

SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMESANAN KERTAS PERCETAKAN BERBASIS WEB STUDI KASUS pada CV. XYZ

Fauziah¹, Yusuf Aryo Wibowo² Irsyad Purbha Irwansyah³

^{1,2}Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam As-syafiiyah

¹fauziah.fst@uia.ac.id

ABSTRACT

Design of Web-Based Printing Paper Ordering and Sales Administration Information System: Case Study CV.XYZ. considerations centered on the use of outlined data frameworks to encourage authoritative forms in paper-print transactions. This framework was created for CV.XYZ, a company specializing in printed paper transactions and deployments. Important things in this framework include monitoring information management, recording exchange transactions, and reporting transactions using web innovations. The plans handled include analyzing existing frameworks, differentiating client needs, and planning modern frameworks using the waterfall model. This framework is planned to promote a method of recording transactions and orders, thereby providing a reasonable arrangement for companies to oversee their operations. This research also assesses the feasibility of the framework and its effect on the productivity and efficiency of CV.XYZ in general.

Keywords: *Printing Paper, Ordering, Sales Administration, Web Based, Information Systems, Case Studies, Waterfall, CV.XYZ.*

ABSTRAK

Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pemesanan dan Penjualan Kertas Cetak Berbasis Web: Studi Kasus CV.XYZ. pertimbangan yang berpusat pada penggunaan kerangka kerja data yang diuraikan untuk mendorong bentuk-bentuk otoritatif dalam transaksi kertas cetak. Kerangka kerja ini dibuat untuk CV.XYZ, sebuah perusahaan yang berspesialisasi dalam transaksi dan penyebaran kertas cetak. Hal-hal penting dalam kerangka kerja ini meliputi pengawasan pengaturan informasi, pencatatan pertukaran transaksi, dan laporan transaksi dengan menggunakan inovasi web. Rencana yang ditangani mencakup analisis kerangka kerja yang ada, membedakan kebutuhan klien, dan merencanakan kerangka kerja modern dengan menggunakan model waterfall. Kerangka kerja ini direncanakan untuk mendorong metode pencatatan transaksi dan pesanan, sehingga memberikan pengaturan yang masuk akal bagi perusahaan dalam mengawasi operasi mereka. Penelitian ini juga menilai kelayakan kerangka kerja dan pengaruhnya terhadap produktivitas dan efisiensi CV.XYZ secara umum.

Kata kunci: *Kertas Cetak, Pemesanan, Administrasi Penjualan, Berbasis Web, Sistem Informasi, Studi Kasus, Waterfall, CV.XYZ.*

I. PENDAHULUAN

Latar belakang

Pada era digital yang semakin berkembang pesat seperti saat ini, tak dapat dipungkiri bahwa teknologi informasi telah menjadi bagian yang sangat penting dalam dunia bisnis. Banyak perusahaan yang berusaha untuk memanfaatkan teknologi informasi guna meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam operasional bisnis mereka. Salah satunya adalah CV. XYZ yang merupakan perusahaan yang memiliki pengalaman dalam bidang penjualan kertas percetakan.

Dalam pengembangan sistem informasi ini, penulis menggunakan metode pengembangan sistem informasi berbasis web yang sudah terbukti efektif. Metode ini meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi sistem, dan pengujian sistem. Diharapkan dengan adanya sistem informasi administrasi penjualan dan pemesanan kertas percetakan berbasis web ini, CV. XYZ dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam proses administrasi penjualan dan pemesanan mereka. Selain itu, sistem informasi ini juga dapat membantu CV. XYZ dalam melakukan tracking data pelanggan dan penjualan, sehingga dapat memudahkan untuk meningkatkan layanan. Melalui penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi yang positif bagi perusahaan dalam meningkatkan efisiensi dan produktivitas operasional bisnis. Selain itu, diharapkan juga dapat memberikan solusi bagi masalah-masalah yang ada pada sistem administrasi penjualan dan pemesanan kertas percetakan yang digunakan oleh CV. XYZ.

