

SISTEM INFORMASI LAYANAN JASA DAN PENJUALAN ATRIBUT SEKOLAH DENGAN METODE AGILE PADA USAHA MERAN JAYA PALEMBANG

Ichhan Setiawan¹⁾, Ahmad Sanmorino²⁾, Dhamayanti³⁾

^{1), 2), 3)} Program Studi Sistem Informasi, Universitas Indo Global Mandiri
Jl. Jend. Sudirman Km.4 Kota Palembang, Sumatera Selatan 30129, Telp:0711-357754
Email : iichansetiawan@gmail.com¹⁾, sanmorino@uigm.ac.id²⁾, dhamayanti@uigm.ac.id³⁾

ABSTRACT

Meran Jaya Palembang Enterprise is a business that provides services and sells school supplies, including uniforms and other items. Currently, all operations are conducted manually, resulting in numerous problems such as difficulties in tracking order status, stock recording errors, and low efficiency in generating sales reports. This research aims to design and implement a web-based information system using the Agile method. The system is designed to meet various needs, including customer data management, service ordering, and automatic and real-time sales processes. The Agile method was chosen for its ability to adapt to rapidly changing business requirements. The system was developed using PHP programming language and MySQL database for data storage, and tested using Blackbox Testing method to ensure its performance. Research findings indicate that this computer-based information system can improve operational management efficiency, reduce recording errors, accelerate transactions, and enhance customer service quality. With this system, it is expected that Meran Jaya Palembang Enterprise will become more competitive, organized, and responsive to customer needs in the digital era.

Keywords : Information System, Agile, Sales, School Attributes, Website.

ABSTRAK

Usaha Meran Jaya Palembang adalah sebuah usaha yang menyediakan layanan jasa dan menjual perlengkapan sekolah, termasuk seragam dan barang-barang lainnya. Saat ini, semua operasional masih dilakukan secara manual, yang mengakibatkan banyak masalah, seperti kesulitan dalam melacak status pesanan, kesalahan dalam pencatatan stok, dan rendahnya efisiensi dalam pembuatan laporan penjualan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menerapkan sistem informasi berbasis *web* dengan menggunakan metode *Agile*. Sistem ini dirancang untuk memenuhi berbagai kebutuhan, seperti pengelolaan data pelanggan, pemesanan layanan, serta penjualan yang otomatis dan *real-time*. Metode *Agile* dipilih karena kemampuan metode ini dalam menyesuaikan diri dengan perubahan kebutuhan bisnis yang cepat. Sistem ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL untuk penyimpanan data, serta diuji menggunakan metode *Blackbox Testing* untuk memastikan kinerjanya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi berbasis komputer ini dapat meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan operasional, mengurangi kesalahan pencatatan, mempercepat transaksi, dan meningkatkan kualitas layanan kepada pelanggan. Dengan adanya sistem ini, diharapkan Usaha Meran Jaya Palembang akan lebih kompetitif, teratur, dan responsif terhadap keinginan pelanggan di era digital.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Agile, Penjualan, Atribut Sekolah, Website.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk cara manusia menyelesaikan tugas dan aktivitas bisnis (Triatin, 2021). Dalam dunia usaha, penggunaan sistem informasi menjadi sangat penting karena mampu meningkatkan efisiensi, mempercepat proses kerja, serta mendukung pelayanan yang lebih baik. Usaha Meran Jaya Palembang, yang bergerak di bidang penjualan atribut sekolah seperti seragam dan perlengkapan lainnya, perlu beradaptasi dengan perkembangan ini melalui penerapan sistem informasi yang terintegrasi dan responsif.

Sistem informasi yang baik dapat mengelola data pelanggan, stok barang, serta transaksi secara terpusat, sehingga mempermudah proses pengambilan keputusan dan meningkatkan kualitas layanan (Nova et al., 2022). Selain itu, metode pengembangan sistem yang fleksibel seperti *Agile* dinilai efektif dalam menyesuaikan sistem dengan kebutuhan bisnis yang terus berkembang. Saat ini, proses bisnis di Usaha Meran Jaya Palembang masih dilakukan secara manual, mulai dari pencatatan pesanan hingga pengiriman, yang menyebabkan berbagai kendala seperti keterlambatan, kesulitan pelacakan, dan kurangnya informasi *real-time* mengenai stok dan tren penjualan.

