

CODEBLOKS: Program Penjualan Alat Tulis Sederhana Menggunakan Bahasa Pemrograman C++

Dea Rahma Abelia Putri¹, Syaqila Fitri Alkhusna², Roland Alexander Wicaksono³
Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, Kediri

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi memicu kebutuhan terhadap sumber daya manusia yang terampil dalam bidang pemrograman. Bahasa pemrograman C++ merupakan bahasa tingkat tinggi yang banyak digunakan dalam pengembangan sistem, termasuk sistem penjualan. Dalam laporan ini dikembangkan aplikasi penjualan alat tulis berbasis C++ yang dilengkapi dengan fitur pencarian barang, daftar barang, dan transaksi pembelian. Program disusun menggunakan struktur data array dan struct, serta menerapkan konsep dasar seperti fungsi, perulangan, dan percabangan. Hasil implementasi menunjukkan bahwa program berjalan dengan baik dalam menampilkan data, memproses transaksi, dan menghitung total pembelian. Aplikasi ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan sistem penjualan yang lebih kompleks di masa mendatang.

Kata kunci: *CodeBloks, C++, Array, Sistem Penjualan, Transaksi*

Penulis Korespondensi :

Dea Rahma Abelia Putri, Syaqila Fitri Alkhusna, Roland Alexander Wicaksono
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Dian Nuswantoro, Kediri (64111)
Email: 612202400134@mhs.dinus.ac.id

PENDAHULUAN

Teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat seiring dengan kemajuan zaman dan kebutuhan manusia yang semakin kompleks. Perkembangan ini tidak hanya memberikan dampak besar dalam bidang komunikasi, transportasi, dan industri, tetapi juga merambah ke sektor pendidikan dan bisnis (Nor Ramadha & Mohammad Azri Harahap, 2024).

Komputer merupakan salah satu alat yang sering digunakan untuk memudahkan kehidupan manusia, sebuah perangkat elektronik yang dapat dikendalikan untuk menjalankan berbagai perintah atau aplikasi melalui proses pemrograman (Adi Saputra & Anubhakti, n.d.). Pemograman adalah serangkaian proses yang wajib diikuti dalam suatu pemecahan permasalahan yang disusun berdasarkan sistematika tertentu dan juga logis (Aprianmeru & Sutrisno, n.d.). Pemograman juga dapat diartikan sebagai proses memberikan instruksi kepada komputer agar dapat menyelesaikan tugas-tugas tertentu secara otomatis dan efisien (Rintaka Widya Gusti Kresna & Budiman, 2017).

Pemrograman komputer berperan penting dalam menciptakan berbagai aplikasi dan sistem yang menunjang kehidupan modern, mulai dari aplikasi perkantoran, perangkat lunak akuntansi, sistem informasi manajemen, hingga sistem kontrol industry (Yuli Lestari & Setiyadi, 2019). Oleh karena itu, pemahaman terhadap konsep dasar pemrograman menjadi kompetensi yang sangat penting untuk dikuasai, khususnya oleh pelajar, mahasiswa, dan profesional di bidang teknologi (Bayu Aji, 2021; Meilantika, 2020).

Bahasa pemrograman dapat dibagi menjadi beberapa jenis, seperti bahasa pemrograman tingkat rendah (seperti konstruksi komputasi tingkat rendah) yang lebih dekat dengan bahasa mesin, dan bahasa pemrograman tingkat tinggi (seperti Python, Java, C++) yang lebih mudah dipahami dan dimanfaatkan (Santoso et al., 2024; Subana & Sandi Harliyan, 2022).



Bahasa pemrograman C++ merupakan salah satu bahasa yang banyak digunakan dalam dunia pengembangan perangkat lunak. C++ dikenal sebagai bahasa pemrograman yang powerful dan fleksibel, dengan kemampuan mendukung paradigma pemrograman prosedural maupun berorientasi objek. C++ juga banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi desktop, embedded system, hingga sistem operasi, karena kemampuannya yang efisien dalam pengelolaan memori dan kecepatan eksekusi yang tinggi.

