

## Aplikasi Pemesanan dan Pengelolaan Data Pada Gudang Kerupuk GG Purwokerto

Hidayat Muhammad Nur<sup>1</sup>, Vadlya Maarif, Mikhael Edwin Aditya<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Bina Sarana Informatika  
Jalan HR. Bunyamin No.106 Purwokerto Utara, Indonesia  
e-mail: <sup>1</sup>hidayat.hmm@bsi.ac.id, <sup>2</sup>vadlya.vlr@bsi.ac.id, <sup>3</sup>edwinaditya@gmail.com

Artikel Info : Diterima : 14-12-2022 | Direvisi : 16-12-2022 | Disetujui : 24-12-2022

**Abstrak** - Tata letak *warehouse* penting, baik secara fisik dan non fisik. Pengertian gudang sendiri suatu ruangan yang dipergunakan untuk menyimpan atau menempatkan macam-macam barang dan jenis dengan jumlah kuantitas banyak, melihat hal ini dibuatlah potensi Sistem pemesanan dan Pengelolaan Data Gudang Kerupuk GG, yaitu membuat proses pemesanan, pengelolaan data dan laporan gudang. Penelitian ini digunakan metode pembangunan peranti lunak prototype, selain itu metode penggalian data. Untuk merancang sistem pemesanan dan pengelolaan data gudang, sedang gunanya untuk menghimpunkan keperluan mulai sejak struktur sistem informasi yang di rancang. Koleksi ragam data dalam rancang bangun sistem ini memuat data tabel client, pesanan, jenis barang, transaksi pembayaran, detail transaksi, admin, super admin, stok masuk, stok keluar, supplier, table barang, pembelian, retur, dan laporan. Akan halnya produk dari studi ini mewujudkan sebuah protyptpe dari sistem informasi pemesanan dan pengelolaan data yang diharapkan dapat membantu jalannya aktifitas sistem gudang agar lebih baik dan efektif serta terkomputerisasi berbasis web.

Kata Kunci : Sistem informasi, Kelola data, Pemesanan, Gudang Kerupuk, Purwokerto

**Abstracts** - Warehouse layout is important, both physically and non-physically. The definition of a warehouse itself is a room that is used to store or place various types of goods and types with large quantities. Seeing this, the potential for an ordering system and GG Kerupuk Warehouse Data Management is made, namely making an ordering process, data management, and warehouse reports. This study used the prototype software development method, in addition to the data mining method. To design a system for ordering and managing warehouse data, it is useful to gather needs starting from the structure of the information system that is designed. The collection of various data in the design of this system contains client table data, orders, types of goods, payment transactions, transaction details, admin, super admin, incoming stock, outgoing stock, suppliers, goods table, purchases, returns, and reports. The product of this study, it embodies a prototype of an ordering information system and data management which is expected to help the warehouse system activities run better and more effectively and be web-based computerized.

Keywords : Information system, Manage data, Order, Crackers Warehouse, Purwokerto

### PENDAHULUAN

“Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan”. (Naibaho, 2017).

Dalam bidang bisnis, intrumen perkembangan teknologi informasi membantu menjadi jalan keluar dari persoalan yang muncul dan penunjang kepada suatu perusahaan bidang kuliner, makanan jenis kerupuk maka penggunaannya memperoleh juga mempunyai pilihan dalam menyelesaikan kadar pekerjaan, meningkatkan produktifitas, serta tujuan dapat tercapai secara baik. Untuk itu, memanfaatkan perkembangan teknologi informasi harus dengan dengan bijak. Salah satu pemanfaatan teknologi sistem informasi yaitu proses pengelolaan data dan pemesanan suatu produk.

Gudang Kerupuk GG merupakan distributor yang menyediakan berbagai jenis kerupuk mentah. Sistem yang dijalankan untuk pengelolaan data dan pemesanan produk masih konvensional. Seiring berjalannya waktu



dari tahun ke tahun, membutuhkan siklus sistem pengelolaan data dan pemesanan pada gudang yang berbeda dari pada sebelumnya.

Dari latar belakang tersebut, maka sebagai distributor gudang kerupuk layaknya memerlukan sistem program aplikasi pemesanan dan pengelolaan data agar dapat mempermudah karyawan dalam melakukan proses pengelolaan data gudang dan dapat mempermudah client/pelanggan dalam melakukan proses pemesanan produk.

## METODE PENELITIAN

- A. Studi Pustaka
- B. Observasi
- C. Wawancara

## LANDASAN TEORI

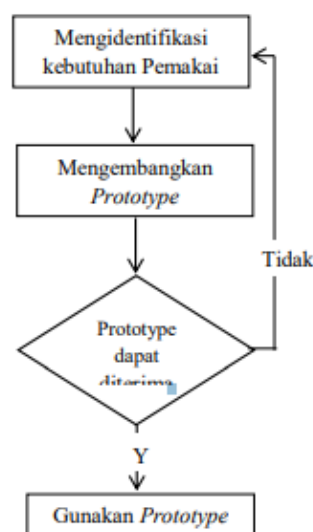
Pemesanan adalah perjanjian antara dua pihak atau lebih, perjanjian tersebut dapat berupa produk atau jasa”. (Syani & Werstantia, 2020), dan “Pengelolaan Data adalah manipulasi dari data ke dalam bentuk yang lebih berguna berarti”. Menurut Jogiyanto H.M dalam (Hidayatulloh et al., 2020)

Gudang adalah suatu fungsi penyimpanan berbagai macam jenis produk yang memiliki unit penyimpanan dalam jumlah yang besar maupun yang kecil dalam jangka waktu saat produk dihasilkan oleh pabrik (penjual) dan saat produk dibutuhkan oleh pelanggan atau stasiun kerja dalam fasilitas produksi. Menurut Mulcahy dan David (1994) dalam (Jacobus & Sumarauw, 2018)

## Tahapan dalam Pengembangan Perangkat Lunak

Pada pengembangan perangkat lunak untuk membangun sistem ini menggunakan metode *Prototype*. Menurut (Kurniawan, T. Bayu, 2020), menjelaskan bahwa “*Prototype* adalah satu prosedur sistem yang memanfaatkan ancangan untuk program dengan cepat dan berjenjang dan *Prototype* pun mengubah suatu jalan perluasan sistem informasi menjadi lebih baik. Hierarki langkah yang wajib berjalan yakni:

1. Analisis sistem, menginterview pelanggan dan pengguna untuk mencapai buah pikiran yang diperlukan pada sistem.
2. Analisis sistem, berkreasi bersama pakar lain, memanfaatkan satu atau lebih instrumen *prototyping* untuk mengelaborasi sebuah *Prototype*.
3. Analisis mendidik pemakai, dalam pengujian *Prototype* dan menyodorkan kesempatan melancarkan diri dengan sistem. Memberikan saran dan masukan bagi analis, *Prototype* memuaskan atau tidak, menentukan *Prototype* dapat diterima atau tidak.
4. Menggunakan *Prototype* sebagai aturan operasi, namun ini membolehkan *Prototype* memuat elemen penting dari sistem baru.



