

PROJEK AKHIR
IMPLEMENTASI APLIKASI TRANSAKSI DI CAFÉ KEDAI
MARCAS 86 BERBASIS WEBSITE



Oleh

Tika Kualifa

09010581721050

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2021

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN PROJEK AKHIR
PROJEK AKHIR
IMPLEMENTASI APLIKASI TRANSAKSI DI CAFE KEDAI MARCAS 86
BERBASIS WEBSITE


Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penyelesaian
Studi di Program Studi Manajemen Informatika DIII

Oleh :

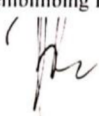
Tika Muallifa **09010581721050**

Palembang, Oktober 2021

Pembimbing I,


Yopy Sazaki, S.Si., M.T
NIP.197406062012101201

Pembimbing II,


M.Rudi Sanjaya, S.Kom., M.Kom
NIP.198611272019031005

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Manajemen Informatika,


Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197704082009121001

ENDORSEMENT PAGE

PROJECT REPORT

**IMPLEMENTATION OF TRANSACTION APPLICATION AT CAFÉ MARCAS 86
BASED ON WEBSITE**

Presented in partial fulfillment of the requirement for Degree of Diploma
Informatics Management Program

Prepare by :

Tika Muallifa

09010581721050

Palembang, October 2021

Supervisor I,



Yopy Sazaki.S.Si.,M.T
NIP.197406062012101201

Supervisor II,



M.Rudi Sanjaya.S.Kom.,M.Kom
NIP.198611272019031005

Diploma
Coordinator of Informatics Management Program,



Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197704082009121001

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Senin

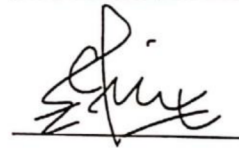
Tanggal : 09 Agustus 2021

Tim penguji :

1. Pembimbing I : Yopy Sazaki, S.SI.,M.T.



2. Pembimbing II : M. Rudi Sanjaya, S.Kom.,M.Kom



3. Ketua Sidang : Rizka Dhini Kurnia, S. T.,M.Sc



4. Penguji : Purwita Sari, S.SI.,M.Kom.

Mengetahui ,

Koordinator Program studi Manajemen Informatika



Apriansyah Putra, S.Kom, M.Kom
Nip. 197704082009121001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Motto :

- “Jangan terlalu dikejar, jika memang jalannya pasti Allah lancarkan karena yang menjadi takdirmu akan mencari jalannya untuk menemukanmu” –Ali bin Abi Thalib said :
- Jangan khawatir soal duniamu, karena Allah yang telah menjaminnya.
- Yang tidak merasakan tidak akan apaham dan yang tidak mengalami tidak akan mengerti.

Kupersembahkan kepada

- ◆ Ibu dan bapak tercinta
- ◆ Kakak dan Adik tersayang
- ◆ Teman-teman ku
- ◆ Almamaterku

ABSTRAK

IMPLEMENTASI APLIKASI TRANSAKSI DI CAFÉ KEDAI MARCAS 86 BERBASIS WEBSITE

Oleh

Tika Mualifa

09010581721050

Dalam laporan projek akhir ini penulis melaporkan implementasi aplikasi transaksi di café kedai marcas 86 berbasis website dengan model pengembang yang digunakan adalah Prototype. Sistem aplikasi yang dibangun bertujuan untuk menghasilkan sistem yang dapat meminimalisir proses transaksi yang dilakukan petugas kasir. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah melakukan observasi dengan datang ke tempat penelitian, wawancara dengan pembimbing lapangan, dan studi pustaka yang mendukung penyelesaian masalah. Hasil pengujian sistem yang penulis peroleh dengan menggunakan *blackbox testing* adalah semua skenario pengujian yang telah dibangun sudah berjalan seperti yang diharapkan. Berdasarkan pengujian yang dilakukan menghasilkan aplikasi transaksi, untuk membantu tugas kasir menjadi efektif dan efisien dan bisa menurunkan kesalahan/ketidak samaan dalam menyimpan data transaksi penjualan, dan memudahkan mendapatkan laporan penjualan.

