



PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN *INTERIOR* PADA PT CIPTA KREASI BUANA BERBASIS *WEB* MENGGUNAKAN METODE *PROTOTYPE*

Sabrina Hasyati^{a*}, Syarifah^b, Ranggi Ramdani^c, Eril Miso^d, Arif Kusnandar^e

^a Ilmu Komputer / Sistem Informasi, sabrinahasyatii@gmail.com, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan Banten

^b Ilmu Komputer / Sistem Informasi, rshivasharief@gmail.com, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan Banten

^c Ilmu Komputer / Sistem Informasi, rangguramdani212@gmail.com, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan Banten

^d Ilmu Komputer / Sistem Informasi, misoeril@gmail.com, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan Banten

^e Ilmu Komputer / Sistem Informasi, aripkusnandar029@gmail.com, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan Banten

*Korespondensi

ABSTRACT

This study aims to design a web-based interior ordering information system for PT Cipta Kreasi Buana, which has been operating since 2015. Currently, the process of ordering products and interior services is still conducted manually, which can lead to errors in order writing and a lack of transparency for customers. The method used in this research is the prototype method, which includes needs analysis, system design, application development, and evaluation. The primary focus of this system design is to create an intuitive and responsive user interface, making it easier for customers to place orders. The results of this study indicate that the implementation of the web-based ordering information system can enhance the efficiency and effectiveness of the company's operations. The designed application allows customers to place orders more easily and quickly, while also providing better management of orders and inventory. With this system in place, PT Cipta Kreasi Buana can improve customer satisfaction and keep up with digital technology advancements. This research is expected to serve as a reference for other companies in developing similar information systems.

Keywords: *Information System, Interior Ordering, Prototype Method, Digitalization, Operational Efficiency.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi pemesanan interior berbasis web di PT Cipta Kreasi Buana, yang telah beroperasi sejak tahun 2015. Saat ini, proses pemesanan produk dan layanan interior masih dilakukan secara manual, yang berpotensi menyebabkan kesalahan dalam penulisan pesanan dan kurangnya transparansi bagi pelanggan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode prototype, yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan sistem, pengembangan aplikasi, dan evaluasi. Fokus utama dari desain sistem ini adalah untuk menciptakan antarmuka pengguna yang intuitif dan responsif, sehingga memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi sistem informasi pemesanan berbasis web dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional perusahaan. Aplikasi yang dirancang memungkinkan pelanggan untuk melakukan pemesanan dengan lebih mudah dan cepat, serta memberikan manajemen yang lebih baik terhadap pesanan dan inventaris. Dengan adanya sistem ini, PT Cipta Kreasi Buana dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dan mengikuti perkembangan teknologi digital. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi perusahaan lain dalam mengembangkan sistem informasi yang serupa..

Kata Kunci: Sistem Informasi, Pemesanan Interior, Metode Prototype, Digitalisasi, Efisiensi Operasional.

1. PENDAHULUAN

PT. Cipta Kreasi Buana adalah perusahaan yang bergerak di bidang desain interior dan furnitur sejak tahun 2015. Saat ini, proses pemesanan produk dan layanan masih dilakukan secara manual melalui komunikasi tatap muka, telepon, atau email. Sistem seperti itu sering kali menyebabkan kesalahan dalam pencatatan pesanan, penjadwalan yang tidak efisien, serta kurangnya transparansi mengenai status pemesanan kepada pelanggan. Selain itu, proses manual ini tidak mendukung kebutuhan perusahaan untuk mengelola data pelanggan, produk, dan transaksi secara terpusat, yang berdampak pada efisiensi operasional.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, sistem pemesanan berbasis web telah menjadi solusi populer di berbagai industri. Sistem ini memungkinkan pelanggan untuk melakukan transaksi secara online, memberikan kenyamanan serta efisiensi. Penelitian sebelumnya oleh Kurniawan dan Bayu (2020) mengungkapkan bahwa sistem pemesanan berbasis web dapat meningkatkan kemudahan akses dan fleksibilitas pelanggan dalam melakukan pemesanan. Hal ini sejalan dengan penelitian Supriyanti et al. (2022), yang menunjukkan bahwa sistem pemesanan berbasis web dapat meningkatkan efisiensi operasional perusahaan.

Di sisi lain, Yoko et al. (2019) menyoroti pentingnya umpan balik pengguna dalam pengembangan sistem berbasis metode prototipe. Metode ini memberikan keleluasaan bagi pengembang untuk terus menyempurnakan sistem berdasarkan kebutuhan dan masukan pengguna. Dengan demikian, metode prototipe menjadi pendekatan yang tepat dalam merancang sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan PT. Cipta Kreasi Buana.

Dengan mengacu pada studi-studi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi pemesanan interior berbasis web menggunakan metode prototipe. Sistem ini diharapkan mampu mengatasi berbagai permasalahan yang ada, seperti meningkatkan efisiensi operasional, transparansi kepada pelanggan, serta mendukung perusahaan dalam beradaptasi dengan era digital..

2. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka ini bertujuan untuk memberikan landasan teori yang mendukung penelitian mengenai perancangan sistem informasi pemesanan interior berbasis web. Beberapa konsep dan penelitian sebelumnya yang relevan akan dibahas di bawah ini.

