Thrift shops are a type of store that sells a variety of second-hand items that are still usable at cheaper prices, thus avoiding wastefulness. Customers can still follow clothing fashion trends. The growing sales of thrift shops are still carried out through offline marketing and manual transactions. This research designs a website-based information system to assist thrift shop managers in conducting transactions online, thereby enabling effective sales, storing customer data, helping sellers to cover all market elements, and assisting buyers in online transactions. The research method employed is the waterfall model. The implementation of this system uses HTML, PHP, CSS, and MySQL. Testing for this research utilizes black box testing and has yielded good results. All pages have run according to the testing scenarios, the developed forms have been integrated and navigated well, and the input and output processes are as expected. The results of this research will create a website-based information system for thrift shop owners to meet business needs and be useful for customers to easily purchase items through electronic media.*

**Keywords:** Information System; *Thrift Shop*; *Website*

### PENDAHULUAN

*Online thrift shop* merupakan salah satu inovasi terbaru di tengah situasi COVID-19 ini [1]. *Online thrift shop* merupakan salah satu pelaku usaha yang terkena dampak COVID-19 dikarenakan penjual harus lebih berhati-hati dalam memilih demi menjaga keamanan dan kebersihan terhadap pakaian ataupun barang-barang bekas yang akan dijual. Begitu juga dengan konsumen yang akan membeli pakaian bekas pastinya harus lebih berhati-hati mengenai masalah keamanan dan kebersihan pakaian bekas, mengingat situasi saat ini tidak seperti situasi saat normal tanpa adanya pandemi COVID-19 [2]. *Online thrift shop* menjadi salah satu kesempatan dan memberikan peluang bagi banyak orang. Pada saat ini mungkin banyak orang yang terkena dampak dari pandemi COVID-19, yang mengakibatkan orang-orang tersebut kehilangan pekerjaannya. Maka dari itu, hal ini

menjadi salah satu kesempatan bagi banyak orang dalam melakukan usaha pakaian atau barang-barang bekas.

*Online thrift shop* memiliki kelebihan dan kekurangan [3]. Kelebihannya yaitu dapat menjadi daya tarik untuk mengasah kreativitas penjual ataupun pembeli, pakaian bekas yang mereka dapatkan di pasaran biasanya dalam kondisi seadanya. Salah satu kreativitas yang dilakukan yaitu dengan membersihkan pakaian bekas sebersih mungkin, para pelaku usaha memastikan kebersihan dalam penjualan pakaian bekas, sehingga konsumen tidak perlu khawatir mengenai tingkat kebersihannya. Sedangkan untuk kekurangannya terkadang terdapat kejadian di mana barang yang sampai di tangan konsumen tidak sesuai dengan apa yang di tampilkan di profil penjual. Tetapi dengan adanya kreativitas tersebut dapat membuat *online thrift shop* tersebut semakin menarik di mata konsumen. *Online*

*thrift shop* menawarkan harga yang bervariasi dan lebih murah dari harga pasaran atau harga langsung beli di toko. Di sini adalah tantangan bagi konsumen untuk bisa memilih-milih *online thrift shop* yang terpercaya dan yang biasanya ada yang masih lengkap dengan merek label dan hanya beberapa kali saja digunakan. Dengan adanya *online thrift shop* ini juga mempermudah konsumen dalam berbelanja kapan pun dan di mana pun tanpa harus datang ke toko, hanya dengan melihat barang melalui sosial media dan melakukan pembayaran melalui dompet digital ataupun *cash on delivery* (COD).

Dalam rangka mengimplementasikan sistem informasi penjualan *thrift shop* berbasis *web*, penggunaan metodologi yang tepat menjadi krusial [4]. Dalam konteks ini, penggunaan model *waterfall* telah dipilih. Dengan pendekatan ini, proses pengembangan sistem dilakukan secara berurutan dan terstruktur, dimulai dari tahap perencanaan, analisis, desain, implementasi, hingga pengujian [5], [6], [7]. Model *waterfall* memberikan kerangka kerja yang jelas dan terarah [8], [9], [10]. Kelebihan menggunakan metode air terjun (*waterfall*) adalah metode ini memungkinkan untuk departementalisasi dan kontrol, proses pengembangan model fase *one by one*, sehingga minimalis kesalahan yang mungkin akan terjadi [11], [12], [13]. Hal ini sangat relevan dalam membangun sistem informasi yang kompleks seperti *platform* penjualan baju bekas berkualitas secara *online*. Beberapa penelitian sebelumnya juga telah mengembangkan sistem informasi yang bermanfaat dalam ranah keuangan, penggajian ataupun sistem penjualan [14], [15], [16]. Selain ranah yang sama, beberapa penelitian dalam pembuatan sistem informasi juga mengimplementasikan model *waterfall* [17], [18], [19].

