



Penerapan Metode *Waterfall* Dalam Sistem Informasi Penjualan *Thrifting* Menggunakan *Website* Untuk Mendukung Inovasi Digital

Safira Azzahra

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Haliyah Salsabila

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Winda Nurmalia

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Fenny Purwani

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Alamat: Jl. Pangeran Ratu, 5 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu 1, Kota Palembang, Sumatera Selatan

Korespondensi penulis: safiraazzahra1409@email.com

Abstract. *In the digital era, information technology advances have significantly impacted various business fields, including thrifting. However, challenges in managing data, inventory, and transactions manually require technology-based solutions. This research aims to develop a website-based thrifting sales information system that can be widely accessed and supports digital innovation. The method applied in developing this system is the Waterfall method, which includes requirements analysis, system design, coding, testing, and maintenance. PHP and MySQL programming languages are used to implement this system due to their reliability in managing web applications and databases. The results show that this system can efficiently optimize the sales process, from product management to transaction reporting, to increase the competitiveness of the thrifting business in the digital market.*

Keywords: *Waterfall Method, Sales Thrifting, Digital Innovation*

Abstrak. Di era digital, kemajuan teknologi informasi membawa pengaruh besar di berbagai bidang bisnis, termasuk penjualan produk bekas atau thrifting. Namun, tantangan dalam pengelolaan data, inventaris, dan transaksi secara manual memerlukan solusi berbasis teknologi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sistem informasi penjualan thrifting berbasis website yang dapat diakses secara luas dan mendukung inovasi digital. Metode yang diterapkan dalam pengembangan sistem ini adalah metode Waterfall, yang meliputi langkah-langkah analisis kebutuhan, perancangan sistem, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan. Bahasa pemrograman PHP dan MySQL digunakan untuk implementasi sistem ini, karena keandalannya dalam

Received Oktober 30, 2024; Revised November 11, 2023; Accepted November 16, 2024

*Safira Azzahra, safiraazzahra1409@email.com

mengelola aplikasi web dan basis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem ini mampu mengoptimalkan proses penjualan, mulai dari pengelolaan produk hingga pelaporan transaksi secara efisien, sehingga dapat meningkatkan daya saing bisnis *thrifting* di pasar digital.

Kata kunci: Metode *Waterfall*, Penjualan *Thrifting*, Inovasi Digital

PENDAHULUAN

Perdagangan atau kegiatan jual beli sudah ada melekat dan berkembang pada kehidupan masyarakat sejak zaman dahulu hingga saat ini. Kegiatan perdagangan yang dijalankan oleh masyarakat merupakan suatu aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Moammad Khadafi et al., 2024). Salah satu hal penting dalam kehidupan manusia adalah kebutuhan berpakaian.

Fashion di Indonesia sudah semakin berkembang dengan mengikuti arus modernisasi. Perkembangan ini membuat masyarakat selektif dalam memilih gaya hidupnya. Gaya hidup sudah sangat melekat dengan *fashion* karena seseorang akan lebih menarik saat menggunakannya sehingga bisa menjadi *trend center* dimasyarakat. (Malinda & Wati, 2020) *Thrift* berasal dari kata *thrive* yang berarti berkembang atau maju. Kata *thrifty* sendiri dapat diartikan sebagai cara menggunakan uang dan barang lainnya secara baik dan efisien. (Rizky et al., 2021) *Thrifting* adalah sebuah kegiatan mencari dan membeli barang bekas. *Thrift* umumnya bergerak di komoditi sandang sebagai perlawanan terhadap *fast fashion* yang konsumtif. “Thrift” dalam bahasa Inggris memiliki arti penghematan (Nurazizah & Firmansyah, 2023). Harga barang bekas tentunya jauh lebih murah dibandingkan dengan barang baru (Siregar & Fikry, 2023).

Barang yang dijual *thrift shop* sebagian besar berupa pakaian dan memiliki harga yang sangat murah. (Siska Ayu Widiani et al., 2023) Banyak orang sering membeli barang dengan cara itu, tetapi banyak orang sering tertipu barang palsu yang dikira oleh mereka original. (Fernaldy et al., 2021). Kepopuleran pakaian bekas semakin laris karena dianggap sebagian orang memiliki mode yang bagus dan dianggap sebagian orang unik, sesuai dengan *tren fashion* saat ini yang mengarah kepada *fashion* yang cenderung retro atau *vintage*. (Ramadhani et al., 2022) Masyarakat kemudian menjadi konsumtif dan berakibat pada menumpuknya pakaian bekas. Pada akhirnya pakaian bekas yang menumpuk tersebut digunakan kembali oleh para imigran (Nugroho, 2023). Tujuan

thriftling ialah membantu dalam upaya penghematan polusi atau limbah karena industri tekstil dan pakaian merupakan salah satu pemasok polusi dan limbah tekstil terbesar di dunia. Selain itu budaya *thriftling* dilakukan sebagai bentuk dukungan terhadap kampanye *zero waste* yakni pengurangan dan pemanfaatan sampah, terutama sampah tekstil yang diakibatkan oleh industri *fashion* (Putri, Patria, 2022). Untuk menghadapi persaingan yang semakin ketat, pelaku bisnis *thriftling* perlu memanfaatkan teknologi digital guna memperluas pasar, meningkatkan efisiensi operasional, dan memperkuat hubungan dengan konsumen.