2.1. Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu kombinasi antara teknologi informasi dan aktivitas manusia yang berfungsi untuk mendukung operasional dan manajemen dalam suatu organisasi. Menurut Laudon dan Laudon (2018), sistem informasi dapat membantu dalam pengambilan keputusan, koordinasi, dan kontrol dalam organisasi. Dalam konteks pemesanan interior, sistem informasi berfungsi untuk mengelola data pelanggan, produk, dan transaksi secara efisien..

2.1.1. Pemesanan Berbasis Web

Pemesanan berbasis web merupakan metode yang semakin populer dalam berbagai industri, termasuk desain interior. Menurut Kurniawan dan Bayu (2020), sistem pemesanan berbasis web memungkinkan pelanggan untuk melakukan transaksi secara online, yang meningkatkan kenyamanan dan efisiensi. Dengan adanya sistem ini, pelanggan dapat mengakses informasi produk dan melakukan pemesanan kapan saja dan di mana saja.

2.1.2. Metode Prototype

Metode prototype adalah pendekatan yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi untuk menciptakan model awal dari sistem yang akan dibangun. Menurut Pressman (2014), metode ini memungkinkan pengembang untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna secara langsung, sehingga dapat melakukan perbaikan sebelum sistem final diluncurkan. Dalam penelitian ini, metode prototype digunakan untuk merancang sistem informasi pemesanan interior yang sesuai dengan kebutuhan pengguna

2.1.3. . Desain Antarmuka Pengguna (User Interface Design)

Desain antarmuka pengguna adalah aspek penting dalam pengembangan sistem informasi, karena antarmuka yang baik dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Menurut Shneiderman dan Plaisant (2010), prinsip-prinsip desain antarmuka yang baik meliputi konsistensi, umpan balik, dan kemudahan

navigasi. Dalam konteks sistem pemesanan interior, desain antarmuka yang intuitif akan memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan dan memantau status pesanan mereka.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Adapun metode penelitian yang dilakukan sebagai berikut

3.1.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Pustaka

Bermaksud untuk mendapat acuan dan landasan teoritis yang menjadi sumber data guna mendukung penelitian dalam pengembangan sistem usulan.

b. Metode Observasi

Metode ini digunakan untuk meninjau dan mengumpulkan data dilakukannya mengamatan objective seperti lokasi, aspek yang dibutuhkan oleh perusahaan atau organisasi, untuk menggambarkan segala kebutuhan terkait penelitian yang dilakukan.

c. Wawancara

Untuk mendapatkan informasi yang akurat, dilakukannya wawancara terhadap narasumber dengan mengajukan beberapa pernyataan berhubungan dengan kehiatan proyek pembuatan aplikasi transaksi penjualan jasa ini.

3.1.2 Metode Pengembangan Sistem

a. *Object Identification*

Metode ini bertujuan untuk mengidentifikasi objek atau entitas yang terlibat dalam sistem informasi yang akan dirancang. Berikut adalah langkah-langkah dalam metode Object Identification :

- 1) Identifikasi kebutuhan pengguna: Langkah pertama adalah mengidentifikasi kebutuhan pengguna sistem informasi. Anda perlu berkomunikasi dengan pemangku kepentingan yang terlibat dalam penjualan jasa interior, seperti manajer penjualan, desain interior dan pelanggan. Dengan memahami kebutuhan mereka, Anda dapat menentukan entitas-entitas utama yang harus ada dalam sistem.
- 2) Identifikasi objek utama : Berdasarkan kebutuhan pengguna, identifikasi objek-objek utama yang akan digunakan dalam sistem informasi. Misalnya, objek-objek utama yang relevan dapat mencakup pelanggan, produk jasa interior, pesanan, faktur, desainer interior, dan lain sebagainya. Setiap objek akan memiliki atribut-atribut yang relevan dengan informasi yang perlu disimpan.
- 3) Identifikasi hubungan antar objek: Selanjutnya, identifikasi hubungan dan keterkaitan antara objek-objek yang telah diidentifikasi. Misalnya, hubungan antara pelanggan dan pesanan, pesanan dan produk jasa interior yang dipesan, atau hubungan antara desainer interior dan pesanan yang mereka tangani. Hal ini membantu memahami bagaimana objek-objek saling berinteraksi dalam sistem.
- 4) Membuat model diagram entitas-hubungan (ERD): Dalam metode Object Identification, Anda dapat menggunakan model diagram entitas-hubungan (ERD) untuk menggambarkan objek-objek, atribut-atribut, dan hubungan antar objek dalam sistem. ERD membantu dalam memvisualisasikan struktur data yang akan digunakan dalam sistem informasi.
- 5) Verifikasi dan validasi: Terakhir, pastikan bahwa objek-objek yang telah diidentifikasi dan hubungan antar objek yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan sistem informasi. Lakukan verifikasi dan validasi dengan pemangku kepentingan untuk memastikan bahwa pemodelan yang telah Anda lakukan sesuai dengan harapan mereka.

b. *Risk Identification*

Pada tahap ini dilakukan pendefinisian area secara lebih mendetail dengan mempertegas permasalahan dan batasan – batasan sukses dari indikator system yang akan di buat.