Seiring dengan perkembangan ini, beberapa sistem informasi penjualan yang telah diimplementasikan dalam bentuk *web* telah memberikan manfaat yang signifikan bagi pelaku bisnis. Dengan adopsi teknologi ini, perusahaan dapat meningkatkan visibilitas produk, menjangkau pasar yang lebih luas, serta memperluas jaringan pelanggan melalui akses yang lebih mudah dan praktis melalui *platform online*.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nugraha pada tahun 2022 yang berjudul “Aplikasi Penjualan Hoodie & Crewneck pada Toko Thrift Overmoon Berbasis Website Menggunakan Bootstrap, PHP dan MySQL”, berhasil menghasilkan aplikasi berbasis web, namun pada penelitian tersebut belum bisa membuktikan hasil tampilan dan hanya berfokus pada pengujiannya saja [20]. Penelitian oleh Hafizha, dkk pada tahun 2024 yang berjudul “Website Wrapped By Gea Jual Beli Thrift dan Preloved” menghasilkan suatu rancangan *hi-fidelity* dan pengujian dengan uji kelayakan, namun belum diimplementasikan secara sistem yang dapat digunakan secara langsung [21]. Penelitian oleh Kariima, dkk pada tahun 2023 yang berjudul “Aplikasi Promosi Produk Thrift Secara Online Berbasis Mobile” serta Penelitian oleh Pratama, dkk pada tahun 2024 yang berjudul “Web-Based Used Clothes Sales”, memberikan hasil yang serupa di mana telah

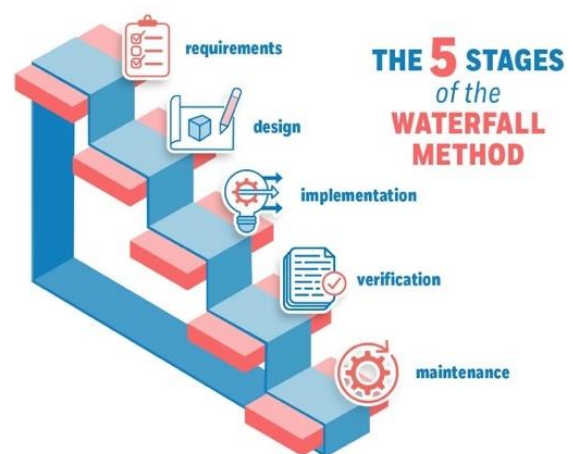
menghasilkan sebuah produk berupa sistem yang diimplementasikan pada *mobile* dan *website*, namun beberapa tampilan yang diberikan masih cukup sederhana, seperti beranda, login, daftar barang, dan transaksi [22], [23]. Berbeda pada penelitian ini, *state of the art* yang ditawarkan adalah sebuah *website* yang tidak hanya telah diimplementasikan dengan baik, juga memberikan ragam layanan yang lebih lengkap seperti proses pendaftaran akun baru yang sudah baik, detail barang yang lengkap, proses ulasan pengguna, dan proses transaksi yang lebih detail.

Pada tahap pengujian, pendekatan *black box testing* dipilih untuk memastikan bahwa sistem ini berfungsi dengan baik dari perspektif pengguna [24], [25], [26]. Dengan menguji fungsionalitas sistem tanpa memerhatikan detail internal, metode ini memungkinkan identifikasi cacat fungsional yang mungkin terlewat selama pengembangan [27], [28], [29].

Urgensi pembuatan web untuk penjualan *thrift shop* menjadi semakin penting, terutama dalam menghadapi perubahan pola konsumen yang semakin mengarah ke *platform* digital. Adopsi teknologi *web* memberikan keunggulan kompetitif yang signifikan, memungkinkan peningkatan akses pasar, kemudahan dalam bertransaksi, serta memperluas jangkauan pelanggan potensial. Oleh karena itu, pembangunan *web* untuk penjualan *online thrift shop* tidak hanya merupakan kebutuhan, tetapi juga menjadi strategi yang sangat penting dalam mempertahankan daya saing di era digital saat ini.

## METODE

Pengumpulan berbagai data yang dilakukan memiliki peran pendukung dalam melakukan analisa serta perancangan sistem *website* penjualan *thrift shop*. Penelitian ini menggunakan dua jenis data yang terdiri dari data primer dan data sekunder. Pada penelitian ini pembuatan sistem informasi sesuai dengan *Software Defelopment Life Cycle Models* (SDLC) adalah menggunakan model *waterfall* sebagai metode dasar.



Gambar 1. Metodologi Waterfall  
(Sumber : Ahad Waseem [30])

Model *waterfall* dalam membangun sebuah sistem informasi merupakan model pengembangan yang sistematis dan frekuensi, model *waterfall* memiliki beberapa tahapan di dalamnya, sebagai berikut:

a. *Requirement Analysis and Definition*

Kendala, tujuan, serta layanan sistem yang telah di diskusikan dengan pengguna dan dijadikan sebuah definisi yang nantinya akan digunakan sebagai acuan secara rinci dan spesifikasi sistem.

Pada tahap ini, dilakukan studi lapangan untuk mendapatkan data-data yang akan ditampilkan pada *website*, kebutuhan yang diharapkan, tampilan yang diinginkan hingga proses dari sistem yang akan diimplementasikan pada *online thrift shop*.

b. *System and Software Design*

Tahapan perencanaan sistem mengidentifikasi kebutuhan sistem serta menggambarkan ke dalam desain visual baik secara perangkat keras maupun perangkat lunak serta hubungannya, dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan.

