

## **Sistem Informasi Pemesanaan Serta Persediaan Obat-Obatan Pada PT Ariftama Adisentosa Berbasis *Website***

Arya Saktiadi  
Teknik Informatika  
Email : saktiadi4ry4@gmail.com

### **Abstrak**

PT. Ariftama Adisentosa merupakan industri yang bergerak dibidang pendistribusian obat-obatan farmasi. Pembuatan laporan penjualan perbulan mengalami keterlambatan waktu karena harus menunggu rekap penjualan dari *sales*, hal itu menyebabkan tidak efisiensi waktu karena harus menunggu *sales* datang. Sehingga dibutuhkan suatu sistem yang dapat mempercepat proses laporan tersebut. Permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana merancang membuat aplikasi penjualan berbasis web akan mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan dan informasi produk-produk yang dijual oleh PT. Ariftama Adisentosa.

Tujuan penelitian ini untuk Membangun aplikasi penjualan berbasis *web* pada perusahaan sehingga pelanggan yang dalam hal ini apotek dapat menerima informasi produk dan melakukan pembelian kapan saja tanpa harus menunggu *sales* datang. Metode pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, pengamatan dan tinjauan pustaka dengan analisis *pieces*, dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan *database MySQL*, serta penetapan sistem dilakukan dengan menggunakan model pengembangan *prototype*.

Oleh karena itu aplikasi yang dibuat diharapkan lebih baik. Proses penjualan dan pembuatan laporan dapat dilakukan secara otomatis sehingga mempermudah dalam pencarian data, dapat menghindari kesalahan dalam proses pencatatan dan keterlambatan pembuatan laporan. Hal ini memberikan kemudahan dan kecepatan pada admin dalam melakukan proses pelayanan kepada customer sehingga berjalan dengan lebih baik serta tampilan aplikasi yang menarik.

**Kata Kunci:** *Website, MySQL, Obat, Farmasi, Aplikasi, Laporan.*

---

### **PENDAHULUAN**

Di era globalisasi sekarang ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini sudah sedemikian pesatnya sehingga berdampak pada semua aspek kehidupan yang berhubungan dengan dunia informasi dan teknologi (Gunawan et al., 2019);(Yana et al., 2020);(Gunawan et al., 2018). Salah satu teknologi yang banyak membantu kegiatan manusia adalah komputer. Perkembangan teknologi komputer membuka peluang besar bagi sebuah usaha untuk mengembangkan dan penerapan teknologi dalam sistem penyewaan maupun pembuatan laporan sebagai sarana penunjang (Suryono et al., 2018);(Nugroho et al., n.d.);(Windane & Lathifah, 2021). Penggunaan komputer diharapkan dapat meningkatkan kinerja suatu usaha dan operasionalnya sehingga secara tidak langsung kualitas pelayanan dan mutu yang dihasilkan oleh perusahaan dapat

bersaing. WWW (*World Wide Web*) merupakan suatu sarana yang mempertemukan segala lapisan masyarakat dengan metode penyajian data dan informasi (Wantoro et al., 2021);(Maulida et al., 2020);(Putra, 2020). Informasi yang disajikan WWW (*World Wide Web*) sangat lah beragam, hampir dari segala sesuatu yang berhubungan dengan kehidupan kita sehari-hari tersedia. Salah satu contoh penerapan *E-Commerce* yang termasuk didalamnya pemesanan atau jual beli secara online, atau hanya sekedar sistem informasi (Rachmatullah et al., 2020);(Alfiah & Damayanti, 2020);(Rusanty et al., 2019).

Dalam bidang penjualan, *website* dapat dijadikan sarana untuk bertransaksi jual beli barang atau produk yang membuat transaksi penjualan dapat dilakukan dengan waktu yang relatif singkat walau jarak berjauhan (Putri, 2020);(Priandika & Widianoro, 2021);(Tansir et al., 2021). PT. Ariftama Adisentosa adalah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan obat-obatan farmasi dimana dalam kegiatan penjualan menggunakan tenaga *sales* untuk mempromosikan produk ke konsumen dan transaksi pemesanan dilakukan melalui komunikasi langsung antara konsumen dengan *sales* yang bersangkutan,selain itu dalam pembuatan laporan penjualan perbulan mengalami keterlambatan waktu karena harus menunggu rekap penjualan dari *sales*, hal itu menyebabkan tidak efisiensi waktu karena harus menunggu *sales* datang.