Hubungan dengan pelanggan pun masih dilakukan secara konvensional, seperti melalui telepon atau WhatsApp, yang dapat menghambat kelancaran layanan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menerapkan Sistem Informasi Penjualan Atribut Sekolah dan Layanan Jasa menggunakan metode *Agile* di Usaha Meran Jaya Palembang. Sistem ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas operasional, mempermudah pengelolaan data, serta memberikan layanan yang lebih baik dan adaptif terhadap perubahan kebutuhan bisnis.

2. Pembahasan

A. Metode Pengembangan Sistem

Menurut Atim (2024), penerapan metode *Agile* dalam pengembangan sistem informasi berbasis web untuk penjualan barang memberikan fleksibilitas bagi peneliti dalam menyesuaikan sistem terhadap perubahan kebutuhan dan persyaratan selama proses penelitian berlangsung.

Agile sendiri merupakan kerangka kerja dalam pengembangan perangkat lunak yang mencakup seluruh tahapan, mulai dari perencanaan hingga implementasi, dengan pendekatan iteratif dan interaktif. Pendekatan ini bertujuan untuk mengurangi beban proses pengembangan dan memungkinkan adaptasi terhadap perubahan tanpa menyebabkan pengerjaan ulang yang signifikan (Sallam & Budi, 2023).



Sumber : Ninda Lutfiani, Eka Purnama Harahap 2020

Gambar 1. Metode Agile

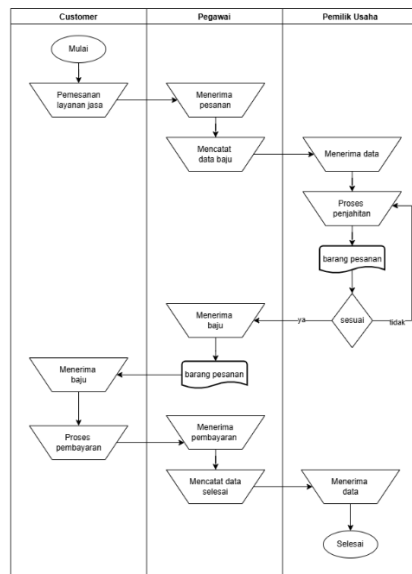
Adapun kelebihan metodologi agile sebagai berikut :

1. Ketepatan waktu, Dengan fokus pada penempatan barang, strategi agile memungkinkan tim untuk mengirimkan produk kepada pelanggan dengan cepat. Meskipun pengembangan produk dan proses mungkin tidak seefisien ini akibat pengurangan tahap perencanaan, metode agile mendorong kemajuan melalui umpan balik yang responsif..
2. Kemampuan beradaptasi, Melihat bahwa jeda antara tanggal pengiriman produk seringkali kecil, proyek dapat dengan mudah disesuaikan dan beradaptasi dalam sistem strategi yang gesit.

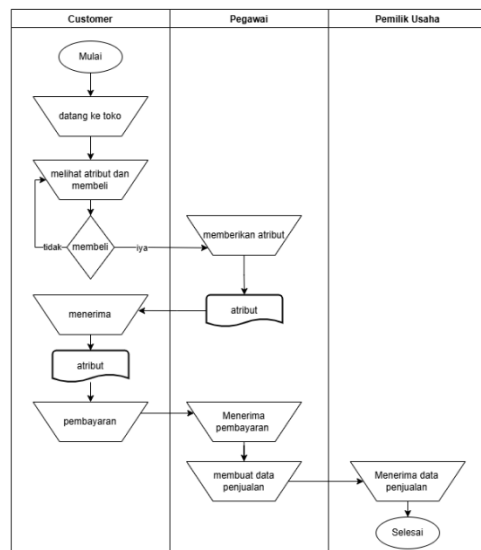
3. Kemudahan kolaborasi, Mengingat bahwa metode agile memerlukan banyak umpan balik dari klien dan staf, metodologi ini memperkenalkan cara yang efisien untuk kolaborasi antara pelanggan dan departemen lainnya.
4. Peningkatan kinerja, Karena tim yang mengadopsi pendekatan agile menguji produk selama proses pembuatan, anggota tim dapat dengan cepat menangani masalah yang mungkin terjadi.
5. Transparansi, Dengan menggunakan pendekatan agile dalam pekerjaan mereka, baik masalah yang mungkin muncul maupun perbaikan proses menjadi terlihat jelas di setiap siklus produksi. Jenis manajemen ini memberi kesempatan kepada karyawan untuk cepat memperbaiki kesalahan dan meningkatkan detail produksi.
6. Peningkatan berkelanjutan, Dengan strategi departemen *agile* yang didasarkan pada penyempurnaan proses saat menciptakan produk, perbaikan dapat segera berdampak pada produk yang akan datang.
7. Keuntungan yang lebih tinggi, Departemen *agile* fokus pada menciptakan produk yang terus diperbaiki daripada mengejar produk yang sempurna.
8. Pekerjaan dengan persiapan yang lebih sedikit, Karena pengembangan agile lebih mengedepankan produk daripada perbaikan proses, tim *agile* dapat merampungkan produk lebih cepat dibandingkan metode manajemen lainnya. Menguraikan hasil penelitian analisis kualitatif, kuantitatif, Penelitian R&B dengan penekanan pada jawaban atas permasalahan.

