

PROJEK AKHIR
APLIKASI STOK BARANG PADA TOKO BENGKEL ARSYLA
BERBASIS WEBSITE



Oleh :

Rolando Oktaviano

09020581923057

PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI
PROGRAM DIPLOMA KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2023

LEMBAR PENGESAHAN

PROJEK AKHIR

**APLIKASI STOK BARANG PADA TOKO BENGKEL ARSYLA
BERBASIS WEBSITE**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Studi Program Studi Komputerisasi Akuntansi DIII

Oleh :

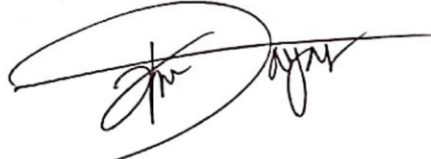
Rolando Oktaviano 09020581923057

Palembang, Februari 2023

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dinna Yunika Hardiyanti M.T.
NIP. 198806282019032013


Muhammad Hidayat S.E., M.Si., Ak., Ca.
NIP. 198802092018311001

Mengetahui,

Koordinator Program

Studi Komputerisasi

Akuntansi


Ahmad Rifai M.T.
NIP. 1979102020210121003

HALAMAN PERSETUJUAN

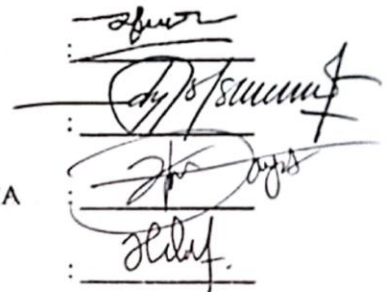
Projek Akhir ini diuji dan lulus pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 11 April 2023

Tim Penguji :

1. Ketua Sidang : Mira Afrina, M.Sc.
2. Pembimbing I : Dana Yurika Hartayanti, M.T.
3. Pembimbing II : Muhammad Hidayat, S.E.,M.SiAk,CA
4. Penguji : Hanihi Novianti, S.E., M.T.



Mengetahui,
Koordinator Program
Studi Komputerisasi
Akuntansi



Ahmad Rifal, S.T.,M.T
NIP.197910202010121003

Motto dan Persembahan

Motto :

“Kegagalan datang bukan karena kita tidak mampu, sering kali karena kita belum siap. Tuhan itu maha memberi kejutan, pada hamba yang siap. Saat kita sudah siap bahkan kita diberi hal yang lebih besar dari apa yang kita minta.”

Kupersembahkan kepada :

- ❖ *Orang tua yang selalu memberi motivasi*
- ❖ *Teman yang selalu memberi dukungan*
- ❖ *Saudaraku yang selalu mendukungku*
- ❖ *Keluarga besar KA UNSRI 2019*
- ❖ *Kedua Pembimbingku*
- ❖ *Danskuy*
- ❖ *Tentra Jeruk*
- ❖ *Almamaterku*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Rolando Oktaviano
NIM : 09020581923057
Program Studi : Komputerasi Akuntansi

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Dalam penyusunan penulisan projek akhir harus bersifat orisinal dan tidak melakukan plagiarisme baik produk software/hardware.
2. Dalam penyelesaian projek akhir dilaksanakan di Laboratorium Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya dan tidak dikerjakan oleh pihak lain diluar civitas akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia diberikan sanksi apabila dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar yaitu:

1. Tidak dapat mengikuti ujian komprehensif atau tidak lulus ujian komprehensif.
2. Bersedia mengganti judul atau topik projek akhir setelah mendapat persetujuan dari pembimbing projek akhir.