Masalah dalam sistem penjualan menjadikan inspirasi bagi peneliti untuk melakukan penelitian untuk mengembangkan suatu sistem penjualan (Ramadhanu & Priandika, 2021);(Erri et al., 2016). Tujuan akhir dari sistem yang akan dibangun ini adalah sistem yang mampu menghasilkan informasi yang akurat, tepat waktu, dan relevan (Novianti et al., 2016);(Hidayat, 2014);(Indrayuni, 2019). Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dimana informasi yang ditampilkan pada *website* PT. Ariftama Adisentosa harus benar atau tidak menyesatkan. Informasi tersebut harus jelas mencerminkan maksudnya karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (*noise*) yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut. Tepat waktu, berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi, karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan, bila pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal untuk organisasi (Ariyanti, 2020);(Mastra & Dharmawan, 2018);(Budiman et al., 2021);(Ni Kadek Yuni Utami, 2020). Relevan, berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya, dengan ditampilkannya spesifikasi obat

pada PT. Ariftama Adisentosa, dapat dijadikan manfaat sebagai referensi untuk penerima informasi. Relevansi/kebutuhan informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Definisi PHP**

PHP atau *hypertext preprocessor* merupakan bahasa pemrograman yang berbasis *web* yang berjalan secara *open source* (Rasyid, 2017);(Lukman et al., 2021);(Raharjo, 2016). Kebanyakan sintaks PHP dipinjam dari Perl, C dan *Java* dengan penambahan corak spesial PHP. PHP berjalan pada sistem operasi Linux. *Script* PHP ditulis menyatu (bersama) dengan tag-tag HTML atau bisa juga berdiri sendiri. PHP digunakan untuk membuat halaman *web* menjadi dinamis, berinteraksi dengan *user*, menyimpan informasi, membuat *web-based e-mail* dan masih banyak lagi (Sengkey et al., 2020);(Kurniawati & Ahmad, 2021);(Purnomo et al., 2017). PHP pada dasarnya dapat mengerjakan semua yang dapat dikerjakan oleh program *CGI (Common Gateway Interface)*, seperti menyimpan data yang diinputkan melalui sebuah form dalam *website*, menampilkan isi *website* yang dinamis, serta menerima *cookies* (Herdiansah et al., 2021);(Setiawansyah et al., 2021);(Pandu Buana & Destiani Siti Fatimah, 2016).

Rasmus Lerdorf, Andi Gutmans, Zeep Suraski, Stig Bakken, Shane Caraveo, dan Jim Winstead adalah penemu awal bahasa PHP, yang bermula dari keinginan sederhana Lerdorf untuk mempunyai alat bantu (*tools*) dalam memonitor pengunjung yang melihat situs web pribadinya. Antusias komunitas *internet* terhadap bahasa PHP ini begitu besar, sehingga Rasmus Lerdorf akhirnya menyerahkan pengembangan PHP ini kepada sebuah *team* pemrograman dalam kerangka gerakan *open source* (Nabila et al., 2021);(Nahdliyah et al., 2021);(Shodik et al., 2019).

### **Makromedia Dreamweaver 8**

Makromedia *Dreamweaver 8* adalah sebuah editor HTML professional untuk perancangan (*design*), pengkodean (*coding*), dan pengembangan situs web dan aplikasi *web*. Bekerja pada lingkungan *visual editing*, *Dreamweaver* menyediakan *tools* yang sangat membantu untuk pembuatan *web* (Sadeli, 2014);(Sari et al., 2021);(Irvansyah et al., 2020). Fitur – fitur *visual editing* di dalam *dreamweaver* mengijinkan pembuatan halaman *web* dengan cepat tanpa menulis baris kode. Selain itu *macromedia dreamweaver* juga dilengkapi

kemampuan manajemen situs, yang memudahkan kita mengelola keseluruhan elemen yang ada dalam situs (Tarigan et al., 2020);(Mahmuda et al., 2021);(Setiawan et al., 2017). Kita juga dapat melakukan evaluasi situs dengan melakukan pengecekan *broken link*, komparabilitas *browser*, maupun perkiraan *download* halaman *web*.