c. *Construction*

Pada tahap ini, coding dilakukan untuk menghasilkan sebuah aplikasi penjualan jasa berbasis web dengan menggunakan framework PHP Laravel yang dihubungkan dengan database MySQL.

d. *Evaluation*

Pada tahap ini di lakukan uji coba dan evaluasi pada produk prototype oleh user dan akan diberikan feedback oleh user apabila di butuhkan untuk pengembangan produk selanjutnya.

e. *Looping process*

Pada tahap ini produk prototype akan di kembangkan terus menerus hingga mencapai hasil yang paling mendekati keinginan user dengan acuan sebagai berikut :

- 1) Informasi yang memadai mengenai kebutuhan pengguna telah berhasil diperoleh, sehingga proses pengembangan dapat dilaksanakan.
- 2) Apabila terdapat masalah yang kompleks dan sulit untuk diselesaikan, solusinya dapat dicari untuk mendekati atau setara dengan dengan tetap mempertimbangkan manfaat dan kegunaan produk..
- 3) Dihasilkan sebuah produk prototipe yang paling sesuai dengan kebutuhan pengguna, yang akan dijadikan acuan dalam pengembangan produk selanjutnya.

f. *Building real products*

Tahap ini adalah tahap akhir dari pembuatan aplikasi dimana aplikasi yang akan di ciptakan adalah aplikasi final yang akan di gunakan oleh user.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi

Implementasi sistem informasi pemesanan interior berbasis website di PT. Cipta Kreasi Buana telah memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional perusahaan. Aplikasi yang dirancang memiliki antarmuka pengguna yang intuitif, memungkinkan pelanggan untuk dengan mudah mengakses berbagai produk dan layanan yang ditawarkan.

Melalui fitur pencarian yang canggih, pelanggan dapat dengan cepat menemukan produk atau layanan yang mereka inginkan, yang sebelumnya memakan waktu melalui metode pemesanan manual seperti komunikasi tatap muka, telepon, atau email. Aplikasi ini juga memungkinkan pelanggan untuk memantau status pesanan mereka secara real-time, meningkatkan transparansi dan kepuasan pelanggan.

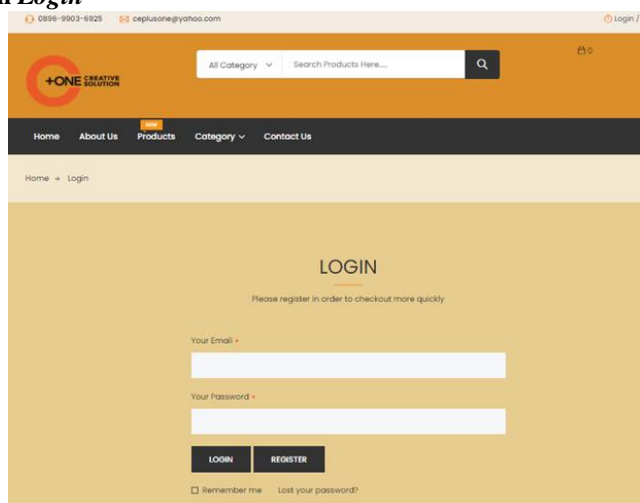
Selain itu, sistem ini turut membantu manajemen perusahaan dalam mengelola pesanan, inventaris, dan keamanan data dengan lebih efisien. Dengan adanya sistem informasi ini, PT. Cipta Kreasi Buana dapat mengikuti perkembangan tren teknologi, meningkatkan keamanan data, dan tetap kompetitif di pasar yang semakin digital.

Dengan demikian, implementasi sistem informasi ini tidak hanya mempermudah proses pemesanan, tetapi juga mengoptimalkan kinerja dan membantu perusahaan untuk memberikan layanan yang lebih baik kepada pelanggan.

4.2 Implementasi Antar Muka (*User Interface*)

Implementasi antarmuka akan menampilkan tampilan dari program aplikasi yang dibangun sesuai dengan perancangan. Berikut adalah implementasi antar muka dari perancangan user interface yang telah dibuat sebelumnya:

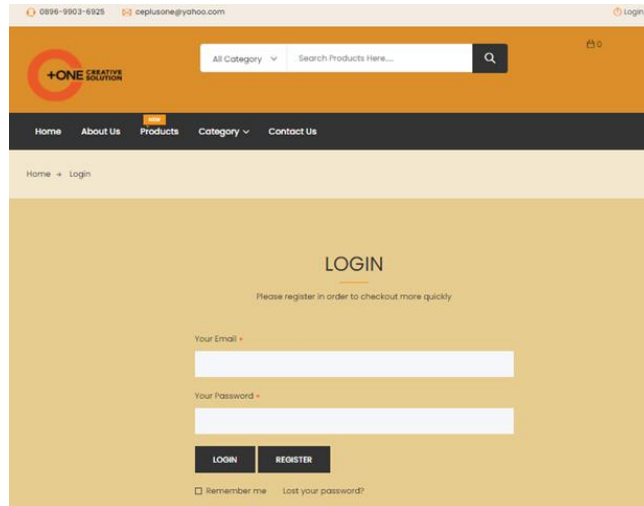
4.2.1 Tampilan Halaman *Login*



Gambar 1 Tampilan Halaman *Login*

Halaman login website ini digunakan oleh user dan admin, terdapat Form untuk menginput memasukan username dan passqor. Jika sudah berhasil login maka user akan diarahkan ke halaman utama, user jika username dan password yang dimasukan salah maka akan gagal masuk ke halaman utama user dan diminta untuk memasukan kembali username dan passqord yang benar dan sudah terdaftar.