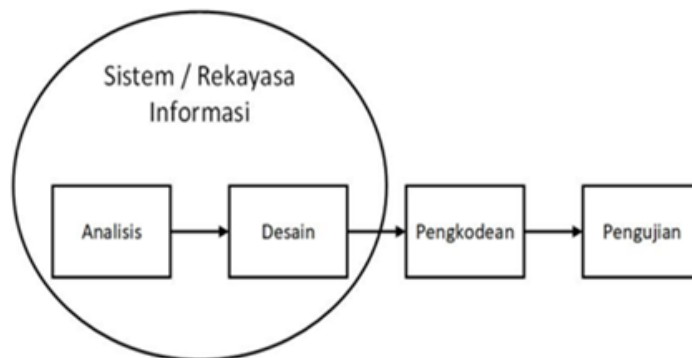
Jumlah pengguna internet yang tinggi di Indonesia merupakan salah satu potensi utama dan peluang yang bisa dimanfaatkan dalam memaksimalkan dan juga mengoptimalkan penggunaan *e-commerce* (Duan et al., 2017).

Sistem informasi penjualan berbasis *website* merupakan salah satu inovasi digital yang dapat diterapkan untuk mendukung penjualan produk *thriftling*. Secara sederhana, *thriftling* adalah bisnis jual beli barang bekas. Usaha *thriftling* tidak hanya membatasi diri pada barang-barang bekas dari merek-merek ternama saja. Asalkan barang bekas tersebut masih berfungsi dengan baik dan memiliki kualitas yang layak, maka barang tersebut bisa dijadikan bahan usaha dalam *thriftling* (Khana Rahmatullah & Rizki Amelia, 2023). Melalui sistem ini, penjual dapat menampilkan produk, mengelola inventaris, memproses pesanan, dan memfasilitasi interaksi dengan pelanggan secara efisien. Online *thrift shop* memiliki kelebihan dan kekurangan, 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. Akan tetapi produk sandang bekas masih banyak diminati adalah banyak warga berasal dari berbagai kalangan (Malik et al., 2022). Sedangkan untuk kekurangannya terkadang terdapat kejadian dimana 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 (Putu Candra et al., 2024).

Penerapan metode pengembangan perangkat lunak yang tepat sangat penting untuk menjamin sistem ini berjalan optimal dan sesuai kebutuhan pengguna. Salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang dapat diterapkan adalah metode *Waterfall*. Metode *waterfall* memberikan pendekatan-pendekatan sistematis dan berurutan bagi pengembangan sistem informasi, juga mempunyai beberapa tahapan-tahapan model di dalamnya. Dari penelitian sebelumnya metode *waterfall* merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang dirasa cukup efektif untuk pengembangan suatu aplikasi. Penelitian ini bertujuan membangun suatu sistem informasi penjualan dengan menggunakan metode *waterfall* (Muthia et al., 2019). Sistem ini akan menampilkan semua persediaan dari berbagai jenis produk yang ditawarkan lengkap dengan spesifikasi dan harga produk. Sehingga penjual dan pembeli dapat mengakses ketersediaan produk serta dapat bertransaksi secara *online* kapan saja dan dimana saja. (Haryanti & Irianto, 2003).

METODE PENELITIAN

Pengembangan sistem dimulai dengan melakukan studi pustaka yang mendalam. Studi ini mencakup pengumpulan data dari berbagai referensi, termasuk buku, artikel, dan sumber ilmiah lainnya. Informasi yang terkumpul menjadi landasan dalam proses pengembangan sistem, baik untuk merancang sistem baru guna menggantikan sistem lama yang kurang efektif maupun untuk menyempurnakan sistem yang sudah ada agar lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode *waterfall* menekankan bahwa pengembangan sistem dilakukan secara bertahap atau linier, di mana setiap tahap diselesaikan satu per satu (Haryanti & Irianto, 2003). Model penelitian metode air terjun atau *waterfall* cocok diterapkan ketika keinginan pelanggan sudah dipahami dengan baik dan perubahan kebutuhan selama pengembangan perangkat lunak sangat kecil kemungkinannya. Keuntungan dari model ini adalah tahapan pengembangan sistem yang terstruktur dengan jelas, terdokumentasi pada setiap langkah, dan semua tahapannya dilaksanakan secara berurutan sesuai proses. (Solehudin et al., 2023). Adapun metodologi penelitian yang diterapkan dalam penyusunan penelitian ini melibatkan pengumpulan data melalui berbagai metode, sehingga penulis dapat memperoleh informasi dan data yang diperlukan sebagai dasar penelitian (Muhammad et al., 2023) yang mengalir melalui lima tahapan utama, (Andriansyah, 2018), yaitu:



Gambar 1. Metode *Waterfall*

Penelitian ini menerapkan metode *Waterfall* yang melibatkan beberapa tahap utama, yaitu:

Analisis Kebutuhan

Mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak, termasuk elemen antarmuka dan dokumen yang dibutuhkan untuk mendukung operasional sistem. Kebutuhan ini mencakup pengelolaan data produk, pengguna, dan transaksi, dengan tujuan utama menyederhanakan proses penyimpanan dan pembuatan laporan.

Desain Sistem

Desain adalah tahap perancangan sistem yang akan dikembangkan. Merancang struktur sistem memanfaatkan *use case* diagram dan *class* diagram sebagai panduan visualisasi proses dan interaksi sistem. Desain ini mencakup antarmuka yang akan digunakan oleh pengguna dan admin untuk mengelola produk, mengolah pesanan, dan menyimpan data transaksi. (Alda, 2019).

Pengkodean

Mengimplementasikan desain sistem ke dalam program memanfaatkan bahasa pemrograman PHP dan sistem *database* MySQL. PHP dipilih karena keandalannya dalam mengembangkan aplikasi web, sementara MySQL digunakan untuk pengelolaan data yang efisien.

Pengujian

Rancangan pada setiap komponen individu dalam program yang terintegrasi dalam uji sistem, perlu dilakukan penambahan untuk memenuhi kebutuhan perangkat

lunak, yang akan diserahkan kepada pelanggan. Pengujian bertujuan untuk menjamin bahwa setiap bagian dari sistem berfungsi secara tepat dan sistem bekerja selaras dengan spesifikasi. Pengujian dilakukan untuk menemukan dan memperbaiki kesalahan atau *bug* dalam sistem. Menguji seluruh fungsi sistem untuk memastikan bahwa setiap bagian beroperasi sesuai dengan rancangan, mulai dari tampilan produk hingga proses *checkout*, serta kemampuan admin dalam mengelola data produk dan transaksi. (Kusyadi et al., 2022).

Pemeliharaan

Setelah sistem selesai diuji dan diterapkan, tahap terakhir adalah pemeliharaan. Pada tahap ini, sistem dipantau secara terus-menerus untuk memastikan kinerjanya tetap optimal. Pemeliharaan meliputi perbaikan *bug* yang ditemukan setelah sistem berjalan, pembaruan fitur sesuai dengan kebutuhan bisnis yang berkembang, dan peningkatan sistem jika diperlukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini berisi hasil dan pembahasan dari topik penelitian, yang bisa di buat terlebih penerapan metode yang digunakan, baik secara sederhana dengan mengemukakan data yang ada pada penelitian. Bagian ini juga merepresentasikan penjelasan yang berupa penjelasan, gambar, tabel dan lainnya.

Analisis Kebutuhan *Software*

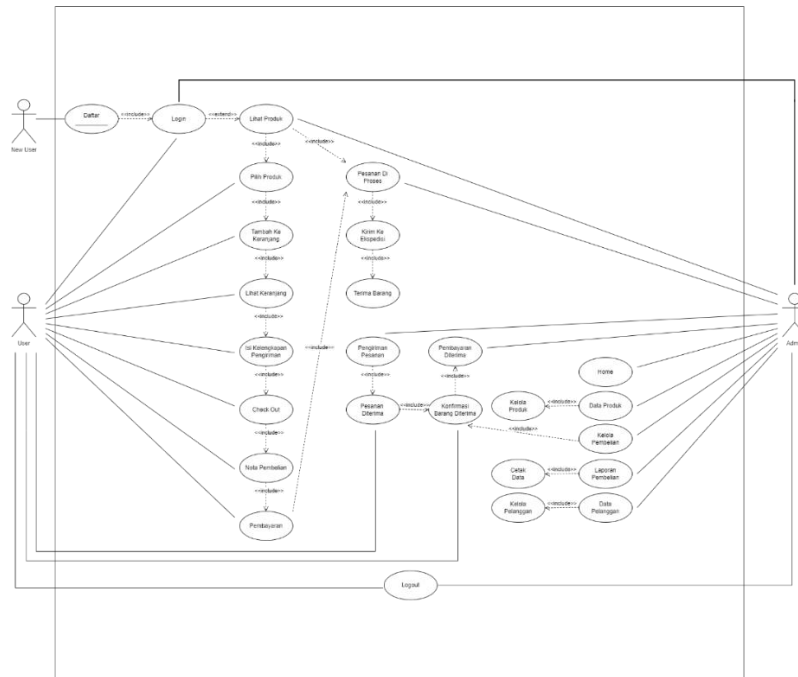
Menganalisis setiap kebutuhan secara menyeluruh, termasuk dokumen dan antarmuka yang diperlukan, sangat penting untuk menciptakan solusi perangkat lunak yang sesuai dalam proses komputerisasi sistem. Analisis ini mencakup semua komponen dalam sistem penjualan, seperti memproses data barang, data pengguna, dan data transaksi, agar semua informasi tersebut dapat disimpan dan dikelola dalam sebuah *database*. Tujuan utama dari analisis ini adalah untuk mempermudah penyimpanan data dan pembuatan laporan yang diperlukan.