## **MySQL**

*MySQL* adalah sebuah *database* relasional gratis *open source* (GPL) yang mula-mula tersedia di Unix/Linux namun kini tersedia juga di sistem operasi lain seperti Windows (Novitasari et al., 2021);(Susanto & Puspaningrum, 2019);(Nuh, 2021). *MySQL* mulai populer sejak pertengahan 1990-an saat Web dan aplikasi web mulai populer. Hingga kini *MySQL* terus bertahan sebagai *database open source* yang paling populer mengalahkan *PostgreSQL*, *Interbase/Firebird*, dan lain sebagainya (Redy Susanto et al., 2021);(Melinda et al., 2018);(Ahdan et al., 2019).

## **METODE**

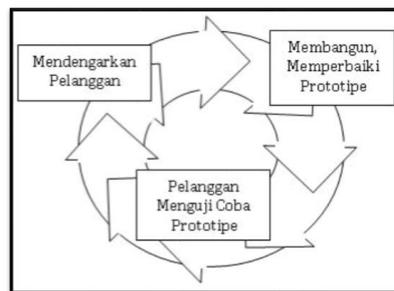
### **Metode Pengumpulan Data**

Pemakai dan pengembang sama-sama mendefinisikan kebutuhan sistem seperti mendefinisikan seluruh format perangkat lunak, mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan pengetahuan produk dan penjualan:

1. Wawancara = metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan Tanya Jawab secara langsung dengan pihak yang menjadi objek penelitian yaitu pihak dari PT. Ariftama Adisentosa dan customer untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan sebagai acuan untuk menyelesaikan penelitian ini.
2. Observasi = melakukan pengamatan secara langsung pada kegiatan yang dilakukan oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses penjualan di PT. Ariftama Adisentosa.
3. Tinjauan pustaka = Penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data penjualan serta berkaitan dengan penulisan laporan dan juga mempelajari beberapa buku, artikel, jurnal, penelitian dan dokumen yang berkaitan dengan penulisan laporan.

### **Metode Pengembangan Sistem**

Membangun sistem yang kompleks secara sistematis dan terintegrasi, dibutuhkan metode-metode pembangunan sistem agar dapat menuntun pembuat untuk menghasilkan sistem yang standar (Puspaningrum & Susanto, 2021);(Neneng, Putri, et al., 2021). Pada kasus yang lain, pengembang mungkin tidak memiliki kepastian terhadap efisiensi algoritme, kemampuan penyesuaian dari sistem operasi, atau bentuk-bentuk yang harus dilakukan oleh interaksi manusia dan mesin (Neneng, Puspaningrum, et al., 2021);(Samsugi et al., 2021);(Irawan & Neneng, 2020). Dalam situasi seperti ini salah satu model yang cocok digunakan adalah model *prototype* (*Prototyping paradigm*).



Gambar 1. Metode prototyping

### Metode Pengujian Sistem

Pengujian untuk validasi memiliki beberapa pendekatan sebagai berikut:

Dalam penelitian ini, pengujian perangkat lunak dilakukan dengan menggunakan metode *Black Box Testing*. Pengujian *black box* yang peneliti buat berfokus pada pengujian persyaratan fungsional perangkat lunak, yaitu untuk mendapatkan serangkaian kondisi *input* yang sesuai dengan persyaratan fungsional suatu program, jika *input* tidak sesuai dengan kondisi, maka sistem tersebut akan memberikan respon kepada *user*. Pengujian *black box* yang peneliti lakukan adalah dengan mengambil contoh beberapa form yang terdapat pada program.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Implementasi Sistem

Implementasi merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap dioperasikan. Sistem yang peneliti buat ini diharapkan tidak adanya lagi keterlambatan *inputan* data dan tidak adanya *human error*. Berikut ini merupakan beberapa tampilan dari sistem yang peneliti buat :