Gambar 1. Tahapan *Prototype*

## Pengambilan Data dan Contoh Penelitian

1. Metode pengambilan data : Studi Pustaka Data Internal Perusahaan, Pengamatan, dan Wawancara
2. Dalam administrasi internal gudang kerupuk GG, contoh yang terdapat pada aplikasi ini terbilang standar untuk kebutuhan data yang ditampilkan pada aplikasi *front end* dan *backend*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Analisa Kebutuhan Pengguna

Penggunaan aplikasi berbasis web dalam pemesanan dan pengolahan data gudang, kebutuhan sistem diharuskan sesuai dengan tujuan. Berikut adalah kebutuhan tiga pengguna dari aplikasi pemesanan dan pengelolaan data pada gudang kerupuk GG :

1. Super admin, mempunyai tugas dalam melakukan login, menambah, mengubah, menghapus, mengedit data administrator, bank, perusahaan, supplier, pengiriman, stok gudang, informasi data pelanggan, pesanan, retur barang, barang yang tidak dapat di retur, barang masuk, barang keluar, transaksi dan mencetak laporan.
2. Admin, mempunyai tugas dalam melakukan login, menambah, data, bank, perusahaan, supplier, pengiriman, stok gudang, informasi data pelanggan, pesanan, retur barang, barang yang tidak dapat di retur, barang masuk, barang keluar, transaksi dan mencetak laporan.
3. Pelanggan, mempunyai tugas dalam melakukan register, login, melakukan atau menambah pesanan, isi data alamat pengiriman, memilih jasa ekspedisi, transaksi pembayaran.

### B. Analisa Kebutuhan Sistem

Kebutuhan sistem aplikasi pemesanan dan pengelolaan data pada gudang kerupuk GG, sebagai berikut :

1. Data, data yang diperlukan adalah stok gudang, admin, pelanggan, supplier, bank dan pengiriman.
2. Hak akses, pada perancangan program meliputi superadmin, admin dan pelanggan yang mempunyai akses *permission* masing-masing.
3. Keamanan, untuk melakukan kegiatan pemesanan dan pengolahan data dari 3 pengguna mempunyai *login* secara terpisah. Ini di maksudkan sebagai mengamankan aplikasi, harapan tidak ada penyelewengan.

### C. Rangka Dokumen Input

Dipakai dan digunakan sebagai sumber ataupun dokumen masukan dalam sistem ini, tercantum pada tabel berikut :

Tabel 1. Dokumen Input

1.	Nama Fungsi Asal Sasaran Peranti Jumlah Frek	: Login superadmin/admin : Login superadmin/admin ke sistem : Superadmin/admin : Halaman beranda : Sistem : 1 : Ketika akan login ke halaman sistem
2.	Nama Fungsi Asal Sasaran Peranti Jumlah Frek	: Login pelanggan : login ke sistem : Pelanggan : Halaman beranda : Sistem : 1 : Ketika akan login ke halaman sistem
3.	Nama Fungsi Asal Sasaran Peranti Jumlah Frek	: Input admin : Menginput data admin : Superadmin/admin : Halaman admin : Sistem : 1 : Setiap ada penambahan admin
4.	Nama Fungsi Asal Sasaran Peranti Jumlah	: Input kategori : Menginput kategori : Superadmin/admin : Halaman data kategori : Sistem : 1

	Frek	: Ketika akan menambahkan data kategori
5.	Nama Fungsi Asal Sasaran Peranti Jumlah Frek	: Input produk : menambahkan produk : Superadmin/admin : Halaman data produk : Sistem : 1 : Ketika akan menambahkan data produk
6.	Nama Fungsi Asal Sasaran Peranti Jumlah Frek	: Input suplier : menginput suplier : Superadmin/admin : Halaman data suplier : Sistem : 1 : Ketika akan menambahkan data suplier
7.	Nama Fungsi Asal Sasaran Peranti Jumlah Frek	: Input pembelian : menginput transaksi pembelian : Superadmin/admin : Sistem : Sistem : 1 : Setiap ada transaksi pembelian
8.	Nama Fungsi Asal Sasaran Peranti Jumlah Frek	: Input retur pembelian : menginput transaksi retur pembelian : Superadmin/admin : Sistem : Sistem : 1 : Setiap ada transaksi retur pembelian
9.	Nama Fungsi Asal Sasaran Peranti Jumlah Frek	: Input pembelian pelanggan : menambahkan pembelian pelanggan : Pelanggan : Sistem : Sistem : 1 : Setiap ada transaksi pembelian
10.	Nama Fungsi Asal Sasaran Peranti Jumlah Frek	: Input tujuan pengiriman pesanan : Untuk menginput tujuan pengiriman pelanggan : Pelanggan : Sistem : Sistem : 1 : Setiap ada transaksi pembelian
11.	Nama Fungsi Asal Sasaran Peranti Jumlah Frek	: Konfirmasi : mengkonfirmasi pembayaran : Seluruh Pengguna : Sistem : Sistem : 1 : Ketika akan mengkonfirmasi pembayaran
12.	Nama Fungsi Asal Sasaran Peranti Jumlah	: Input data pengiriman : Untuk menginput data pengiriman : Superadmin/admin : Sistem : Sistem : 1

	Frek	: akan kirim barang
13.	Nama	: Input penerimaan
	Fungsi	: menambahkan penerimaan
	Asal	: Seluruh Pengguna
	Sasaran	: Sistem
	Peranti	: Sistem
		: 1
		: Setiap barang sudah diterima

**D. Rangka Dokumen *Output***

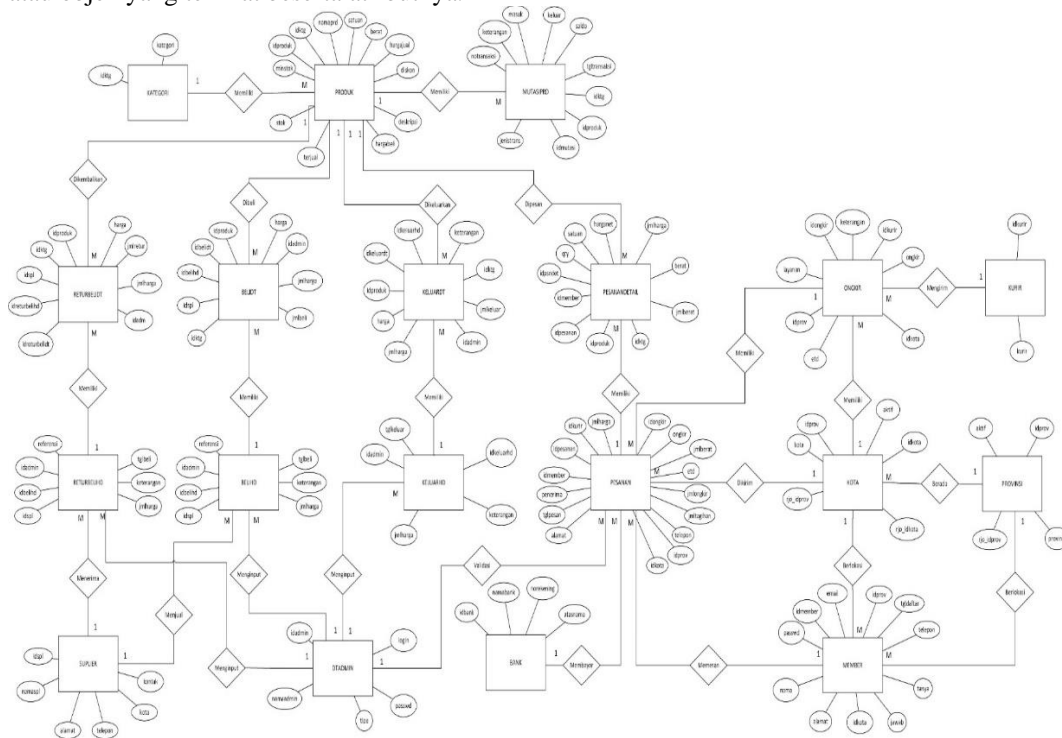
Dipakai sebagai sumber ataupun dokumen keluaran dalam sistem ini, tercantum pada tabel berikut :

