



## Perancangan dan Implementasi Aplikasi Jual Beli Pakaian *Preloved* “Riloka” Berbasis *Website* Menggunakan Metode *Waterfall*

Keisha Safa Kamila<sup>1\*</sup>, Rizki Anisaul Wakhidah<sup>2</sup>, Moch. Dienda Alfian Syahputra<sup>3</sup>,  
Ririn Aprilia<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup>Universitas Duta Bangsa Surakarta, Indonesia

Alamat: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Duta Bangsa Surakarta, Jl. Bhayangkara No.55, Tipes,  
Kec. Serengan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

Korespondensi penulis: [220101059@mhs.udb.ac.id](mailto:220101059@mhs.udb.ac.id)\*

**Abstract.** *The advancement of information technology has propelled change in multiple areas, particularly in the trade sector. One instance of this is the growth of online marketplaces for buying and selling, including secondhand clothing items. This study intends to create and execute a website-focused platform for buying and selling secondhand clothing, named “Riloka,” employing the Waterfall software development approach. This application features two categories of user roles: administrators and regular users. Admins possess permissions to oversee the presentation of guides, user information, and the transactions that take place on the platform. In the meantime, regular users can engage in the buying and selling of secondhand clothing items using the available features. The process of developing an application encompasses needs analysis, system design, implementation, testing, and maintenance stages, as stated by the Waterfall model. The implementation outcomes indicate that the “Riloka” app operates effectively in facilitating the buying and selling of preloved clothing, offering convenience for both users and admins in fulfilling their roles. This application aims to aid in streamlining the trade of second-hand items in a more organized and digital way.*

**Keywords:** *Platform, Riloka, Waterfall, Website.*

**Abstrak.** Kemajuan teknologi informasi telah mendorong perubahan di berbagai bidang, terutama di sektor perdagangan. Salah satu contohnya adalah pertumbuhan pasar online untuk jual beli, termasuk pakaian bekas. Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan menjalankan sebuah platform yang berfokus pada situs web untuk membeli dan menjual pakaian bekas, bernama “Riloka”, dengan menggunakan pendekatan pengembangan perangkat lunak Waterfall. Aplikasi ini memiliki dua kategori peran pengguna: administrator dan pengguna biasa. Admin memiliki hak akses untuk mengawasi penyajian panduan, informasi pengguna, dan transaksi yang terjadi di platform. Sementara itu, pengguna biasa dapat terlibat dalam pembelian dan penjualan barang pakaian bekas dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia. Proses pengembangan aplikasi meliputi analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan tahap pemeliharaan, seperti yang dinyatakan oleh model Waterfall. Hasil implementasi menunjukkan bahwa aplikasi “Riloka” beroperasi secara efektif dalam memfasilitasi pembelian dan penjualan pakaian bekas, menawarkan kemudahan bagi pengguna dan admin dalam menjalankan perannya. Aplikasi ini bertujuan untuk membantu mempermudah perdagangan barang bekas dengan cara yang lebih terorganisir dan digital.

**Kata kunci:** *Platform, Riloka, Waterfall, Situs Web.*

### 1. LATAR BELAKANG

Masalah penumpukan pakaian bekas yang masih layak pakai di masyarakat sering kali menyebabkan pemborosan tempat, meskipun faktanya barang bekas memiliki nilai dan kualitas yang membuatnya layak untuk digunakan kembali (Sihombing et al., 2021). Meningkatnya tren konsumsi fashion terutama di kalangan anak muda, telah mendorong pertumbuhan pasar pakaian preloved sebagai cara untuk mendapatkan barang-barang bermerek dengan biaya yang lebih rendah sambil meminimalkan limbah tekstil (Putu Candra et al., 2024). Namun demikian,

penjualan pakaian bekas di Indonesia sebagian besar dilakukan secara offline atau melalui media sosial yang mengakibatkan proses transaksi dan pencatatan data menjadi tidak optimal (Sihombing et al., 2021).

Membuat platform berbasis website untuk perdagangan pakaian bekas dapat meningkatkan efisiensi transaksi dan memperluas akses pasar, sehingga konsumen dapat menemukan produk tanpa perlu mengunjungi toko secara langsung (Sihombing et al., 2021). Digitalisasi proses pembelian dan penjualan membantu dalam pengelolaan data produk dan transaksi yang terintegrasi, sehingga meningkatkan kepercayaan di antara konsumen dan bisnis (Putu Candra et al., 2024). Platform online ini bertujuan untuk menawarkan akses langsung dan kejelasan dalam pembelian dan penjualan pakaian bekas (Sari et al., 2025).