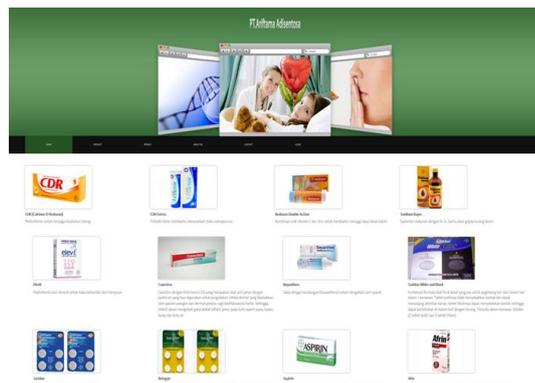
1. Tampilan awal sistem



Gambar 2. Tampilan awal

## 2. Tampilan menu produk

Menu *product* merupakan tampilan menu yang digunakan berfungsi untuk menampilkan informasi produk apa saja yang tersedia di PT. Ariftama Adisentosa.



Gambar 3. Tampilan produk

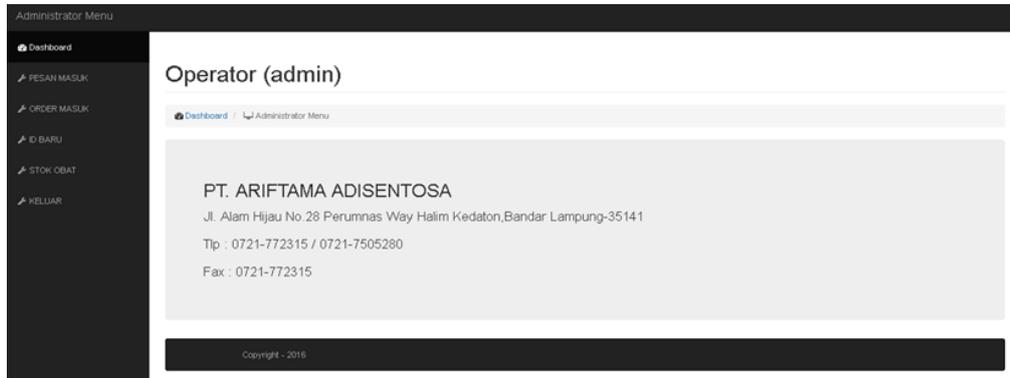
## 3. Tampilan menu service

Merupakan tampilan menu yang digunakan untuk menampilkan informasi layanan.



Gambar 4. Menu service

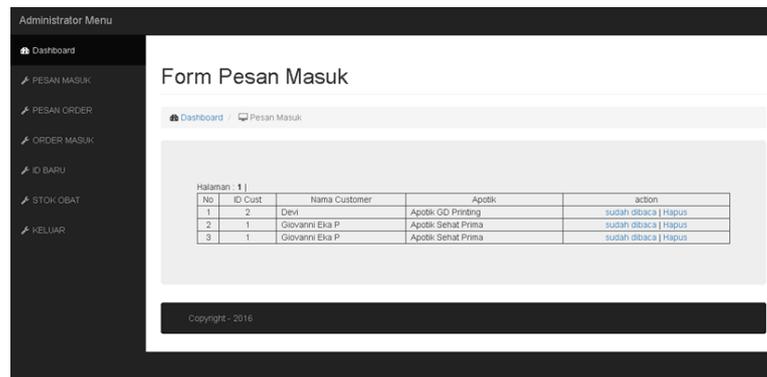
#### 4. Tampilan login admin



Gambar 5. Tampilan login bagi admin

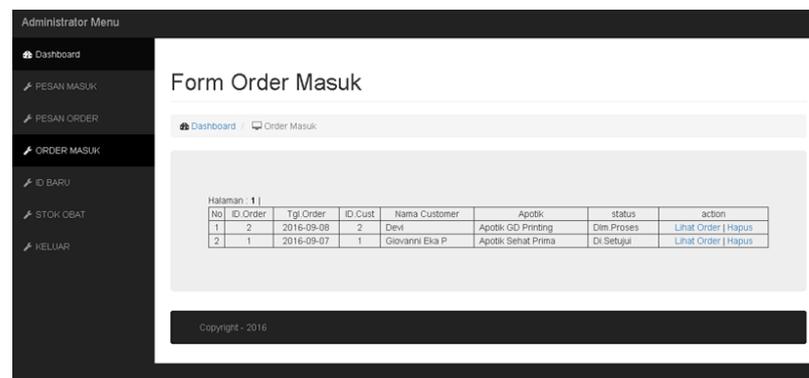
#### 5. Tampilan pesan masuk

Menu pesan masuk admin merupakan tampilan yang berfungsi untuk melihat pesan masuk yang diisi customer melalui form hubungi kami dan memberikan otorisasi persetujuan atau tidak terhadap pesanan yang dilakukan oleh *customer*.