Palembang, Juni 2023



Rolando Oktaviano

NIM. 09020581923057

ABSTRAK

**APLIKASI STOK BARANG PADA TOKO BENGKEL ARSYLA
BERBASIS WEBSITE**

Oleh


ROLANDO OKTAVIANO

09020581923057

Toko Bengkel Arsyila adalah suatu usaha yang bergerak di bidang otomotif sepeda motor. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Toko Bengkel Arsyila menjelaskan bahwa pengolahan data pemasukan dan pengeluaran stok barang belum terdata dengan baik sehingga beresiko dalam proses pengolahan data stok barang masuk dan keluar. Tujuan penelitian ini ialah membangun aplikasi pemasukan dan pengeluaran stok barang menggunakan model *waterfall*. Hasil penelitian ini berupa aplikasi penerimaan dan pengeluaran stok barang. Yang dimana dapat membantu dalam mengelola data pencatatan transaksi stok barang keluar dan masuk.

Kata Kunci : Stok barang masuk, Stok barang keluar, *Waterfall*.

Pembimbing I,



Dinna Yunika Hardiyanti, M.T.
NIP. 198806282019032013

Pembimbing II,


Muhammad Hidayat S.E., M.Si., Ak., Ca.
NIP. 198802092018311001

Mengetahui,

**Koordinator Program Studi
Komputerisasi Akuntansi**


Ahmad Rifai, M.T.
NIP.1979102020210121003

ABSTRACT

WEBSITE BASED GOODS STOCK APPLICATION AT ARSYLA WORKSHOP SHOP

By

ROLANDO OKTAVIANO

09020581923057

Arsyla Workshop Shop is a business engaged in the automotive motorcycle sector. Based on the results of research conducted at the Arsyla Workshop Shop, it was explained that the data processing of incoming and outgoing stock items had not been properly recorded, so there was a risk in processing incoming and outgoing stock data. The purpose of this research is to build an application for the entry and exit of goods stock using the waterfall model. The results of this study are in the form of receiving and issuing goods stock applications. where this application can manage data for recording incoming and outgoing stock transactions.

Keywords: Cash Inflow, Cash Outflow, Waterfall.

Supervisor I,



Dinna Yunika Hardiyanti.M.T.
NIP. 198806282019032013

Supervisor-II,



Muhammad Hidayat S.E., M.Si., Ak., Ca.
NIP. 198802092018311001

Mengetahui,

**Koordinator Program Studi
Komputerisasi Akuntansi**



Ahmad Rifai. M.T.
NIP.1979102020210121003

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan pujian syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya penulis bisa menyelesaikan laporan akhir. Adapun maksud dan tujuan penulis laporan akhir ini adalah sebagai syarat yang harus dijalankan oleh mahasiswa Komputerisasi Akutansi agar dapat menyelesaikan program Studi Diploma III Komputerisasi Akutansi Universitas Sriwijaya dengan judul **“Aplikasi Stok Barang Pada Toko Bengkel Arsyla Berbasis Website”**.

Dalam melaksanakan laporan akhir, dari persiapan hingga proses penyusunan laporan, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, berupa bimbingan, petunjuk, dan informasi. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT beserta junjungannya Nabi Muhammad SAW.
2. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Ahmad Rifai, M.T. selaku Koordinator Program Studi Komputerisasi Akuntansi.
4. Ibu Dinna Yunika Hardiyanti, S.SI., M.T. selaku pembimbing I dalam pembuatan laporan tugas akhir.
5. Bapak Muhammad Hidayat, S.E., M.Si., Ak., CA. selaku pembimbing II dalam pembuatan laporan tugas akhir
6. Bapak dan Ibu dosen beserta staff pengajar program Diploma Komputer Universitas Sriwijaya
7. Teristimewa Kepada Fira Ega Ramundha yang telah memberi banyak dukungan serta membantu dalam laporan tugas akhir ini.

8. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan do'a dan semangat serta bantuan moril dan materil.
9. Teman-teman satu Angkatan Komputerisasi Akuntansi 2019

Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi rekan mahasiswa dan untuk semua pihak yang berkepentingan. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan didalam laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis berharap kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak yang berkepentinga. Semoga Allah SWT memberikan balsan atas bantuan yang diberikan dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini.