Kata kunci: Aplikasi, Transaksi, Prototype

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF TRANSAKSI APPLICATION AT CAFÉ KEDAI MARCAS 86 BASED WEBSITE

By

Tika Mualifa

09010581721050

In this final project report, the authors report the implementation of transaction applications in café toko marcas 86 based website with the developer model used is Prototype. The application system that is built aims to produce a system that can minimize the transaction process carried out by cashiers. The method used to collect data is to make observations by coming to the research site, interviews with field guides, and literature studies that support problem solving. The results of the system tester that the author obtained using *blackbox testing* are all the scenarios that have been built already running as expected. Based on the tests conducted to produce transaction applications, to help the cashier's task become effective and efficient and can reduce errors / discrepancies in storing sales transaction data, and make it easier to get sales reports.

Keywords: Applications, Transactions, Prototypes

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Mengucapkan Alhamdulillah puji syukur atas Kehadiran Allah SWT dan shalawat serta salam penulis ucapkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad s.a.w, karena atas rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan Projek Akhir yang berjudul “IMPLEMENTASI APLIKASI TRANSAKSI DI CAFÉ KEDAI MARCAS 86 BERBASIS WEBSITE”.

Tujuan Projek Akhir ini dilaksanakan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi pada Program Diploma Komputer Studi Manajemen Informatika Universitas Sriwijaya Palembang. Berdasarkan apa yang penulis dapatkan selama penelitian yang berlangsung dari bulan Januari 2021 sampai dengan Maret 2021 di Café Kedai Marcas 86.

Penulis menyadari bawasanya manusia jauh dari kata sempurna sebab itulah projek akhir yang dibuat masih jauh dari kata sempurna serta penuh dengan kekurangan. Hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman dari penulis. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan adanya masukan-masukan baik berupa kritik ataupun saran yang dapat penulis gunakan untuk bahan perbaikan bagi projek akhir ini.

Dalam menyelesaikan Projek Akhir ini, penulis banyak mendapatkan masukan berupa saran, dorongan, bimbingan dan petunjuk secara langsung dari pembimbing serta banyak pihak lainnya yang sangat membantu. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu, memberikan petunjuk, dan bimbingan sehingga Projek Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah Subhanahu Wa Ta'alla yang telah memberikan berkat dan nikmat kesehatan serta kesempatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Projek Akhir ini.
2. Kedua orang tua, dan kakak kakak saya yang telah banyak memberikan dukungan, semangat, serta doa sehingga saya dapat menyelesaikan Projek Akhir ini.
3. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Julian Supardi, M.T. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
6. Kak Agung Wiyatno yang telah banyak membantu dan memberikan arahan serta bimbingan selama melakukan kegiatan penelitian di Café Kedai Marcas 86.
7. Bapak Yoppy Sazaki, S.Si., M.T. selaku pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan arahan serta motivasi dalam menyelesaikan laporan Projek Akhir ini
8. M. Rudi Sanjaya, S.Kom. M.Kom. selaku pembimbing II dan selaku KA lab pemrograman internet dalam bimbingan dan penelitian di lab pemrograman internet, sehingga telah melaksanakan penelitian sampai selesai.
9. Dan semua staf Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
10. Terimah kasih kepada Mas Alif Sholehuddin yang turut membantu, memberikan dukungan dan doa nya.
11. Teman-teman seperjuangan terima kasih kepada Ofta Sari, Lena Yunanda, Melenia Fitriyani, Ariska dayanti.
12. Teman-teman seangkatan terkhususnya Prodi Manajemen Informatika tahun 2017 yang telah banyak memberikan informasi yang sangat berguna.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah bersedia membantu dalam menyelesaikan Laporan Projek Akhir ini.

Akhir kata penulis menyampaikan permohonan maaf apabila ada perkataan penulis, baik sengaja maupun yang tidak di sengaja. Namun demikian harapan penulis kiranya laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Palembang, 28 juni 2021
Penulis



Tika Kualifa

NIM.09010581721050

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN PROJEK AKHIR.....	ii
ENDORSEMENT PAGE	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Manfaat.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
2 BAB II DASAR TEORI	7
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	7
2.2 Teori Khusus	10
2.2.1 Metode-metode Pengembangan Sistem	10
2.2.2 Aplikasi	12
2.2.3 Kasir	12
2.2.4 Pengertian Website.....	12
2.2.5 Framework	13
2.2.6 CodeIgniter.....	13
2.2.7 MVC.....	13