Dalam kegiatan praktikum ini, kami merancang sebuah program sederhana menggunakan bahasa C++ yang bertujuan untuk mensimulasikan sistem penjualan alat tulis. Meskipun berbagai aplikasi transaksi penjualan telah tersedia di pasaran, masih terdapat kebutuhan untuk melatih generasi muda, khususnya mahasiswa, dalam memahami bagaimana sistem ini dirancang dan dikembangkan dari awal (Pembelajaran, 2024). Penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana - rencana strategis yang diarahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba. Penjualan juga merupakan sumber hidup suatu perusahaan, karena dari perusahaan dapat diperoleh laba serta suatu usaha memikat konsumen yang diusahakan untuk mengetahui daya tarik mereka sehingga dapat mengetahui hasil produk yang dihasilkan (Lestari & Mukhtar, 2022; Sistem Aplikasi Penjualan Alat Tulis Kantor Pada Toko Sumbar Jaya et al., 1253).

Program ini mampu menampilkan daftar barang yang tersedia, melakukan pencarian barang berdasarkan nama atau kode tertentu, serta memproses transaksi pembelian dengan menampilkan total harga yang harus dibayar (Alam et al., 2021a; Bayu Aji, 2021; Yunita Riani Hidayat & Apit Yuliman Ermaya, 2025). Proyek ini dirancang tidak hanya untuk memperdalam pemahaman mahasiswa terhadap sintaks dasar dalam C++, tetapi juga untuk melatih kemampuan logika, analisis, dan keterampilan debugging dalam menyusun program yang berjalan sesuai kebutuhan.

Dengan adanya praktikum ini, diharapkan mahasiswa mampu memahami cara kerja program komputer secara menyeluruh, mengenal struktur dasar pemrograman dalam C++, serta memperoleh pengalaman langsung dalam merancang dan menguji program yang berkaitan dengan kebutuhan dunia nyata, khususnya dalam bidang perdagangan dan pengelolaan data barang.

METODE

Penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan terhadap suatu sistem penjualan sederhana yang mampu memproses data barang, melakukan pencarian, serta menghitung total belanja secara otomatis (Alam et al., 2021b; Alat Tulis Kantor Pada et al., n.d.). Permasalahan yang diangkat adalah bagaimana membangun aplikasi berbasis C++ yang mampu menjalankan proses tersebut secara efisien dan ramah pengguna. Analisis dilakukan dengan meninjau kebutuhan dasar dari sistem penjualan, seperti daftar produk, pencarian produk berdasarkan nama atau kode, transaksi pembelian, dan perhitungan otomatis terhadap total harga. Menggunakan pendekatan modular dan terstruktur. Struktur program dibagi ke dalam beberapa komponen utama:

1. Header dan pustaka, yang berfungsi untuk mengimpor fungsi standar.
2. Struktur data struct Barang dan struct Transaksi untuk menyimpan informasi barang dan transaksi.
3. Fungsi-fungsi seperti tampilkanBarang(), cariBarang(), dan beliBarang() untuk menjalankan logika program sesuai kebutuhan.
4. Fungsi main() sebagai pengontrol utama jalannya program dan antarmuka menu bagi pengguna.

Program dikembangkan menggunakan CodeBlocks dengan bahasa pemrograman C++.

PEMBAHASAN DAN HASIL

Program di implementasi menggunakan aplikasi CodeBlocks dengan bahasa pemrograman C++. Setiap fungsi diimplementasikan berdasarkan logika prosedural dan dilengkapi dengan pengulangan (for, while), percabangan (if, nested if), serta array untuk menyimpan dan memproses data. Hasil implementasi kemudian diuji untuk memastikan fungsi-fungsi berjalan sesuai yang diharapkan, mulai dari menampilkan data, pencarian hingga transaksi pembelian.

Hasil Pengujian:

1. Membuat tampilan menu utama

```

139
140 int main() {
141     int pilihan;
142     string keyword;
143
144     cout << "HALO SELAMAT DATANG DI PROGRAM PENJUALAN SYAQILA, ROLAND DAN ABEL" << endl;
145     cout << " Syaqila Fitri Alkuhsna NIM:t: F12.2024.00138" << endl;
146     cout << " Roland Alexander Wicaksono\t:t: F12.2024.00129" << endl;
147     cout << " Dea Rahma Abelia Putri\t:t: F12.2024.00134" << endl;
148
149     while (true) {
150         cout << "\n==== MENU PENJUALAN ALAT TULIS ===\n";
151         cout << "1. Lihat daftar alat tulis\n";
152         cout << "2. Cari alat tulis\n";
153         cout << "3. Beli alat tulis\n";
154         cout << "4. Keluar\n";
155         cout << "Masukkan pilihan Anda: ";
156         cin >> pilihan;
157         cin.ignore();
158
159         if (pilihan == 1) {
160             TampilanBarang();
161         }
162         else if (pilihan == 2) {
163             cout << "Masukkan nama/kode alat tulis yang dicari: ";
164             getline(cin, keyword);
165             cariBarang(keyword);
166         }
167         else if (pilihan == 3) {
168             beliBarang();
169         }
170         else if (pilihan == 4) {
171             cout << "Terima kasih telah menggunakan aplikasi ini.\n";
172             break;
173         }
174         else {
175             cout << "Pilihan tidak valid. Coba lagi.\n";
176         }
177
178     }
179
180     return 0;
181 }
```