Palembang, Januari 2023

Penulis

Rolando Oktaviano
NIM. 09020581923057

BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan dan Manfaat	2
1.2.1 Tujuan	2
1.2.2 Manfaat	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Waktu dan Tempat Penelitian	3
1.7 Metode Pengumpulan Data	3
1.7.1 Metode Pengembangan Sistem	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Gambaran Umum Perusahaan	7
2.2 Struktur Organisasi	7
Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Toko Bengkel Arsyla	8
2.3 Tugas dan Wewenang.....	8
2.3.1 Pengertian Pengolahan Data.....	9
2.3.2 Pengertian Aplikasi	10
2.3.2 Persediaan	10
2.3.4 Sistem.....	10
2.3.5 Informasi	10
2.3.6 Sistem Informasi	11
2.3.7 Local Host	11
2.3.8 Basis Data	12
2.3.9 Website.....	12
2.3.10 <i>Sublime Text</i>	12
2.4 Tahap Desain Sistem	13
2.4.1 Data Flow Diagram (DFD)	13
2.4.2 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	14
2.4.3 Teori Program	15
2.4.4 Pengertian XAMPP	15
2.4.5 Pengertian <i>My Structured Query Language (MYSQL)</i>	16
2.4.6 Pengertian <i>Hypertext Markup Language (HTML)</i>	16

2.4.7	Pengertian <i>Hypertext Preprocessor</i> (PHP).....	16
2.4.8	Pengertian <i>Cascading Style-Sheet</i> (CSS)	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		18
3.1	Analisis Sistem Berjalan	18
3.2	Permasalahan yang dihadapi	18
3.3	Alternatif pemecah masalah	19
3.4	Perancang Sistem	19
3.1.1	Usulan Prosedur pada Sistem Baru	19
3.1.2	Diagram Konteks.....	20
3.1.3	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD) Level 0	20
3.1.4	Diagram Level 1 Peroses Data Barang	22
3.1.5	DFD Level 1 Proses Data Jenis Barang	22
3.1.6	DFD Level 1 Proses data supplier.....	23
3.1.7	DFD Level 1 Proses pegawai Tambah Edit Dan Hapus Data Barang Masuk.....	23
	4	
3.1.8	DFD Level 1 Proses pegawai Tambah Edit Dan Hapus Data Barang Keluar.....	24
3.2.1	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	25
3.2.2	Kamus Data.....	25
3.2.3	Rancangan Tabel.....	28
3.4	Rancangan Interface Sistem.....	32
3.3.1	Rancangan Halaman Login.....	32
3.3.2	Rancangan Halaman <i>Dashboard</i> Super Admin	32
3.3.3	Rancangan Halaman <i>Dashboard</i> Admin	33
3.3.4	Rancangan Halaman <i>Dashboard</i> petugas	34
3.3.5	Rancangan Halaman Barang Keluar	34
3.3.6	Rancangan Halaman Stok Gudang	35
3.3.7	Rancangan Halaman Barang Masuk.....	35
3.3.8	Rancangan Halaman Users	38
3.3.9	Rancangan Halaman Data Supplier	37
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN.....		38
4.1	Hasil	38
4.2	Pembahasan.....	38
4.3.1	Tampilan Halaman Login	39