Gambar 6. Tampilan pesan masuk

#### 6. Tampilan pesanan/order



Gambar 7. Tampilan pesanan

## 7. Tampilan stok obat

The screenshot shows a web application interface for 'Info Stok Obat'. It features a dark sidebar menu with options like 'Dashboard', 'PESAN MASUK', 'PESAN ORDER', 'ORDER MASUK', 'ID BARU', 'STOK OBAT', and 'KELUAR'. The main content area displays a table with the following data:

No	ID Obat	Nama Obat	Harga	Stok
1	7	Salep	2000	100
2	6	Sakitpilas	2000	100
3	5	Kalobanar	5000	50
4	4	Mixagrip	2000	100
5	3	Aspirin	7000	100

Gambar 8. Tampilan stok obat

## 8. Tampilan data penjualan

The screenshot shows a web application interface for 'Info Order Obat'. It features a dark sidebar menu with options like 'Dashboard', 'DATA PENJUALAN', 'DATA OBAT', and 'KELUAR'. The main content area displays a table with the following data:

No	Nama Customer/Apotik	Tanggal Order	Qty Order	Total
1	Devi (Apotik GD Printing)	05-08-2016	10	Rp 0
2	Rahman (Apotik Rahman)	30-08-2016	2	Rp.100.002
3	Rahman (Apotik Rahman)	30-08-2016	2	Rp.4.000
4	Devi (Apotik GD Printing)	28-08-2016	100	Rp.200.000
5	Giovanni Eka P (Apotik Sehat Prima)	28-08-2016	2	Rp.4.000

Gambar 9. Tampilan data penjualan

**PT.ARIFTAMA ADISENTOSA**  
**Laporan Order Obat**

No	Nama Customer/apotik	Tanggal Order	Qty order	Harga Obat
1	Devi (Apotik GD Printing)	05-09-2016	10	Rp.0
2	Rahman (Apotik Rahman)	30-08-2016	2	Rp.100.002
3	Rahman (Apotik Rahman)	30-08-2016	2	Rp.4.000
4	Devi (Apotik GD Printing)	28-08-2016	100	Rp.200.000
5	Giovanni Eka P (Apotik Sehat Prima)	28-08-2016	2	Rp.4.000
6	Giovanni Eka P (Apotik Sehat Prima)	28-08-2016	2	Rp.4.000
7	Giovanni Eka P (Apotik Sehat Prima)	28-08-2016	2	Rp.4.000
8	Giovanni Eka P (Apotik Sehat Prima)	28-08-2016	2	Rp.10.000

Gambar 10. Tampilan cetak data penjualan

## SIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap pengembangan aplikasi penjualan pada PT.Ariftama Adisentosa berbasis *web* maka dapat diambil beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian yang telah peneliti lakukan adalah dengan melakukan proses penjualan 1 kali saja, mulai dari menerima data penjualan, hingga perubahan status order (pesanan). Laporan data penjualan per hari dapat disajikan secara otomatis.
2. Aplikasi penjualan berbasis *web*, telah dikomputerisasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan *database MySQL*. Proses penjualan dan pembuatan laporan sekarang dapat dilakukan secara otomatis sehingga mempermudah dalam pencarian data, dapat menghindari kesalahan dalam proses pencatatan dan keterlambatan pembuatan laporan. Hal ini memberikan kemudahan dan kecepatan pada admin dalam melakukan proses pelayanan kepada customer sehingga berjalan dengan lebih baik serta tampilan aplikasi yang menarik.