Tabel 2. Dokumen Output

1.	Nama Fungsi Asal Sasaran Peranti Jumlah Frek	: Laporan Penjualan : Untuk menampilkan : Sistem : Superadmin/admin : Sistem : 1 : Setiap saat diperlukan laporan penjualan
2.	Nama Fungsi Asal Sasaran Peranti Jumlah Frek	: Laporan Pembelian : menampilkan data transaksi pembelian : Sistem : Superadmin/admin : Sistem : 1 : Setiap saat diperlukan laporan pembelian
3.	Nama Fungsi Asal Sasaran Peranti Jumlah Frek	: Laporan Retur Pembelian : Menampilkan data transaksi retur pembelian : Sistem : Superadmin/admin : Sistem : 1 : Setiap akan diperlukan laporan retur pembelian
4.	Nama Fungsi Asal Sasaran Peranti Jumlah Frek	: Laporan Produk Keluar : Menampilkan data transaksi produk keluar : Sistem : Superadmin/admin : Sistem : 1 : Setiap akan diperlukan laporan produk keluar

**E. Diagram Hubungan Entitas (ERD)**

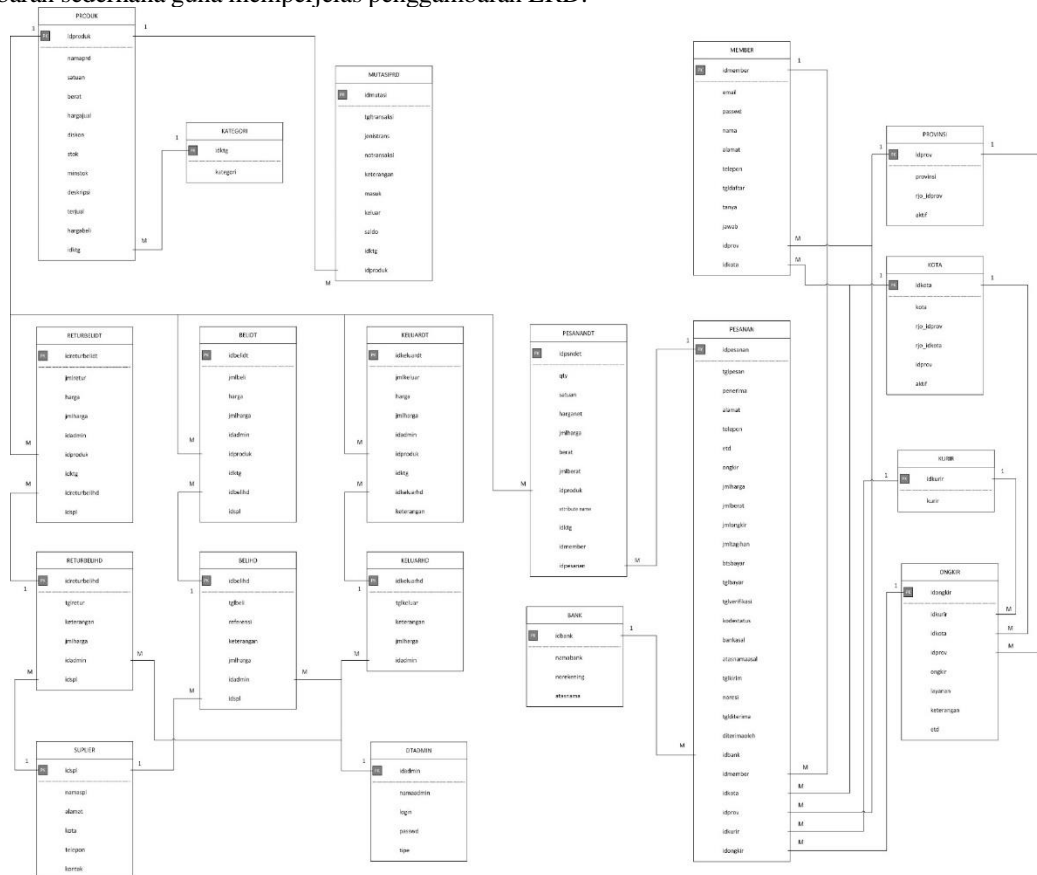
Struktur logika database dibuat dalam bentuk diagram, memperlihatkan hubungan atau relasi antar entitas atau objek yang terlihat beserta atributnya.



Gambar 2. Diagram Hubungan Entitas

**F. Struktur LR (LRS)**

Gambaran sederhana guna memperjelas penggambaran ERD.



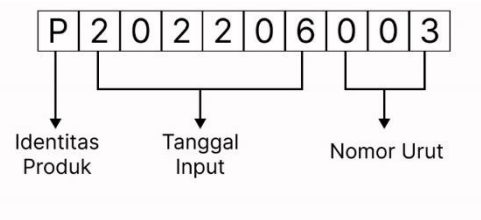
Gambar 3. Struktur LR

### G. Pengkodean

Dalam pembuatan Program Aplikasi Pemesanan dan Pengelolaan data pada Gudang Kerupuk GG terdapat pengkodean pada data-data yang digunakan untuk mempermudah identifikasi.

#### 1. ID Produk

ID Produk digunakan untuk mengidentifikasi setiap produk yang disimpan dalam tabel produk.



Gambar 4. ID Produk

Keterangan :

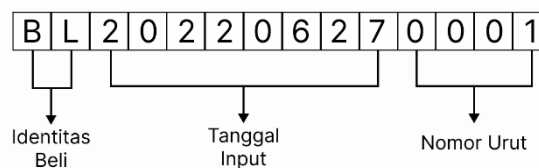
P = Identitas produk

202206 = Tanggal input

003 = Nomor urut

#### 2. ID Beli

ID Beli digunakan untuk mengidentifikasi setiap transaksi pembelian barang pada tabel pembelian.



Gambar 5. ID Beli

Keterangan :

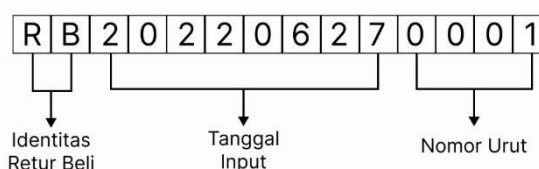
BL = Identitas beli

20220627 = Tanggal input

0001 = Nomor urut pembelian adalah satu

#### 3. ID Retur Beli

ID Retur Beli digunakan untuk mengidentifikasi setiap transaksi retur pembelian barang pada tabel retur pembelian.