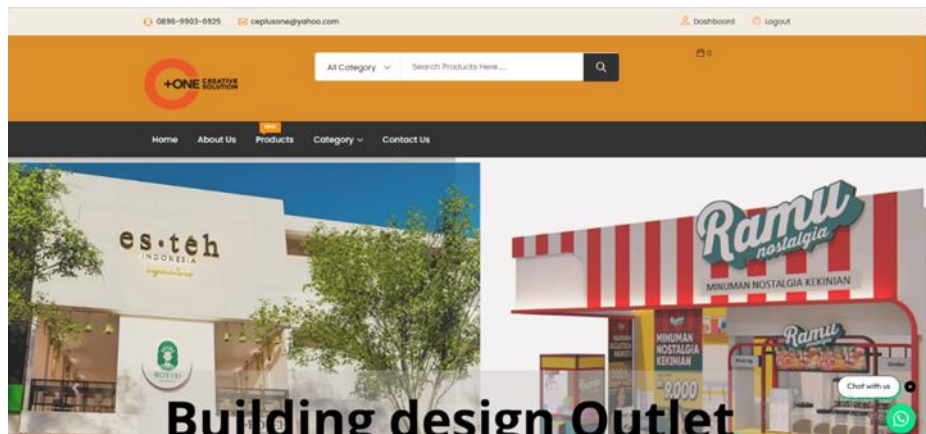
4.2.2 Tampilan Halaman *Registrasi*



Gambar 2 Tampilan Halaman *Login*

Di halaman ini, pelanggan yang belum memiliki akun untuk memesan produk interior diwajibkan untuk mendaftar terlebih dahulu. Selanjutnya jika sudah berhasil mendaftar maka akan diarahkan ke bagian login terlebih dahulu

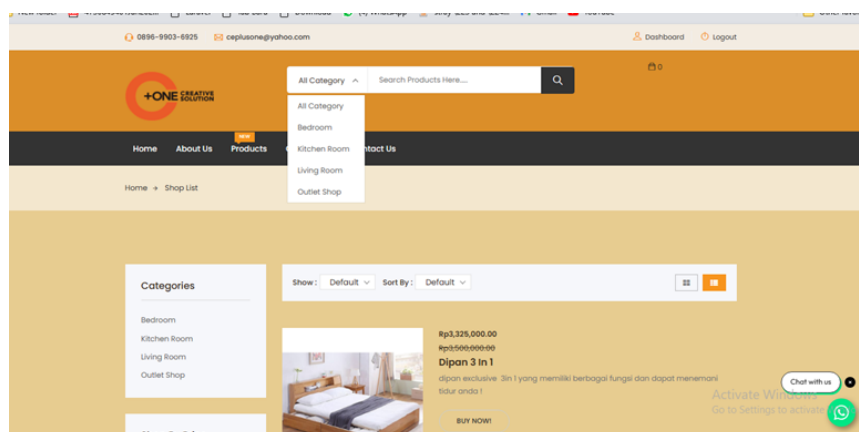
4.2.3 Tampilan Halaman *Utama*



Gambar 3 Tampilan Halaman *Utama*

Pada tampilan halaman utama pada website pemesanan produk C+one menampilkan informasi *home, about us, products, category dan contact us.*

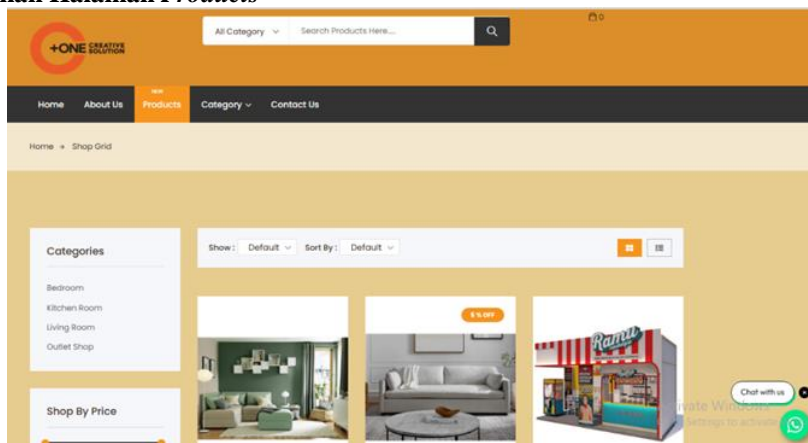
4.2.4 Tampilan Halaman *Category*



Gambar 4 Tampilan Halaman *Category*

Pada halaman ini pelanggan bisa melihat produk berdasarkan daftar kategori yang sudah disediakan oleh admin. Untuk memudahkan pelanggan memilih produk berdasarkan kategori yang pelanggan inginkan.