B. Analisis Sistem yang Berjalan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan peneliti sewaktu melakukan penelitian di Usaha Meran Jaya Palembang diketahui prosedur sistem penjualan dan layanan jasa yang sedang berjalan seperti berikut :



Gambar 2. Flowchart Pelayanan Jasa yang Berjalan



Gambar 3. Flowchart Penjualan yang Berjalan

C. Sistem yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan ini menjelaskan kepada pemilik, pegawai, dan customer Usaha Meran Jaya tentang alur layanan jasa dan penjualan atribut sekolah dengan mengubah sistem manual menjadi berbasis web untuk mempermudah pencatatan dan pelayanan. Berikut adalah prosedur sistem yang diusulkan:

1. Pengguna (pegawai, customer, dan pemilik) harus melakukan login dengan memasukkan nama pengguna dan kata sandi. Jika nama pengguna dan kata sandi tidak cocok, pengguna akan diminta untuk login kembali. Jika nama pengguna dan kata sandi benar, pengguna akan diarahkan ke beranda website.
2. Customer dapat melihat layanan jasa dan produk yang tersedia di situs web.
3. Jika customer ingin memesan layanan jasa atau membeli produk, mereka harus mengisi data

pemesanan. Jika tidak ingin melanjutkan, customer bisa membatalkan pesanan.

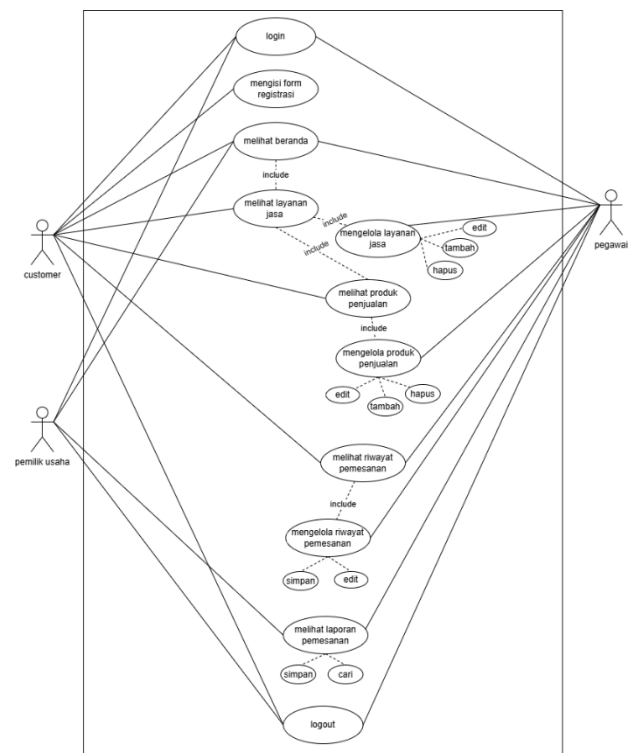
4. Pegawai akan memeriksa data pemesanan yang telah diisi. Setelah memeriksa, pegawai akan memproses pesanan tersebut.
5. Sistem akan mencatat secara otomatis data transaksi penjualan dan layanan.
6. Pemilik usaha dan pegawai dapat memantau laporan penjualan dan layanan melalui sistem.

D. Perancangan Sistem

Peneliti menggunakan representasi melalui model desain bahasa pemodelan terpadu (UML), seperti diagram usecase, diagram aktivitas, dan diagram kelas, yang mencakup aspek-aspek teknologi (data, proses, antarmuka).

