

SISTEM INFORMASI PROYEK PESANAN PELANGGAN PADA PT SRI INDAH MANDIRI

Hendry¹, Mesri Silalahi²

¹Program Studi Sistem Informasi, Universitas Putera Batam

²Dosen Program Studi Sistem Informasi, Universitas Putera Batam

email: pb191510013@upbatam.ac.id

ABSTRACT

In today's rapidly developing technology era, the use of technology is already familiar. Today's human life cannot be separated from the use of technology. PT Sri Indah Mandiri is one of the distributors of building materials on the island of Batam, which provides various kinds of building materials. So far, orders for building materials have been made verbally, namely by telephone or when buyers come directly to the office to place orders. Currently, orders made verbally via telephone often result in miscommunication. When this happens, PT Sri Indah Mandiri as the seller, must resend the goods according to the buyer's order, causing the buyer to be slow in getting the materials he needs, which can disrupt the smooth running of their work. This study aims to design a customer order project information system to improve accuracy and reduce the time to order building materials for PT Sri Indah Mandiri. The system design method used is an agile method with the scrum model. The results of the study show that the designed system can eliminate miscommunication and reduce the time needed to order goods so as to increase the operational efficiency and effectiveness of PT Sri Indah Mandiri.

Keywords: *Project, Order, Customer.*

PENDAHULUAN

Di zaman teknologi yang berkembang pesat saat ini, penggunaan teknologi sudah tidak asing lagi. Kehidupan manusia saat ini sudah tidak bisa lepas dari penggunaan teknologi. Kini penggunaan teknologi sudah melekat di berbagai aspek kegiatan manusia, seperti penggunaan teknologi sebagai sarana hiburan, penggunaan teknologi untuk memberikan informasi dan berita baik secara akademis maupun non akademis, serta penggunaan teknologi dalam dunia bisnis untuk meningkatkan kepuasan pelanggan.

PT Sri Indah Mandiri merupakan salah satu distributor bahan bangunan di pulau Batam, yang menyediakan berbagai macam bahan bangunan seperti semen, gypsum, marmer, kayu, beton, aluminium besi, baja ringan, cat dan lain sebagainya. Selama ini, untuk melakukan pemesanan bahan bangunan dilakukan secara lisan yaitu melalui telepon ataupun pembeli datang secara langsung ke kantor untuk melakukan pemesanan. Saat ini pemesanan yang dilakukan secara lisan melalui telepon sering terjadinya miskomunikasi, yaitu kesalahpahaman pesan yang dimaksud oleh penerima pesan dari pemberi pesan.

Sebagai ilustrasi, misalkan pembeli ingin memesan semen 10 kg dan cat 5 kg. Tetapi karena miskomunikasi, barang yang dikirimkan ke pelanggan adalah 5 kg semen dan 10 kg cat. Ketika hal ini terjadi, maka PT Sri Indah Mandiri sebagai penjual, harus mengirim ulang barang sesuai dengan pesanan pembeli, hal ini menjadi suatu hambatan bagi penjual maupun pembeli, menyebabkan pembeli lambat dalam mendapatkan bahan yang ia perlukan, sehingga dapat mengganggu kelancaran pekerjaan mereka. Untuk menghindari terjadinya miskomunikasi, tidak jarang juga pembeli datang secara langsung ke kantor untuk melakukan pemesanan. Akan tetapi, untuk mengunjungi kantor secara langsung, pembeli tentunya perlu mengalokasikan waktu untuk mendatangi kantor, sehingga hal ini juga dapat memperlambat proses pembelian bahan bangunan dan dapat menjadi suatu beban bagi pembeli, jika pembeli sedang dalam keadaan terburu-buru.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut, terlihat bahwa sistem pemesanan bahan bangunan yang ada pada PT Sri Indah Mandiri saat ini kurang akurat dan juga membutuhkan waktu untuk melakukan pemesanan ke kantor. Maka untuk membantu meningkatkan keakuratan dan mengurangi waktu pemesanan bahan bangunan PT Sri Indah Mandiri, diperlukannya suatu sistem informasi untuk membantu manajemen pesanan bahan bangunannya. Dengan ada permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sistem informasi proyek pesanan pelanggan pada PT Sri Indah Mandiri dan membuktikan bahwa dengan menggunakan sistem informasi ini, dapat menghilangkan miskomunikasi serta

mengurangi waktu yang diperlukan dalam memesan barang sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas operasional PT Sri Indah Mandiri.