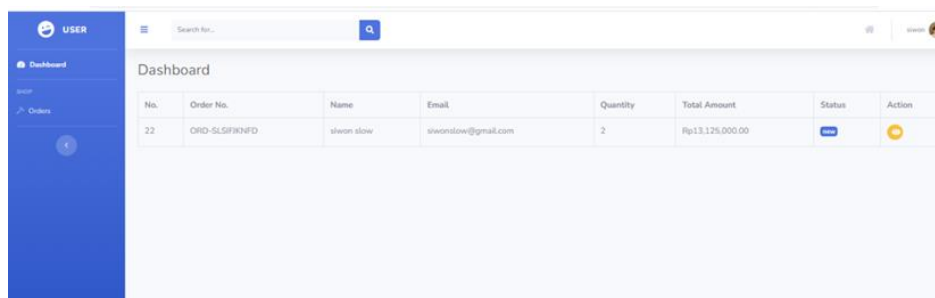
4.2.5 Tampilan Halaman *Products*



Gambar 5 Tampilan Halaman *Products*

Pada halaman ini pelanggan bisa melihat *Products* dari semua kategori yang sudah disediakan oleh *website* C+one. Produk interior ini sudah berisikan nama dan juga harga memudahkan pelanggan memilih produk. Selain itu, pelanggan juga dapat mengklik view produk untuk melihat secara dekat produk interior sekaligus dapat memasukan produk ke dalam carts

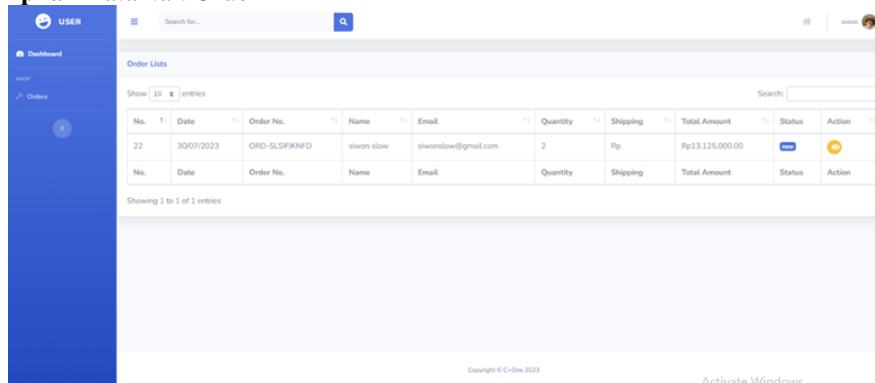
4.2.6 Tampilan *Dashboard User*



Gambar 6 Tampilan *Dashboard User*

Di halaman Dashboard User ini, pelanggan dapat mengecek status orderan products yang telah di-checkout dan selanjutnya bisa mengecek di halaman order.

4.2.7 Tampilan *Halaman Order*



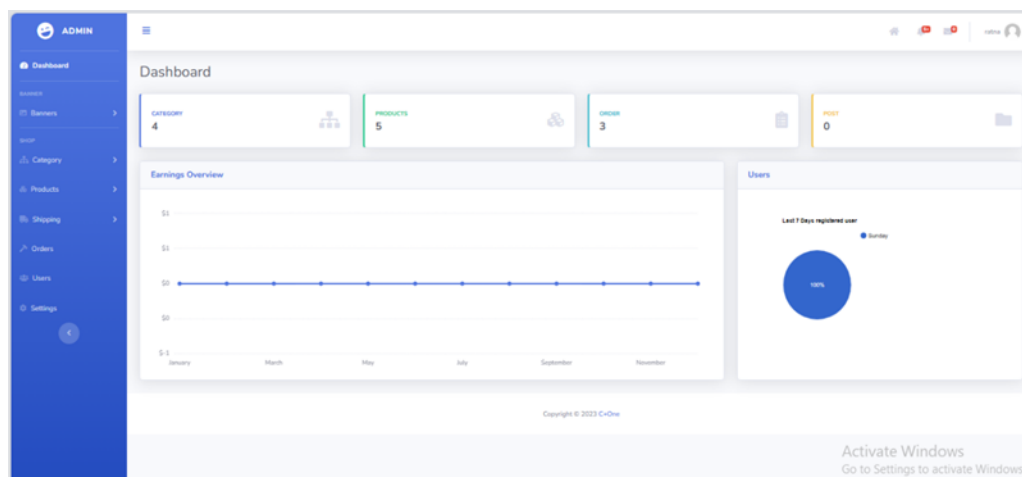
The screenshot shows the 'USER' dashboard with a sidebar menu and a search bar. The main content area displays 'Order Lists' with a table of order details. The table has columns for No., Date, Order No., Name, Email, Quantity, Shipping, Total Amount, Status, and Action. One order is listed with a total amount of Rp13.125.000.00.

No.	Date	Order No.	Name	Email	Quantity	Shipping	Total Amount	Status	Action
22	30/07/2023	ORD-SLSFK9FD	slow slow	slowslow@gmail.com	2	Rp	Rp13.125.000.00	✓	🔍

Gambar 7 Tampilan Dashboard *User*

Di halaman ini pelanggan dapat mengecek status orderan products yang sudah di checkout dan di bayar. Selain itu, pelanggan juga dapat melihat list product yang sudah pernah di-order sebelumnya oleh pelanggan.