Pada tahap ini, dilakukan perancangan dan implementasi dari *online thrift shop*. Hasil perancangan dikonsultasikan dengan pengelola *thrift shop* dan setelah mendapatkan persetujuan terhadap tampilan rancangan dan proses alur sistem, dilanjutkan dengan *coding* untuk menghasilkan perangkat lunak berbasis *web* yang diharapkan pada tahap berikutnya.

c. *Implementation and Unit Testing*

Pada tahap ini, perancangan sistem informasi direalisasikan lalu pengujian dilaksanakan. Tahap pengujian dianggap valid apabila setiap unit proses dan fitur ter verifikasi memenuhi standar

spesifikasinya. Setelah produk berupa *website* dihasilkan dilakukan pengembangan perangkat lunak dan menguji sistem sederhana bahwa alur proses dan proses *input* dan *output* sudah sesuai harapan dari *online thrift shop* yang diharapkan.

d. *Integrations and System Testing*

Pada proses ini, setiap unit program akan digabung dan diuji sebagai sistem lengkap dan apabila telah memenuhi kebutuhan perangkat lunak, sistem dapat dikirimkan kepada pelanggan. Tahap ini dilakukan pengujian menggunakan *black box testing* untuk melihat kesesuaian antara harapan pembuatan sistem dengan alur yang seharusnya berjalan. Apabila pengujian dihasilkan baik, maka sistem akan diberikan kepada pihak pengelola *thrift shop*.

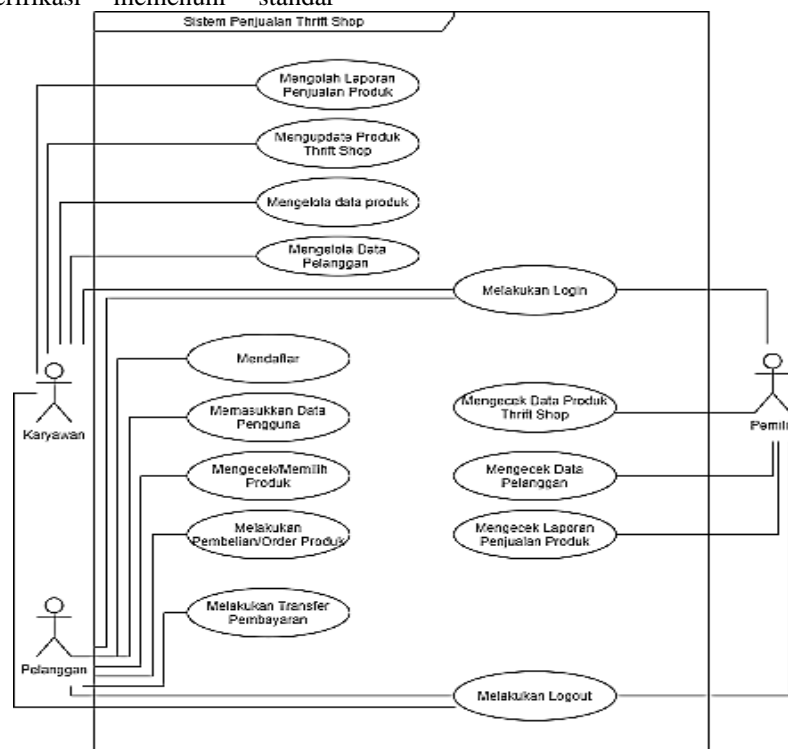
e. *Operation and Maintenance*

Pada tahap ini, sistem dipasang dan diterapkan secara nyata, *maintenance* diperlukan untuk mencari dan mengatasi kesalahan pada sistem atau perbaikan yang tidak ada sebelumnya, sehingga sistem tetap terpelihara dan dapat berjalan sesuai kebutuhan pelanggan. *Update* juga dilakukan apabila pengembang perangkat lunak atau pelanggan ingin menambahkan fitur baru dalam sistem. Tahap ini akan dilakukan setelah sistem diberikan kepada pengelola *thrift shop*, dan tidak ditampilkan hasilnya pada penelitian ini.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**1. Hasil Tahap *Requirement Analysis and Definition***

Tahap awal penelitian ini menggunakan model *waterfall* yaitu dimulai dari tahap analisa kebutuhan



Gambar 2. Use Case Diagram  
(Sumber: Tim Peneliti)

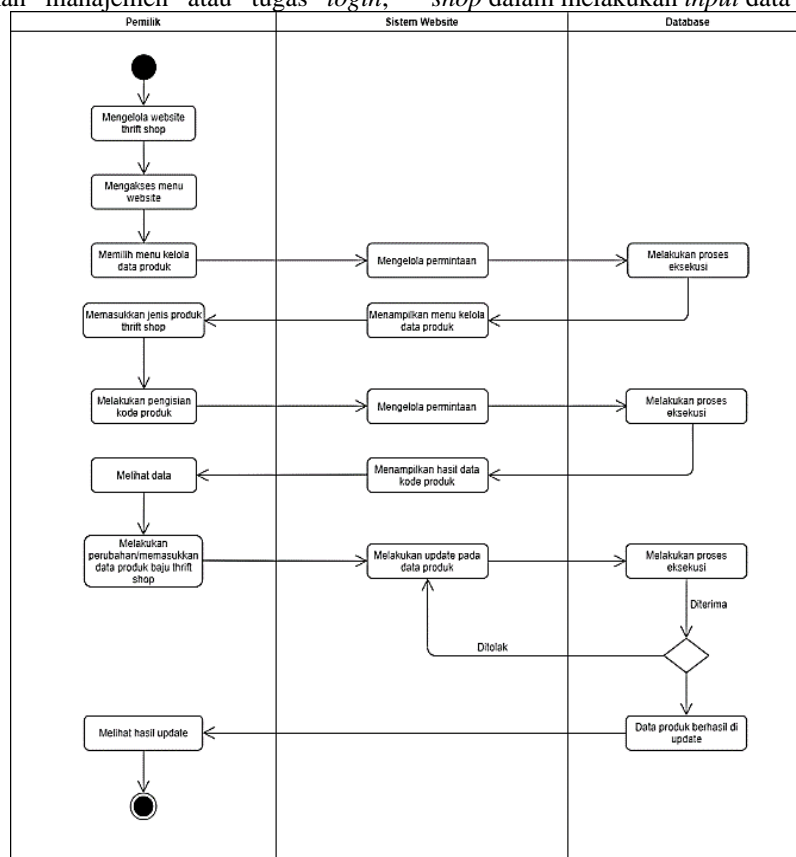
Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan membagikan kuesioner kepada pengguna, hasil observasi dan kuesioner kemudian akan dianalisis sehingga dapat sesuai dengan keinginan serta kebutuhan pengguna. Interaksi setiap pemangku kepentingan dengan sistem dimodelkan dalam bentuk *use case diagram* dengan nama *use case diagram* sistem penjualan *thrift shop*. Diagram ini terdiri dari aktor pemilik, pelanggan, dan karyawan yang memiliki masing-masing tugas untuk melakukan tugas keseluruhan manajemen *website*.