KAJIAN TEORI

2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah gabungan dari komponen yang saling bekerja sama dalam mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi yang berkaitan untuk mendukung pengendalian, koordinasi dan pengambilan keputusan (Romindo & Hondro, 2018). Sistem informasi berfungsi untuk mencapai suatu target atau tujuan yang biasanya mencakup sejumlah komponen seperti manusia, komputer, teknologi informasi dan biasanya terdapat sesuatu yang akan diproses berupa data menjadi informasi (Batubara, Raihan, Tanjung, Fadlurohman, & Can, 2022). Dapat dikatakan bahwa sistem informasi adalah sebuah sistem dalam organisasi yang mendukung operasi pengolahan transaksi harian dan kegiatan lainnya dari suatu organisasi yang menghasilkan laporan-laporan yang diperlukan (Koswoyo & Mauludin, 2021).

2.2 SDLC

SDLC (Software Development Life Cycle) digunakan untuk menghasilkan *software* (perangkat lunak) dalam waktu yang singkat dan biaya yang rendah dengan memanfaatkan proses pengembangan (Purwanto, Wijaya, Timotius, & Trisno, 2022). *SDLC (Software Development Life Cycle)* biasanya memiliki tahapan-tahapan yang terstruktur dalam pengembangan sistem, yang dimulai dari analisis sistem hingga proses pembuatan sistem yang dilaksanakan oleh

pemrogram sistem (Lesmana & Silalahi, 2022).

2.3 Agile

Metode *agile* adalah salah satu metode dalam *SDLC (Software Development Life Cycle)* yang tahapan pengembangannya lebih berfokus pada orang dan hubungan antar satu sama lain, fungsi perangkat lunak, koalisi pelanggan dan perubahan daripada metode, alat, kontrak dan rencana (Hayat, Rehman, Arif, Wahab, & Abbas, 2019). Metode *agile* memberikan tahapan perencanaan yang adaptif, pengembangan evolusioner, pengiriman awal, peningkatan yang berkelanjutan dan perubahan persyaratan yang fleksibel setiap saat selama proses pengembangan sistem (Mallidi & Sharma, 2021).

2.4 PHP

PHP dikembangkan pada tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf, yang digunakan sebagai bahasa pemrograman umum *server-side scripting* yang didesain untuk pengembangan web (Irianto, Anshori, & Mas'udi, 2020). *PHP* sendiri merupakan sebuah akronim rekursif untuk *PHP Hypertext Preprocessor*, dan merupakan sebuah perangkat lunak *open source* dengan bahasa pemrograman *server-side scripting*, yaitu dimana semua *script* dari *PHP* diproses dan dijalankan seluruhnya oleh *server* (Chandra & Amrizal, 2023). *PHP* secara luas banyak digunakan untuk pembuatan dan pengembangan sebuah *website* dan bisa digunakan bersamaan dengan *HTML* (Sasono, 2020).

2.5 Database

Database atau basis data terdiri atas dua kata, yaitu basis dan data. Basis memiliki arti sebagai markas atau gudang, tempat

berkumpul. Sedangkan data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia, barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan dan sebagainya yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, suara atau kombinasinya (Mulyanto & Khasanah, 2018).

2.6 MySQL

MySQL adalah *software* atau perangkat lunak sistem manajemen *database* atau basis data yang sangat populer digunakan untuk pembangunan aplikasi web yang menggunakan *database* atau basis data sebagai sumber dan pengelola datanya, terutama dikalangan pemrograman web (Batubara et al., 2022). *MySQL* sebagai *software* atau perangkat lunak sistem manajemen *database* atau basis data ini bersifat *open source* dan bertujuan untuk menangani sistem manajemen *database* atau basis data dan sistem manajemen *database* atau basis data relasional (*Relational Database Management System*) (Nasution & Sari, 2020).