Rumusan Masalah

Dari penjabaran latar belakang penelitian ini, maka dapat disimpulkan beberapa masalah yaitu:

1. Bagaimana membuat sebuah system pengelolaan data penjualan dan pemesanan berbasis web yang dapat membantu karyawan bekerja secara efisien?
2. Bagaimana merancang sebuah website yang dapat melihat informasi secara lebih mudah dan cepat?
3. Bagaimana cara memastikan sistem informasi administrasi penjualan dan pemesanan yang dirancang, dapat diintegrasikan dengan sistem yang sudah ada di CV. XYZ?
4. Batasan masalah

Karena keterbatasan waktu penelitian dan agar pembahasan materi tidak melebar maka dibuatlah pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan menggunakan studi kasus pada CV. XYZ sebagai acuan.
2. Pada penelitian ini pelanggan hanya dapat memesan produk melalui chat atau email kepemilik usaha.
3. Sistem informasi yang dirancang hanya dapat diakses oleh admin dan tidak terbuka untuk publik.
4. Penelitian ini tidak akan membahas masalah keamanan jaringan dan infrastruktur teknologi informasi yang digunakan oleh CV. XYZ.
5. Penelitian ini tidak membahas sistem pembayaran secara online.

Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi sistem informasi ini yaitu:

1. Bagi Penulis
 - 1) Menambah wawasan dan pengalaman dalam penulisan tugas akhir dibidang programming dan sistem informasi.
 - 2) Mensosialisasikan dan menerapkan teori dan ilmu yang di peroleh selama masa perkuliahan pada studi kasus sungguhan.
2. Bagi Persusahaan
 - 1) Memudahkan dalam pengelolaan data-data dan pemesanan.
 - 2) Membantu dalam pengarsipan laporan pemesanan yang masuk ke dalam system.
3. Bagi Universitas
 - 1) Membantu mahasiswa untuk mendapatkan gelar S1 di bidang Teknik informatika.
 - 2) Menjadi bahan referensi untuk dikembangkan kembali jika menemukan kasus yang sama.

II. METODE PENELITIAN

Sistem

Menurut (Rahayu, Hakim, & Septiana, 2019) menjelaskan bahwa Sistem sebagai kumpulan atau grup dari bagian atau komponen apapun baik fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerjasama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan.

Penjualan dan Pemesanan

Menurut (Rahayu, Hakim, & Septiana, 2019) menjelaskan bahwa Adanya penjualan dapat tercipta suatu proses pertukaran barang atau jasa antara penjual dan pembeli. sedangkan pada Harsinta & Nursari, (2020 h:63) menjelaskan Pemesanan adalah Proses pembelian suatu barang atau jasa yang dilakukan oleh konsumen kepada penjual sebelum konsumen mendapatkan barang. Langkah pemesanan yang paling sederhana adalah dengan melakukan kontak langsung kepada penjual kemudian konsumen memesan barang atau jasa yang diinginkan. Pemesanan barang atau jasa saat ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, baik secara lisan maupun dengan dunia maya.

Website

Dalam buku (Abdulloh, 7 in 1, 2018) Menjelaskan Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia. Halaman website dibuat menggunakan bahasa standar yaitu HTML. Skrip HTML ini akan diterjemahkan oleh web browser sehingga dapat ditampilkan dalam bentuk informasi yang dapat dibaca oleh semua orang.

Browser

Dalam (Abdulloh, 7 in 1, 2018) Menjelaskan "Web browser digunakan untuk menampilkan dan mengetes hasil program. Beberapa skrip CSS3 dan HTML5 ada yang hanya support pada web browser tertentu dan tidak support pada yang lain, sehingga menggunakan lebih dari satu web browser akan lebih baik. Walaupun untuk kebanyakan browser versi terbaru sudah support hampir semua fitur CSS3 dan HTML5".