Gambar 1. Kode program

Pada Gambar.1 menampilkan fungsi utama (main function) yang berperan sebagai pusat kendali program. Pada bagian ini, sistem menampilkan menu interaktif bagi pengguna untuk menampilkan, mencari, atau membeli alat tulis. Pemilihan menu diatur menggunakan struktur if-else if, sedangkan opsi keluar akan menghentikan program dengan perintah break.

```

HALO SELAMAT DATANG DI PROGRAM PENJUALAN SYAQILA, ROLAND DAN ABEL
Syaqila Fitri Alkuhsna NIM      : F12.2024.00138
Roland Alexander Wicaksono    : F12.2024.00129
Dea Rahma Abelia Putri        : F12.2024.00134

==== MENU PENJUALAN ALAT TULIS ===
1. Lihat daftar alat tulis
2. Cari alat tulis
3. Beli alat tulis
4. Keluar
Masukkan pilihan Anda: |
```

Gambar 2. Hasil program



2. Menampilkan menu 1 “lihat daftar alat tulis”

```

22
23     Barang daftarBarang[MAX_BARANG] =
24 {
25         {"AT01", "Bolpoin\t", 3000, 100},
26         {"AT02", "Pensil\t", 2000, 100},
27         {"AT03", "Penghapus", 1500, 100},
28         {"AT04", "Buku Tulis", 5000, 300},
29         {"AT05", "Penggaris", 2500, 50},
30         {"AT06", "tipeX\t", 6000, 50},
31         {"AT07", "Rautan\t", 2000, 75},
32         {"AT08", "Spidol\t", 7000, 100},
33         {"AT09", "Buku Nota", 5000, 50},
34         {"AT10", "Stabilo\t", 3000, 75},
35     };
36
37     void tampilkanBarang()
38 {
39         cout << "\n--- Daftar Alat Tulis ---\n";
40         cout << "Kode\tNama\t\t\tHarga\t\t\tStok\n";
41         for (int i = 0; i < MAX_BARANG; i++)
42         {
43             cout << daftarBarang[i].kode << "\t"
44                 << daftarBarang[i].nama << "\t\t"
45                 << "Rp" << daftarBarang[i].harga << "\t"
46                 << daftarBarang[i].stok << endl;
47         }
48     }
49

```

Gambar 3. Kode program

Gambar.3 menampilkan bagian kode yang digunakan untuk mendefinisikan daftar barang dalam program penjualan alat tulis. Pada bagian ini, setiap barang memiliki atribut berupa kode, nama, dan harga, seperti ballpoint, pencil, dan lainnya. Data tersebut kemudian ditampilkan melalui fungsi yang memanggil dan menampilkan seluruh informasi barang secara terstruktur pada layar, sehingga pengguna dapat melihat daftar produk beserta detail kodennya sebelum melakukan pencarian atau pembelian.

```

Masukkan pilihan Anda: 1
--- Daftar Alat Tulis ---
Kode      Nama                  Harga    Stok
AT01      Bolpoin               Rp3000   100
AT02      Pensil                Rp2000   100
AT03      Penghapus             Rp1500   100
AT04      Buku Tulis            Rp5000   300
AT05      Penggaris             Rp2500   50
AT06      tipeX                 Rp6000   50
AT07      Rautan                Rp2000   75
AT08      Spidol                Rp7000   100
AT09      Buku Nota              Rp5000   50
AT10      Stabilo               Rp3000   75

== MENU PENJUALAN ALAT TULIS ==
1. Lihat daftar alat tulis
2. Cari alat tulis
3. Beli alat tulis
4. Keluar
Masukkan pilihan Anda: |