1. Use Case Diagram

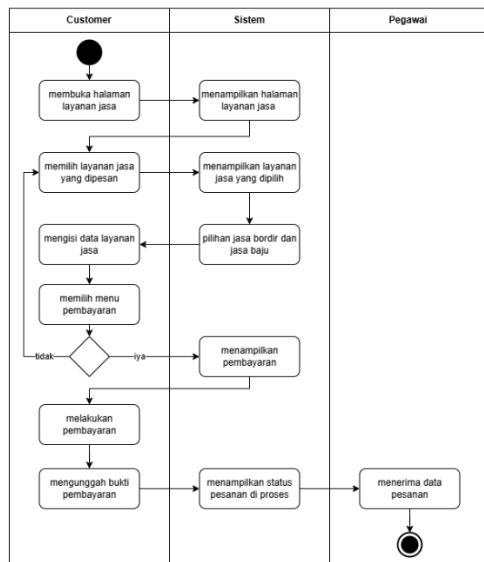
Pendapat (Hafsari et al, 2023), *Use case diagram* merupakan suatu representasi untuk merancang sistem informasi yang akan dibuat.



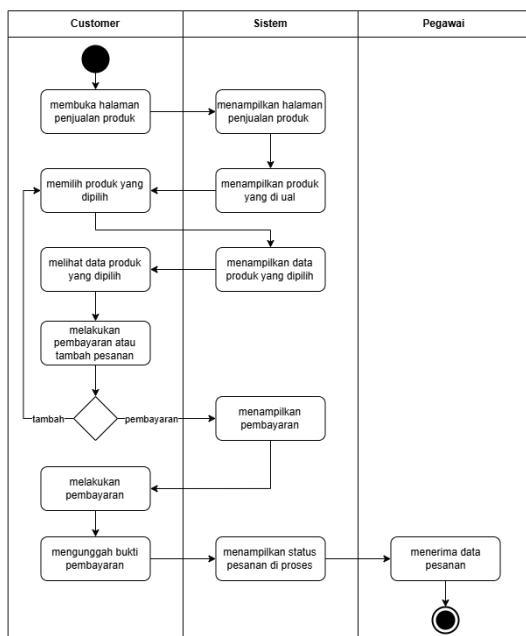
Gambar 4. Use Case Diagram

2. Activity Diagram

Penjelasan tentang *Activity Diagram* Menurut Martin Fowler dalam (Surmayanti 2016:95) “*Activity Diagram* adalah metode untuk memvisualisasikan logika prosedural, proses bisnis, dan alur kerja.



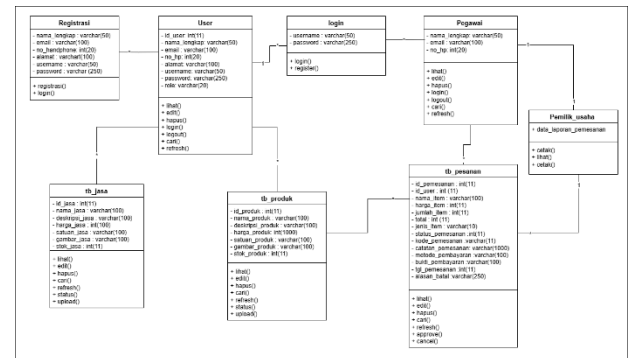
Gambar 5. Activity Diagram Pelayanan Jasa



Gambar 6. Activity Diagram Penjualan

3. Class Diagram

Menurut (Syam and Erdisna, 2022), *Class Diagram* merupakan representasi yang digunakan untuk menunjukkan berbagai kelas serta paket yang terdapat dalam sistem atau perangkat lunak yang sedang diterapkan.



Gambar 7. Class Diagram

E. Interface Design

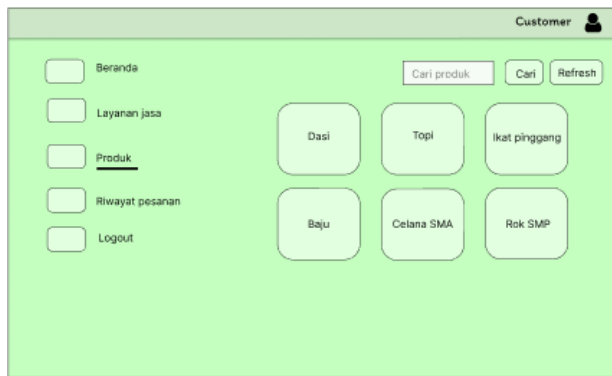
Interface design atau desain antarmuka adalah proses merancang tampilan dan interaksi antara pengguna (user) dan sistem, baik itu perangkat lunak, aplikasi, maupun situs web.