Analisa kebutuhan yang digambarkan dapat terlihat di dalam *Use Case diagram* dan *class diagram*.

Use Case Diagram

Use case diagram adalah model yang digunakan untuk mendeskripsikan kebutuhan sistem, terutama aktor yang akan menggunakan sistem, sehingga semua

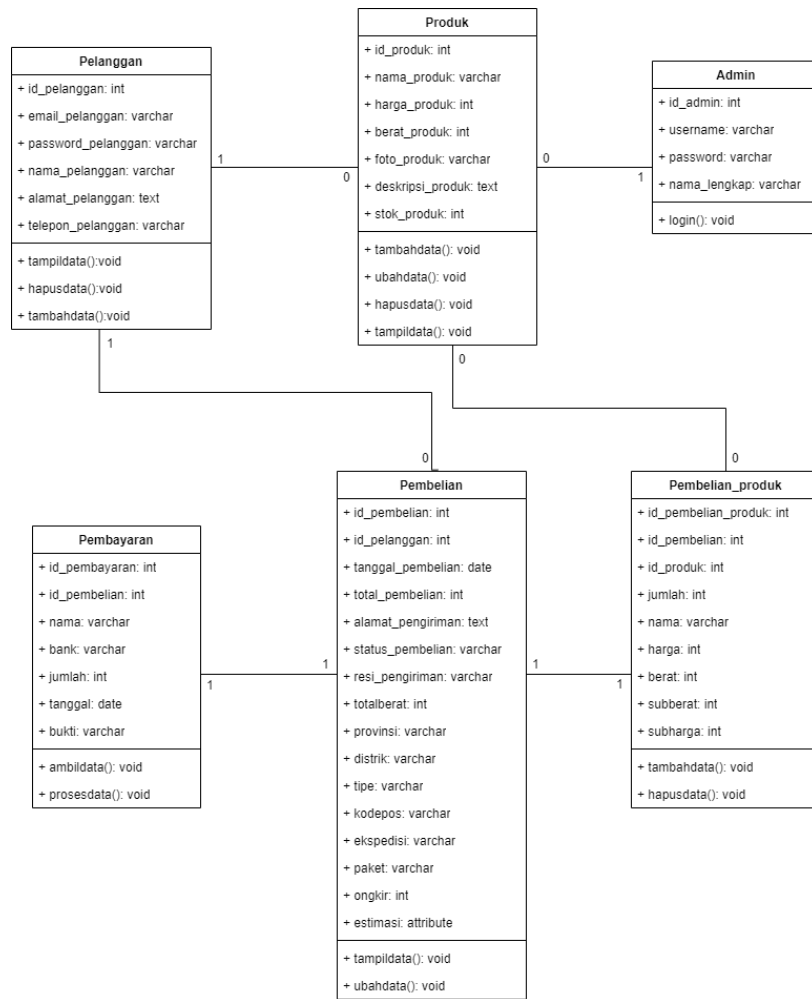
persyaratan sistem yang diperlukan dapat diilustrasikan dengan baik. Diagram *use case* yang dibuat menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem.(Susanto et al., 2019) Diagram use case untuk sistem informasi ini dapat dilihat pada Gambar 2. (Hidayat & Ningrum, 2015)