Metode Waterfall sangat tepat untuk mengembangkan aplikasi ini karena mengikuti proses yang sistematis dan terstruktur yang mencakup analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan (Putu Candra et al., 2024). Pendekatan ini memastikan kontrol kualitas yang efektif dan mengurangi kesalahan dalam pembuatan aplikasi e-commerce (Putu Candra et al., 2024). Implementasi Waterfall telah menunjukkan keberhasilan dalam mengembangkan platform berbasis web untuk menjual pakaian bekas, menghasilkan aplikasi fungsional yang sesuai dengan harapan pengguna (Sihombing et al., 2021); (Ars, 2023).

Tujuan utama Riloka adalah mempermudah transaksi jual beli pakaian bekas (preloved) secara langsung antara penjual dan pembeli tanpa perantara dalam satu platform, sekaligus memberikan akses bagi masyarakat untuk memperoleh pakaian bekas berkualitas dengan harga yang lebih terjangkau, serta menyediakan peluang bisnis bagi individu untuk menjual pakaian preloved yang layak pakai dan bernilai.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **Perancangan**

Menciptakan sistem informasi berbasis web adalah upaya penting yang bertujuan untuk meningkatkan manajemen data dan meningkatkan efektivitas operasional di berbagai bidang, termasuk layanan publik dan pendidikan. Sistem berbasis web menyediakan akses data dan integrasi informasi secara langsung, sehingga memudahkan tugas sehari-hari bagi pengguna dan administrator sistem (Setyowati, Wibisono, & Kurniawan, 2025). Selain itu, metodologi pengembangan sistem berurutan seperti Waterfall, yang mencakup tahapan mulai dari analisis kebutuhan hingga pemeliharaan, telah terbukti secara efektif membuat aplikasi yang memenuhi kebutuhan pengguna dan mengurangi kesalahan selama siklus pengembangan (Pamungkas et al., 2025). Desain yang efektif mencakup pengembangan diagram aliran data dan desain

antarmuka yang intuitif, memastikan bahwa sistem dapat diakses oleh berbagai kelompok pengguna (Halim et al., 2025b).

### **Implementasi**

Implementasi aplikasi jual beli pakaian preloved berbasis web dengan menggunakan metode Waterfall terdiri dari fase-fase metodis yang meliputi penilaian kebutuhan, desain, pemrograman, pengujian, dan pemeliharaan, yang telah berhasil merampingkan prosedur transaksi dan pelaporan secara online, memfasilitasi pengalaman pengguna, dan meningkatkan daya saing perusahaan digital (Ningki, 2023). Sistem ini menggunakan Bahasa pemrograman yaitu Laravel PHP serta database MYSQL untuk mengelola data.

### **Preloved**

Tren barang preloved dan thrifting semakin populer, terutama di kalangan anak muda, karena harganya yang terjangkau dan budaya fashion yang dinamis. Selain itu, praktik ini membantu mengurangi limbah tekstil dan mempromosikan fashion berkelanjutan, meskipun ada kendala dalam mengimpor pakaian bekas di Indonesia (Putri Dewi Ananda et al., 2025). Meskipun begitu, meskipun thrifting menawarkan pilihan yang ramah anggaran dan ramah lingkungan, ketersediaan barang bekas impor yang melimpah dapat membahayakan sektor tekstil lokal dan membuat pemerintah memberlakukan peraturan yang ketat terhadap impor ini untuk memastikan keberlanjutan industri dalam negeri (Anwar, 2025).

### **Website**

Situs web terdiri dari kumpulan halaman yang saling terhubung yang dapat diakses melalui internet dengan menggunakan peramban (browser), yang berfungsi sebagai media untuk menampilkan informasi melalui teks, gambar, audio, animasi, dan video, baik yang bersifat statis maupun interaktif, sehingga membentuk suatu jaringan informasi yang besar yang tersedia bagi pengguna di seluruh dunia (Wirawan Made, 2013). Selain itu, website berfungsi sebagai platform strategis dalam digital marketing yang dapat meningkatkan daya saing serta jangkauan pasar melalui interaksi yang efektif dengan konsumen (Ranjani et al., 2024).

### **Waterfall**

Model Waterfall adalah metode pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara berurutan dan terorganisir melalui fase-fase seperti pengumpulan kebutuhan, analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan penyebaran, yang mengurangi kesalahan dengan pendekatan yang jelas dan terorganisir (Christin et al., 2024). Pendekatan ini sangat tepat untuk mengembangkan sistem berbasis web karena memungkinkan manajemen yang efektif untuk setiap tahap dan memfasilitasi penilaian hasil sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya (Munthe Ibnu, 2017).