2.7 Javascript

Javascript pada awalnya diberi nama *LiveScript* yang pertama kali diperkenalkan oleh Netscape pada tahun 1995 memiliki fungsi sebagai bahasa sederhana untuk browser Netscape Navigator 2 (Sahi, 2020). *Javascript* ini merupakan *script* program berbasis klien (*client based*) yang dieksekusi oleh *browser* sehingga dapat membuat halaman web melakukan aktifitas dan tugas tambahan yang tidak dapat dilakukan oleh *script HTML* biasa (Noviantoro, Silviana, Fitriani, & Permatasari, 2022). Sepanjang sejarah internet, *javascript* ini adalah bahasa *script* pertama yang dikembangkan untuk

web, yang memberikan kemampuan tambahan terhadap bahasa *HTML* dengan memberikan izin untuk mengeksekusi perintah di sisi *user* pada *browser* (Sahi, 2020).

2.8 Proyek

Proyek adalah sebuah aktifitas usaha yang kompleks dan sifatnya tidak rutin, memiliki keterbatasan terhadap waktu, anggaran, sumber daya, serta memiliki spesifikasi tersendiri atas produk yang akan dihasilkan (Nurhidayat, Arianto, & Bhirawa, 2021). Dengan kata lain, proyek dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang memiliki waktu dimensi yang terbatas, dengan alokasi sumber dana dan sumber daya tertentu, yang berguna untuk mewujudkan suatu gagasan serta mendapatkan tujuan tertentu setelah gagasan tersebut layak untuk dilaksanakan (Sana Ose, Mochtar, & Tohir, 2020).

2.9 Pemesanan

Pemesanan dalam arti umum menurut Edwin dan Chris dalam (Satri & Thahjo Seabtion, 2019) adalah suatu perjanjian antara dua pihak atau lebih yang meliputi perjanjian pemesanan produk barang ataupun jasa. Pemesanan barang atau jasa ini biasanya diikuti oleh transaksi finansial berupa pembayaran terhadap produk atau jasa yang diinginkan sebagai suatu indikator atas rencana atau keinginan untuk memiliki atau membeli barang dan jasa tersebut (Utama, Putra, & Satwika, 2019). Dalam arti lain pemesanan adalah proses, pembuatan, cara memesan barang atau jasa kepada orang lain (Handrianto & Sanjaya, 2020). Jadi pemesanan adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh pelanggan sebelum membeli suatu barang atau jasa (Julianto & Setiawan,

2019). Kelanjutan dari pemesanan barang atau jasa adalah pengiriman barang atau jasa agar dapat sampai dengan selamat ke pelanggan yang memesan (Satri & Thahjo Seabtion, 2019).

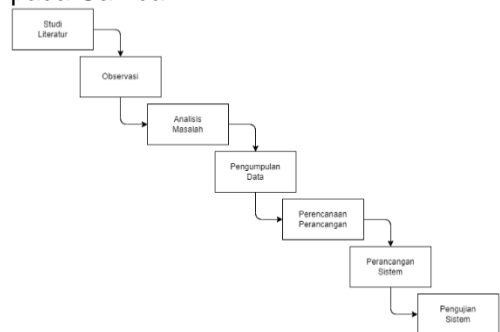
2.10 Pelanggan

Setiap orang yang memakai barang, jasa atau keduanya yang tersedia dalam masyarakat baik untuk keperluan pribadi, keluarga ataupun orang lain dan tidak untuk diperdagangkan disebut sebagai pelanggan. Pelanggan sendiri dapat diartikan sebagai seorang individu atau kelompok yang membeli barang atau jasa dengan mempertimbangkan beberapa faktor seperti harga, kualitas, pelayanan dan lain sebagainya berdasarkan keputusan mereka sendiri (Sudaria, Putra, & Novembrianto, 2021).

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam sebuah penelitian, tentunya diperlukan data sebagai referensi atau pedoman ataupun dasar suatu penelitian atau perencanaan. Metode pengumpulan data yang digunakan penulis dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 1. Metode pengumpulan data

3.1.1 Studi Literatur

Langkah pertama dalam melakukan penelitian ini yaitu melakukan studi literatur. Penulis melakukan studi literatur dengan mencari dan membaca buku, artikel ataupun jurnal untuk memahami lebih dalam mengenai proses pencatatan administrasi absensi karyawan.

3.1.2 Observasi

Pada tahapan ini, penulis melakukan observasi terhadap objek penelitian untuk memahami secara langsung alur dan proses yang dilakukan saat ini dalam melakukan pencatatan administrasi absensi karyawan.

3.1.3 Analisis Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada tahapan sebelumnya, maka penulis merumuskan permasalahan-permasalahan yang ada pada objek penelitian saat ini.