Gambar 8. Rancangan Menu Beranda



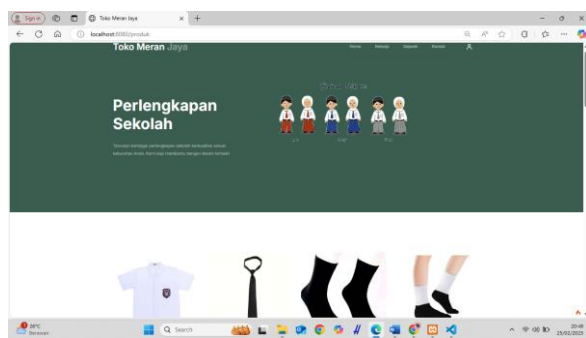
Gambar 9. Rancangan Menu Layanan Jasa



Gambar 10. Rancang Menu Pembelian Produk

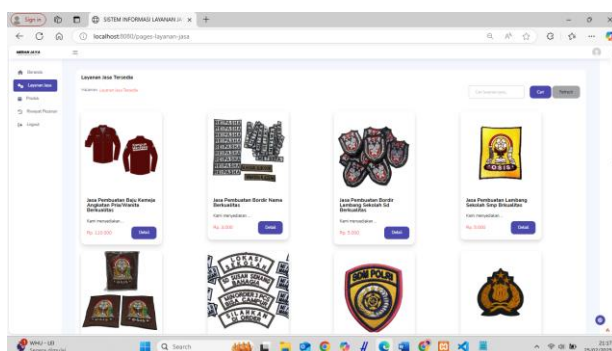
F. Implementasi Sistem

Implementasi sistem dilakukan oleh *customer*, pegawai, dan pemilik usaha yang masing-masing memiliki peranan dalam sistem tersebut.



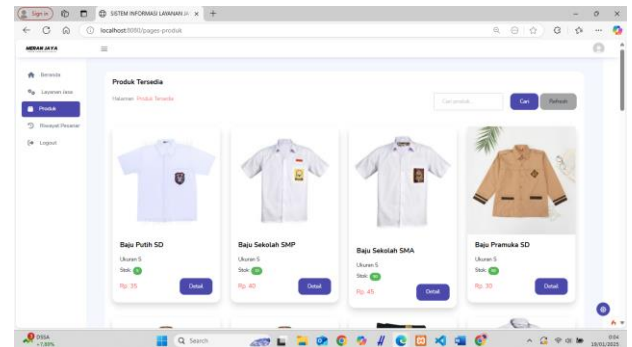
Gambar 11. Tampilan Halaman Utama *Website*

Halaman Utama yang pertama kali akan menyambut pengguna dengan menampilkan informasi tentang toko/usaha meran jaya Palembang sebagai tampilan awal. Tampilan halaman beranda adalah halaman yang akan ditampilkan setelah pengguna berhasil *login* dan masuk ke dalam *system*.



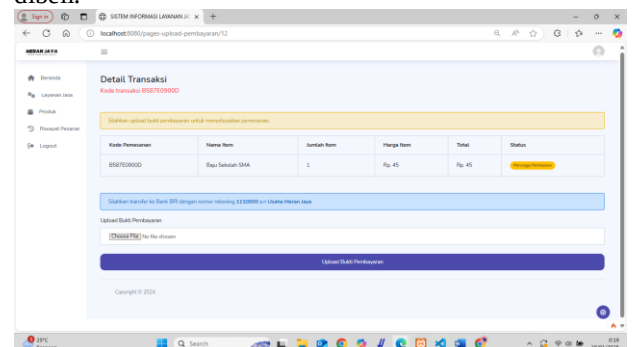
Gambar 12. Tampilan Halaman Layanan Jasa *Customer*

Tampilan halaman layanan jasa memiliki beberapa menu yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini. Pada halaman beranda *customer* ini juga dapat melakukan pemesanan layanan jasa bordir dan jasa pembuatan baju.



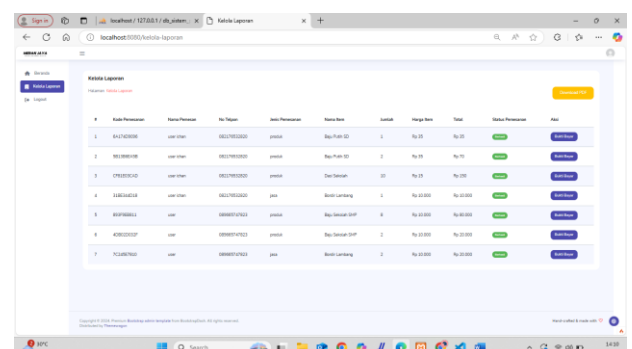
Gambar 13. Tampilan Halaman Penjualan Produk *Customer*

Tampilan halaman produk memiliki beberapa menu yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini. Pada halaman beranda *customer* bisa melihat detail barang yang ingin dibeli.