4.2.2	Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> Super Admin	39
4.2.3	Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> Admin	40
4.2.4	Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> petugas	40
4.2.5	Tampilan Halaman Barang Keluar.....	41
4.2.6	Tampilan Halaman Stok Gudang	41
4.2.7	Tampilan Halaman Barang Masuk.....	42
4.2.8	Tampilan Halaman Data Supplier	42
4.2.9	Tampilan Halaman Data <i>Users</i>	43
4.3.1	Pengujian.....	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		47
5.1	Kesimpulan	47
5.2	Saran	47
Daftar Pustaka		48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Toko Bengkel Arsyla.....	8
Gambar 3. 1 Diagram konteks aplikasi stok barang berbasis websit.....	20
Gambar 3. 2. Data <i>Flow Diagram</i> Level 0	21
Gambar 3. 3 DFD Level 1 proses data barang	22
Gambar 3. 4 DFD Level 1 proses jenis barang	22
Gambar 3. 5 DFD Level 1 proses Supplier.	23
Gambar 3. 6 DFD Level 1 proses satuan barang	23
Gambar 3. 7 DFD Level 1 proses barang masuk.....	24
Gambar 3. 8 DFD Level 1 proses Data barang keluar.....	24
Gambar 3. 9 DFD Level 1 proses Data user.....	25
Gambar 3. 10 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	25
Gambar 3. 11 Rancangan Halaman <i>Login</i>	32
Gambar 3. 12 Rancangan Halaman super admin.....	33
Gambar 3. 13 Rancangan Sistem Halaman admin.....	33
Gambar 3. 14 Rancangan Sistem Halaman <i>dashboard</i> petugas	34
Gambar 3. 15 Rancangan Sistem Halaman barang Keluar	34
Gambar 3. 16 Rancangan sistem Halaman Stok Gudang	35
Gambar 3. 17 Rancangan Sistem Halaman barang Masuk	35
Gambar 3. 18 Rancangan Sistem Halaman <i>users</i>	36
Gambar 3. 19 Rancangan Sistem Halaman data supplier.....	36
Gambar 4. 20 tampilan halaman login	38
Gambar 4. 2 tampilan <i>dashboard</i> super admin	38
Gambar 4. 3 Tampilan halaman dashboard admin	39
Gambar 4. 4 Tampilan halaman <i>dashboard</i> petugas	39
Gambar 4. 5 Tampilan halaman <i>dashboard</i> barang keluar.....	40
Gambar 4. 6 Tampilan halaman <i>dashboard</i> stok gudang	40
Gambar 4. 7 Tampilan halaman <i>dashboard</i> barang masuk	41
Gambar 4. 8 Tampilan halaman <i>dashboard</i> data supplier.....	41
Gambar 4. 9 Tampilan halaman <i>dashboard</i> data users	42
Gambar 4.10 Tampilan laporan barang keluar	43
Gambar 4.11 Tampilan laporan supplier.....	44
Gambar 4.12 Tampilan laporan barang masuk	45

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Notasi-notasi simbolik DFD (Fathansyah, 2017)	13
Tabel 2. 2 Simbol-Simbol ERD (Kristanto, 2018).....	15
Tabel 3. 1 Tabel barang_keluar	28
Tabel 3. 2 barang_masuk.....	29
Tabel 3. 3 Gudang.....	29
Tabel 3. 4 Jabatan	30
Tabel 3. 5 Satuan	30
Tabel 3. 6 tb_supplier	31
Tabel 3. 7 users.....	31
Tabel 4. 1 Pengujian Sistem Menu Admin	43
Tabel 4. 2 pengujian sistem menu super admin.....	44

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Suatu perusahaan baik perusahaan manufaktur maupun perusahaan dagang selalu membutuhkan data dan informasi. Pengolahan data yang baik akan menghasilkan informasi yang akurat, sehingga dapat dijadikan sebagai dasar dalam proses pengambilan keputusan. Begitu juga dengan pengolahan data persediaan barang, karena tanpa adanya persediaan perusahaan tidak dapat menjalankan usahanya.

Perkembangan teknologi yang cukup pesat dari waktu ke waktu membuat pekerjaan yang dilakukan manusia pada umumnya dapat diselesaikan dengan cepat, rapi dan aman. Teknologi merupakan salah satu alat bantu yang sering digunakan dalam aktivitas manusia. Peran serta teknologi menjadikan pengolahan informasi menjadi semakin mudah karena pengolahan sangat diperlukan agar informasi yang dihasilkan dapat bermanfaat bagi penggunanya. Pengolahan data dan informasi secara cepat, tepat dan efisien adalah hal penting yang dibutuhkan bagi setiap perusahaan atau suatu instansi untuk meningkatkan produktivitas pekerjaan, waktu dan biaya.