### **Saran**

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian yang telah diuraikan, maka saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi penjualan pada PT. Ariftama Adisentosa berbasis web antara lain:

1. Perlu adanya pemeliharaan program aplikasi serta penyempurnaannya, maka evaluasi dalam jangka waktu sangat dibutuhkan, misalnya satu tahun atau lebih. Evaluasi menyangkut kemungkinan pengembangan kembali fasilitas program yang di sesuaikan dengan perkembangan dan kemajuan.
2. Menempatkan pengguna atau *user* yang telah memahami prosedur pemakaian aplikasi penjualan berbasis web ini, sehingga meminimalisir kesalahan yang dapat menghambat kelancaran dari proses penjualan ini.
3. Perlu adanya pengembangan dalam hal respon penjualan ke arah sms gateway, karena hal tersebut dapat lebih mempercepat proses penjualan.

### **REFERENSI**

- Ahdan, S., Susanto, E. R., & Syambas, N. R. (2019). Proposed Design and Modeling of Smart Energy Dashboard System by Implementing IoT (Internet of Things) Based on Mobile Devices. *2019 IEEE 13th International Conference on Telecommunication Systems, Services, and Applications (TSSA)*, 194–199.
- Alfiah, A., & Damayanti, D. (2020). Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, *1*(1), 111–117.
- Ariyanti, L. (2020). Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode

- Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(1), 90–96.
- Budiman, A., Pranoto, B. E., & Gus, A. (2021). *Pendampingan Dan Pelatihan Pengelolaan Website SMS Negeri 1 Semaka Tanggamus*. 2(2), 150–159.
- Erri, W. P., Dian, W. P., & A, P. N. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Gunawan, R. D., Napianto, R., Borman, R. I., & Hanifah, I. (2019). Implementation Of Dijkstra's Algorithm In Determining The Shortest Path (Case Study: Specialist Doctor Search In Bandar Lampung). *Int. J. Inf. Syst. Comput. Sci*, 98–106.
- Gunawan, R. D., Oktavia, T., & Borman, R. I. B. I. (2018). Perancangan Sistem Informasi Beasiswa Program Indonesia Pintar (PIP) Berbasis Online (Tudi Kasus: SMA N 1 Kota Bumi). *MIKROTIK: Jurnal Manajemen Informatika*, 8(1), 43–54.
- Herdiansah, A., Borman, R. I., & Maylinda, S. (2021). Sistem Informasi Monitoring dan Reporting Quality Control Proses Laminating Berbasis Web Framework Laravel. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 13. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1091>
- Hidayat, R. (2014). Sistem Informasi Ekspedisi Barang Dengan Metode E-CRM Untuk Meningkatkan Pelayanan Pelanggan. *Sisfotek Global*.
- Indrayuni, E. (2019). Klasifikasi Text Mining Review Produk Kosmetik Untuk Teks Bahasa Indonesia Menggunakan Algoritma Naive Bayes. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(1), 29–36. <https://doi.org/10.31294/jki.v7i1.1>
- Irawan, A. A., & Neneng, N. (2020). SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB (STUDI KASUS SMA FATAHILLAH SIDOHARJO JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 245–253.
- Irvansyah, F., Setiawansyah, S., & Muhaqiqin, M. (2020). Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur Rambut Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 26–32.
- Kurniawati, R. D., & Ahmad, I. (2021). Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Kelayakan Usaha Mikro Kecil Menengah Dengan Menggunakan Metode Profile Matching Pada Uptd Plut Kumkm Provinsi Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(1), 74–79.
- Lukman, A., Hakim, A., Maulana, I., Wafa, I., & Koswara, Y. (2021). *Perancangan Aplikasi Inventaris Gudang Menggunakan Bahasa Program PHP dan Database MySQL Berbasis WEB*. 4(1), 7–13. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v4i1.7754>
- Mahmuda, S., Sucipto, A., & Setiawansyah, S. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Pengolahan Data Tunjangan Karyawan Bulog (TKB)(Studi Kasus: Perum Bulog Divisi Regional Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 14–23.
- Mastra, K. N. L., & Dharmawan, R. F. (2018). Tinjauan User Interface Design Pada Website E-Commerce Laku6. *Narada*, 5(1), 83–94.
- Maulida, S., Hamidy, F., & Wahyudi, A. D. (2020). Monitoring Aplikasi Menggunakan Dashboard untuk Sistem Informasi Akuntansi Pembelian dan Penjualan (Studi Kasus: UD Apung). *Jurnal Tekno Kompak*, 14(1).
- Melinda, M., Borman, R. I., & Susanto, E. R. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Publik Berbasis Web (Studi Kasus: Desa Durian Kecamatan Padang Cermin Kabupaten Pesawaran). *Jurnal Tekno Kompak*, 11(1), 1–4.
- Nabila, A. N., Nahdliyah, T., Sensuse, D. I., & Suryono, R. R. (2021). Collaborative System Implementation for Tourism: A Systematic Literature Review. *2021 International Seminar on Application for Technology of Information and*