Gambar 14. Tampilan Halaman Detail Transaksi Produk *Customer*

Tampilan halaman detail transaksi adalah halaman yang akan ditampilkan setelah *customer* berhasil melakukan pemesanan layanan jasa dalam *system*.



Gambar 15. Tampilan Halaman Kelola Laporan Pemesanan

Halaman kelola laporan memiliki beberapa menu seperti dapat melihat bukti bayar *customer* dan dapat mendownload pdf bukti bayar *customer*.

G. Pengujian *Blackbox Testing*

Menurut (Pressman, 2001), Pengertian *black box testing* atau pengujian kotak hitam menjelaskan bahwa pengujian kotak hitam adalah evaluasi yang hanya fokus

pada keperluan fungsional dari sistemnya atau istilah lain yang dikenal adalah pengujian perilaku.

Tabel 1. Tabel Pengujian Sistem Menu *Customer*

No	Hal Yang Diuji	Hal Yang Diaharapkan	Hasil Uji
1.	Registrasi - Berhasil	Menampilkan <i>form registrasi</i> . Jika data sudah diinputkan klik <i>button</i> daftar, maka data langsung tersimpan didatabase.	Valid
2.	Registrasi - Gagal	Penginputan data masih belum lengkap.	Valid
3.	Login - Berhasil	<i>Username</i> dan <i>Password</i> sesuai dengan validasi dan <i>login</i> berhasil <i>login</i> .	Valid
4.	Login - Gagal	<i>Username</i> dan <i>Password</i> tidak sesuai dengan validasi dan <i>login</i> gagal.	Valid
5.	Akses Beranda	Menampilkan halaman beranda <i>website</i> berupa layanan jasa, produk, dan riwayat pemesanan.	Valid
6.	Akses layanan jasa	Menampilkan semua layanan lambang bordir dan layanan pembuatan baju yang dijual di Usaha Meran Jaya	Valid
7.	Akses Detail Layanan Jasa	Menampilkan gambar layanan jasa , harga layanan jasa , nama layanan jasa, spesifikasi umum layanan jasa yang dipilih oleh pelanggan.	Valid
7.	Akses Pesanan Layanan Jasa	Menampilkan halaman form pemesanan yang menampilkan nama item, harga item, jumlah pesanan, total	Valid

		bayar, metode pembayaran, serta catatan. Lalu mereka dapat melakukan pemesanan	
8.	Akses Detail Transaksi	Menampilkan halaman form detail transaksi yang menampilkan kode pemesanan, nama item, jumlah item, harga item, total, status dan mereka bisa mengupload bukti pembayaran	Valid
9.	Akses Produk	Menampilkan semua produk yang dijual di Usaha Meran Jaya	Valid
10.	Akses Detail Produk	Menampilkan Ukuran Produk dan harga produk	Valid
11.	Akses Pesanan Produk	Menampilkan halaman form pemesanan yang menampilkan nama item, harga item, jumlah pesanan, total bayar, metode pembayaran, serta catatan. Lalu mereka dapat melakukan pemesanan	Valid
12.	Akses Detail Transaksi	Menampilkan halaman form detail transaksi yang menampilkan kode pemesanan, nama item, jumlah item, harga item, total, status dan mereka bisa mengupload bukti pembayaran	Valid
13.	Akses Riwayat Pesanan	Menampilkan halaman riwayat pesanan yang berisi kode pemesanan, jenis pemesanan, nama item, jumlah, total, status pembayaran, dan mereka bisa melihat detail	Valid

Tabel 2. Tabel Pengujian Sistem Menu Pegawai

No	Hal Yang Diuji	Hal Yang Diharapkan	Hasil Uji
1.	Login - Berhasil	Username dan Password sesuai dengan validasi dan login berhasil login.	Valid
2.	Login - Gagal	Username dan Password tidak sesuai dengan validasi dan login gagal.	Valid
3.	Akses Beranda	Menampilkan beranda website berupa kelola layanan jasa, kelola produk, dan kelola riwayat pemesanan.	Valid
4.	Akses Kelola Layanan Jasa	Menampilkan halaman kelola layanan jasa yang berisi nama jasa, deskripsi, harga jasa, satuan, stok, gambar, dan mereka bisa mengedit layanan jasa, menghapus layanan jasa, dan menambah layanan jasa	Valid
5.	Akses Kelola Produk	Menampilkan halaman kelola produk yang berisi nama jasa, deskripsi, harga produk, satuan, stok, gambar, dan mereka bisa mengedit produk, menghapus produk, dan menambah produk	Valid
6.	Akses Kelola Riwayat Pemesanan	Menampilkan halaman kelola riwayat pesanan yang berisi kode pemesanan, nama pemesanan, no telpon, jenis pemesanan, nama item, jumlah, harga item, total, status pembayaran, bisa melihat bukti bayar customer, dan melakukan approve	Valid