Penggunaan Waterfall dalam desain aplikasi web telah menunjukkan keefektifan dalam menjamin kualitas dan kelengkapan sistem, yang dibuktikan dengan berbagai penelitian pengembangan situs web dan sistem informasi berbasis web (Irnawati & Darwati, 2020).

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian aplikasi jual beli pakaian preloved "Riloka" ini menggunakan metode pendekatan Waterfall atau permodelan air terjun. Metode waterfall dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur serta sesuai untuk mengembangkan sistem tersebut. Model ini memiliki setiap fase pengembangan dilakukan secara berurutan, mulai dari analisis sampai pemeliharaan. Adapun tahapan-tahapan dalam metode pendekatan Waterfall yang digunakan pada penelitian ini, sebagai berikut :

#### **a. Analisis**

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dan analisis kebutuhan sistem dari admin dan user. Admin bertanggung jawab dalam mengelola akun user, mengelola tampilan panduan membeli dan menjual dan mengelola transaksi penjualan pengguna. Sedangkan user dapat melakukan registrasi, login, menjual serta membeli produk, memberikan penilaian.

#### **b. Desain Sistem**

Tahap ini dilakukan setelah semua kebutuhan sistem berhasil dikumpulkan dan dianalisis. Desain alur proses menggunakan Unified Modeling Language (UML) untuk membantu dalam menggambarkan visual sistem.

#### **c. Implementasi Sistem**

Tahap ini merupakan proses penerjemahan desain sistem ke dalam kode program. Aplikasi dikembangkan menggunakan PHP dengan framework Laravel serta MYSQL yang digunakan untuk mengelola database.

#### **d. Pengujian Sistem**

Pengujian dilakukan agar sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah dianalisis. Pengujian dilakukan menggunakan metode Black Box Testing untuk menguji fungsionalitas setiap fitur dalam aplikasi tanpa melihat struktur kode program.

#### **e. Pemeliharaan Sistem**

Setelah sistem berhasil diterapkan maka, akan dilakukan pemeliharaan secara berkala yang mencakup perbaikan bug, pembaruan fitur berdasarkan saran dari pengguna serta pengoptimalan performa aplikasi agar dapat berjalan lebih cepat dan efisien.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Analisis

Berikut merupakan tabel analisis kebutuhan berdasarkan hak aksesnya :

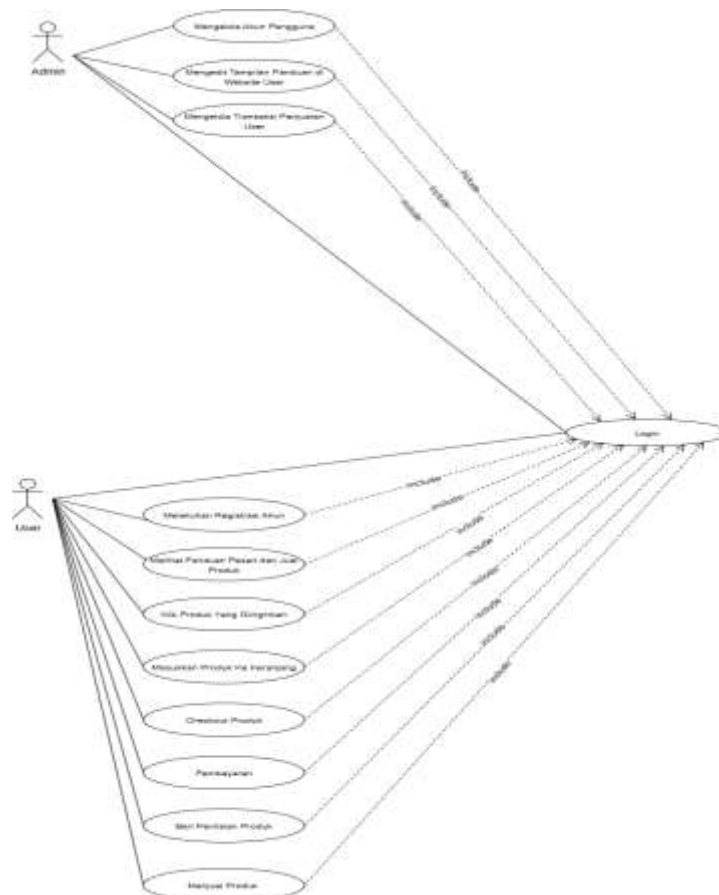
**Tabel 1. Analisis Kebutuhan Admin**

Aktor	Keterangan
Admin	Dapat login ke akun yang telah dibuat.
	Dapat mengedit tampilan panduan user yang bisa melihat cara menjual dan membeli produk di Riloka.
	Dapat mengelola akun pengguna yaitu mengedit serta menghapus jika diperlukan.
	Dapat mengelola aktivitas transaksi penjualan yang dilakukan oleh user.