- Communication (ISemantic)*, 255–262.
- Nahdliyah, T., Nabila, A. N., Sensuse, D. I., Suryono, R. R., & Kautsarina, K. (2021). Redesigning User Interface on Halal Tourism Application with User-Centered Design Approach. *2021 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 118–124.
- Neneng, N., Puspaningrum, A. S., & Aldino, A. A. (2021). Perbandingan Hasil Klasifikasi Jenis Daging Menggunakan Ekstraksi Ciri Tekstur Gray Level Co-occurrence Matrices (GLCM) Dan Local Binary Pattern (LBP). *SMATIKA JURNAL*, 11(01), 48–52.
- Neneng, N., Putri, N. U., & Susanto, E. R. (2021). Klasifikasi Jenis Kayu Menggunakan Support Vector Machine Berdasarkan Ciri Tekstur Local Binary Pattern. *CYBERNETICS*, 4(02), 93–100.
- Ni Kadek Yuni Utami, N. M. S. W. T. (2020). KAJIAN USER INTERFACE PADA WEBSITE KALENDER BALI berbasis web. *Senada*, 3, 539–545.
- Novianti, H., Allsela, M., & Nurul. (2016). Penerapan Konsep Customer Relationship Management (Crm) Pada Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Di Swadaya Futsal Palembang. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 8(2), 2355–4614.
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 136–147. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Nugroho, R. A., Gunawan, R. D., & Prasetyawan, P. (n.d.). *Sistem Keamanan Kap Mobil Menggunakan Fingerprint Berbasis Mikrokontroler*. 2(1), 1–9.
- Nuh, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang. *Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang*, 53(9), 1689–1699.
- Pandu Buana, Y., & Destiani Siti Fatimah, D. (2016). Pengembangan Sistem Pakar Diagnosis Penyakit Kelinci. *Jurnal Algoritma*, 12(2), 596–601. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.12-2.596>
- Priandika, A. T., & Widiatoro, W. (2021). *PENERAPAN METODE DESAIN SPRINT PADA SISTEM MOBILE*. 15(2), 121–126.
- Purnomo, D., Irawan, B., & Brianorman, Y. (2017). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Pada Kucing Menggunakan Metode Dempster-Shafer Berbasis Android. *Jurnal Coding Sistem Komputer Untan*, 05(1), 23–32.
- Puspaningrum, A. S., & Susanto, E. R. (2021). Penerapan Dan Pelatihan e-Learning Pada SMA Tunas Mekar Indonesia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 2(2), 91–100.
- Putra, A. D. (2020). Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 17–24.
- Putri, S. eka Y. (2020). Penerapan Model Naive Bayes Untuk Memprediksi Potensi Pendaftaran Siswa Di Smk Taman Siswa Teluk Betung Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 93–99. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.228>
- Rachmatullah, R., Kardha, D., & Yudha, M. P. (2020). Aplikasi E-Commerce Petshop dengan Fitur Petpedia. *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, 26(1), 24. <https://doi.org/10.36309/goi.v26i1.120>
- Raharjo, B. (2016). *Modul Pemrograman WEB (HTML, PHP, MySQL)* (3rd ed.).
- Ramadhanu, P. B., & Priandika, A. T. (2021). Rancang Bangun Web Service Api Aplikasi Sentralisasi Produk Umkm Pada Uptd Plut Kumkm Provinsi Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(1), 59–64.