Toko bengkel arsyila merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penjualan dan jasa, khususnya pada motor. permasalahan yang terjadi pada pencatatan stok di lakukan secara manual dengan menulis tangan di buku sehingga pencatatan kurang terorganisir, data kurang, dan hilang. Oleh karna itu penelitian ini bertujuan untuk penulis membangun sebuah aplikasi stok barang kepada toko bengkel arsyila agar dapat membantu dalam pencatatan stok barang.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk merancang aplikasi stok barang pada toko bengkel arsyila berbasis website dalam bentuk laporan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Projek Akhir yang diberi judul “**APLIKASI STOK BARANG PADA TOKO BENGKEL ARSYLA BERBASIS WEBSITE.**”

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penyusunan Projek akhir ini adalah sebagai membuat aplikasi stok barang Pada Toko Bengkel Arsyila yang dapat mempermudah dalam proses menghitung dan memposes data-data stok barang pada bengkel.

1.2.2 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penyusunan project akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat mempermudah proses pencatatan transaksi antara suplier dan toko.
2. Dapat memberikan kemudahan pencatatan barang masuk dan barang keluar.
3. Dapat mempermudah melihat laporan stok barang perbulan.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan yang dilakukan oleh penulis lebih terfokus dan terarah serta tidak menyimpang dari permasalahan pokok yang ada serta mencapai kesimpulan yang tepat dan terhubung dengan aplikasi yang ada, maka penulis membatasi ruang lingkup yang akan dibahas adalah:

1. Data transaksi barang masuk dan barang keluar.
2. Laporan stok barang dan laporan keuangan.
3. Kelola data supplier.

1.5 Metodologi Penelitian

1.6 Waktu dan Tempat Penelitian

Toko bengkel arsyla terletak di desa penentian kecamatan pasma air keruh provinsi sumatra selatan. Penelitian ini dilakukan oleh penulis dengan meminta data secara langsung dengan pemilik bengkel, Penelitian dilakukan selama 3 bulan penelitian dimulai daritanggal 20 desmber 2022 sampai dengan tanggal 20 februari 2023.

1.7 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diambil dari sebuah penelitian secara langsung dari objek penelitian, teknik pengumpulan data yang digunakan ialah:

a. Wawancara

Metode ini penulis melakukan wawancara secara langsung kepada pemilik atau objek yang dianggap mempunyai sebuah informasi yang valid.

b. Dokumentasi

Metode yang dilakukan dengan cara mendokumentasikan data- data yang diperlukan dari toko bengkel arsyila sebagai bahan referensi atau gambaran rancangan aplikasi yang akan dibuat.

2. Data Sekunder

Data Sekunder yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung atau data yang berasal dari penelitian pihak lain dalam bentuk yang sudah jadi. Bisa berupa publikasi data yang sudah diolah dan dikumpulkan pihak lain tersebut dengan melakukan kegiatan. Metode yang dipakai dalam melakukan penelitian ini adalah metode pustaka. Dimana penulis memperoleh informasi yang telah dikumpulkan dan direkap oleh pihak lain dengan melihat buku-buku yang berkaitan dengan topik tugas akhir yang sedang dibuat.