2.2.8	PHP (<i>Hypertext preprocessor</i>).....	14
2.2.9	HTML (<i>Hyper text Markup Language</i>)	14
2.2.10	MySQL.....	14
2.2.11	Basis Data (Databases).....	15
2.3	Tahap Perancangan Sistem.....	15
2.3.1	Flowchart	15
2.3.2	DFD (Data Flow Diagram)	17
2.3.3	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	18
3	BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	20
3.1	Analisis Sistem.....	20
3.1.1	Analisis Sistem yang Sedang Berjalan.....	20
3.2	Usulan Sistem.....	20
3.3	Pengujian Metode Prototype	20
3.3.1	Tahap 1	20
3.3.2	Tahap 2.....	22
3.3.3	Tahap 3.....	23
3.4	Rencana Sistem	25
3.4.1	Flowchart	25
3.4.2	Diagram Konteks	26
3.4.3	DFD L evel 1.....	27
3.4.4	Entity Relationship Diagram (ERD).....	28
3.4.5	Rencana Tabel.....	29
3.5	Rancangan Interface	32
3.5.1	Rancangan Halaman Login.....	33

3.5.2	Rancangan Interface Transaksi Penjualan Kasir.....	33
3.5.3	Rancangan Interface Histori Penjualan.....	34
3.5.4	Rancangan Interface Transaksi Penjualan Admin	34
3.5.5	Rancangan Interface Histori Penjualan.....	35
3.5.6	Rancangan Interface Daftar Menu	35
3.5.7	Rancangan Interface Tambah Menu	36
3.5.8	Rencana Interface Edit Menu.....	36
3.5.9	Rencana Interface Daftar Menu Favorit.....	37
3.5.10	Rancangan Interface List Kategori.....	38
3.5.11	Rancangan Interface Tambah Kategori.....	38
3.5.12	Rancangan Interface Edit Kategori	39
3.5.13	Rancangan Interface Laporan Penjualan.....	39
3.5.14	Alat Penelitian.....	40
4	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.1	Hasil.....	41
4.1.1	Halaman Aplikasi Transaksi Penjualan	41
4.2	Tahap Pengujian (<i>Testing</i>).....	46
4.2.1	Hasil Pengujian	46
5	BAB V PENUTUP.....	50
5.1	Kesimpulan.....	50
5.2	Saran.....	50
	DAFTAR PUSTAKA	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Keangka Penelitian.....	4
Gambar 1.2 Model Prototyping	6
Gambar 3.1 Rancangan Halaman Login	21
Gambar 3.2 Rancangan Halaman Menu Transaksi Penjualan	21
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Menu Transaksi Penjualan	23
Gambar 3.4 Halaman Transaksi Penjualan	24
Gambar 3.5 Flowchart SI Transaksi Penjualan kasir	25
Gambar 3.6 Flowchart SI Transaksi Penjualan Admin.....	26
Gambar 3.7 Diagram Konteks.....	27
Gambar 3.8 Data Flow Diagram	28
Gambar 3.9 Entity Relationship Diagram	29
Gambar 3.10 Rancangan Halaman login	33
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Transaksi	33
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Histori Penjualan.....	34
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Transaksi	34
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Histori.....	35
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Daftar Menu	36
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Tambah Menu	36
Gambar 3.17 Halaman Rancangan Edit Menu.....	37
Gambar 3.18 Rancangan Halaman menu favorit	37
Gambar 3.19 Rancangan Halaman List Kategori	38
Gambar 3.20 Rancangan Halaman Tambah Kategori.....	39
Gambar 3.21 Rancangan Halaman Edit Kategori	39
Gambar 3.22 Rancangan Halaman Laporan	39
Gambar 4.1 Halaman Login	41

Gambar 4.2 Halaman Transaksi Penjualan Kasir	42
Gambar 4.3 Halaman Histori Penjualan.....	42
Gambar 4.4 Halaman Transaksi Admin.....	43
Gambar 4.5 Halaman Histori	43
Gambar 4.6 Halaman Daftar Menu	44
Gambar 4.7 Halaman Menu Favorit.....	44
Gambar 4.8 Halaman List Kategori	45
Gambar 4.9 Halaman Laporan	45