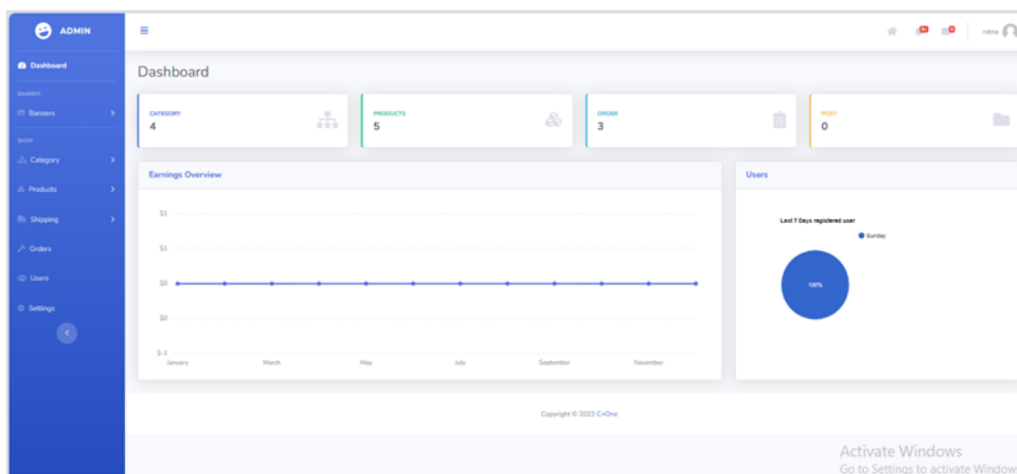
4.2.8 Tampilan *Dashboard Admin*



Gambar 8 Tampilan Dashboard *Admin*

Halaman ini berisikan menu-menu yang terdapat pada admin yang bisa di kelola.

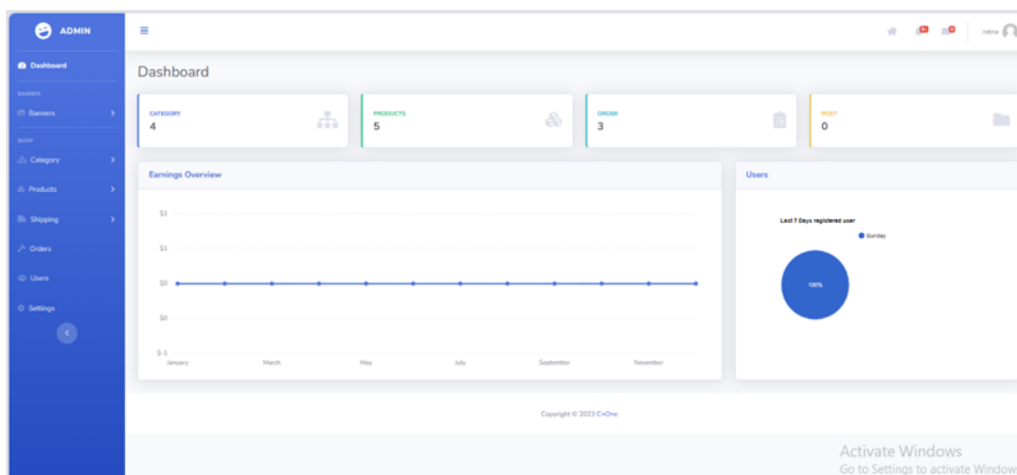
4.2.9 Tampilan *Order Admin*



Gambar 9 Tampilan Dashboard *Admin*

Halaman order ini dikelola oleh admin untuk menerima orderan, memproses, membatalkan dan juga menyelesaikan pemesanan dari pelanggan.

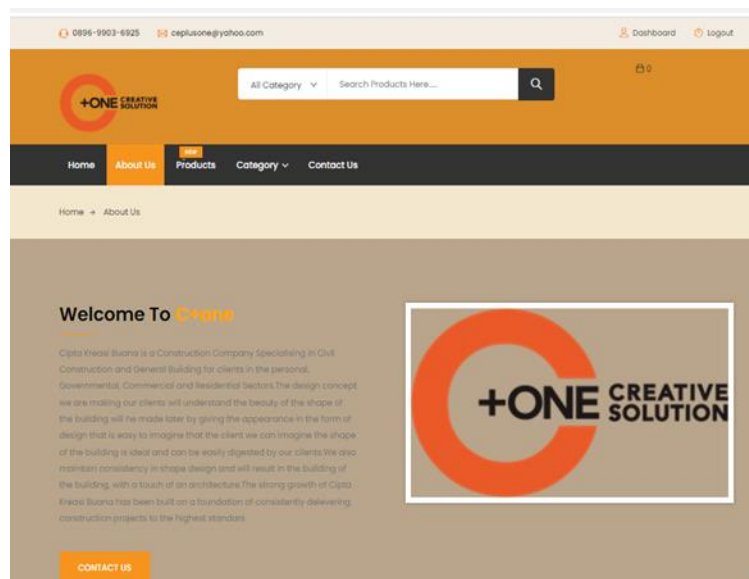
4.2.10 Tampilan *Order Detail Admin*



Gambar 10 Tampilan Dashboard *Admin*

Di halaman ini admin mengelola *orderan* yang masuk dari pelanggan yang telah melakukan *checkout* di halaman *checkout* milik pelanggan. Setelah mendapat notifikasi dan informasi dari pelanggan mengenai pembayaran, selanjutnya admin akan merubah status yang sebelumnya “New” akan menjadi “Payment Successful” bila sudah dibayar, lalu admin akan menyiapkan proses pengiriman sesuai *detail orderan* yang telah diterima dari pelanggan. Namun, bila tidak dibayar dalam maksimal 24 jam maka admin akan membuat status order-an menjadi “cancel”.