Gambar 6. ID Retur Beli

Keterangan :

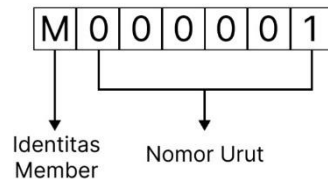
RB = Identitas retur pembelian

20220627 = Tanggal input

0001 = Nomor urut retur pembelian adalah satu

#### 4. ID Member

ID Member digunakan untuk mengidentifikasi setiap member yang disimpan dalam tabel member.



Gambar 7. ID Member

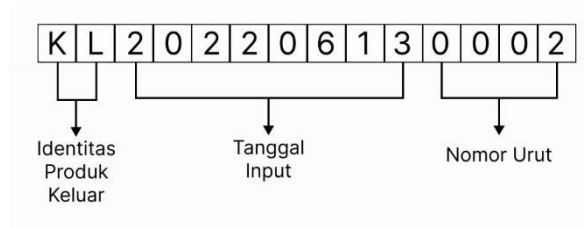
Keterangan :

M = Identitas member

000001 = Nomor urut member

5. ID Keluar

ID Keluar digunakan untuk mengidentifikasi setiap barang keluar yang disimpan dalam tabel produk keluar.



Gambar 8. ID Keluar

Keterangan :

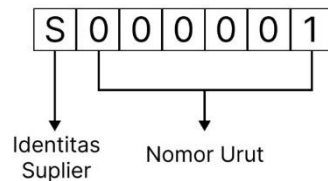
KL = Identitas produk keluar

20220613 = Tanggal input

0002 = Nomor urut

6. ID Suplier

ID Suplier digunakan untuk mengidentifikasi setiap suplier yang disimpan dalam tabel suplier.



Gambar 9. ID supplier

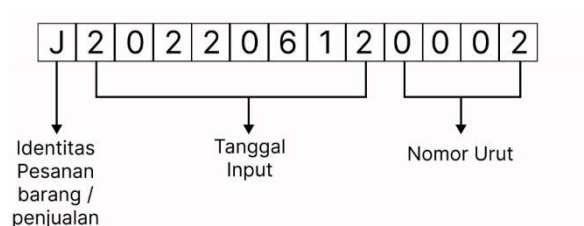
Keterangan :

S = Identitas suplier

000001 = Nomor urut suplier adalah satu

7. ID Pesanan

ID Pesanan digunakan untuk mengidentifikasi setiap transaksi pesanan barang pada tabel pesanan.



Gambar 10. ID Pesanan

Keterangan :

J = Identitas pesanan barang/penjualan

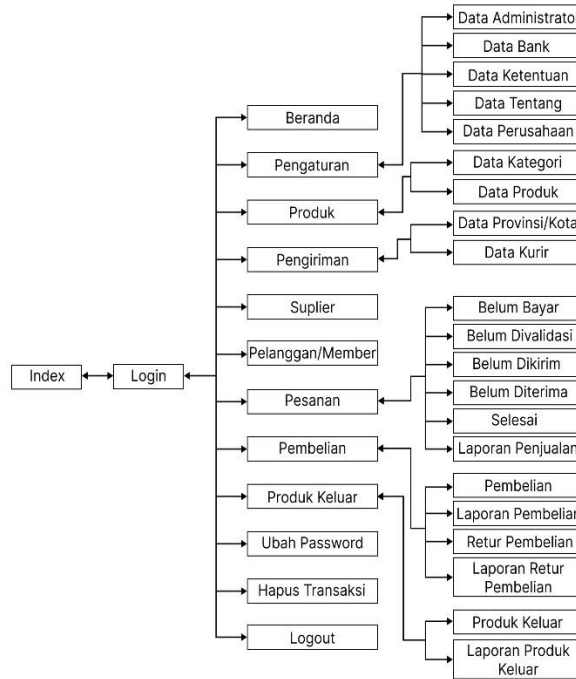
20220612 = Tanggal input

0002 = Nomor urut

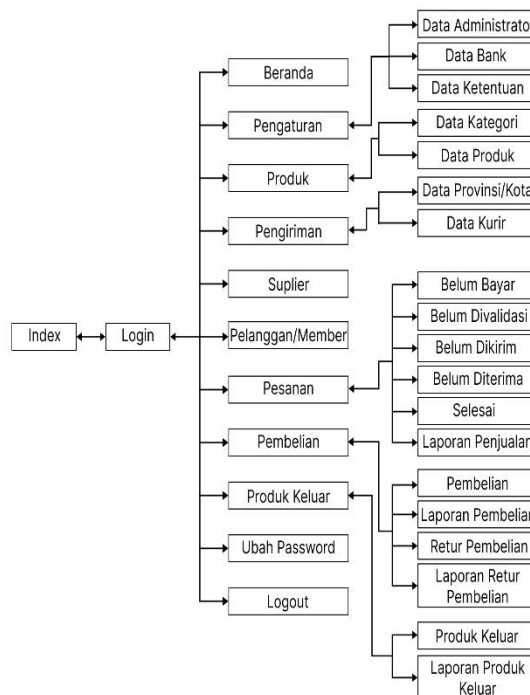


**H. Struktur Menu**

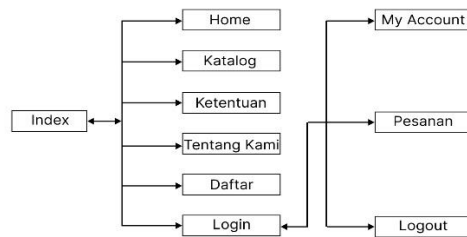
Dalam Aplikasi Pemesanan dan Pengelolaan data pada Gudang Kerupuk GG adalah menu navigasi campur. Penjelasan mengenai penggunaan sebagai berikut :



Gambar 11. Bentuk Navigasi Superadmin



Gambar 12. Bentuk Navigasi Admin

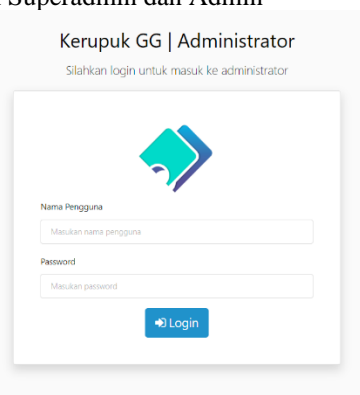


Gambar 13. Bentuk Navigasi Pelanggan/Member

## I. Implementasi

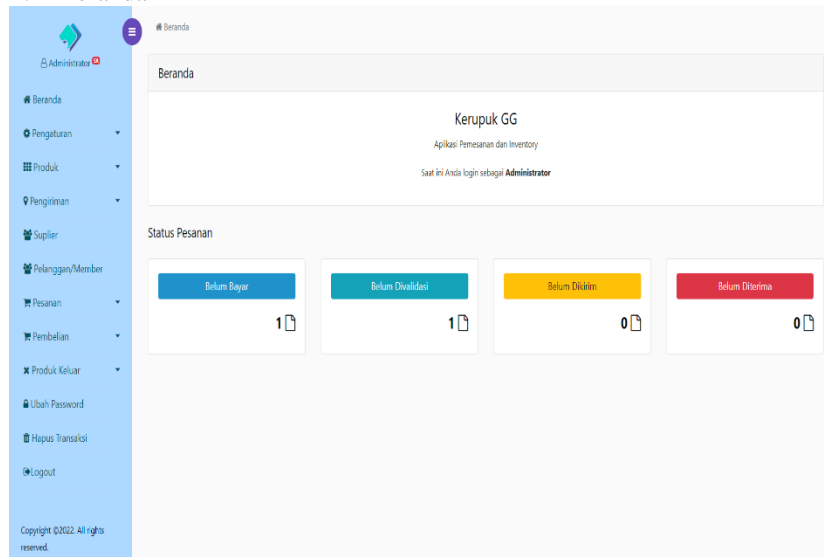
Implementasi rancangan antar muka dari perancangan aplikasi pemesanan dan pengelolaan data pada gudang kerupuk GG yaitu :