```

Gambar 4.hasil program

3. Menampilkan menu 2 “cari alat tulis”

```

49
50     void cariBarang(string keyword)
51 {
52     bool ditemukan = false;
53     cout << "\n--- Hasil Pencarian ---\n";
54     for (int i = 0; i < MAX_BARANG; i++)
55     {
56         if (daftarBarang[i].nama.find(keyword) != string::npos || daftarBarang[i].kode == keyword)
57         {
58             cout << daftarBarang[i].kode << " - "
59                 << daftarBarang[i].nama << " - Rp"
60                 << daftarBarang[i].harga << " - Stok: "
61                 << daftarBarang[i].stok << endl;
62             ditemukan = true;
63         }
64     }
65
66     if (!ditemukan) {
67         cout << "Barang tidak ditemukan.\n";
68     }
69 }
```

Gambar 5.kode program

Gambar.5 menunjukkan bagian kode yang berfungsi untuk melakukan proses pencarian data alat tulis berdasarkan input pengguna. Pada bagian ini, pengguna diminta untuk memasukkan nama atau kode alat tulis yang ingin dicari. Setelah input diterima, program akan melakukanc pencocokan dengan data yang tersedia dan menampilkan hasil pencarian berupa nama, kode, serta harga alat tulis yang sesuai. Fitur ini memudahkan pengguna untuk menemukan barang tertentu tanpa harus menelusuri seluruh daftar produk.

```

Masukkan pilihan Anda: 2
Masukkan nama/kode alat tulis yang dicari: AT01

--- Hasil Pencarian ---
AT01 - Bolpoin - Rp3000 - Stok: 100

--- MENU PENJUALAN ALAT TULIS ===
1. Lihat daftar alat tulis
2. Cari alat tulis
3. Beli alat tulis
4. Keluar
Masukkan pilihan Anda: |
```

Gambar 6.hasil program

4. Menampilkan menu 3 “beli alat tulis” dan menyelesaikan transaksi.

```
71 void beliBarang()
72 {
73     string kode;
74     int jumlah, total = 0;
75     const int MAX_TRANSAKSI = 100;
76     Transaksi keranjang[MAX_TRANSAKSI];
77     int jumlahTransaksi = 0;
78
79     while (true)
80     {
81         tampilkanBarang();
82
83         cout << "Masukkan kode barang (atau ketik 'selesai' untuk checkout): ";
84         cin >> kode;
85
86         if (kode == "selesai") break;
87
88         bool ditemukan = false;
89
90         for (int i = 0; i < MAX_BARANG; i++)
91         {
92             if (daftarBarang[i].kode == kode) {
93                 ditemukan = true;
94                 cout << "Masukkan jumlah yang ingin dibeli: ";
95                 cin >> jumlah;
96
97                 if (jumlah > 0) {
98                     if (jumlah <= daftarBarang[i].stok) {
99                         int subtotal = jumlah * daftarBarang[i].harga;
100                        total += subtotal;
101                        daftarBarang[i].stok -= jumlah;
102
103                        keranjang[jumlahTransaksi].kode = daftarBarang[i].kode;
104                        keranjang[jumlahTransaksi].nama = daftarBarang[i].nama;
105                        keranjang[jumlahTransaksi].jumlah = jumlah;
106                        keranjang[jumlahTransaksi].subtotal = subtotal;
107                        jumlahTransaksi++;
108
109                        cout << daftarBarang[i].nama << " x" << jumlah
110                           << " = Rp" << subtotal << endl;
111
112                     }
113                 }
114             }
115         }
116     }
117 }
```

Gambar 7.kode program

```
    } else {
        cout << "Stok tidak mencukupi.\n";
    }
} else {
    cout << "Jumlah tidak boleh kurang dari 1.\n";
}
break;
}
}
if (!ditemukan) {
    cout << "Kode barang tidak ditemukan!\n";
}
}
```