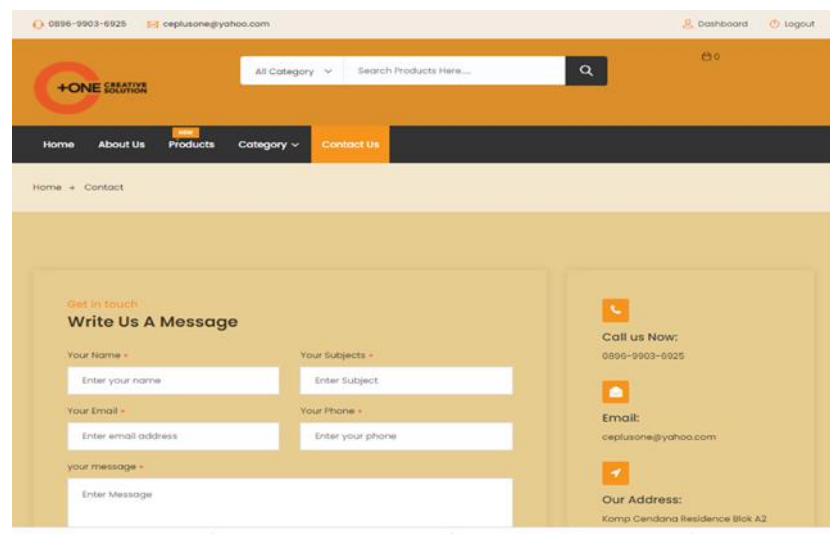
4.2.11 Tampilan Halaman *About Us*



Gambar 11 Tampilan About Us

Halaman ini berisikan informasi tentang Perusahaan PT. Cipta Kreasi Buana. Kegiatan usaha apa yang dilakukan oleh PT. Cipta Kreasi Buana

4.2.12 Tampilan Halaman *Contact Us*



Gambar 12 Tampilan Contact Us

Halaman ini berisi informasi mengenai nomor telepon dan email. Pelanggan juga dapat mengirim pesan secara langsung dengan penulis di halaman ini.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Interior pada PT Cipta Kreasi Buana Berbasis web Menggunakan Metode prototype, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut: Perancangan dan implementasi Sistem Informasi Pemesanan Interior berbasis website di PT Cipta Kreasi Buana menggunakan metode prototype akan memberikan efisiensi dalam proses pemesanan dan pengelolaan bisnis secara keseluruhan dengan langkah-langkah seperti analisis kebutuhan bisnis, perencanaan proyek, perancangan sistem, pengembangan website, uji coba dan validasi, pelatihan pengguna, perbaikan, dan evaluasi hasil. Dengan langkah-langkah ini, sistem akan membantu meningkatkan efisiensi operasional dan pengalaman pelanggan di perusahaan. PT Cipta Kreasi Buana

dapat meningkatkan visibilitas dan kepuasan pelanggan dengan berbagai langkah, termasuk membangun kesadaran merek, memiliki website yang menarik, monitoring pengiriman barang dengan menerapkan berbagai strategi, seperti sistem pelacakan transparan, pemberitahuan status pengiriman, portal pelanggan, layanan pelanggan yang responsif, umpan balik pelanggan, komunikasi proaktif, dan edukasi pelanggan. Dengan strategi ini, perusahaan dapat memberikan pengalaman pengiriman yang lebih baik dan membangun hubungan yang lebih kuat dengan pelanggan, meningkatkan kepuasan, dan memperkuat reputasi bisnis mereka. Tren teknologi dan digitalisasi memungkinkan PT Cipta Kreasi Buana untuk menarik pelanggan baru dengan berbagai cara, termasuk pemasaran digital, SEO, dan pemasaran konten melalui website. Melalui pemanfaatan teknologi ini, perusahaan dapat mencapai audiens yang lebih luas, membangun otoritas dalam industri, dan memberikan pengalaman pelanggan yang lebih baik, yang semuanya dapat meningkatkan penjualan dan pertumbuhan bisnis.