1. Antarmuka Login Superadmin dan Admin



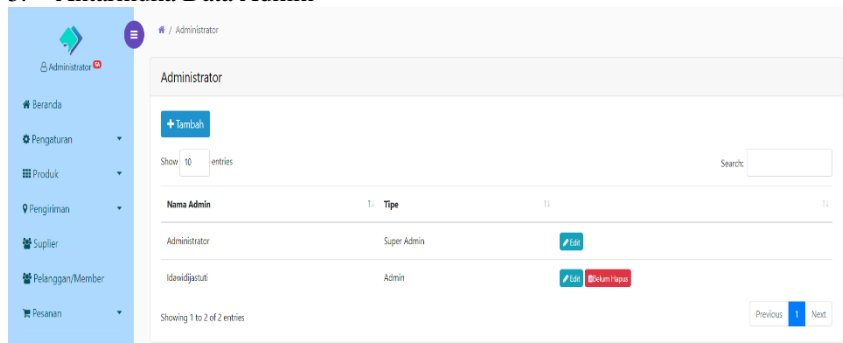
Gambar 14. Implementasi Antarmuka Login Superadmin dan Admin

2. Beranda



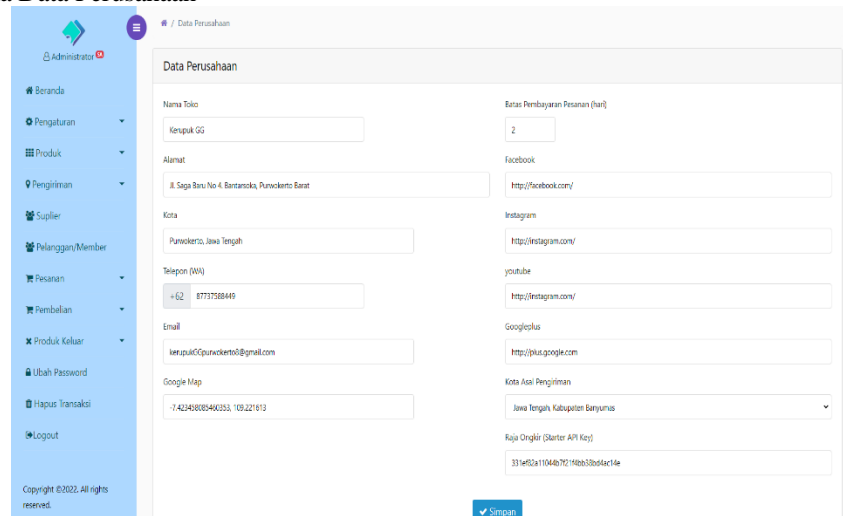
Gambar 15. Implementasi Antarmuka Beranda

### 3. Antarmuka Data Admin



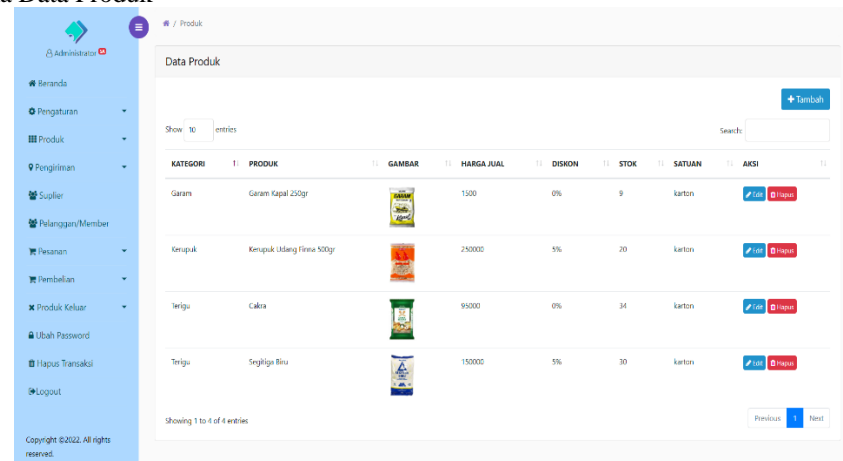
Gambar 16.. Implementasi Antarmuka Data Admin

### 4. Antarmuka Data Perusahaan



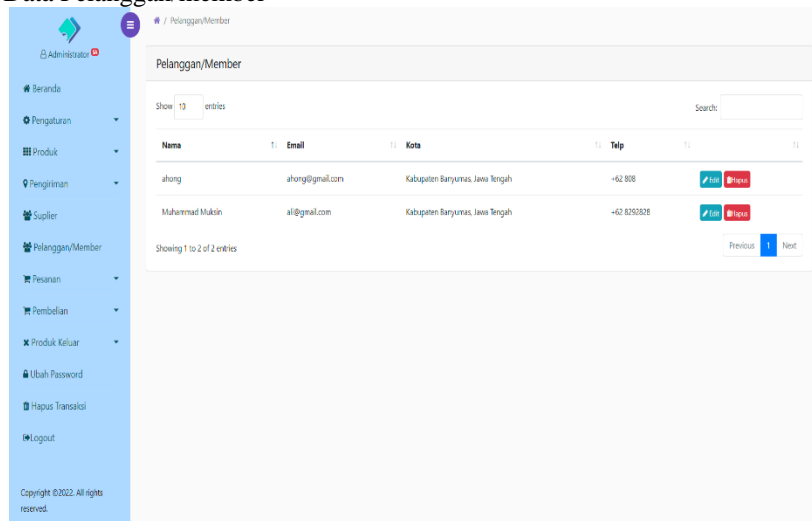
Gambar 17.. Implementasi Antarmuka Data Perusahaan

### 5. Antarmuka Data Produk



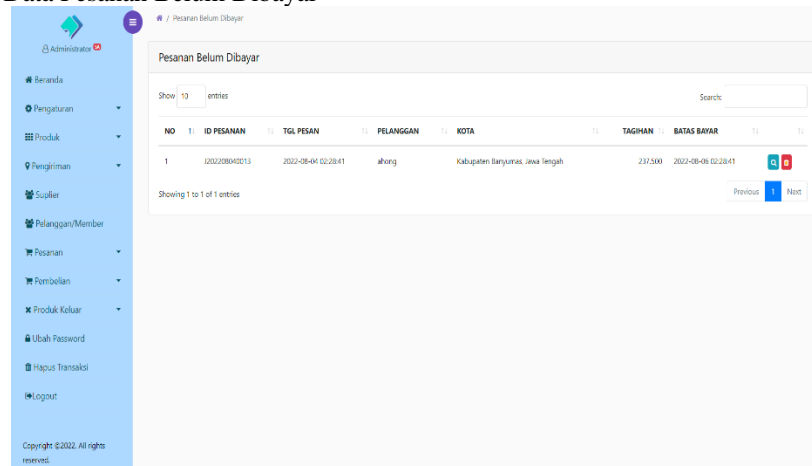
Gambar 18. Implementasi Antarmuka Data Produk