Gambar 2. Use Case Diagram

Class Diagram

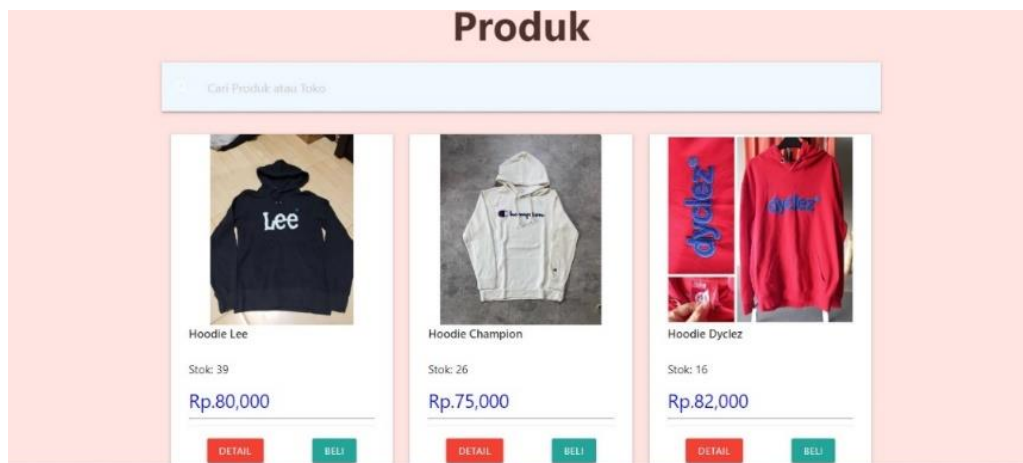
Class diagram merupakan diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode. Diagram kelas berfungsi untuk memberikan gambaran tentang model data yang sedang dikembangkan. Selain itu, diagram ini dibuat untuk memvisualisasikan data apa saja yang diperlukan oleh sistem. Perancangan ini sangat penting karena class diagram merupakan salah satu referensi utama dalam pembuatan sistem. Setelah mengidentifikasi proses bisnis dan aktor, diagram kelas dibuat untuk memperjelas kebutuhan sistem, seperti yang terlihat pada Gambar 3. (Andipradana & Dwi Hartomo, 2021).



Gambar 3. Class Diagram

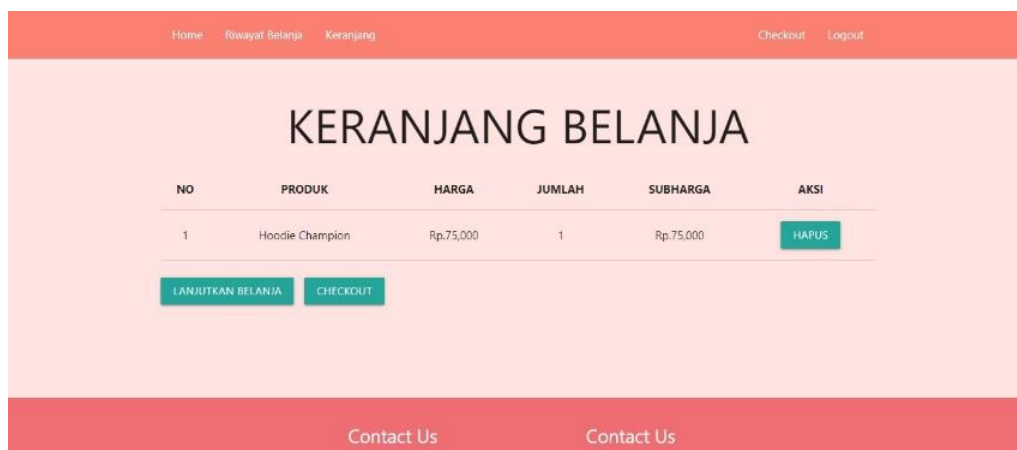
Desain dan Implementasi Program

Berikut adalah implementasi dari sistem informasi dalam bentuk lampiran yang menunjukkan tampilan sistem informasi yang telah dirancang dan dibuat sebelumnya. Pada Gambar 4 tampilan produk apa saja yang tersedia. Beserta ada harga dan detail seperti bahan ukuran dan tombol *button* untuk klik beli.



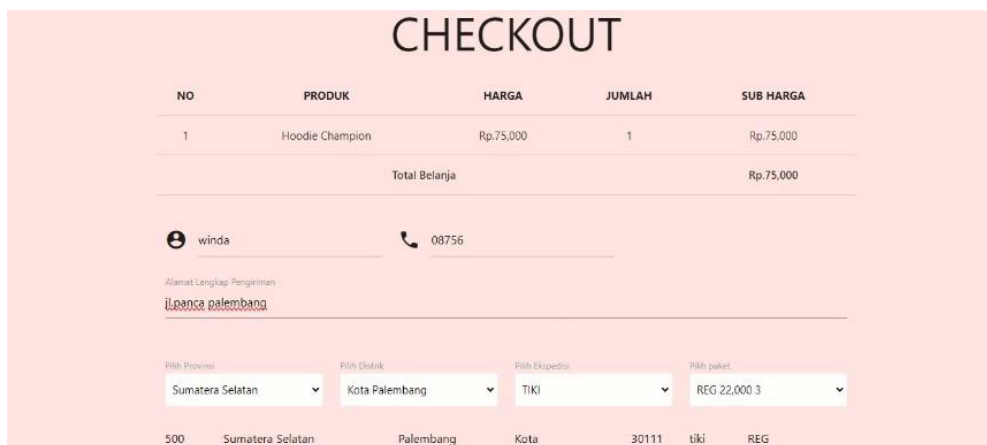
Gambar 4. Tampilan Awal

Gambar ke 4 Merupakan tampilan *form* keranjang belanja yang digunakan oleh pelanggan untuk menyimpan barang sebelum ke tahap *checkout*.