		jika customer sudah mengupload bukti bayar dan juga bisa melakukan cancel	
7.	Akses Kelola Laporan	Menampilkan halaman Kelola laporan yang berisi kode pemesanan, nama pemesan, no telpon, jenis pemesanan, nama item, jumlah, harga item, total, status pemesanan, dan bisa melihat bukti bayar dan juga bisa melakukan download pdf laporan	Valid

Tabel 3. Pengujian Sistem Menu Pemilik

No	Hal Yang Diuji	Hal Yang Diharapkan	Hasil Uji
1.	Login - Berhasil	Username dan Password sesuai dengan validasi dan login berhasil login.	Valid
2.	Login - Gagal	Username dan Password tidak sesuai dengan validasi dan login gagal.	Valid
3.	Akses Beranda	Menampilkan beranda website berupa kelola laporan	Valid
4.	Akses Kelola Laporan	Menampilkan halaman Kelola laporan yang berisi kode pemesanan, nama pemesan, no telpon, jenis pemesanan, nama item, jumlah, harga item, total, status pemesanan, dan bisa melihat bukti bayar dan juga bisa melakukan download pdf laporan	Valid

3. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk

merancang dan menerapkan sistem informasi berbasis web menggunakan metode *Agile* pada Usaha Meran Jaya Palembang, guna mengatasi berbagai permasalahan dalam proses bisnis manual, seperti kesulitan pelacakan pesanan, pencatatan stok yang kurang akurat, dan efisiensi pelaporan yang rendah.

Sistem yang dikembangkan menggunakan PHP dan MySQL terbukti mampu meningkatkan efisiensi operasional melalui otomatisasi pengolahan data pelanggan dan transaksi, mengurangi kesalahan pencatatan, mempercepat proses pemesanan dan pembayaran, serta meningkatkan pelayanan melalui kemudahan akses informasi. Selain itu, pemilik usaha dapat memantau kinerja bisnis secara langsung dan mengambil keputusan dengan lebih cepat. Metode *Agile* juga terbukti efektif karena memungkinkan sistem diperbarui secara berkelanjutan sesuai kebutuhan bisnis.

Adapun saran dari penelitian ini meliputi: pengembangan fitur ulasan pelanggan, pemanfaatan teknologi *cloud* untuk keamanan dan skalabilitas data, pelatihan karyawan untuk optimalisasi penggunaan sistem, penerapan enkripsi dan pencadangan otomatis untuk perlindungan data, serta penggunaan strategi pemasaran digital dan program loyalitas guna meningkatkan jangkauan dan retensi pelanggan. Dengan pengembangan berkelanjutan, sistem ini diharapkan mampu meningkatkan daya saing dan kepuasan pelanggan Usaha Meran Jaya Palembang di era digital.