Aktor pemilik melakukan manajemen atau tugas berupa *login*, mengecek data produk, mengecek data pelanggan, cek laporan penjualan, dan *logout*. Aktor karyawan melakukan manajemen atau tugas *login*,

mengolah laporan penjualan, *update* produk, mengelola data produk, mengelola data pelanggan, dan *logout*. Sedangkan aktor pelanggan melakukan manajemen atau tugas *login*, daftar, memasukkan data, memilih produk, melakukan pemesanan, transfer pembayaran, dan *logout*. Kebutuhan fungsional yang diperoleh adalah sistem yang dapat melakukan penjualan produk *thrift shop* dan melibatkan interaksi antara pemilik, karyawan, serta pelanggan. *Use case diagram* dari sistem yang diusulkan ditampilkan pada Gambar 2.

## 2. Hasil Tahap System and Software Design

*Activity diagram* digambarkan untuk memberikan gambaran tentang alur pemilik toko *thrift shop* dalam melakukan *input* data produk.



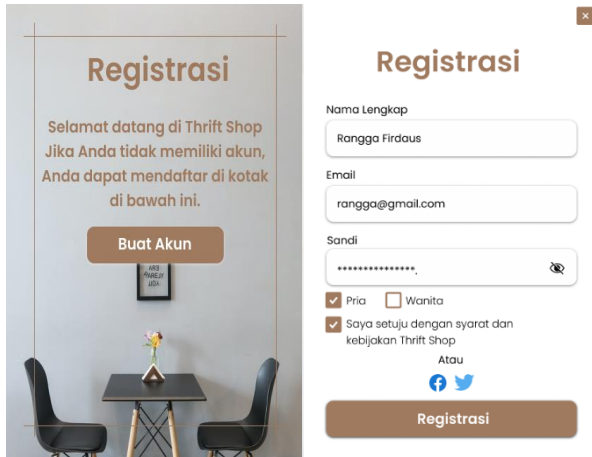
Gambar 3. Activity Diagram (Sumber: Tim Peneliti)

Alur dari aktivitas yang terjadi yaitu pada langkah awal pemilik melakukan pengelolaan pada *website*, dan mengakses menu *website*. Setelah berhasil mengakses *website*, pemilik memilih menu kelola data produk, sistem *website* akan mengelola permintaan yang masuk dan kemudian *database* akan melakukan eksekusi terhadap permintaan yang masuk. Kemudian sistem akan menampilkan menu kelola data produk. Selanjutnya pemilik akan memasukkan jenis produk dan melakukan pengisian kode produk, sistem akan mengelola permintaan dan *database* akan melakukan proses eksekusi. Kemudian sistem akan menampilkan hasil data kode produk dan pemilik akan melihat data tersebut. Selanjutnya pemilik akan melakukan perubahan atau

memasukkan data produk, sistem akan melakukan *update* pada data produk dan *database* akan melakukan eksekusi. Jika eksekusi diterima maka *database* berhasil melakukan *update* pada data produk, tetapi jika ditolak maka akan mengulang ke aktivitas sebelumnya yaitu sistem akan melakukan *update* pada data produk. Setelah itu pemilik dapat melihat hasil *update* dan aktivitas pada alur diagram ini selesai. Kebutuhan fungsional yang diperoleh/melibatkan interaksi antara pemilik, sistem, dan *database* yang dapat dilihat pada Gambar 3.

### 3. Hasil Tahap *Implementation and Unit Testing*

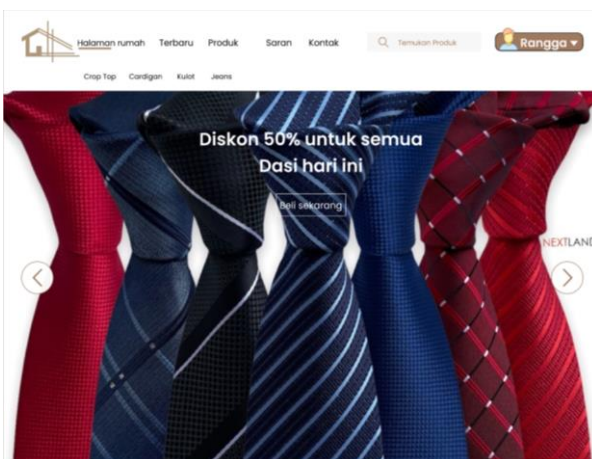
Implementasi perangkat lunak menggunakan HTML, CSS, PHP dan MySQL sehingga menghasilkan bentuk tampilan yang dapat digunakan oleh pengguna. Gambar 4-15 adalah hasil implementasi dari tampilan *online thrift shop* berbasis web.