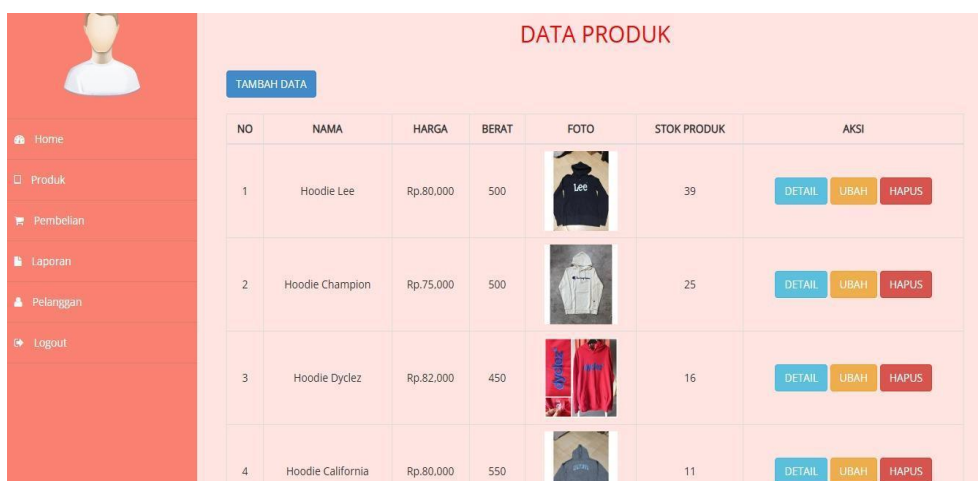
Gambar 5. Tampilan Keranjang Belanja

Pada Gambar ke 5 ada Tampilan pada saat *customer checkout* yang berisi informasi produk, jumlah, dan harga dan di *form* ini *customer* diwajibkan mengisi alamat lengkap dan nomor *Handphone* untuk melakukan transaksi.



Gambar 6. Tampilan *Checkout*

Pada Gambar ke 6 ini adalah Tampilan data produk di tampilan admin yang dimana admin bisa melihat dan menambahkan data produk disini.



Gambar 7. Tampilan Data Produk

Pada Gambar ke 7 ini adalah data pembelian yang dimana berisi data nama pelanggan, tanggal, status pengiriman, serta Total yang bisa dilihat oleh admin.

NO	NAMA PELANGGAN	TANGGAL	STATUS PENGIRIMAN	TOTAL	AKSI
1	aca	06 June 2024	Sudah Kirim Pembayaran	Rp.250,999	DETAIL PEMBAYARAN
2	safira	07 June 2024	Lunas	Rp.401,900	DETAIL PEMBAYARAN
3	safira	07 June 2024	Belum Dibayar	Rp.191,800	DETAIL
4	fira	12 June 2024	Lunas	Rp.399,799	DETAIL PEMBAYARAN
5	winda	16 October 2024	Barang Dikirim	Rp.97,000	DETAIL PEMBAYARAN

Gambar 8. Tampilan Data Pembelian

Pada Gambar ke 8 ini adalah Tampilan Laporan Pembelian yang bisa dilihat oleh admin.

NO	PELANGGAN	TANGGAL	STATUS	JUMLAH
1	safira	07 June 2024	Lunas	Rp. 401,900
2		07 June 2024	Lunas	Rp. 80,999
3		07 June 2024	Lunas	Rp. 90,000
4	fira	12 June 2024	Lunas	Rp. 399,799
TOTAL				Rp.972,698

Gambar 9. Tampilan Laporan Pembelian

Pengkodean

Tahap pengkodean dalam penelitian ini adalah proses mengubah desain sistem menjadi program perangkat lunak yang dapat beroperasi. Sistem informasi yang dikembangkan berbasis *website*, memungkinkan akses melalui internet. Pembangunan sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, serta MySQL sebagai sistem manajemen basis data untuk menyimpan dan mengelola data dengan efisien. Dengan kombinasi PHP dan MySQL, sistem ini dapat menjalankan fungsi-fungsi yang

dibutuhkan untuk mengolah data dan mendukung interaksi pengguna dengan antarmuka yang telah dirancang.