6. Antarmuka Data Pelanggan/member



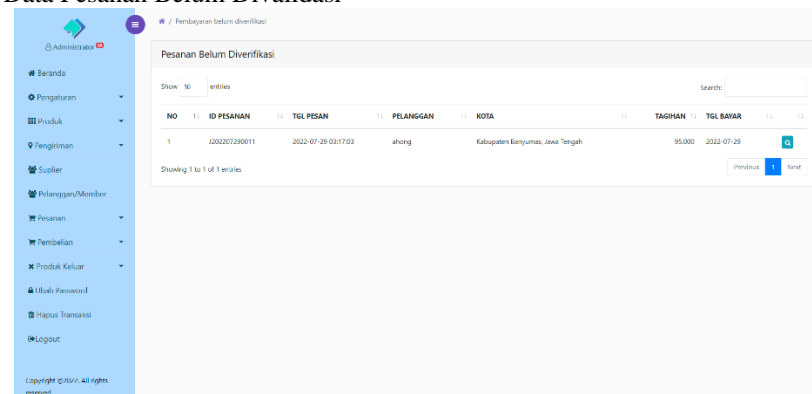
Gambar 19. Implementasi Antarmuka Data Pelanggan/member

7. Antarmuka Data Pesanan Belum Dibayar



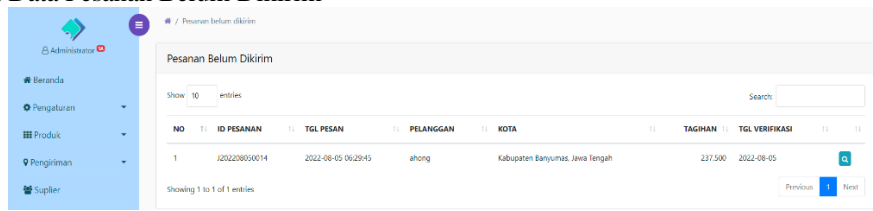
Gambar 20. Implementasi Antarmuka Data Pesanan Belum Dibayar

8. Antarmuka Data Pesanan Belum Divalidasi



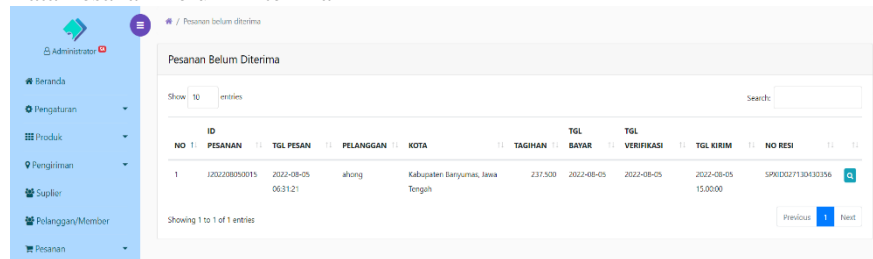
Gambar 21. Implementasi Antarmuka Data Pesanan Belum Divalidasi

9. Halaman Data Pesanan Belum Dikirim



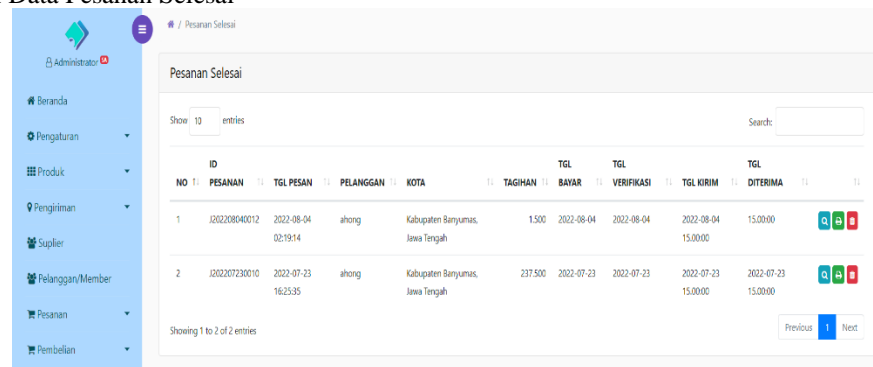
Gambar 22. Implementasi Halaman Data Pesanan Belum Dikirim

10. Halaman Data Pesanan Belum Diterima



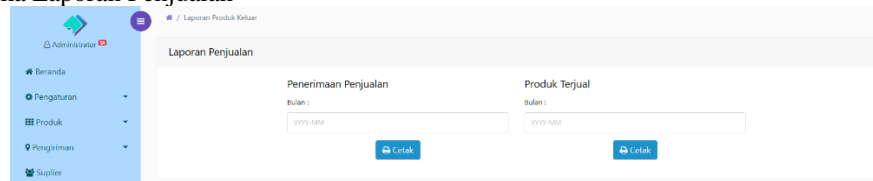
Gambar 23. Implementasi Halaman Data Pesanan Belum Diterima

11. Halaman Data Pesanan Selesai



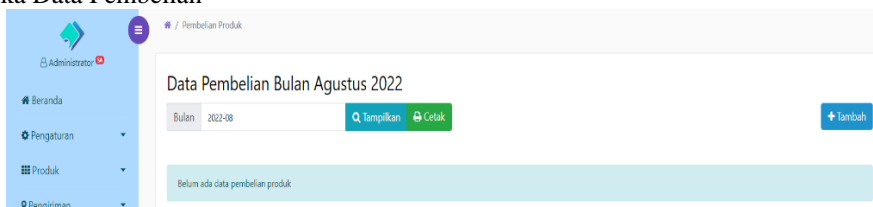
Gambar 24. Implementasi Antarmuka Data Pesanan Selesai