Gambar 8.kode program

Pada *Gambar.7* dan *Gambar.8* menampilkan bagian kode yang digunakan untuk melakukan proses transaksi pembelian. Pada bagian ini, pengguna dapat memilih beberapa alat tulis yang ingin dibeli dengan memasukkan kode barang secara berulang. Setelah semua pilihan selesai, pengguna dapat mengetik “selesai” untuk melakukan checkout. Program kemudian akan menghitung dan menampilkan total harga yang harus dibayarkan berdasarkan jumlah dan harga masing-masing barang yang dipilih. Fitur ini berfungsi untuk mempermudah pengguna dalam melakukan proses pembelian secara interaktif dan otomatis.

```
Masukkan pilihan Anda: 3

--- Daftar Alat Tulis ---
Kode     Nama           Harga   Stok
AT01    Bolpoin        Rp3000  100
AT02    Pensil         Rp2000  100
AT03    Penghapus      Rp1500  100
AT04    Buku Tulis     Rp5000  300
AT05    Penggaris      Rp2500  50
AT06    tipeX          Rp6000  50
AT07    Rautan          Rp2000  75
AT08    Spidol          Rp7000  100
AT09    Buku Nota       Rp5000  50
AT10    Stabilo         Rp3000  75
Masukkan kode barang (atau ketik 'selesai' untuk checkout): AT01
Masukkan jumlah yang ingin dibeli: 1
Bolpoin x1 = Rp3000
```

Gambar 9.hasil program

```
--- Daftar Alat Tulis ---
Kode     Nama           Harga   Stok
AT01    Bolpoin        Rp3000  99
AT02    Pensil         Rp2000  100
AT03    Penghapus      Rp1500  100
AT04    Buku Tulis     Rp5000  300
AT05    Penggaris      Rp2500  50
AT06    tipeX          Rp6000  50
AT07    Rautan          Rp2000  75
AT08    Spidol          Rp7000  100
AT09    Buku Nota       Rp5000  50
AT10    Stabilo         Rp3000  75
Masukkan kode barang (atau ketik 'selesai' untuk checkout): selesai

--- RINCIAN PEMBELIAN ---
Kode     Nama           Jumlah   Subtotal
AT01    Bolpoin        1        Rp3000

Total belanja Anda: Rp3000
```

Gambar 10.hasil program

5. Menampilkan menu 4 “keluar”

```
169     }
170     else if (pilihan == 4) {
171         cout << "Terima kasih telah menggunakan aplikasi ini.\n";
172         break;
173     }
174     else {
175         cout << "Pilihan tidak valid. Coba lagi.\n";
176     }
177
178     return 0;
179 }
```

Gambar 11.kode program

Gambar.11 menunjukkan bagian kode yang berfungsi untuk menghentikan jalannya program. Pada bagian ini, ketika pengguna memilih opsi “keluar”, sistem akan menampilkan pesan penutup sebagai tanda bahwa aplikasi telah selesai digunakan.

```

==== MENU PENJUALAN ALAT TULIS ===
1. Lihat daftar alat tulis
2. Cari alat tulis
3. Beli alat tulis
4. Keluar
Masukkan pilihan Anda: 4
Terima kasih telah menggunakan aplikasi ini.

```

Gambar 12.hasil program

Hasil pengujian menunjukkan bahwa program berjalan dengan baik. “MENU PENJUALAN ALAT TULIS” selalu Kembali setiap kali user menginputkan kode menu, hal ini disebabkan karena program menggunakan fungsi “while”.

Daftar barang ditampilkan sesuai dengan array, pencarian dapat menemukan barang berdasarkan kata kunci, dan transaksi berhasil dilakukan dengan perhitungan subtotal dan pengurangan stok. Program juga mampu menolak pembelian melebihi stok, serta memberikan peringatan jika kode tidak ditemukan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil praktikum, implementasi, dan pengujian program, dapat disimpulkan bahwa “Program Penjualan Alat Tulis Sederhana Menggunakan Bahasa Pemrograman C++” ini berhasil memenuhi kebutuhan dasar sistem penjualan. Program mampu menampilkan daftar barang, melakukan pencarian barang berdasarkan nama atau kode, serta memproses transaksi pembelian secara otomatis, termasuk perhitungan subtotal dan total harga. Struktur program yang dibangun menggunakan pendekatan modular, array, dan struct terbukti efektif dalam mengelola data dan memfasilitasi interaksi pengguna.

Penggunaan konsep dasar pemrograman seperti fungsi, percabangan, dan perulangan dalam proyek ini memperkuat pemahaman praktikan terhadap sintaks dan logika pemrograman C++. Selain itu, hasil pengujian menunjukkan bahwa program berjalan sesuai dengan yang diharapkan, mampu menolak input tidak valid, serta memberikan keluaran yang tepat dan informatif.