Pengujian

Pengujian sistem dalam penelitian ini dilakukan dengan merancang pengujian *black-box* untuk menguji semua fungsi yang ada dalam aplikasi. Pengujian *black-box* merupakan jenis pengujian aplikasi atau perangkat lunak yang berfokus pada pemeriksaan persyaratan fungsional dari perangkat lunak tersebut. Oleh karena itu, uji coba *black-box* memungkinkan pengembang perangkat lunak untuk membuat kumpulan kondisi *input* yang akan menguji seluruh persyaratan fungsional dari suatu program beserta hasil pengujian sistemnya (Rahman, 2021).

<i>Interface</i>	Realisasi Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Tampilan awal produk pelanggan (User)	Menampilkan menu produk, stock, harga, detail, dan tombol untuk klik beli pada pelanggan	Sukses
Menu Tampilan Keranjang Belanja (User)	Menampilkan menu pada saat pelanggan checkout yaitu berisi informasi produk, jumlah, dan harga	Sukses
Menu saat pelanggan checkout (User)	Menampilkan menu pada saat pelanggan checkout yaitu berisi informasi produk, jumlah, dan harga	Sukses
Tampilan Data Produk (Admin)	Menampilkan Data Produk dimana admin bisa mengubah, menghapus serta menambahkan data baru di tampilan tersebut	Sukses
Tampilan Data Pembelian (Admin)	Menampilkan Data Pembelian dimana admin bisa mengcheck detail-detail pembelian dan	Sukses

	pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan	
Tampilan Laporan Pembelian (Admin)	Menampilkan Laporan pembelian dimana bisa melihat laporan yang di atur lewat tanggal transaksi serta admin bisa mencetak pdf bukti tersebut	Sukses

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan sistem informasi penjualan *thrifting* berbasis *website* dengan menerapkan metode *Waterfall* meliputi tahapan analisis kebutuhan, desain sistem, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan. Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan bahasa pemrograman PHP dan sistem manajemen basis data MySQL mampu memenuhi kebutuhan operasional dan meningkatkan efisiensi pengelolaan data produk, inventaris, dan transaksi dalam bisnis *thrifting*. Sistem informasi yang dikembangkan memungkinkan penjual untuk menampilkan produk, mengelola inventaris, dan memproses pesanan secara efektif, sementara pengguna dapat mengakses produk dengan mudah dan melakukan transaksi dengan lebih cepat serta akurat.

Dengan keberadaan sistem informasi ini, diharapkan agar bisnis *thrifting* mampu menjadi lebih kompetitif di pasar digital, memperluas jangkauan konsumen, dan meningkatkan pengalaman pengguna. Sistem ini juga membuka peluang bagi pengembangan lebih lanjut melalui penambahan fitur yang relevan sesuai dengan kebutuhan bisnis yang terus berkembang. Secara keseluruhan, penerapan inovasi digital dalam bentuk sistem informasi penjualan ini memberikan kontribusi positif terhadap keberlanjutan dan daya saing bisnis *thrifting* di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Alda, M. (2019). Sistem Informasi Laundry Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Android Pada Simply Fresh Laundry. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(2), 122. <https://doi.org/10.36294/jurti.v3i2.934>
- Andipradana, A., & Dwi Hartomo, K. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan

- Online Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum. *Jurnal Algoritma*, 18(1), 161–172. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-1.869>
- Andriansyah, D. (2018). Penerapan Model Waterfall Pada Sistem Informasi Layanan Jasa Laundry Berbasis Web. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 4(1), 27–32. <https://doi.org/10.31294/ijse.v4i1.6291>
- Duan, J., Hu, H., Zhang, Y., Feng, L., Shi, Y., Miller, M. R., & Sun, Z. (2017). Multi-organ toxicity induced by fine particulate matter PM2.5 in zebrafish (*Danio rerio*) model. *Chemosphere*, 180(1), 24–32. <https://doi.org/10.1016/j.chemosphere.2017.04.013>
- Fernaldy, F. A., Rizky, M., & ... (2021). Perancangan Pembuatan Aplikasi E-Commerce Thrift Berbasis Desktop. ... *Nasional Teknologi Dan ...*, November, 197–207. <http://sitasi.upnjatim.ac.id/index.php/sitasi/article/view/145%0Ahttp://sitasi.upnjatim.ac.id/index.php/sitasi/article/download/145/25>
- Haryanti, S., & Irianto, T. (2003). Libro de actas 2003. *Jornadas GESCO*, 13., 2003, Montevideo, Uruguay., 3(1), 8–14.
- Hidayat, M. K., & Ningrum, R. C. P. (2015). Sistem Informasi Penjualan Online Pada Toko Yusuf Bekasi. *Sistem Informasi Penjualan Online Pada Toko Yusuf Bekasi*, 2(2), 24–30.
- Khana Rahmatullah, I., & Rizki Amelia, R. (2023). E – Commerce Toko Rumathrift. *Jurnal SINKOM (Sistem Informasi, Informatika Dan Komputer)*, 3(1), 35.
- Kusyadi, I., Putra, A. S., Oktafani, M. D., Ardani, M. R. A., & Syaugi, M. (2022). Penerapan Metode Waterfall dalam Perencanaan Sistem Informasi Penjualan Buku berbasis Aplikasi Website (Studi Kasus: Penjual Buku Toko 21 Jombang). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 5(4), 268–277. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v5i4.21378>
- Malik, A. S., Jayanti, A., & Sanjaya, V. F. (2022). Pengaruh Harga Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Pada Baju Thrift Di Shabira Store Kabupaten Tulang Bawang. *Srikandi: Journal of Islamic Economics and Banking*, 1(2), 95–102. <https://doi.org/10.25217/srikandi.v1i2.2019>
- Malinda, S. A., & Wati, T. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Online Southeast Tiger. *Senamika*, 336–346.
- Moammar Khadafi, Oti Handayani, & Widya Romasindah Aidy. (2024). Perdagangan Pakaian Bekas Dalam Perspektif Perundang-Undangan Di Indonesia. *Terang: Jurnal Kajian Ilmu Sosial, Politik Dan Hukum*, 1(1), 321–333. <https://doi.org/10.62383/terang.v1i1.136>