12. Antarmuka Laporan Penjualan



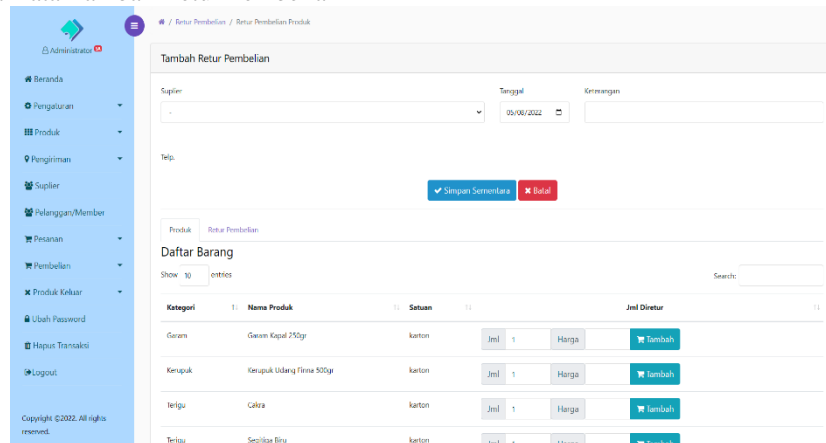
Gambar 25. Antarmuka Laporan Penjualan

13. Antarmuka Data Pembelian



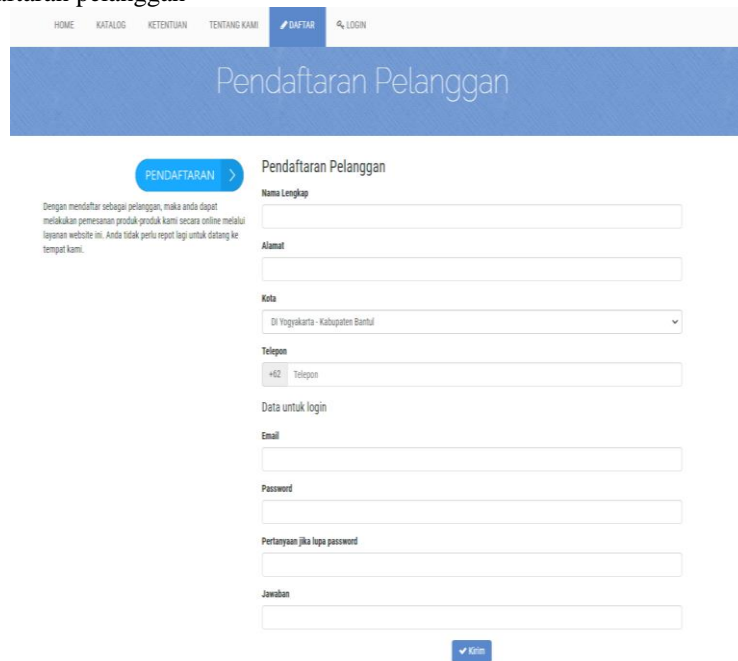
Gambar 26. Antarmuka Data Pembelian

14. Antarmuka Data Tambah Retur Pembelian



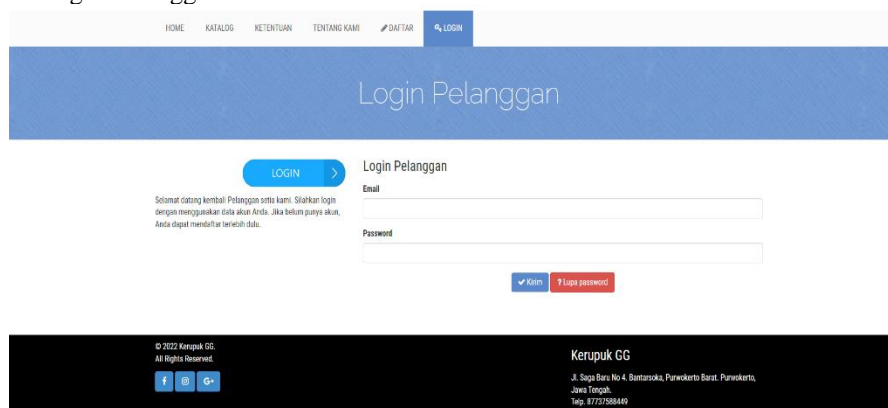
Gambar 27. Implementasi Halaman Data Tambah Retur Pembelian

15. Halaman Pendaftaran pelanggan



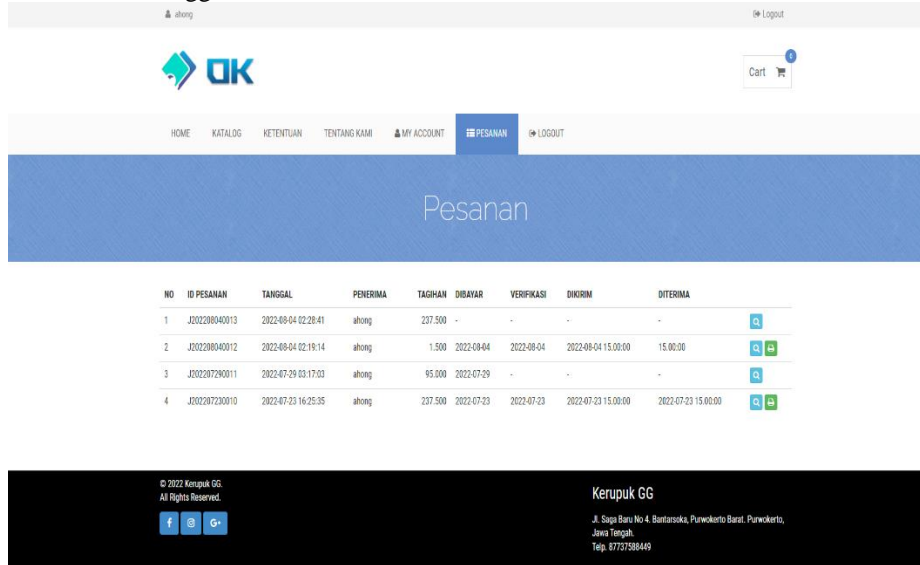
Gambar 28. Implementasi Halaman Pendaftaran pelanggan

16. Antarmuka Login Pelanggan



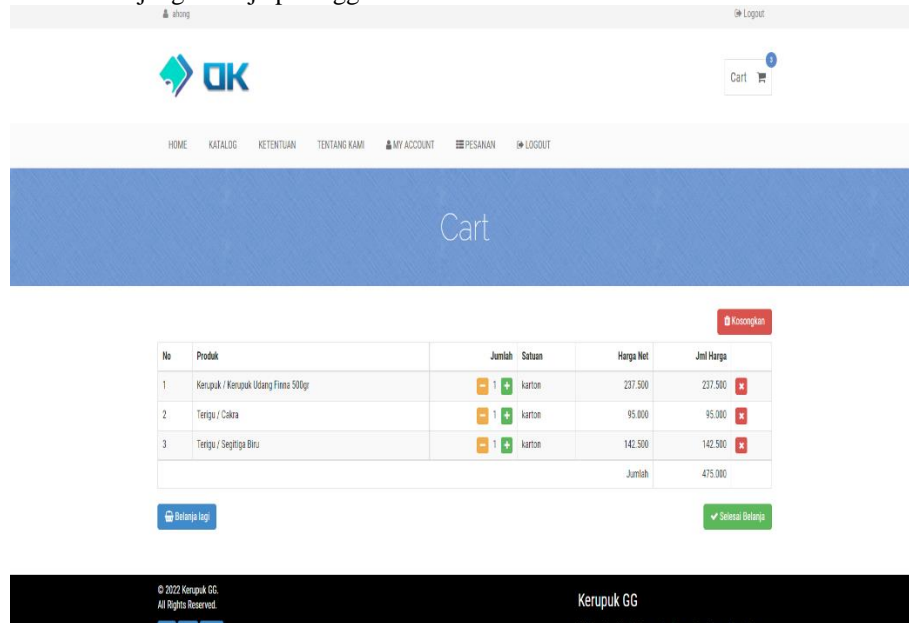
Gambar 29. Implementasi Halaman Login Pelanggan

17. Halaman Pesanan Pelanggan



Gambar 30. Implementasi Halaman Pesanan Pelanggan

18. Halaman Cart/keranjang belanja pelanggan



Gambar 31. Implementasi Halaman Cart/keranjang belanja pelanggan

J. Pengujian Unit

Untuk memberitahukan manfaat *input* dan *output software* sinkron, berikut berjalan baik.