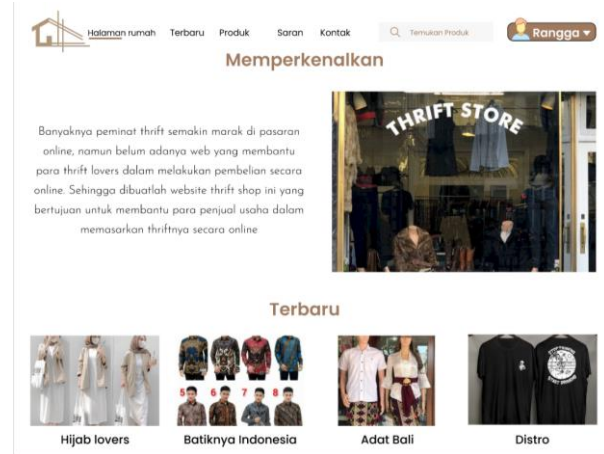
Gambar 4. Halaman Pendaftaran Akun Baru  
(Sumber : Tim Peneliti)



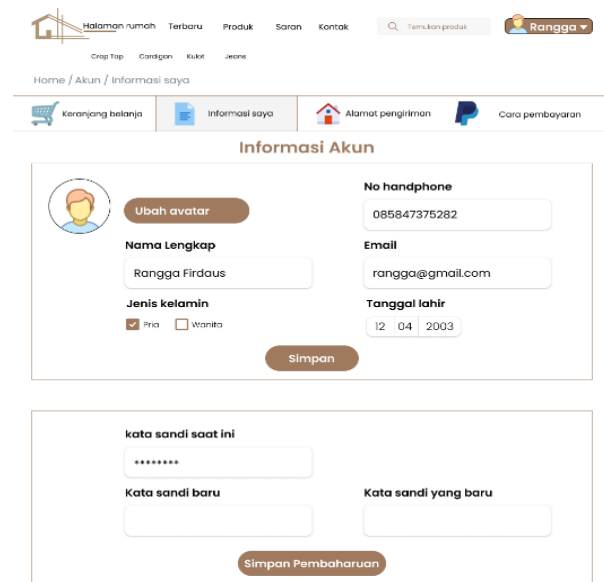
Gambar 5. Halaman *Login*  
(Sumber : Tim Peneliti)



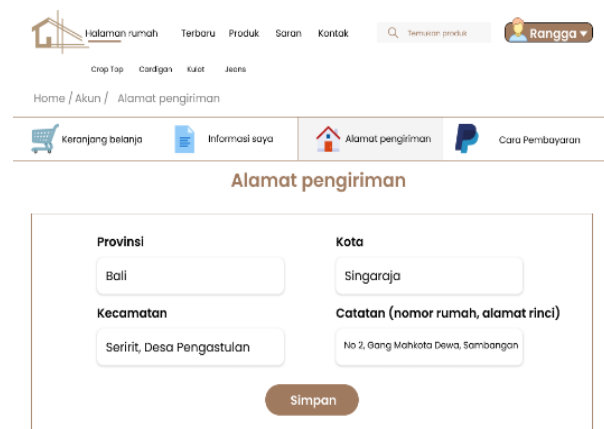
Gambar 6. Halaman Awal  
(Sumber : Tim Peneliti)



Gambar 7. Halaman Tentang *Thrift Shop*  
(Sumber : Tim Peneliti)



Gambar 8. Halaman Detail Akun Pengguna  
(Sumber : Tim Peneliti)



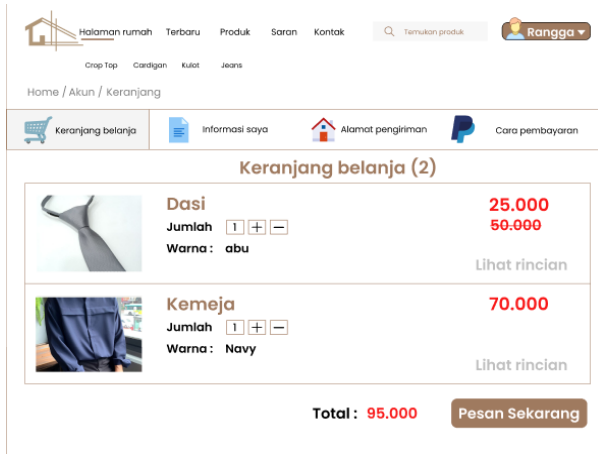
Gambar 9. Halaman Alamat Pengiriman Pengguna  
(Sumber : Tim Peneliti)



Gambar 10. Halaman Metode Pembayaran Pengguna (Sumber : Tim Peneliti)