Menurut (Abdulloh, 7 in 1, 2018) "HTML merupakan singkatan dari hypertext markup language yaitu bahasa standart web yang dikelola penggunaannya oleh W3C (World Wide Web Consortium) berupa tag-tag yang menyusun struktur halaman website yang menempatkan setiap element website sesuai layout yang diinginkan".

Menurut (Abdulloh, 7 in 1, 2018) "CSS adalah singkatan dari Cascading Style Sheet yaitu dokumen web yang berfungsi mengatur elemen HTML dengan berbagai property yang tersedia sehingga dapat tampil dengan berbagai gaya yang diinginkan. Sebagian orang menganggap CSS bukan termasuk salah satu bahasa

pemrograman kerana memang strukturnya yang sederhana, hanya berupa kumpulan-kumpulan aturan yang mengatur style elemen HTML".

Jquery

Menurut (Abdulloh, 7 in 1, 2018) "jQuery merupakan salah satu dari sekian banyak JavaScript library, yaitu kumpulan fungsi JavaScript yang siap pakai, sehingga mempermudah dan mempercepat dalam membuat kode JavaScript. Dengan menggunakan jQuery, skrip JavaScript yang panjang dapat disingkat menjadi beberapa baris kode saja".

Bootstrap

Menurut (Abdulloh, 7 in 1, 2018) "Bootstrap merupakan salah satu framework CSS paling populer dari sekian banyak framework CSS yang ada. Bootstrap memungkinkan desain sebuah web menjadi responsif sehingga dapat dilihat dari berbagai macam ukuran device dengan tampilan tetap menarik. Bootstrap juga membuat proses pengaturan desain menjadi lebih cepat karena tidak perlu lagi banyak menulis CSS, bahkan hampir tidak perlu kecuali jika memerlukan pengaturan desain yang berbeda dengan style Bootstrap".

PHP

Menurut (Abdulloh, 7 in 1, 2018) "PHP merupakan kependekan dari PHP Hypertext Preprocessor yaitu bahasa pemrograman web yang dapat disisipkan dalam skrip HTML dan bekerja di sisi server. Tujuan dari bahasa ini adalah membantu para pengembangan web untuk membuat web dinamis dengan cepat".

Menurut (Hariyanto, 2020) "Basis data atau database adalah kumpulan informasi yang disimpan di komputer secara sistemik dalam bentuk tabel-tabel, sehingga dapat diolah untuk memperoleh informasi dari record yang tersimpan dalam kolom-kolom pada tabel. Keberadaan database dalam sebuah aplikasi sangat penting, dimana dengan adanya database ini akan memungkinkan pengolahan data lebih dinamis". Sedangkan Menurut (Abdulloh, 7 in 1 Pemrograman Web Untuk Pemula, 2018) "DBMS yaitu sistem perangkat lunak yang menyediakan layanan bagi user untuk membuat, mengontrol dan mengakses database".

MYSQL

Menurut (Fathansyah, 2018) "MySQL merupakan DBMS yang pertama kali mulai dikembangkan tahun 1994 oleh sebuah perusahaan software bernama TcX Data Konsult AB yang di kemudian hari berganti label menjadi MySQL-AB. "My"

pada kata MySQL sebenarnya bukan berarti MY dalam bahasa Inggris, tetapi konon merupakan nama putri dari Michael Widenius, pemrogram DBMS tersebut”.

Mockup







Menurut (Nabila, Ely, & Heru, 2018) menjelaskan bahwa “MockUp adalah sebuah media visual atau preview dari sebuah konsep desain “datar” yang diberikan efek visual sehingga hasilnya sangat menyerupai wujud nyata, mockUp dapat memberikan gambaran nyata dari sebuah konsep desain bagaimana konsep itu akan terlihat nantinya jika sudah diaplikasikan menjadi atau kedalam benda nyata. MockUp juga dapat menambahkan nilai visual dari sebuah konsep desain”.