- Muhammad, G., Icharisma, N., Prihandani, K., Primajaya, A., & Karawang, U. S. (2023). Rancang Bangun Website E-Commerce Berbasis Wordpress Dan Integrasi Payment Gateway Metode Waterfall Wordpress Based E-Commerce Website Design and Payment Gateway Integration Waterfall Method. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 6(2), 1062–1070.
- Muthia, N., Amalia, H., Puspita, A., & Lestari, A. F. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Dengan Model Waterfall Berbasis Java Desktop. *JITK (Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer)*, 5(1), 15–22. <https://doi.org/10.33480/jitk.v5i1.582>
- Nugroho, L. S. (2023). Thrifting Budaya Konsumsi Pakaian Bekas Pada Mahasiswa. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 25(2), 20. <https://doi.org/10.26623/jdsb.v25i3.4624>
- Nurazizah, F., & Firmansyah, R. (2023). Analisis Perkembangan Barang Import Thrifting di Nara Thrift Store Cimahi. *Lentera: Multidisciplinary Studies*, 1(4), 287–291. <https://doi.org/10.57096/lentera.v1i4.47>
- Putri, Patria, A. (2022). Perancangan Referensi Gaya Berpakaian Thrifting Melalui Feed Instagram. *Jurnal Barik*, 3(2), 125–137.
- 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>
- Rahman, F. Y. (2021). Penerapan Metode Waterfall Pada Aplikasi Laundry Berbasis Web. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 12(2), 125. <https://doi.org/10.31602/tji.v12i2.4774>
- Ramadhani, F., Rushainy, S. R., Mufit, M. I., Erlangga, F., Fahri, M., & Nst, F. (2022). Attribution-ShareAlike 4.0 International Some rights reserved Sistem Informasi Pemanfaatan Teknologi Informasi sebagai Media Usaha Thrifting Shop Berbasis Website. 2–5.
- Rizky, M., Kurniawati, A., Rizana, A. F., Studi, P., Industri, T., & Industri, R. (2021). Perancangan Sistem Informasi Aktivitas Penjualan Dan Monitoring Persediaan Barang Berbasis Web Pada Toko Kiss Secondbrand Menggunakan Metode Rapid Application Development Secondbrand Store. *E-Proceeding of Engineering*, 8(2), 2322.
- Siregar, F., & Fikry, Z. (2023). Perbedaan Pengambilan Keputusan Dalam Membeli Thrifting Pada Dewasa Awal Ditinjau Dari Jenis Kelamin Di Bukittinggi. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 11219–11226.

Siska Ayu Widiani, Iqbal Firdaus, Edwin Tenda, & Eliasta Ketaren. (2023). Sistem Informasi Prediksi Penjualan Produk Thrift Di Toko Manado Menggunakan Algoritma K-Nearest Neighbor (K-Nn). *Jurnal TIMES*, 12(2), 52–57. <https://doi.org/10.51351/jtm.12.2.2023708>

Solehudin, A., Wahyu, N., Fariz, N., Permana, R. F., & Saifudin, A. (2023). Yeye Store. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(4), 1000–1005.

Susanto, E., Utami, T. H., & Hermanto, D. (2019). Sistem Informasi Pemesanan Laundry Berbasis Android Di Kota Palembang. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 5(2), 158–168. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v5i2.144>