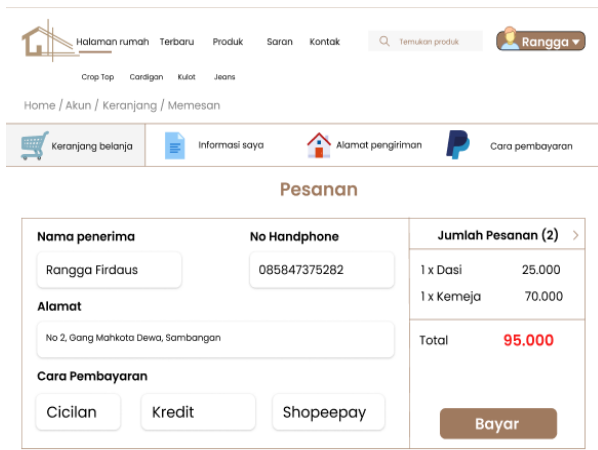
Gambar 13. Halaman Konfirmasi Pembayaran (Sumber : Tim Peneliti)



Gambar 11. Halaman Keranjang Belanja (Sumber : Tim Peneliti)



Gambar 14. Halaman Ulasan Pengguna (Sumber : Tim Peneliti)



Gambar 12. Halaman Detail Pesanan (Sumber : Tim Peneliti)



Gambar 15. Halaman Detail Data (Sumber : Tim Peneliti)

#### 4. Hasil Tahap Integrations and System Testing

Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui bahwa sistem yang dirancang dapat berfungsi dengan baik. Metode pengujian yang digunakan adalah *black box testing*. Tabel 1 adalah tabel pengujian dari implementasi sistem yang diusulkan.

Tabel 1. Pengujian *Black Box Testing*

Cara Pengujian	Hasil Pengujian	Hasil
Melakukan registrasi atau pendaftaran akun untuk membuat akun dengan mengisi data-data.	<i>User</i> masuk ke tampilan registrasi akun.	<i>Valid</i>
Menginput <i>email</i> dan <i>password</i> untuk <i>login</i> jika sudah mempunyai akun.	Tampilan <i>login</i> dan berhasil verifikasi akun.	<i>Valid</i>
Masuk melalui akun media sosial menggunakan akun Facebook atau Twitter.	Menampilkan tampilan <i>login</i> menggunakan akun sosial media berhasil dilakukan <i>user</i> .	<i>Valid</i>
Menginput <i>email</i> dan <i>password</i> untuk membuat akun dan menyetujui <i>captcha</i> .	Menampilkan notifikasi akun sudah ter verifikasi.	<i>Valid</i>
Menginput kode verifikasi yang sudah dikirimkan melalui <i>email</i> , mengisi kata sandi baru apabila <i>user</i> ingin mengganti atau lupa dengan kata sandi.	Tampilan kata sandi berhasil diatur ulang.	<i>Valid</i>
Pada tampilan awal terdapat <i>home</i> untuk menampilkan produk-produk yang dijual.	<i>User</i> dapat mengakses dan melihat setiap produk yang ditampilkan.	<i>Valid</i>
Menampilkan semua produk yang dijual sesuai dengan kategori produk.	<i>User</i> dapat mengakses dan melihat setiap produk yang ditampilkan.	<i>Valid</i>
Menampilkan detail produk mulai dari gambar dan deskripsi produk.	<i>User</i> dapat melihat nama produk, harga, memilih variasi dan jumlah produk yang akan dipesan untuk dimasukkan ke keranjang.	<i>Valid</i>
<i>User</i> mengisi data-data yang diminta seperti <i>profile</i> , nama lengkap, jenis kelamin, <i>no handphone</i> , <i>email</i> , tanggal lahir dan <i>password</i> .	Data-data yang dimasukkan tersimpan dalam informasi akun dan dapat dilihat oleh pengguna.	<i>Valid</i>
<i>User</i> dapat melakukan pembaharuan mengenai data-data <i>user</i> .	Pembaruan berhasil dilakukan dan disimpan dalam informasi akun pengguna.	<i>Valid</i>

Cara Pengujian	Hasil Pengujian	Hasil
Produk-produk yang dipilih oleh pengguna dapat dijadikan satu ke dalam keranjang belanja saat pengguna ingin melakukan pemesanan produk.	Menampilkan rincian dari produk-produk yang telah dimasukkan oleh pengguna.	<i>Valid</i>
Produk yang sudah ditentukan dan dipilih oleh <i>user</i> bisa diklik ke tombol pesan sekarang.	Menampilkan rincian pesanan yang telah dimasukkan <i>user</i> dan klik untuk bayar.	<i>Valid</i>
Pengguna melakukan pemesanan produk yang sudah di pesan.	Menampilkan alamat yang sudah sesuai dengan yang telah dimasukkan pengguna pada informasi akun.	<i>Valid</i>
<i>User</i> memasukkan alamat lengkap, mulai dari provinsi, kota, kecamatan, dan catatan (nomor rumah, alamat rinci).	Alamat sesuai dan tersimpan.	<i>Valid</i>
<i>User</i> mengeklik tombol bayar memilih metode pembayaran yang akan digunakan, <i>user</i> hanya dapat memilih salah satu metode pembayaran. Misalkan melalui pembayaran di rumah (COD), agen mitra, <i>m-banking</i> , atau dompet elektronik.	Setelah melakukan pemilihan pada salah satu metode pembayaran, sistem akan menampilkan rincian produk dan total harga dari produk yang sudah dipesan.	<i>Valid</i>
Setelah memilih metode pembayaran klik simpan, <i>thriftshop</i> akan mengatur pengiriman pesanan.	Menampilkan bukti pemesanan yang berisikan bahwa pesanan telah berhasil dan menampilkan rincian dari pesanan yang telah dilakukan oleh pengguna.	<i>Valid</i>