Usecase Diagram

Menurut (Munawar, 2021) “Use case adalah deskripsi fungsi dari sebuah system dari perspektif pengguna. Use case bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara user (pengguna) sebuah system dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah system dipakai. Urutan langkah-langkah yang menerangkan antara pengguna dan system disebut scenario. Setiap scenario mendeskripsikan urutan kejadian. Setiap urutan diinisialisasi oleh orang, system yang lain, perangkat keras atau urutan waktu”.

Activity Diagram

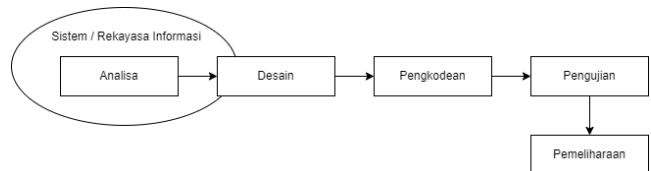
Menurut (Munawar, 2021) “Activity diagram adalah bagian penting dari UML yang menggambarkan bagian-bagian penting dari kerangka kerja. Alasan prosedural, siklus bisnis, dan proses kerja bisnis dapat dengan mudah digambarkan dalam diagram aksi. Garis besar tindakan memainkan peran seperti diagram alir, namun perbedaannya dengan diagram alir adalah bahwa diagram tindakan dapat menegakkan cara berperilaku yang sama sementara diagram alir tidak”.

Simbol	Keterangan
 Status awal	Aktivitas memiliki sebuah status awal.
 Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
 Percabangan / Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
 Penggabungan / Join	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
 Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
 Swimlane	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

Gambar 2. 1 Activity Diagram

Metode Waterfall

Metode Waterfall atau Model Air Terjun adalah salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang linear dan berurutan. Pada metode ini, setiap fase dari proses pengembangan perangkat lunak harus selesai sebelum fase berikutnya dimulai. Tahap-tahap yang harus dilakukan pada metode Waterfall mencakup analisis kebutuhan, desain, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan. Dalam (Christy & Al, 2020) “Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau support dari analisis, desain pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung”.



Gambar 2. 2 Metode Waterfall

Blackbox Testing

Menurut (Nabila, Ely, & Heru, 2018) menjelaskan bahwa “Black Box Testing adalah tipe testing yang memperlakukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya. Jenis testing ini hanya memandang perangkat lunak dari sisi spesifikasi dan kebutuhan yang telah didefinisikan pada saat awal perancangan. Sehingga para tester memandang perangkat lunak seperti layaknya sebuah “kotak hitam” yang tidak penting dilihat isinya, tapi cukup dikenai proses testing dibagian luar”.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

.Waktu dan Tempat Penelitian

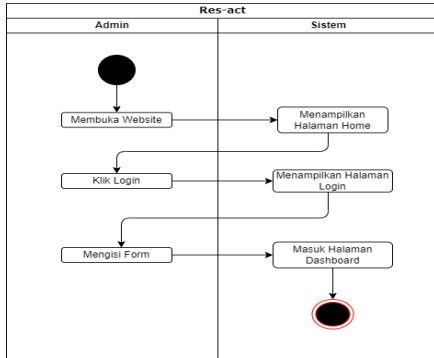
Penelitian dilaksanakan di CV. xyz. Bertempat di Kranji, Kota Bekasi, Jawa Barat adapun waktu penelitian di mulai dari Februari 2023 hingga July 2023 dapat dilihat pada table dibawah ini:

Kegiatan	Bulan																							
	Februari				Maret				April				Mei				Juni				July			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan Data	■	■	■	■																				
Analisis Sistem	■	■	■	■																				
Desain Sistem					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Pengkodean Sistem									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Pengujian Sistem																								
Implementasi																								