Untuk mengoptimalkan program, maka akan lebih baik jika terdapat fungsi fungsi lain seperti menampilkan diskon, validasi untuk mencegah kesalahan input data dan hapus pesanan. Jadi penting bagi kami untuk terus mempelajari dan mempertajam pengetahuan kami tentang Bahasa pemograman. Tidak hanya C++ akan tetapi juga Bahasa pemograman lain nya. Program ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk pengembangan aplikasi penjualan yang lebih kompleks di masa mendatang, termasuk integrasi database dan antarmuka grafis.

Referensi

- Adi Saputra, D., & Anubhakti, D. (n.d.). *RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ALAT TULIS KANTOR DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK PADA TOKO ABANG ADEK STATIONERY*.
- Alam, S., Hamra, H., & Lina, H. (2021a). APLIKASI PENJUALAN ALAT TULIS KANTOR (ATK) PADA TOKO 1001. *Jurnal Sintaks Logika*, 1(2), 66–71. <https://doi.org/10.31850/jsilog.v1i2.776>
- Alam, S., Hamra, H., & Lina, H. (2021b). APLIKASI PENJUALAN ALAT TULIS KANTOR (ATK) PADA TOKO 1001. *Jurnal Sintaks Logika*, 1(2), 66–71. <https://doi.org/10.31850/jsilog.v1i2.776>
- Alat Tulis Kantor Pada, P., Norvianto, A., & Salim, Y. (n.d.). *Sistem Informasi*.
- Aprianmeru, H., & Sutrisno, J. (n.d.). ANALISA DAN RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ALAT TULIS KANTOR BERBASIS WEB PADA TOKO SUCCES STATIONERY.
- Bayu Aji, A. M. (2021). SISTEM INFORMASI PENJUALAN ALAT TULIS KANTOR BERBASIS WEB. *INTI Nusa Mandiri*, 15(2), 153–162. <https://doi.org/10.33480/inti.v15i2.1981>
- Lestari, A., & Mukhtar. (2022). SISTEM INFORMASI PENJUALAN ALAT TULIS KANTOR PADA PHOTOCOPY ARASHIYAMA JEULINGKE BANDA ACEH. *Journal Informatic, Education and Management (JIEM)*, 4(1), 35–49. <https://doi.org/10.61992/jiem.v4i1.69>
- Meilantika, D. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN ALAT TULIS KANTOR SECARA ECER DAN

- Jukompak (Jurnal Komputasi dan Pengembangan Aplikasi), Vol. 1, No. 3, Juli 2025: 13 - 21 □
GROSIR PADA TOKO TUMSIAH BAROKAH PALEMBANG. *Jurnal Informatika*, 9(1).
<http://www.ejournal.lembahdempo>
- Nor Ramadha, K., & Mohammad Azri Harahap. (2024). PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE ALAT TULIS PADA TOKO GRAHA BERBASIS WEBSITE. *Jurnal Teknik Dan Science*, 3(2), 20–32.
<https://doi.org/10.56127/jts.v3i2.1435>
- Rintaka Widya Gusti Kresna, T., & Budiman, E. (2017). APLIKASI SISTEM MANAJEMEN BARANG PADA TOKO ALAT TULIS KANTOR DI TOKO SISWA 13. *Prosiding Seminar Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 2(1).
- Santoso, A., Irawan, A., & Irawan, A. (2024). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Alat Tulis pada Toko Nusantara Barokah Berbasis Java. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 5(1), 125–132. <https://doi.org/10.30998/jrami.v5i1.8324>
- Sistem Aplikasi Penjualan Alat Tulis Kantor Pada Toko Sumbar Jaya, P., Pratama, R., Melati Sagita, S., & Sarwandianto, A. (1253). 531 / PERANCANGAN SISTEM APLIKASI PENJUALAN ALAT TULIS KANTOR PADA TOKO SUMBAR JAYA.
- Subana, B., & Sandi Harliyan, G. (2022). SISTEM INFORMASI PENJUALAN ALAT TULIS KANTOR BERBASIS WEB PADA TOKO UD. BAROKAH. *Jurnal Teknologi Informasi*, 6(2).
- Yuli Lestari, T., & Setiyadi, D. (2019). Sistem Informasi Persediaan Alat Tulis Kantor Pada PT Berjaya Sally Ceria Jakarta. *INSANI 163 INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, 3(2), 163–176.
- Yunita Riani Hidayat, & Apit Yuliman Ermaya. (2025). Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan pada Bullshirt Distro & Clothing Berbasis Desktop. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Industri Terapan*, 4(4), 1219–1229. <https://doi.org/10.55826/hka3te90>