3.1.4 Pengumpulan Data

Pada tahapan ini, penulis mulai melakukan pengumpulan data-data yang relevan untuk melakukan penelitian. Dalam pengumpulan data, penulis melakukan wawancara secara langsung dengan pimpinan pada objek penelitian.

3.1.5 Perencanaan Perancangan

Setelah pengumpulan data selesai, penulis mulai melakukan perencanaan untuk merancang sistem yang merupakan sebuah solusi untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada pada objek saat ini.

3.1.6 Perancangan Sistem

Pada tahap ini, penulis merealisasikan ide, konsep dan strategi yang terkumpulkan pada tahap-tahap sebelumnya kedalam kode pemrograman.

3.1.7 Pengujian Sistem

Pada tahap ini, penulis melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dirancang dan melakukan pengembangan ataupun perbaikan jika diperlukan.

3.2 Metode Perancangan Sistem

Dalam melakukan perancangan sistem, penulis menggunakan metode pengembangan *agile* dengan model *scrum*. Ilustrasi model *scrum* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Metode perancangan sistem

3.2.1 Product Backlog

Product backlog berisikan hal-hal yang perlu dilakukan dalam tahap pengembangan sistem. Pada tahap ini, penulis menentukan hal-hal apa saja yang perlu dilakukan untuk mengembangkan sistem yang diharapkan seperti perancangan tampilan antarmuka, fungsi dan fitur dari sistem yang akan dibangun.

3.2.2 Sprint Backlog

Sprint backlog berisikan hal-hal yang telah dilakukan pada *product backlog* dalam sebuah *sprint*. Pada tahap ini, penulis mendaftarkan hal-hal yang telah direncanakan pada tahapan sebelumnya yang akan diselesaikan dalam satu *sprint*.

3.2.3 Planning

Planning merupakan tahapan awal untuk memulai sebuah *sprint*. Pada tahap ini, penulis menentukan perencanaan *sprint*. Di sini objek penelitian dan penulis bersama-sama menentukan hal apa yang terdapat dalam *backlog* yang diprioritaskan pengerjaannya untuk *sprint* berikutnya. Dalam tahap *planing*, tujuan dari *sprint* akan didefinisikan.

3.2.4 Implementation

Implementation merupakan tahap pengembangan dari sistem yang akan dibangun. Pada tahap ini penulis melakukan pengembangan terhadap sistem yang telah direncanakan. Dalam tahap ini, objek penelitian tidak berpartisipasi secara langsung, namun tetap bersedia untuk menjawab pertanyaan apapun yang mungkin ditanyakan penulis selama proses *sprint*.

3.2.5 Review

Review merupakan tahap pengujian sistem yang telah dikembangkan selama proses *sprint*. Pada tahap ini penulis dan objek penelitian berkumpul untuk melakukan pengujian bersama terhadap peningkatan sistem. Dalam tahap ini objek penelitian mengkonfirmasi apakah fungsionalitas sistem telah sesuai dengan kebutuhan dan apakah tujuan *sprint* telah tercapai.

3.2.6 Retrospective

Retrospective merupakan tahapan akhir dari sebuah *sprint*. Pada tahap ini penulis dan objek penelitian melihat kembali dan mendiskusikan proses *sprint*, mengidentifikasi apa saja yang berhasil, dan menguraikan apa yang dapat ditingkatkan.

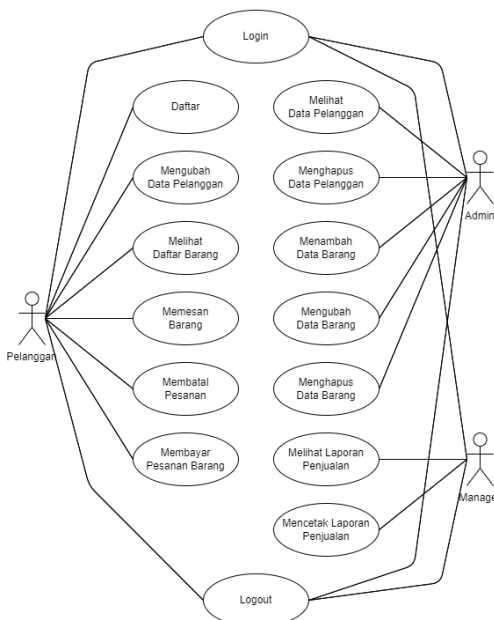
3.2.7 Completed Product

Ini merupakan tahapan terakhir dari pengembangan sistem. Dimana tahapan ini memberikan suatu produk akhir berupa sistem yang telah dikembangkan berdasarkan *product backlog* dan *sprint backlog* yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Use Case Diagram

Pada Gambar 3 dapat dilihat *use case* diagram dari sistem yang akan dirancang.