Gambar 3. 1 Waktu penelitian

Desain Activity Diagram

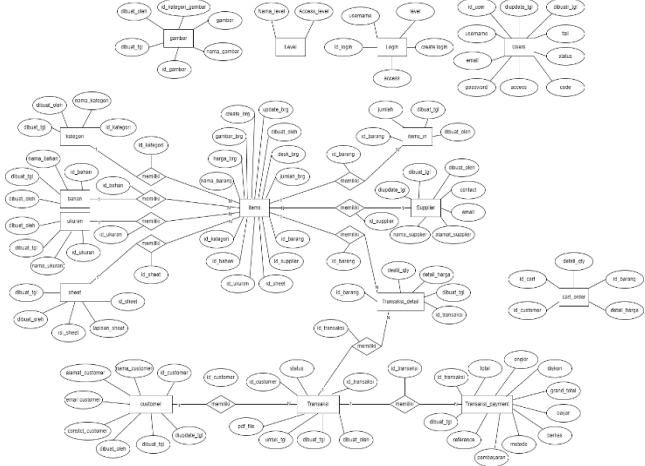
Berdasarkan use case yang dibuat maka diperoleh activity diagram berdasarkan actor yang terlibat pada use case diagram, pada activity ini hanya menampilkan gambaran besar dari actor usecase admin yaitu sebagai berikut:



Gambar 3. 5 Activity Admin

3. Desain ER-Diagram

Berikut ini adalah desain ER-Diagram yang digunakan sebagai sistem database pada aplikasi ini:



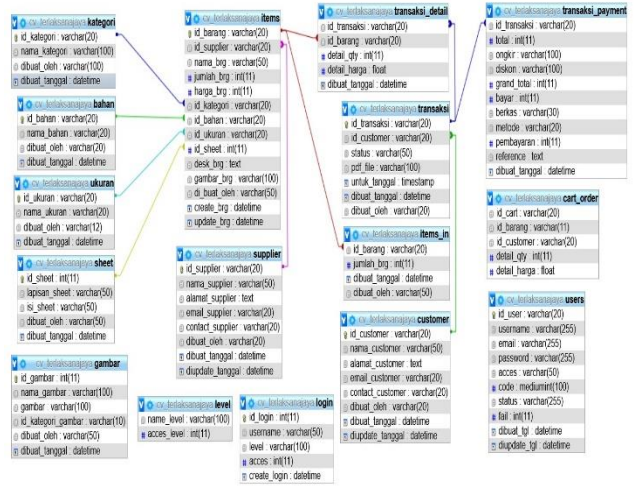
Gambar 3. 6 ER-Diagram

Adapun penjelasan hubungan antar entitas atau kardinalitas antar entitas ada pada gambar dibawah ini:

No	Entitas	Kardinalitas	Hubungan	Kardinalitas	Entitas
1	items	N	Memiliki	1	Kategori
2	Items	N	Memiliki	1	Bahan
3	Items	N	Memiliki	1	Ukuran
4	Items	N	Memiliki	1	Sheet
5	Items_in	N	Memiliki	1	Items
6	Items	N	Memiliki	1	Supplier
7	Items	1	Memiliki	N	Transaksi_detail
8	Transaksi	1	Memiliki	N	Transaksi_detail
9	Transaksi	N	Memiliki	1	Customer
10	Transaksi	1	Memiliki	N	Transaksi_payment

Gambar 3. 7 Kardinalitas antar entitas

Adapun hasil dari ER-Diagram yang diimplementasikan kedalam DBMS menggunakan MySQL, berikut ini adalah table dan skema relasi dari antar table / entitas :



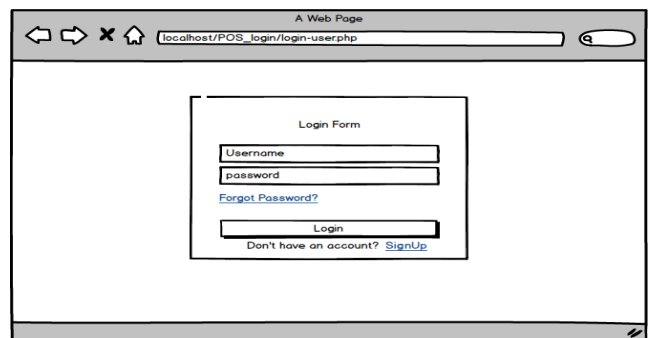
Gambar 3. 8 Table dan relasi database

Mockup

Berikut ini adalah beberapa rancangan awal desain antar muka dari aplikasi yang akan dipakai pada perusahaan sesuai dengan request dari narasumber yang terdapat pada table wawancara.