Saran

Berdasarkan informasi yang diperoleh penulis selama melakukan penelitian ini, penulis disini memberikan saran kepada PT Cipta Kreasi Buana antara lain:

- a. Mengembangkan perancangan ke depannya semoga bisa berbasis mobile (android dan IOS) demi mengikuti perkembangan dari teknologi dan juga dikembangkan ke aplikasi terbaru dengan fitur maupun performa yang lebih baik, misal menggunakan bahasa pemrograman Python.
- b. Rancangan aplikasi ini dirancang agar di masa depan dapat melakukan verifikasi dalam proses pembayaran tanpa memerlukan interaksi langsung dengan admin, serta menerapkan metode pengembangan sistem terbaru yang dapat menghasilkan hasil yang berbeda dari penelitian ini.
- c. Diharapkan ada pengembangan fitur export file untuk laporan pemesanan dan dapat diatur sesuai keinginan dari admin, seperti di-export per bulan, per minggu dan per tanggal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Supriyanti, Dedeh . Firmusetia ,Ariq Putra, & Muhammad Taufan Gunari (2022). Rancang Bangun Website Sistem Informasi Pemesanan Desain Interior Dan Eksterior Perkantoran. Journal CERITA, No.ISSN: 2461-1417 (Print) – 2655-2574 (online).
- [2] Asmara, J. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala). Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI), 2(1), 1–7.
- [3] Bahrudin, A., Permata, P., & Jupriyadi, J. (2020). Optimasi Arsip Penyimpanan Dokumen Foto Menggunakan Algoritma Kompresi Deflate (Studi Kasus :Studio Muezzart). Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi, 1(2), 14–18. <https://doi.org/10.33365/jiiti.v1i2.582>
- [4] Budi Mulyono, E., Purnama, B., & Effiyaldi, E. (2019). Sistem Informasi Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Green Photography Jambi. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Sistem Informasi, 1(4), 317–330.
- [5] Dhika, H., Isnain, N., & Tofan, M. (2019). Manajemen Villa Menggunakan Java Netbeans Dan Mysql. IKRA-ITH INFORMATIKA : Jurnal Komputer Dan Informatika, 3(2), 104–110. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/view/324>
- [6] Dwi Saputra, A., & I. Borman, R. (2020). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Foto Berbasis Android (Studi Kasus: Ace Photography Way Kanan). Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI), 1(2), 87–94. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [7] Kinaswara, T. A., Hidayati, N. R., & Nugrahanti, F. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Inventaris Berbasis Website Pada Kelurahan Bantengan | Kinaswara | Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK). Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 2(1), 71–75. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/1073>
- [8] 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.
- [9] Mahendra, A. T. (2020). KONSEP DESAIN TAS MODULAR FOTOGRAFI DAN VIDEOGRAFI. Jurnal Kreatif, 7(2), 59–67.
- [10] Pujiyanto, H. (2021). Metode Observasi Lingkungan dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa MTs. JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik, 2(6), 749–754. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i6.143>

- [11] Putra, H. N. (2018). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) dalam Perancangan Aplikasi Data Pasien Rawat Inap pada Puskesmas Lubuk Buaya. *Sinkron: Jurnal Dan Penelitian Teknik Informatika*, 2(2), 67–77. <https://jurnal.polgan.ac.id/index.php/sinkron/article/view/130>
- [12] Samsir, & Sitorus, J. H. P. (2021). Perancangan Sistem Monitoring Lokasi Kendaraan Menggunakan GPS U-Blox Berbasis Android. *Jurnal Bisantara Informatika (JBI)*, 5(1), 1–10.
- [13] Simargolang, M. Y., & Nasution, N. (2018). Aplikasi Pelayanan Jasa Laundry Berbasis WEB (Studi Kasus: Pelangi Laundry Kisaran). *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(1), 9. <https://doi.org/10.36294/jurti.v2i1.402>
- [14] Sofyan, A. A., Iqbal, M., & Awanda, I. (2018). Sistem Informasi Pelayanan dan Controlling Franchise Berbasis Web Rumah Makan Raja Raja. *Sisfotek Global*, 8(2), 1.
- [15] Sri Rahayu, Zainul Hakim, & Nurul Septiana. (2019). Sistem Informasi Administrasi Penjualan dan Jasa Air Conditioner (AC). *Jurnal Sisfotek Global*, 9(2), 1–9.
- [16] Sularno, & Srilagwanjit, A. E. (2019). Sistem Pengolahan Formulir Akademis Pada Stmik Dumai Berbasis Web. *L e n t e r a d u m a I*, 10(1), 41–49.
- [17] Syarifudin, A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengajuan dan Pelaporan Pembayaran Tunjangan Kinerja Kementerian Keuangan Menggunakan Metode PROTOTYPE. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 8(2), 149–158. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v8i2.641>
- [18] Usnaini, M., Yasin, V., & Sianipar, A. Z. (2021). Perancangan sistem informasi inventarisasi aset berbasis web menggunakan metode waterfall. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 1(1), 36. <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v1i1.415>
- [19] Wijaya, K., Supariyanto, R., & Istiawan, E. (2020). Implementasi Framework Bootstrap Dalam Perancangan Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Pada Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Quran Al-Ittifaqiah. *Jurnal Sistem Informasi*, 04(02), 7–11.
- [20] Yoko, P., Adwiya, R., & Nugraha, W. (2019). Penerapan Metode PROTOTYPE dalam Perancangan Aplikasi SIPINJAM Berbasis Website pada Credit Union Canaga Antutn. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 7(3), 212. <https://doi.org/10.24843/jim.2019.v07.i03.p05>.
- [21] Akbar, N., & Kurniawan, D. (2024). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN GADGET DI PT. KAFILAH TEKNOLOGI INDONESIA. *Jurnal Riset Teknik Komputer*, 1(1), 01-07.