**Tabel 2. Analisis Kebutuhan User**

Aktor	Keterangan
User	Dapat mendaftar akun baru jika belum memiliki pada aplikasi Riloka.
	Dapat login ke akun yang telah dibuat.
	Dapat melihat berbagai produk preloved yang tersedia.
	Dapat chat ke penjual untuk memastikan ketersediaan produk.
	Dapat menambahkan produk pilihan user ke keranjang belanja.
	Dapat memproses pemesanan produk.
	Dapat memberikan rating pada produk yang dibeli.
	Dapat menjual produk preloved yang dimiliki dan sudah tidak terpakai tetapi masih sangat layak.

##### Desain Sitem



**Gambar 1. Use Case Diagram Aplikasi Riloka**

Terdapat dua aktor utama dalam diagram use case aplikasi Riloka, yaitu User dan Admin. Kedua aktor ini harus melalui proses login untuk mengakses sistem. Jika user belum memiliki akun bisa registrasi terlebih dahulu sebelum melakukan proses login. User memiliki peran ganda, yaitu sebagai pembeli dan penjual. Sebagai pembeli, user dapat melihat penawaran produk, melihat detail produk, menambahkan produk ke keranjang, melakukan checkout, melakukan pembayaran, serta memberikan penilaian terhadap produk yang telah dibeli. Sebagai penjual, user dapat menambahkan produk yang ingin dijual ke dalam sistem.

Admin memiliki akses untuk mengelola tampilan aplikasi. Admin bertanggung jawab dalam mengelola akun pengguna, seperti memperbarui data, menghapus, atau menonaktifkan akun tertentu. Selain itu, admin dapat memantau dan mengelola transaksi penjualan yang dilakukan oleh user.

## Implementasi

Implementasi aplikasi Riloka dibuat menggunakan PHP Laravel dan database MYSQL, yang diterapkan dari hasil desain sistem. Seluruh komponen sistem telah terintegrasi dan berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk mendukung proses jual beli pakaian preloved secara efisien. Berikut tampilan implementasi sistem aplikasi Riloka :

### Admin

#### a. Halaman Login Admin

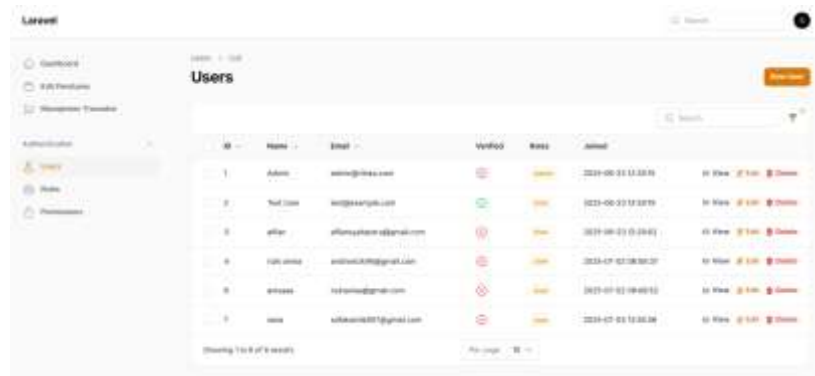
Halaman ini hanya bisa diakses dengan role admin pada aplikasi jual beli pakaian preloved Riloka. Login admin berisi Email address, password, checklist remember me serta button Sign In.



**Gambar 2. Halaman Login Admin**

#### b. Halaman Mengelola Akun Pengguna

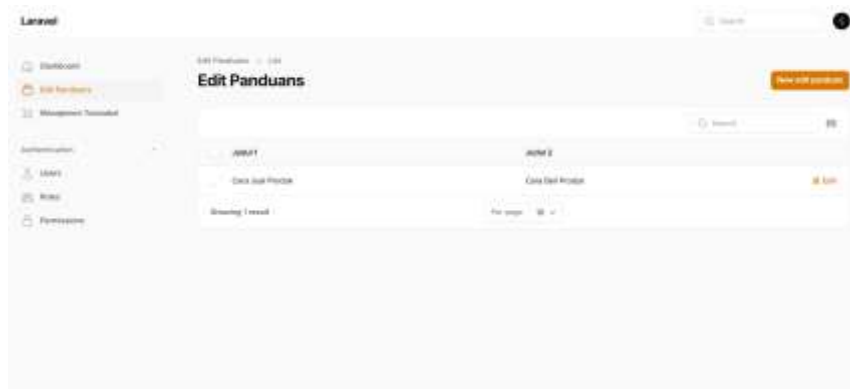
Pada halaman mengelola akun pengguna, admin bisa melihat semua akun, mengedit serta menghapus akun user yang mencurigakan. Tabel berisi id, nama, email, verified, roles dan joined.