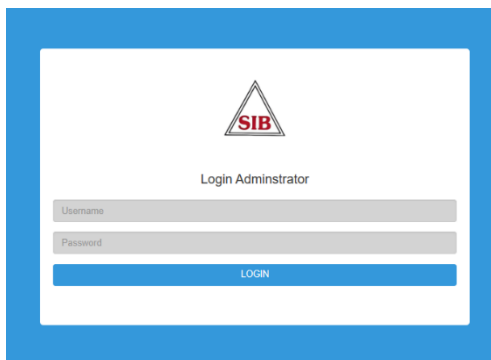


Gambar 3. Use case diagram

4.2 Desain

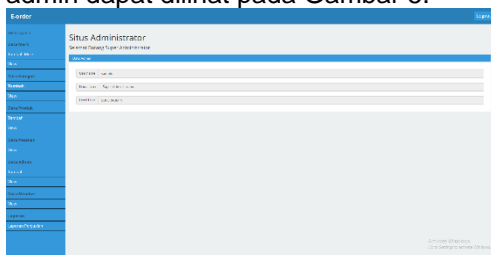
4.2.1 Halaman Login Admin

Hasil perancangan halaman login admin dapat dilihat pada Gambar 4.



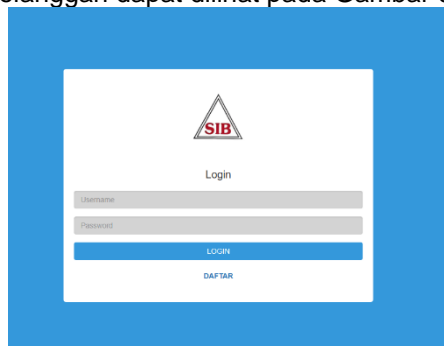
Gambar 4. Hasil perancangan halaman login admin

4.2.2 Halaman Beranda Admin
Hasil perancangan halaman beranda admin dapat dilihat pada Gambar 5.



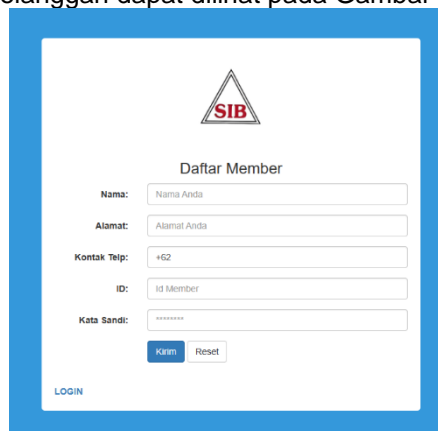
Gambar 5. Hasil perancangan halaman beranda admin

4.2.3 Halaman Login Pelanggan
Hasil perancangan halaman login pelanggan dapat dilihat pada Gambar 6.



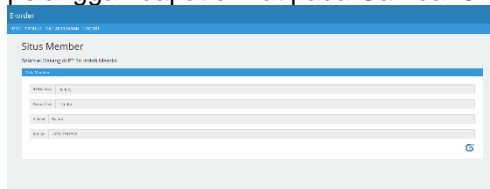
Gambar 6. Hasil perancangan halaman login pelanggan

4.2.4 Halaman Registrasi Pelanggan
Hasil perancangan halaman registrasi pelanggan dapat dilihat pada Gambar 7.



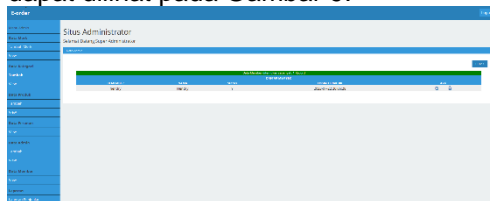
Gambar 7. Hasil perancangan halaman registrasi pelanggan