Tabel 3. Black Box Testing Interface Login

No	Testing	Test case	Result	Conclusion
1.	Login tanpa mengisi nama pemakai dan sandi lalu langsung mengklik tombol login.	User : tidak di isi dan pass : kosong	Sistem menolak menampilkan pesan “Data tidak boleh kosong” pada isian username dan password. Aplikasi tetap pada halaman login.	Valid
2.	Isi nama pemakai tanpa mengisi Sandi lanjut klik login.	Nama pemakai : admin (benar), Sandi :	Di tolak dengan tampilan notif “Tidak boleh	Sah

		tidak di isi	kosong” isian sandi dan tetap.	
3.	Isi sandi tetapi tidak mengisi nama pemakai lalu klik login	<i>Username</i> : kosong, <i>Password</i> : 12345 (benar)	Sistem akan menolak dengan menampilkan pesan “Tidak boleh kosong” pada isian <i>username</i> dan tetap pada halaman <i>login</i> .	Sah
4.	Isi Nama Pemakai oke dan Sandi keliru lanjut klik login.	Nama Pemakai : admin (oke), Sandi: abcde (keliru)	Di tolak, tampilan pesan “Gagal login” dan tetap.	Valid
5.	Isi Nama Pemakai salah, Sandi benar lanjut klik login.	Nama : heriyanto (salah) Sandi : 12345 (benar)	Di tolak, tampilan pesan “Gagal login” dan tetap.	Valid
6.	Isi Nama Pemakai oke dan Sandi oke lanjut klik login.	Nama : admin (oke) Sandi : 12345 (oke)	Di terima, tampilkan <i>homepage/beranda</i>	Sah

## KESIMPULAN

Sistem aplikasi yang telah diuraikan sebelumnya, memberikan kesimpulan bahwa:

1. Perancangan program aplikasi pemesanan pada gudang dibuat berbasis web sehingga dapat memberikan opsi pilihan berbelanja kepada pelanggan dalam melakukan transaksi pemesanan, pembelian dan pembayaran.
2. Sistem pemesanan dan pengelolaan gudang yang terpadu, memudahkan admin dan pemilik dalam mengelola data pada gudang.
3. Perancangan relasi data yg kompleks terdiri dari sejumlah 19 tabel, 13 data masukan dan 4 data keluaran menjadikan sistem ini sebagai prototype aplikasi pengelolaan data gudang dan pemesanan barang yang lengkap di purwokerto.

## REFERENSI

- Anton, S. (2017). Implementasi Algoritma Brute Force Pada Perancangan Aplikasi Kamus Bahasa Sunda Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Bisnis*, 5(1), 1–12.
- Astuti, P. (2018). Penggunaan Metode Black Box Testing (Boundary Value Analysis) Pada Sistem Akademik (Sma/Smk). *Faktor Exacta*, 11(2), 186. <https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v11i2.2510>
- Azkiya, A., Kurniawan, R., & Sinurat, Y. (2022). SISTEM INFORMASI POSYANDU BERBASIS WEB PADA POSYANDU SEROJA RT.15 KELURAHAN PANGKALAN SESAI Ahmedika. *Lentera Dumai*, 13(1), 17–25.
- Faizal, M., & Putri, S. L. (2017). Sistem Informasi Pengolahan Data Pegawai Berbasis Web (Studi Kasus di PT. Perkebunan Nusantara VIII Tambaksari). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1), 1–19.
- Fitri Ayu and Nia Permatasari. (2018). perancangan sistem informasi pengolahan data PKL pada divisi humas PT pegadaian. *Jurnal Infra Tech*, 2(2), 12–26. <http://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/download/33/25>
- Handayani, V. R., & Pratama, N. P. (2019). *Sistem Informasi Penjualan Gula Merah Serbuk Berbasis Web Pada Home Industri Gula Merah Serbuk Dalban Permana Purbalingga*. 07(07), 134–136.
- Hidayatulloh, K., MZ, M. K., & Sutanti, A. (2020). Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Dana Sehat Pada Rumah Sakit Umum Muhammadiyah Metro. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, 1(1), 18–22. <https://doi.org/10.24127/.v1i1.122>
- HM Nur., V Maarif (2018). Perencanaan Tata Letak Gudang Menggunakan Motode Class-Based Storage-Craft Pada Distributor Computer & Office Equipment. *Evolusi : Jurnal Sains Dan Manajemen*, 6(2), 36-42
- Jacobus, S. I. W., & Sumarauw, J. S. B. (2018). Analisis Sistem Manajemen Pergudangan Pada Cv. Pasific Indah Manado. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 6(4), 2278–2287.
- Kesuma, C., Kristania, Y. M., & Isnaeni, F. (2018). Sistem Informasi Pendaftaran Pernikahan Berbasis Web Pada



- Kantor Urusan Agama Kecamatan Banyumas. *Evolusi: Jurnal Sains Dan Manajemen*, 6(2). <https://doi.org/10.31294/evolusi.v6i2.4424>
- Kurniawan, T. Bayu, S. (2020). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafeteria NO Caffe di TAnjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan My.SQL. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Manullang, A. H., Aritonang, M., & Purba, M. J. (2021). Sistem Informasi Bimbingan Belajar Number One Medan Berbasis Web. *TAMIKA: Jurnal Tugas Akhir Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 1(1), 44–49. <https://ejournal.methodist.ac.id/index.php/tamika/article/view/403>
- Marlina, Masnur, & Dirga.F, M. (2021). Aplikasi E-Learning Siswa Smk Berbasis Web. *JURNAL SINTAKS LOGIKA Vol.*, 1(1), 2775–412.
- Nilfaidah, N., Miru, A. S., & Lamada, M. (2021). Pengembangan Sistem Absensi Mahasiswa Realtime Menggunakan PHP, MYSQL, SMS Gateway, dan Framework Codeigniter. *Eprints*, 3, 1–6.
- Rahmat, D. (2017). Implementasi Kebijakan Program Bantuan Hukum Bagi Masyarakat Tidak Mampu Di Kabupaten Kuningan. *UNIFIKASI: Jurnal Ilmu Hukum*, 4(1), 35–42. <https://doi.org/10.25134/unifikasi.v4i1.478>
- Sanjaya, R., & Hesinto, S. (2018). Rancang Bangun Website Profil Hotel Agung Prabumulih Menggunakan Framework Bootstrap. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 7(2), 57–64. <https://doi.org/10.34010/jati.v7i2.758>
- Suhimarita, J., & Susianto, D. (2019). Aplikasi Akutansi Persediaan Obat pada Klinik Kantor Badan Pemeriksa Keuangan Perwakilan Lampung. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi (JUSINTA)*, 2(1), 24–33. <https://jurnal.dcc.ac.id/index.php/jusinta/article/view/235>
- Syani, M., & Werstantia, N. (2020). Perancangan Aplikasi Pemesanan Catering Berbasis Mobile Android. *Jurnal Ilmiah Ilmu Dan Teknologi Rekayasa*, 1(2). <https://doi.org/10.31962/jiitr.v1i2.22>
- Yani, A., Setiawan, D., Sofian, N. E., Subagja, R., & Desyani, T. (2020). Pengujian Aplikasi Reservasi Hotel di LeGreen Hotel & Suite dengan Metode Black Box Testing Boundary Value Analysis. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 3(2), 114. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v3i2.4686>