**Gambar 3. Halaman Mengelola Akun Pengguna**

c. Halaman Edit Panduan

Halaman ini berisi tentang panduan jual produk dan membeli produk yang akan tampil di website user karena halaman edit panduan pada admin dan halaman panduan website pengguna telah terintegrasi.



**Gambar 4. Halaman Edit Panduan**

d. Halaman Manajemen Transaksi

Halaman ini berisi tentang semua aktivitas transaksi yang dilakukan oleh pengguna akan tampil di halaman manajemen transaksi admin. Tabel berisi id manajemen transaksi, nama pembeli, produk, jumlah serta total harga produk yang dibeli. Seluruh aktivitas transaksi user akan tampil pada halaman ini karena telah terintegrasi dari website user.

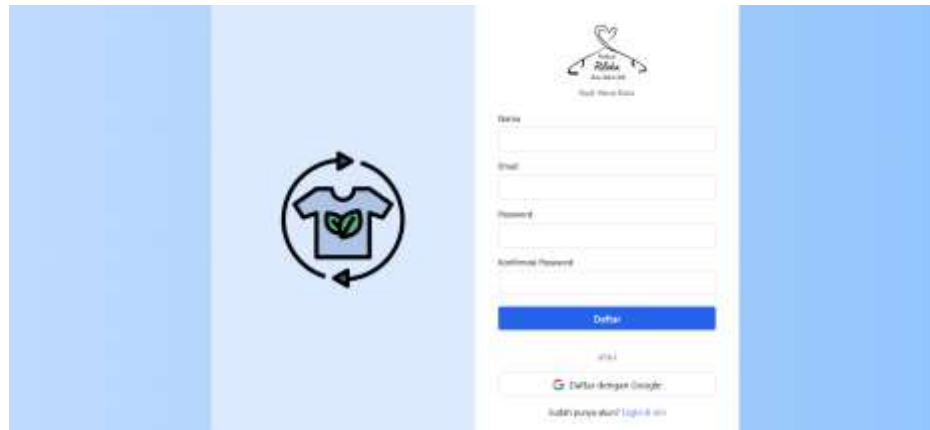


**Gambar 5. Halaman Mengelola Akun Pengguna**

## User

### a. Halaman Registrasi

Sebelum login, user harus melakukan proses registrasi terlebih dahulu dengan memasukkan nama, email password serta konfirmasi password. Setelah itu klik button Daftar dan akan mengarah ke halaman login.



**Gambar 6. Halaman Registrasi User**

### b. Halaman Login User

Pada halaman login user berisi email dan password pengguna yang telah terdaftar pada aplikasi Riloka. Jika belum terdaftar maka tidak bisa masuk dan diharapkan untuk registrasi dahulu.

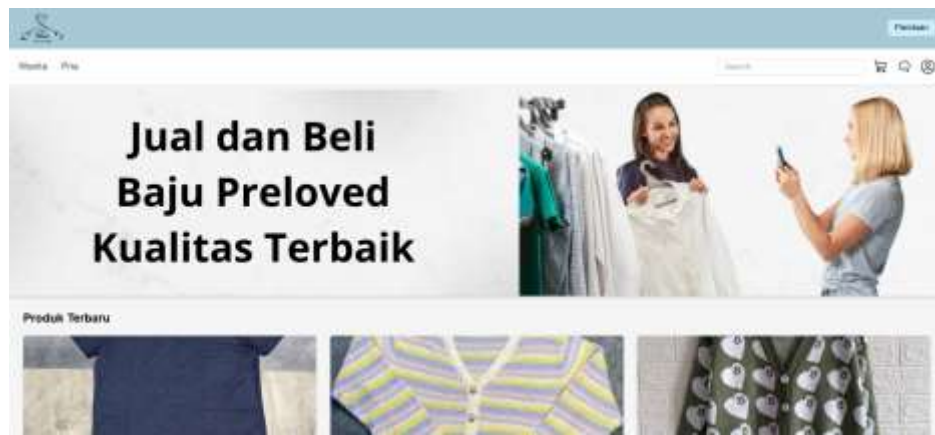


**Gambar 7. Halaman Login User**

### c. Halaman Dashboard User

Halaman ini berisi kategori wanita, kategori pria, panduan menjual dan membeli, keranjang, chat, profil user, produk baju preloved terbaru yang ditambahkan oleh penjual.