(Sumber: Tim Peneliti)

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan menggunakan *black box testing*, maka didapatkan hasil bahwa seluruh halaman pada sistem *online thrift shop* berbasis *website* yang telah dikembangkan, telah berjalan sesuai dengan harapan. *Form* yang dikembangkan telah terintegrasi dengan baik, dan mampu melakukan navigasi sesuai dengan harapan pengguna sistem. *Form* yang dibuat sudah sesuai dengan *input* dan *output* yang diharapkan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian mengenai Sistem Informasi Penjualan *Thrift Shop* Berbasis *Web* dengan penggunaan metode *waterfall* dalam membangun sebuah *website* telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan dapat dilihat dari bukti pengujian yang menggunakan *black box testing* dengan baik yang *valid*. Sistem informasi yang telah dibuat dan dipublikasikan, diharapkan dapat bermanfaat sesuai dengan tujuan serta spesifikasi awal pembuatan sistem.

Penelitian ini masih terbatas dan menggunakan metodologi pengembangan sistem yang masih sederhana. Penelitian selanjutnya disarankan dapat dikembangkan dengan metodologi yang lebih baik ataupun yang lebih mutakhir untuk dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dari pengembangan sistem. Pengembangan pemrograman dalam bentuk aplikasi *mobile* juga sangat disarankan untuk penelitian mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Ramadhani, S. R. Rushainy, M. I. Mufit, F. Erlangga, dan M. F. F. Nst, "Pemanfaatan Teknologi Informasi sebagai Media Usaha Thrifting Shop Berbasis Website," *Blend Sains J. Teknik*, Vol. 1, No. 1, pp. 44–47, Jul 2022, doi: 10.56211/blendsains.v1i1.72.
- [2] N. K. Suarningsih dan W. B. Nugroho, "Thrift Shopping Sebagai Alternatif Konsumsi Fashion Mahasiswi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana," *SOROT*, Vol. 1, No. 2, pp. 1–12, 2021.
- [3] F. Nurazizah dan R. Firmansyah, "Analisis Perkembangan Barang Import Thrifting di Nara Thrift Store Cimahi," *Lentera: Multidisciplinary Studies*, Vol. 1, No. 4, pp. 287–291, Agu 2023, doi: 10.57096/lentera.v1i4.47.
- [4] G. S. Mahendra, *Buku Ajar Pemrograman Berbasis Web*. Singaraja: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- [5] I. P. Y. Indrawan, K. K. Widiartha, P. G. S. C. Nugraha, G. S. Mahendra, dan I. D. K. L. Diga, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan dan Piutang Berbasis Website pada Toko Inti Alam," *INSERT*, Vol. 3, No. 2, pp. 94–104, Des 2022.
- [6] N. M. M. R. Desmayani, N. W. Wardani, P. G. S. C. Nugraha, I. P. Y. Indrawan, dan G. S. Mahendra, "Sistem Informasi Inventory pada PT. Djaya Buah Bersinar Denpasar Berbasis Web," *INSERT*, Vol. 3, No. 2, pp. 82–93, Des 2022.
- [7] I. K. A. Asmarajaya, K. O. Sanjaya, D. M. D. U. Putra, G. S. Mahendra, dan F. N. U. Hasanah, "Sistem Informasi Keuangan pada Perusahaan Kost Elit dengan Metode Waterfall," *SWABUMI*, Vol. 9, No. 2, pp. 100–108, Sep 2021, doi: 10.31294/swabumi.v9i2.10970.
- [8] I. W. W. Karsana dan G. S. Mahendra, "Rancang Bangun Sistem Informasi Nilai Akademik Berbasis SMS Gateway pada Universitas Dhyana Pura," *SISTEMASI*, Vol. 8, No. 1, pp. 114–125, Jan 2019, doi: 10.32520/stmsi.v8i1.430.
- [9] I. W. W. Karsana dan G. S. Mahendra, "Sistem Informasi Geografis Pemetaan Lokasi Puskesmas Menggunakan Google Maps API di Kabupaten Badung," *J-ICON*, Vol. 9, No. 2, pp. 160–167, Okt 2021, doi: 10.35508/jicon.v9i2.5214.
- [10] D. M. D. U. Putra, G. S. Mahendra, dan E. Mulyadi, "Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru pada SMP Negeri 3 Cibal Berbasis Web," *INSERT*, Vol. 3, No. 1, pp. 42–52, Jun 2022, doi: 10.23887/insert.v3i1.50513.
- [11] M. F. A. Nasrullah, D. O. Harsachatri, dan D. Anripal, "Pengembangan Aplikasi Donor Darah Palang Merah Indonesia Kota Batam Menggunakan Metode Waterfall," *J. Technol. Inform.*, Vol. 5, No. 1, pp. 34–40, Okt 2023, doi: 10.37802/joti.v5i1.380.
- [12] A. A. Loujien, Z. A. Anwari, P. D. Maharanny, K. D. A. Kusuma, dan G. S. Mahendra, "Pengenputan Data Donor Darah PMI Menggunakan Aplikasi Berbasis Website," *JTIK*, Vol. 1, No. 1, pp. 1–6, 2022.
- [13] D. A. Putra dkk., "Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Website Pada SMK Muhammadiyah 3 Tegaldlimo," *RESI*, Vol. 1, No. 2, pp. 88–95, 2023, doi: 10.32795/resi.v1i2.3637.
- [14] A. M. Rizal dan L. Junaedi, "Sistem Informasi Penggajian Rider Di Mini Station Ninja Xpress Sidoarjo," *JOTI*, Vol. 5, No. 1, pp. 8–14, Okt 2023, doi: 10.37802/joti.v5i1.337.
- [15] M. L. Sholihin, "Sistem Informasi Pembukuan Keuangan di Kelurahan Lalung," *JOTI*, Vol. 2, No. 2, pp. 83–88, Apr 2021, doi: 10.37802/joti.v3i1.139.
- [16] Sulistiowati, E. Sutomo, dan F. Aditya, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Pada UMKM Riot Safe Menggunakan Gamification," *JOTI*, Vol. 5, No. 1, pp. 15–24, Okt 2023, doi: 10.37802/joti.v5i1.345.
- [17] D. P. Putra dkk., "Rancang Bangun Sistem Informasi Booking Antrian pada Klinik Berbasis Website," *RESI*, Vol. 1, No. 2, pp. 76–87, 2023, doi: 10.32795/resi.v1i2.3638.
- [18] N. M. Mahardika, N. P. D. R. Rakasiwi, I. B. K. Dewantara, I. A. M. P. Mahalini, I. Ramdhani, dan G. S. Mahendra, "Pengembangan Sistem Informasi Layanan Sistem Kredit Poin Berbasis Website di BEM FTK Universitas Pendidikan Ganesha," *RESI*, Vol. 1, No. 2, pp. 66–75, 2023, doi: 10.32795/resi.v1i2.3552.
- [19] I. G. B. W. Atmaja, K. N. A. Kusuma, A. A. E. Wirayuda, I. K. Widiantara, N. Premadhipa, dan G. S. Mahendra, "Penerapan Metode Prototype pada Perancangan Sistem Informasi Pengaduan Masyarakat Buleleng Berbasis Website," *RESI*, Vol. 1, No. 2, pp. 55–65, 2023, doi: 10.32795/resi.v1i2.3553.
- [20] A. H. Nugraha, "Aplikasi Penjualan Hoodie & Crewneck pada Toko Thrift Overmoon Berbasis