4.2.5 Halaman Beranda Pelanggan
Hasil perancangan halaman beranda pelanggan dapat dilihat pada Gambar 8.



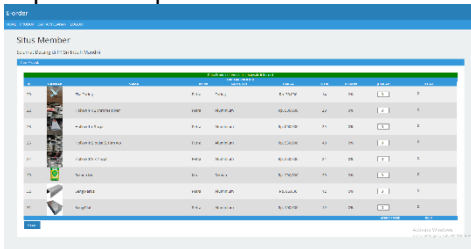
Gambar 8. Hasil perancangan halaman beranda pelanggan

4.2.6 Halaman List Pelanggan
Hasil perancangan halaman list pelanggan dapat dilihat pada Gambar 9.



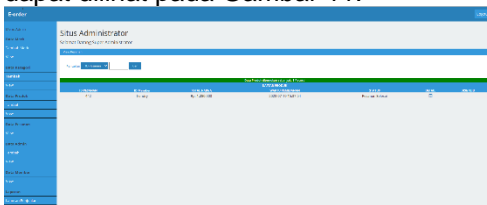
Gambar 9. Hasil perancangan halaman list pelanggan

4.2.7 Halaman List Produk
Hasil perancangan halaman list produk dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Hasil perancangan halaman list produk

4.2.8 Halaman List Pesanan
Hasil perancangan halaman list pesanan dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Hasil perancangan halaman list pesanan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari permasalahan yang terjadi pada PT Sri Indah Mandiri, maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut.

- Penelitian ini berhasil dalam merancang sistem informasi proyek pesanan pelanggan pada PT Sri Indah Mandiri.
- Sistem yang dirancang dapat menghilangkan miskomunikasi serta mengurangi waktu yang diperlukan dalam memesan barang sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas operasional PT Sri Indah Mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, I. H., Raihan, E. A., Tanjung, M. I., Fadlurohman, D., & Can, A. (2022). Pemanfaatan Sistem Informasi dalam Pemesanan serta Digitalisasi Tiket Bus Berbasis Website. *Blend Sains Jurnal Teknik*, 1(1), 55–61. <https://doi.org/10.56211/blendsains.v1i1.73>
- Chandra, H. D., & Amrizal, A. (2023). Sistem Informasi Absensi RFID Berbasis Web Menggunakan ESP32 di PT Dharma Sentosa Marindo. *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO - Ilmu Komputer & Informatika*, 6(1), 76–86. <https://doi.org/10.47324/ilkominfo.v6i1.168>
- Handrianto, Y., & Sanjaya, B. (2020). Model Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Produk Dan Outlet Berbasis Web. *Jurnal Inovasi Informatika*, 5(2), 153–160. <https://doi.org/10.51170/jii.v5i2.66>
- Hayat, F., Rehman, A. U., Arif, K. S., Wahab, K., & Abbas, M. (2019). The Influence of Agile Methodology (Scrum) on Software Project Management. *2019 20th IEEE/ACIS International Conference on Software Engineering, Artificial Intelligence, Networking and Parallel/Distributed Computing (SNPD)* file:///D:/GDrive/Personal Projects/Skripsi/191510013 - Hendry/Jurnal/Rancang Bangun Sistem Informasi Jasa d, (December), 145–149. IEEE. <https://doi.org/10.1109/SNPD.2019.8935813>
- Irianto, D. R., Anshori, M. A., & Mas'udi, P. E. (2020). Rancang Bangun Sistem Komunikasi Data Pemesanan pada Drive Thru Toko Roti ETU Polinema Berbasis Android. *Jurnal Jartel: Jurnal*