**Gambar 8. Halaman Dashboard User**

d. Halaman Panduan

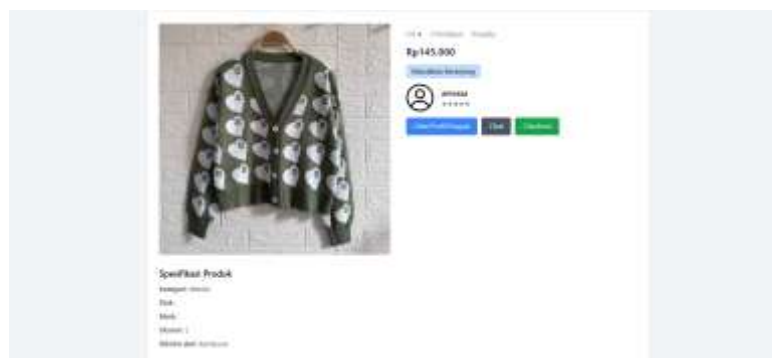
Halaman panduan berisi Cara jual produk dan cara beli produk yang isinya telah terintegrasi dengan halaman edit paduan di website admin. Pada panduan ini mempermudah user pada saat pertama kali menggunakan aplikasi Riloka.



**Gambar 9. Halaman Panduan User**

e. Halaman Klik Produk

Pada halaman klik produk berisi tentang detail produk, masukkan keranjang, profil pemilik produk, spesifikasi produk (kategori, stok, merk, ukuran, dikirim dari) dan deskripsi produk.



**Gambar 10. Halaman Klik Produk**

f. Halaman Keranjang

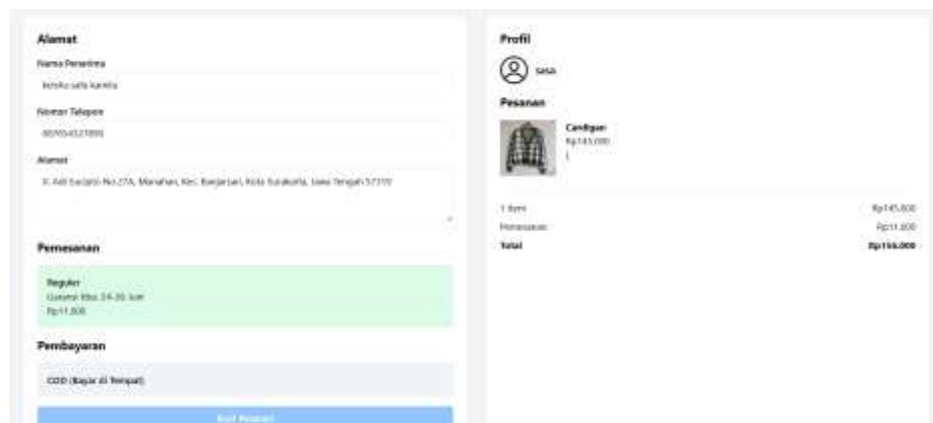
Pada halaman keranjang berisi nama pengguna, foto produk yang dipilih, nama produk, harga, ukuran, button hapus, total harga, serta button checkout yang mengarah pada halaman selanjutnya. Halaman selanjutnya user harus menginputkan nama penerima, nomor telepon, alamat lengkap untuk pengantaran ekspedisi.



**Gambar 11. Halaman Keranjang**

g. Halaman Buat Pesanan

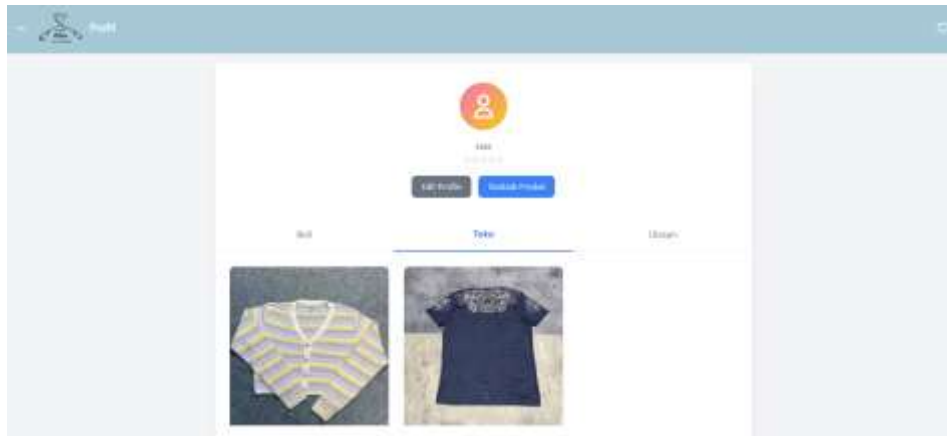
Halaman ini berisi tentang detail alamat, pemesanan, pembayaran, profil pengguna, detail pesanan dan button buat pesanan. Setelah klik button tersebut akan muncul pop up yang berisi pesanan telah berhasil dibuat.