- Website Menggunakan Bootstrap, PHP dan MySQL,” *JUKIM*, Vol. 1, No. 03, pp. 113–117, Mei 2022, doi: 10.56127/jukim.v1i03.237.
- [21] N. Hafizha dan D. Faisal, “Website Wrapped By Gea Jual Beli Thrift dan Preloved,” *MISTERIUS*, Vol. 1, No. 1, pp. 1–12, 2024, doi: 10.62383/misterius.v1i1.43.
- [22] R. A. Kariima, H. Sastypratiwi, dan M. A. Irwansyah, “Aplikasi Promosi Produk Thrift Secara Online Berbasis Mobile,” *JUARA*, Vol. 1, No. 2, pp. 145–152, 2023, doi: 10.26418/jari.v2i1.68440.
- [23] F. Pratama dan D. Haryanto, “Web-Based Used Clothes Sales,” *KOHESI*, Vol. 2, No. 6, pp. 71–80, 2024, doi: 10.3785/kohesi.v2i6.2227.
- [24] G. S. Mahendra dan I. K. A. Asmarajaya, “Evaluation Using Black Box Testing and System Usability Scale in the Kidung Sekar Madya Application,” *Sinkron*, Vol. 7, No. 4, pp. 2292–2302, Okt 2022, doi: 10.33395/sinkron.v7i4.11755.
- [25] M. Lailiya, N. L. W. S. R. Ginantra, dan G. S. Mahendra, “Website-Based Budget Adjustment Information System at PT. Taspen (Persero) Denpasar Branch Office,” *JOMLAI*, Vol. 1, No. 1, pp. 31–42, Mar 2022, doi: 10.55123/jomlai.v1i1.162.
- [26] G. A. Supriatmaja, I. P. M. Y. Pratama, K. Mahendra, K. D. D. Widyaputra, J. Deva, dan G. S. Mahendra, “Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Framework Bootstrap Dengan PHP Native dan Database MySQL Berbasis Web Pada SMP Negeri 2 Dawan,” *JTIK*, Vol. 1, No. 1, pp. 7–15, 2022.
- [27] I. K. A. Asmarajaya dan G. S. Mahendra, “Konservasi Wayang Kamasan dengan Permainan Jigsaw Puzzle pada Smartphone Android Menggunakan Successive Approximation Model,” *TEKNOMATIKA*, Vol. 13, No. 2, pp. 17–27, 2023.
- [28] T. Santhi *dkk.*, “Pengembangan Sistem Informasi To Do List Berbasis Website dalam Meninjau Kegiatan Mahasiswa Undiksha,” *JTIK*, Vol. 1, No. 1, pp. 30–36, 2022.
- [29] N. P. A. Rainita, A. A. I. C. Athalia, M. D. P. Ananta, I. K. P. T. Pramana, M. P. Prayoga, dan G. S. Mahendra, “Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Pada Agensi Modisa Modelling Berbasis Web,” *JTIK*, Vol. 1, No. 1, pp. 16–22, 2022.
- [30] A. Waseem, “Waterfall Methodology: History, Principles, Stages & More.” Diakses: 12 Desember 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://management.org/waterfall-methodology>