Authentikasi

Pada halaman autentikasi ini, user / pengguna dapat mengisi email dan password jika sudah memilikinya. jika sudah memiliki bisa langsung mengisi dengan yang sudah terdaftar agar dapat masuk ke halaman berikutnya. Berikut ini adalah desain mockupnya:

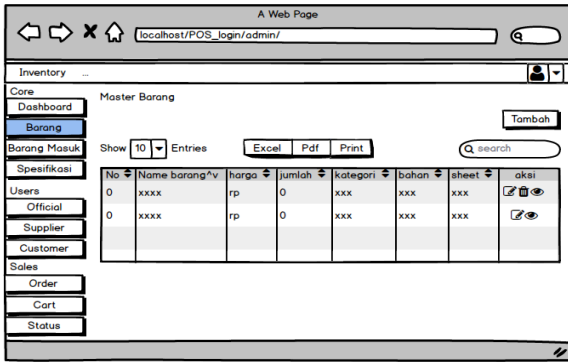


Gambar 3. 9 Mockup Authentikasi

Barang

Pada Halaman Ini terdapat barang apa saja yang tersedia ditampilkan, pada halaman ini juga Admin dapat melakukan Create, Read, Update dan Delete

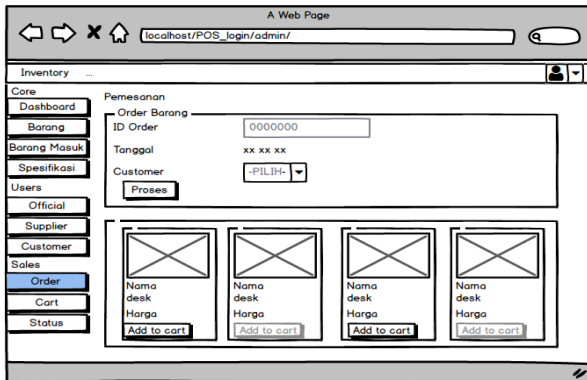
pada barang sesuai dengan keinginan. Berikut adalah desainnya mockupnya:



Gambar 3. 10 Mockup Barang

Order

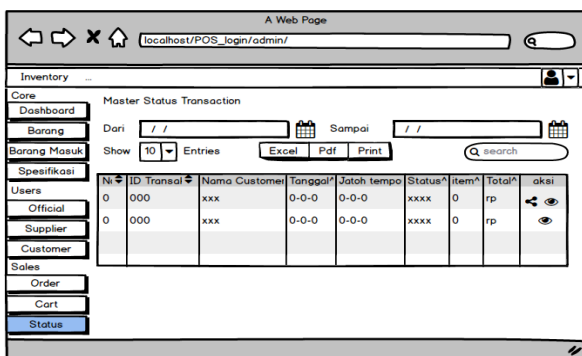
Pada halaman ini admin dapat menambah transaksi baru. Berikut adalah desain mockupnya:



Gambar 3. 11 Mockup Order

Transaksi

Pada halaman ini admin dapat melihat semua transaksi yang telah dilakukan baik yang sudah selesai, yang masih berjalan ataupun yang sudah dicancel karna beberapa hal. Berikut adalah desain mockupnya:

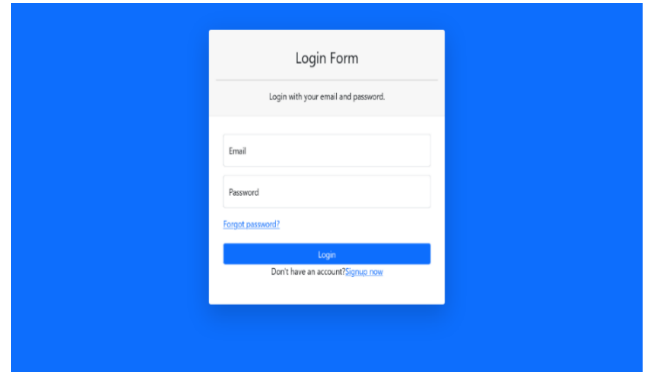


Gambar 3. 12 Mockup Transaksi

Penulisan Kode Program

Pada tahap pengkodean, desain harus ditranslasikan ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan. penulis membuat program komputer yang sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain menggunakan beberapa software penulisan kode program seperti Visual Studio Code dan PHPStorm. Pada tahap ini juga bisa diartikan sebagai implementasi dari hasil yang dibuat pada rancangan sistem sebelumnya dengan menerjemahkan ke dalam bahasa pemrograman.

Authentikasi



Gambar 3. 13 Tampilan Authentikasi

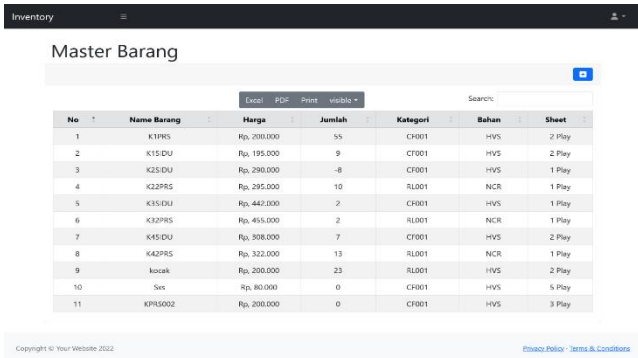
Pada halaman autentikasi ini, user / pengguna dapat mengisi email dan password jika sudah memilikinya. Jika belum memiliki pengguna dapat daftar terlebih dahulu, jika sudah memiliki bisa langsung mengisi dengan yang sudah terdaftar agar dapat masuk ke halaman berikutnya.

Dibawah ini adalah source code bagaimana fitur Authentikasi ini mengelola semua data-data user dilatar belakang:

```
function login() {
    $token = $_SESSION['token'];
    if (empty($_POST['email']) || empty($_POST['password'])) {
        $SESSION['alert'] = warningAlert('Warning!', 'Email / Password tidak boleh kosong!');
        return false;
    }
    $email = mysqli_real_escape_string($conn, $_POST['email']);
    $password = mysqli_real_escape_string($conn, $_POST['password']);
    $check_email = "SELECT * FROM users WHERE email = '$email'";
    $result = mysqli_query($conn, $check_email);
    //cek Email jika sudah terdaftar
    if (mysqli_num_rows($result) == 0) {
        $SESSION['alert'] = warningAlert('Warning!', 'Your email (email) is not registered');
        return false;
    }
    if (mysqli_num_rows($result) > 0) {
        //cek Password
        $row = mysqli_fetch_array($result);
        if (password_verify($password, $row['password'])) {
            //cek Status
            if ($row['status'] == 'verified') {
                //cek Ban
                if ($row['fail'] > 2) {
                    $SESSION['alert'] = dangerAlert('Danger!', 'Your account is being banned, please contact admin');
                }
                $sql = "UPDATE users SET fail = 0 WHERE email = '$email'";
                $result = mysqli_query($conn, $sql);
                $SESSION['email'] = $email;
                $SESSION['password'] = $password;
                $SESSION['token'] = $token;
                //cek Max limit
            }
        }
    }
}
```