1.7.1 Metode Pengembangan Sistem

Metode *waterfall* adalah metode yang menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak Pressman (2012). dalam pengembangannya metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yang berurut yaitu: *requirement* (analisis kebutuhan), *design sistem* (desain sistem), *coding* (pengkodean) dan *testing* (pengujian), penerapan program, pemeliharaan. Tahapan dari pengembangan perangkat lunak dengan metode *waterfall* yaitu :

1. Analisis

Langkah pertama yaitu menganalisa kebutuhan sistem. Seorang yang berperan sebagai sistem analis akan mencari informasi langsung dari user agar tercipta sebuah sistem komputer yang dapat membantu user dalam

melakukan tugas- tugas. Dalam tahap analisis ini pengumpulan data dapat dilakukan dengan penelitian, wawancara atau studi literatur. Hasil dari analisis yaitu adanya sebuah dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen inilah yang akan menjadi tolak ukur sistem analisis untuk diterjemahkan kedalam bahasa pemrograman.

2. Perancangan

Pada tahap perancangan ini syarat kebutuhan akan diterjemahkan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum proses *coding*. Tahap perancangan berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka dan detail *algoritma procedural*. dari tahap perancangan akan menghasilkan dokumen *software requirement specification*. dokumen ini yang akan digunakan oleh programmer untuk membantu aktivitas pembuatan sistem.

3. Implementasi dan Pengujian

Implementasi adalah tahap antara rancangan hingga menjadi bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Tahap implementasi dan pengujian dilakukan oleh programmer yang akan menerjemahkan transaksi sesuai kebutuhan user. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai, selanjutnya dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibangun. Tujuan pengujian adalah menemukan kesalahan- kesalahan pada sistem agar dapat diperbaiki sebelum sistem benar- benar dapat diterapkan.

4. Penerapan

Pada metode *waterfall*, tahap penerapan adalah tahap final dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah dilakukan analisa, perancangan dan pengkodean maka sistem yang sudah dibangun dapat digunakan oleh user.

5. Pemeliharaan

Seiring berjalannya waktu, *software* yang telah dibangun dan diterapkan kepadapelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan terjadi bisa karena adanya kesalahan, karena *software* harus menyesuaikan dengan lingkungan seperti periperal atau sistem operasi baru atau karena membutuhkan perkembangan fungsional.

Daftar Pustaka

- Dr. Ratna Puspitasari, M. P. (2019). *1 Pertemuan 7 kondas SOCIAL STUDIES FOR THE 21. April*, 1–23.
- Handayani, T., Bin Taher, Y. S., Usman, A. H., & Ambarita, A. (2019). Aplikasi Pemeriksaan Biaya Instalasi Tegangan Listrik Rendah Berbasis Web Pada Pt. Ppilm Maluku Utara. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 4(1), 32–40. <https://doi.org/10.36549/ijis.v4i1.51>
- Hidayat, H., Hartono, & Sukiman. (2017). Pengembangan Learning Management System (LMS) Untuk Bahasa Pemrograman PHP. *Urnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8, 496–503.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33–47. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Usada, E., Yuniarsyah, Y., & Rifani, N. (2012). Rancang Bangun Sistem Informasi Jadwal Perkuliahan Berbasis JQuery Mobile Dengan Menggunakan PHP Dan MySQL. *JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika*, 4(2), 40. <https://doi.org/10.20895/infotel.v4i2.107>
- Kristanto, Andri., (2018) *Perancangan Sistem Informasi Dan Aplikasi*, Vol. 1, Ed.Revisi, yogyakarta
- Indrajani, s.kom., MM.,(2014), *Database Systems Case Study ALL In One*, PT Elex Media Koputindo, Jakarta
- Alexandri, Moh., Benny (2009) *Menajemen Keuangan Bisnis: Teori Dan Soal*, Bandung: Alfabeta
- Hakim, Lukmanul. (2013) *Proyek Website Supere WOW! Dengan dan jQuery*. Yogyakarta:Lokmedia.
- Fathansyah, (2017) *Promosi Kesehatan Di Puskesmas & Rumah Sakit*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Sukanto dan Shalahudin. (2013) *Dimensi Interaksi aktor dalam prosedur perumusan Kebijakan publik*, Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Handayani et al., (2019) *Belajar database menggunakan MySQL*, Andi Offset, Yogyakarta.