- Jaringan Telekomunikasi*, 10(3), 144–149.
<https://doi.org/10.33795/jartel.v10i3.58>
- Julianto, S., & Setiawan, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online. *Simatupang, Julianto Sianturi, Setiawan*, 3(2), 11–25. Diambil dari <https://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/56/48>
- Koswoyo, C., & Mauludin, M. S. (2021). Sistem Informasi Pemesanan Katering Berbasis Web di CV Deqiko I.D.E Cemerlang. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(1), 37–46.
<https://doi.org/10.36499/jinrpl.v3i1.4034>
- Lesmana, T., & Silalahi, M. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web Pada TPQ AL-Maarij. *Jurnal Comasie*, 6(4), 11–19.
- Mallidi, R. K., & Sharma, M. (2021). Study on Agile Story Point Estimation Techniques and Challenges. *International Journal of Computer Applications*, 174(13), 9–14.
<https://doi.org/10.5120/ijca2021921014>
- Mulyanto, J. D., & Khasanah, U. (2018). Aplikasi Pembayaran DSP dan SPP Sekolah Pada SMK TI Bintra Purwokerto. *Evolusi : Jurnal Sains dan Manajemen*, 6(1), 49–60.
<https://doi.org/10.31294/evolusi.v6i1.3544>
- Nasution, S., & Sari, M. B. P. (2020). Sistem Informasi Kepegawaian Rumah Sakit Universitas Riau Berdasarkan Standar Nasional Akreditasi Rumah Sakit (SNARS). *IT Journal Research and Development*, 5(1), 1–10.
[https://doi.org/10.25299/itjrd.2020.vol5\(1\).4553](https://doi.org/10.25299/itjrd.2020.vol5(1).4553)
- Noviantoro, A., Silviana, A. B., Fitriani, R. R., & Permatasari, H. P. (2022). Rancangan dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web. *Jurnal Teknik dan Science*, 1(2), 88–103.
<https://doi.org/10.56127/jts.v1i2.108>
- Nurhidayat, A., Arianto, B., & Bhirawa, W. T. (2021). Optimalisasi Pembangunan Proyek Apartemen SGC Cibubur Dengan Menggunakan Metode Precedence Diagram Method (PDM). *Jurnal Teknik Industri*, 10(1), 22–32.
<https://doi.org/10.35968/jtin.v10i1.706>
- Purwanto, A. G., Wijaya, R. Y., Timotius, T., & Trisno, I. B. (2022). Website System Design Using Agile Kanban Based On QR Code. *JISA (Jurnal Informatika dan Sains)*, 5(1), 19–27.
<https://doi.org/10.31326/jisa.v5i1.1066>
- Romindo, & Hondro, E. D. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Kepegawaian Pada Kantor Kecamatan Medan Marelan Berbasis Web. *Sinkron Jurnal & Penelitian Teknik Informatika*, 3(1), 260–266. Diambil dari <https://jurnal.polgan.ac.id/index.php/sinkron/article/view/201>
- Sahi, A. (2020). Aplikasi Test Potensi Akademik Seleksi Saringan Masuk LP3I Berbasis Web Online menggunakan Framework Codeigniter. *TEMATIK*, 7(1), 120–129.
<https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.386>
- Sana Ose, N., Mochtar, B., & Tohir, M. (2020). Analisa Faktor Penyebab Terjadinya Keterlambatan Pelaksanaan Pada Proyek Pembangunan Gedung Kantor DPRD Kota Samarinda. *Kurva S Jurnal Mahasiswa*, 11(2), 722–740. Diambil

dari <http://ejournal.untagsmd.ac.id/index.php/TEK/article/view/5654>

Sasono, R. D. (2020). Perancangan Sistem Informasi Kehadiran Pegawai Menggunakan Kartu Tanda Penduduk (KTP) (Studi Kasus Kantor Kecamatan Ngajum). *Jurnal Jartel: Jurnal Jaringan Telekomunikasi*, 10(1), 45–52. <https://doi.org/10.33795/jartel.v10i1.186>

Satri, & Thahjo Seabtion, D. (2019). Sistem Informasi E-Marketplace Pada Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Di Kotawaringin Timur. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, 10(2). Diambil dari <http://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/142/137>

Sudaria, Putra, A. S., & Novembrianto, Y. (2021). Sistem Manajemen Pelayanan Pelanggan Menggunakan PHP Dan MySQL (Studi Kasus pada Toko Surya). *Tekinfo : Jurnal Bidang Teknik Industri dan Teknik Informatika*, 22(1), 100–117. Diambil dari <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/TEKINFO/article/view/1190>

Utama, D. W., Putra, I. G. L. A. R., & Satwika, I. P. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Custom Furniture Berbasis Website. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)*, 3(1), 53–67. <https://doi.org/10.30645/j-sakti.v3i1.96>

	<p>Biodata, Penulis pertama, Hendry, merupakan mahasiswa Prodi Sistem Informasi Universitas Putera Batam.</p>
	<p>Biodata, Penulis kedua, Mesri Silalahi, S.Kom., M.Si., merupakan Dosen Prodi Sistem Informasi Universitas Putera Batam. Penulis banyak berkecimpung di bidang Sistem Informasi.</p>