**Gambar 12. Halaman Buat Pesanan**

h. Halaman Profil User

Halaman ini berisi tentang foto profil, nama user, button edit profil, button tambah produk baru jika akan menambahkan produk. Pada halaman ini juga terdapat halaman beli, toko dan ulasan.



**Gambar 13. Halaman Profil User**

### Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan terhadap fungsionalitas utama aplikasi Riloka untuk memastikan seluruh fitur berjalan sesuai dengan rancangan dan kebutuhan pengguna. Metode pengujian yang digunakan adalah Black Box Testing. Berikut hasil pengujian sistem aplikasi Riloka :

**Tabel 3. Pengujian Aplikasi Riloka Role Admin**

Modul	Skenario Pengujian	Data Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Aktual	Ket
Kelola akun pengguna	Admin mengakses daftar pengguna terdaftar	Data pengguna dalam database	Data pengguna ditampilkan dalam tabel	Sesuai	Valid
Kelola Akun Pengguna	Admin menghapus akun pengguna tertentu	ID pengguna aktif	Data pengguna terhapus dan tidak muncul kembali	Sesuai	Valid
Kelola Akun Pengguna	Admin mengedit data pengguna (nama atau email)	Formulir ubah data pengguna	Perubahan tersimpan dan diperbarui di daftar pengguna	Sesuai	Valid
Kelola Panduan	Admin menambahkan konten baru pada halaman panduan penggunaan aplikasi	Judul dan isi panduan baru	Konten panduan tampil di halaman panduan untuk user	Sesuai	Valid
Kelola Panduan	Admin memperbaiki isi panduan	Edit isi panduan lama	Konten panduan diperbarui dan ditampilkan versi terbarunya	Sesuai	Valid
Kelola Transaksi	Admin mengakses daftar transaksi dari seluruh pengguna	Data transaksi dalam basis data	Seluruh data transaksi ditampilkan dengan filter dan detail	Sesuai	Valid
Kelola Transaksi	Admin menghapus data transaksi	ID transaksi	Transaksi terhapus dan tidak tampil dalam daftar	Sesuai	Valid

**Tabel 4. Pengujian Aplikasi Riloka Role User**

Modul	Skenario Pengujian	Data Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Aktual	Ket
Registrasi	Input data lengkap dan valid	Nama, Email, Password sesuai	Akun pengguna berhasil dibuat	Sesuai	Valid
Registrasi	Input data dengan email kosong	Nama, Email kosong, Password valid	Sistem tidak memproses pendaftaran	Sesuai	Valid
Login	Autentikasi dengan email dan password valid	Email dan password yang telah terdaftar	Pengguna dapat mengakses dashboard	Sesuai	Valid
Login	Autentikasi dengan password yang tidak sesuai	Email valid, password salah	Sistem menolak akses	Sesuai	Valid
Tambah Produk	Penjual mengisi seluruh atribut produk dengan benar	Nama produk, harga, stok, deskripsi, gambar	Data produk tersimpan dan tampil di halaman toko	Sesuai	Valid
Tambah Produk	Data produk tidak menyertakan gambar	Semua atribut terisi kecuali gambar	Data tidak disimpan ke basis data	Sesuai	Valid
Pembeli - an Produk	Pembeli memilih produk yang tersedia dan melakukan pembelian	Produk tersedia, jumlah pembelian dalam batas stok	Transaksi tercatat dan stok produk berkurang	Sesuai	Valid
Ulasan Produk	Pengguna yang telah membeli memberikan ulasan terhadap produk	Teks ulasan pendek	Ulasan tersimpan	Sesuai	Valid
Profil	Pengguna mengakses informasi produk yang dibeli, dijual, dan ulasan	Akun pengguna aktif dengan aktivitas	Data tampil sesuai aktivitas masing-masing pengguna	Sesuai	Valid