Gambar 3. 14 SRC Authentikasi

2. Barang



No	Name Barang	Harga	Jumlah	Kategori	Bahan	Sheet
1	K1PRS	Rp. 200.000	55	CF001	HVS	2 Play
2	K1SDU	Rp. 195.000	9	CF001	HVS	2 Play
3	K2SDU	Rp. 290.000	-8	CF001	HVS	1 Play
4	K2PRS	Rp. 295.000	10	FL001	NCR	1 Play
5	K3SDU	Rp. 442.000	2	CF001	HVS	1 Play
6	K3PRS	Rp. 415.000	2	FL001	NCR	1 Play
7	K4SDU	Rp. 308.000	7	CF001	HVS	2 Play
8	K4PRS	Rp. 322.000	13	FL001	NCR	1 Play
9	kocak	Rp. 200.000	23	FL001	HVS	2 Play
10	Ses	Rp. 80.000	0	CF001	HVS	5 Play
11	KPMS002	Rp. 200.000	0	CF001	HVS	3 Play

Gambar 3. 15 Tampilan galaman barang

Pada Halaman Ini terdapat barang apa saja yang tersedia ditampilkan, pada halaman ini juga Admin dapat melakukan Create, Read, Update dan Delete pada barang sesuai dengan keinginan.

Dibawah ini adalah source code bagaimana fitur Barang ini mengambil semua data-data barang dari server:

fitur halaman ini admin dapat menambahkan transaksi baru. Sesuai dengan request dari customer dan barang yang tersedia.

Dibawah ini adalah source code bagaimana fitur Order ini mengambil semua data-data barang dari server:

```
<div class="row card mb-4">
<div class="card-header">
<strong>Order Barang</strong>
</div>
<form action="index.php?page=order" method="post">
<div class="card-body">
<table class="table table-bordered">
<thead>
<tr>
<th>ID Order</th>
<td>
<input type="text" value="" set_id() />
</td>
</tr>
<tr>
<th>Tanggal</th>
<td><input type="text" value="" date(YYYY-MM-DD) />
</td>
</tr>
<tr>
<th>Customer</th>
<td>
<input type="text" value="" set_id() />
</td>
</tr>
</tbody>
</table>
</div>
</form>
```

Gambar 3. 1.6 SRC Order

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan rancangan dan implementasi sistem informasi administrasi penjualan dan pemesanan, maka dapat disimpulkan:

1. Dengan Sistem informasi ini administrasi penjualan tercatat secara otomatis didalam

system sehingga lebih efisien dibandingkan pencatatan secara manual.

2. Dengan adanya system informasi administrasi yang sudah terkomputerisasi dapat meningkatkan efisien kerja.
3. Meminimalkan kesalahan dan duplikasi dalam penginputan data.
4. Data yang dirubah didalam sistem akan memiliki histori pencatatan secara otomatis.

Saran

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur sesuai kebutuhan yang akan datang.
2. Seiring dengan perkembangan bisnis ini diharapkan adanya fitur pemesanan dan pembayaran secara e-Banking dari sisi customer.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2018). *7 in 1 Pemrograman Web Untuk Pemula*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Christy, P. R., & Al, f. U. (2020). Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi. *RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PENJUALAN PRODUK HYGIENE BERBASIS WEB PADA PT. INDOCARE PACIFIC*, 2, 1-6.
- Fathansyah. (2018). *Basis Data Revisi Ketiga*. Bandung: Informatika Bandung.
- Hariyanto, A. (2020). *Membuat PPDB Sekolah Dan Computer Best Test Dengan PHP + Mysql*. Yogyakarta: CV. Lokomedia.
- Munawar. (2021). *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan UML (Unfined Modeling Language)*. Bandung: Informatika Bandung.
- Nabila, R., Ely, R., & Heru, N. (2018). e-Proceeding of Applied Science. *Aplikasi Pendaftaran dan Transaksi Pasien Klinik Hewan di Bandung Berbasis Web*, 4, 1512-1520.
- Rahayu, S., Hakim, Z., & Septiana, N. (2019). JURNAL SISFOTEK GLOBAL. *Sistem Informasi Administrasi Penjualan dan Jasa*, 79-83.