Daftar Pustaka

- Aini, N., Wicaksono, S.A., Arwani, I., N.D. Pembangunan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Menggunakan Metode Rapid Application Development (Rad) (Studi Pada : Smk Negeri 11 Malang).
- Alvikasari, R., Nugrahanti, F., N.D. Sistem Informasi Pemesanan Seragam Sekolah Berbasis Website.
- Atim, S.B., 2024. Permodelan Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Website Menggunakan Metode Agile 2.
- Ayumida, S., Azis, M.S., Fiano, Z.G., 2020. Implementasi Program Administrasi Pembayaran Berbasis Dekstop (Studi Kasus: Sma Negeri 1 Cikampek). *Interkom* 15, 30–41. <https://doi.org/10.35969/Interkom.V15i2.70>
- Basar, A.R., Adi, N.H., Zebua, S., 2019. Sistem Informasi Pemesanan Dan Pelayanan Katering Menggunakan Metode Model View Controller Berbasis Web. *Jr* 3, 43–57. <https://doi.org/10.36352/Jr.V3i02.167>
- Hamdani Agustin. Sistem Informasi Manajemen Dalam Perspektif Islam, N.D. 2019
- Hafsari, R., Aribi, E., Maulana, N., 2023. Perancangan Sistem Informasi Manajemen Inventori Dan Penjualan Pada Perusahaan Pt.Inhutani V. *Prosisko* 10, 109–116. <https://doi.org/10.30656/Prosisko.V10i2.7001>
- Irzan, M., Sutriyono, D., 2021. Design And Build An Inventory System At Indragiri Upstream Communication And Informatics Office.
- Limantoro, R.R., Kristiadi, D.P., 2021. Pengembangan Sistem Informasi Pendataan Green Folder Menggunakan Metode Berorientasi Objek Dan Uml Berbasis Web Pada Tk Harvest Christian School 1.
- Mahdalena, D., Sari, V.N., Qurniati, N., Prahasti, P., 2023. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Kedai Kopi Luwak Bengkulu Menggunakan Bahasa Pemrograman Php Dan Database Mysql. *Digitech* 3, 609–617. <https://doi.org/10.47709/Digitech.V3i2.3094>
- Maryana, D., Rachmawati, F., 2024. Pengaruh Penjualan Terhadap Return On Asset Pada Pt.Kertas Padalarang (Security Paper Mill) Periode 2020-2021. *Landjournal* 5, 391–395. <https://doi.org/10.47491/Landjournal.V5i2.3653>
- Nova, S.H., Widodo, A.P., Warsito, B., 2022. Analisis Metode Agile Pada Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: Systematic Literature Review. *Tc* 21, 139–148. <https://doi.org/10.33633/Tc.V21i1.5659>
- Nugraha, A., Fauzi, A., Pangestu, A.D., 2024. Perancangan Sistem Informasi Inventori Aset Sarana Perlengkapan Sekolah Di Sekolah Smpit Putra Cendekia Depok Berbasis Web 1.
- Rian, H., Fuadytama, A., 2019. Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Jasa Laundry Pada Mamah Laundry And Cleaners Serang. *J. Kunnskapsteknol. Inform. Dan Komp'ut.* 5, 64–69. <https://doi.org/10.37012/Jtik.V5i2.168>
- Ridho, M.R., 2021. Rancang Bangun Sistem Informasi Point Of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop 04.
- Romadhon, M.H., Yudhistira, Y., 2021. Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi Kasus : Cv Kopja Mandiri 2.
- Sallam, R., Budi, E.S., 2023. Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Dengan Menggunakan Metode Agile 4.
- Sanmorino, A. (2018). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI BERUPA WEB BASED APPLICATION PADA SEKTOR USAHA KECIL DAN MENENGAH. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 1(1). <https://doi.org/10.36982/jam.v1i1.283>
- Sanmorino, A. (2019). The Preliminary Results of the Kms Model with Additional Elements of Gamification to Optimize Research Output in a Higher Education Institution. *International Journal of Engineering and Advanced Technology*, 8(5).
- Sanmorino, A. (2023). Emerging Trends in Cybersecurity for Health Technologies. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 14(3), 76–81. <https://doi.org/10.36982/jiig.v14i3.3530>
- Sanmorino, A., & Isabella, I. (2017). DIAGRAM ALIRAN DATA DAN KONSEP BASIS DATA SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PETERNAKAN BROILER. *Jurnal Ilmiah*

- Informatika Global*, 8(1).
<https://doi.org/10.36982/jiig.v8i1.217>
- Sari, I.P., Jannah, A., Meuraxa, A.M., Syahfitri, A., Omar, R., 2022. Perancangan Sistem Informasi Penginputan Database Mahasiswa Berbasis Web. *Hello World J. Ilmu Komp'ut.* 1, 106–110.
<https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i2.57>
- Simanullang, N.H., 2021. Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Pada Rm Sedep Roso Rantauprapat Berbasis Web 1.
- Siregar, U.K., N.D. Pengembangan Database Management System Menggunakan My Sql 1.
- Syam, M.L., Erdisna, 2022. Sistem Informasi Stok Barang Menggunakan Qr-Code Berbasis Android. *Infeb.* <https://doi.org/10.37034/infeb.v4i1.108>
- Triatin, A., N.D. Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi Di Program Studi Komputerisasi Akuntansi Diii.
- Wijayanti, T., Nugraha, F., Utomo, A.P., 2022. Rancang Bangun Sistem Manajemen Pengelolaan Pengaduan Masyarakat Di Kabupaten Kudus. *Journal-Cisa* 3, 56–65.
<https://doi.org/10.51519/journalcisa.v3i1.141>
- Zulfa, I., Wanda, R., N.D. Rancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Website Menggunakan Php Dan Mysql.