### Pemeliharaan Sistem

Setelah proses perancangan dan implementasi selesai, aplikasi Riloka masuk ke tahap pemeliharaan yang dilakukan setelah aplikasi digunakan langsung oleh pengguna. Dalam tahap ini, dilakukan perbaikan bug yang digunakan selama penggunaan, menambahkan fitur yang lebih baik, dan mengoptimalkan performa aplikasi Riloka. Tahap ini bertujuan untuk memastikan aplikasi tetap berjalan dengan baik, responsif terhadap kebutuhan pengguna serta memberikan pengalaman penggunaan yang optimal secara berkelanjutan.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil perancangan dan implementasi yang telah dilakukan, aplikasi Riloka berhasil dikembangkan sebagai platform website jual beli pakaian preloved menggunakan menggunakan model pendekatan Waterfall. Aplikasi ini mampu menyediakan kebutuhan pengguna dalam melakukan transaksi jual beli secara digital, mulai dari registrasi, pengelolaan produk, transaksi pembelian, hingga memberi ulasan. Sedangkan admin dapat memantau aktivitas pengguna dan mengelola user serta tampilan panduan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur berjalan dengan baik sesuai kebutuhan fungsional. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal pengujian performa aplikasi secara menyeluruh. Oleh karena itu, disarankan untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya agar bisa ditingkatkan dengan membuat aplikasi berbasis mobile. Selain itu, juga harus menyesuaikan fitur dengan perkembangan tren preloved dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## DAFTAR REFERENSI

- Adifatama, A. S., Setyawan, D., & Ariesta, R. C. (2024). Studi pengaruh penguatan pada struktur lambung berbahan HDPE terhadap deformasi kapal menggunakan metode elemen hingga. *Jurnal Teknik ITS*, 13(3). <https://doi.org/10.12962/j23373539.v13i3.152709>
- Anwar, A. (2025). Sustainable fashion: Fenomena thrifting dan peran subsektor fashion terhadap perekonomian Indonesia. *Jurnal Ekonomi Kreatif*, 6(1).
- Ars, E. (2023). Perancangan sistem informasi penjualan pakaian bekas berbasis website menggunakan metode waterfall. *Prosiding PSI*.
- Christin, E. Y., Wahyuningsih, Y., & Mahendrasusila, F. (2024). Penerapan model waterfall pada perancangan corporate web. *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, 10(1), 36–46. <https://doi.org/10.37012/jtik.v10i1.1915>
- Halim, A., Maulana, F., & Sugema, S. (2025a). Perancangan sistem informasi berbasis website pada Posyandu Tunggakjati. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 9(2).
- Halim, A., Maulana, F., & Sugema, S. (2025b). Perancangan sistem informasi berbasis website pada Posyandu Tunggakjati. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 9(2).
- Irnawati, O., & Darwati, I. (2020). Penerapan model waterfall dalam analisis perancangan sistem informasi inventarisasi berbasis web. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)*, 6(2), 109–116. <https://doi.org/10.33330/jurteks.v6i2.406>
- Munthe, I. (2017). Penerapan model waterfall pada perancangan sistem informasi pendaftaran siswa baru SMK Swasta Teladan Rantauprapat berbasis web. *Jurnal Ilmiah AMIK Labuhan Batu*, 5(3).
- Ningki, C. (2023). Jurnal Informatik Edisi ke-19.

- Pamungkas, N. P., Setiyawan, M., & Widiati, I. S. (2025). Perancangan sistem informasi Posyandu berbasis web Desa Sambiharjo dengan metode pengembangan waterfall. *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi dan Teknologi*, 2(3).
- Putri, D. A., Gozali, Y., & Renata, R. Y. (2025). Pengaruh harga dan fashion lifestyle terhadap keputusan pembelian pakaian branded preloved thriftshop online Instagram Bossbadjoe di Palembang. *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Manajemen*, 3(1), 149–163. <https://doi.org/10.59024/jise.v3i1.1091>
- Putu Candra, A., Dewi, I. G. A. A. A., Wijaya, S. V. C., Jayanti, K. S., Jati, K. G. T. M., Firdaus, R., & Mahendra, G. S. (2024). Sistem informasi penjualan online thrift shop berbasis web. *Journal of Technology and Informatics (JoTI)*, 5(2), 116–124. <https://doi.org/10.37802/joti.v5i2.586>
- Ranjani, E., Fasa, M. I., & Susanto, I. (2024). Implementasi digital marketing sebagai strategi pemasaran guna meningkatkan daya saing UMKM di Indonesia. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*. <https://jicnusanantara.com/index.php/jicn>
- Sari, R. I., Simanjuntak, Y., Yandra Niska, D., & Studi, P. (2025). Perancangan website preloved. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi (JIMIK)*, 6(1). <https://journal.stmiki.ac.id>
- Setyowati, N., Wibisono, A., & Kurniawan, D. (2025). Perancangan sistem informasi berbasis website pada Posyandu Tunggakjati. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(2).
- Sihombing, R. A., Lubis, H., & Elsera, M. (2021). Sistem informasi penjualan preloved fashion. *Djtechno: Journal of Information Technology Research*, 2(2).
- Wirawan, M. (2013). Pembuatan website program studi DIV Komputer Multimedia STIKOM Surabaya.