- <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTTSI>
- Rasyid, H. Al. (2017). Pengaruh Kualitas Layanan Dan Pemanfaatan Teknologi Terhadap Kepuasan Dan Loyalitas Pelanggan Go-Jek. *Jurnal Ecodemica: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Bisnis*, 1(2), 210–223. <https://doi.org/10.31311/jeco.v1i2.2026>
- Redy Susanto, E., Admi Syarif, A. S., Muludi, K., & Wantoro, A. (2021). *Peer Review: Implementation of Fuzzy-based Model for Prediction of Thalassemia Diseases*.
- Rusanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10484–10493.
- Sadeli, M. (2014). *Dreamweaver CS6 Untuk Orang Awam*.
- Samsugi, S., Neneng, N., & Suprpto, G. N. F. (2021). Otomatisasi Pakan Kucing Berbasis Mikrokontroler Intel Galileo Dengan Interface Android. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 143–152.
- Sari, M. P., Setiawansyah, S., & Budiman, A. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN METODE FAST (FRAMEWORK FOR THE APPLICATION SYSTEM THINKING)(STUDI KASUS: SMAN 1 NEGERI KATON). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 69–77.
- Sengkey, D. F., Kambey, F. D., Lengkong, S. P., Joshua, S. R., & Kainde, H. V. F. (2020). Pemanfaatan Platform Pemrograman Daring dalam Pembelajaran Probabilitas dan Statistika di Masa Pandemi CoVID-19. *Jurnal Informatika*, 15(4), 217–224.
- Setiawan, R., Lestari, F., & Pratiwi, D. (2017). PENGARUH SULFAT PADA KEKUATAN BETON YANG MENGGUNAKAN LIMBAH BATU BARA SEBAGAI BAHAN PENGGANTI SEMEN. *Jurnal Teknik Sipil*, 8(2), 1093–1098.
- Setiawansyah, S., Sulistiani, H., Sulistiyawati, A., & Hajizah, A. (2021). Perancangan Sistem Pengelolaan Keuangan Komite Menggunakan Web Engineering (Studi Kasus : SMK Negeri 1 Gedong Tataan). *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 10(2), 163–171. <https://doi.org/10.34010/komputika.v10i2.4329>
- Shodik, N., Neneng, N., & Ahmad, I. (2019). Sistem Rekomendasi Pemilihan Smartphone Snapdragon 636 Menggunakan Metode Simple Multi Attribute Rating Technique (Smart). *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 7(3), 219–228.
- Suryono, R. R., Darwis, D., & Gunawan, S. I. (2018). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Framework Cobit 5 (Studi Kasus: Balai Besar Perikanan Budidaya Laut Lampung). *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 16–22.
- Susanto, E. R., & Puspaningrum, A. S. (2019). *Rancang Bangun Rekomendasi Penerima Bantuan Sosial Berdasarkan Data Kesejahteraan Rakyat*. 15(1), 1–12.
- Tansir, F. A., Megawati, D. A., & Ahmad, I. (2021). *PENGEMBANGAN SISTEM KEHADIRAN KARYAWAN PARUH WAKTU BERBASIS RFID ( STUDI KASUS : PIZZA HUT ANTASARI , LAMPUNG )*. 2, 40–52.
- Tarigan, D. P., Wantoro, A., & Setiawansyah, S. (2020). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMBERIAN KREDIT MOBIL DENGAN FUZZY TSUKAMOTO (STUDI KASUS: PT CLIPAN FINANCE). *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 1(1), 32–37.
- Wantoro, A., Samsugi, S., & Suharyanto, M. J. (2021). Sistem Monitoring Perawatan dan Perbaikan Fasilitas PT PLN (Studi Kasus : Kota Metro Lampung). *Jurnal TEKNO KOMPAK*, 15(1), 116–130.
- Windane, W. W., & Lathifah, L. (2021). E-Commerce Toko Fisago.Co Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 285–303.

<https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1139>

Yana, S., Gunawan, R. D., & Budiman, A. (2020). SISTEM INFORMASI PELAYANAN DISTRIBUSI KEUANGAN DESA UNTUK PEMBANGUNAN (STUDY KASUS: DUSUN SRIKAYA). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 254–263.