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 PenelitianTerkait	8
Tabel 2.2 Simbol Flowchart.....	16
Tabel 2.3 Simbol-Simbol DFD (<i>Data Flow Diagram</i>).....	18
Tabel 2.4 Simbol-Simbol ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	19
Tabel 3.1 Revisi Rancangan Tahap 2.....	22
Tabel 3.2 Tabel revisi tahap 3	24
Tabel 3.3 Desain Tabel pj_user.....	30
Tabel 3.4 Pj_menu	30
Tabel 3.5 Pj_kategori_barang	31
Tabel 3.6 Pj_penjualan_detail.....	31
Tabel 3.7 Pj_penjualan_master	32
Tabel 4.1 Rancangan Pengujian Black box.....	46
Tabel 4.2 Penguji Login.....	46
Tabel 4.3 Pengujian Pengisian Data menu.....	48
Tabel 4.4 Pengisian Data Kategori.....	49

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi sangat berkembang begitu pesat, sejalan dengan meningkatnya kebutuhan informasi dari skala kehidupan. Baik di bidang social, budaya, ekonomi, seni, bisnis dan Teknologi Informasi Komunikas. Perkembangan di bidang Teknologi Informasi Komunikasi adalah perkembangan yang paling pesat di era saat ini. Yang dimaksud Teknologi informasi yaitu meliputi segala proses dan pengguna menjadi alat bantu dalam mengelola sebuah informasi (Huda, 2020). Salah satu teknologi informasi yaitu website merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, suara, video dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait(Destiningrum & Adrian, 2017).

Cafe Kedai Marcas 86 ini merupakan tempat makan dan minum yang berada di Kecamatan Tanjung Lago, café ini mulai dibuka sejak tahun 2017. Menurut Agung Wiyatno selaku pemilik Café Kedai Marcas 86 ini menjelaskan bahwa café kedai marcas 86 menyajikan menu makanan ringan tetapi juga menyajikan menu makanan berat seperti nasi ayam dan untuk minuman café ini menyajikan kopi, juice, serta susu coklat dan tidak menyajikan minuman beralkohol. Café ini memiliki konsep yang nyaman sehingga cocok untuk digunakan sebagai tempat bersantai, melepas penat, serta bertemu dengan kerabat. Seiring dengan perkembangan jaman banyaknya café yang bermunculan mengakibatkan pemilik harus berfikir untuk menciptakan konsep yang berbeda dari café-café yang sudah ada. Tidak hanya itu pemilik juga harus memfikirkan proses transaksi. Dalam berbisnis meningkatkan proses transaksi sangat perlu dilakukan agar bias berjalan dengan efektif dan efisien. Tidak hanya itu saja pemilik juga harus memperhatikan stok barang dalam berbisnis karena kebanyakan penjual masaih memerlukan waktu yang

lalu hal ini bisa memperlambat atau mempengaruhi dalam proses pengembangan usaha(Waworuntu & Lumba, 2017). Dikarenakan proses transaksi di café kedai marcas 86 ini masih menggunakan kalkukator sederhana sehingga kurang efektif dan efisien karena semua jumlah transaksi harus dicatat dalam buku besar yang akan digunakan untuk membantu membuat laporan penjualan.

Untuk itu penulis ingin membuat aplikasi yang bisa bermanfaat seperti Aplikasi Transaksi di Cafe Kedai Marcas 86 Berbasis Website. Dengan tujuan untuk mempermudah proses pembayaran dan mendapatkan laporan penjualan menjadi efektif dan efisien dengan menggunakan aplikasi tersebut pemilik juga dengan mudah mengetahui menu apa saja yang harus ditingkatkan untuk persediaan dalam usaha. Adapun pemecahan masalah ini untuk membangun aplikasi transaksi pada cafe kedai marcas 86 di karenakan pada café ini belum menggunakan aplikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, permasalahan dapat dirumuskan yaitu bagaimana mengimplementasikan aplikasi transaksi di café kedai marcas 86 menggunakan aplikasi berbasis website untuk membantu proses pembayaran, mendapatkan laporan penjualan dan dapat melihat jumlah pembelian dari setiap menu yang bertujuan untuk meningkatkan persediaan barang.

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk merancang dan membuat Aplikasi Transaksi di cafe kedai marcas 86 berbasis website

1.4 Manfaat

Manfaat dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mempermudah proses transaksi
2. Memudahkan mendapatkan laporan penjualan
3. Dapat mempermudah pemilik meningkatkan persediaan barang atau bahan.

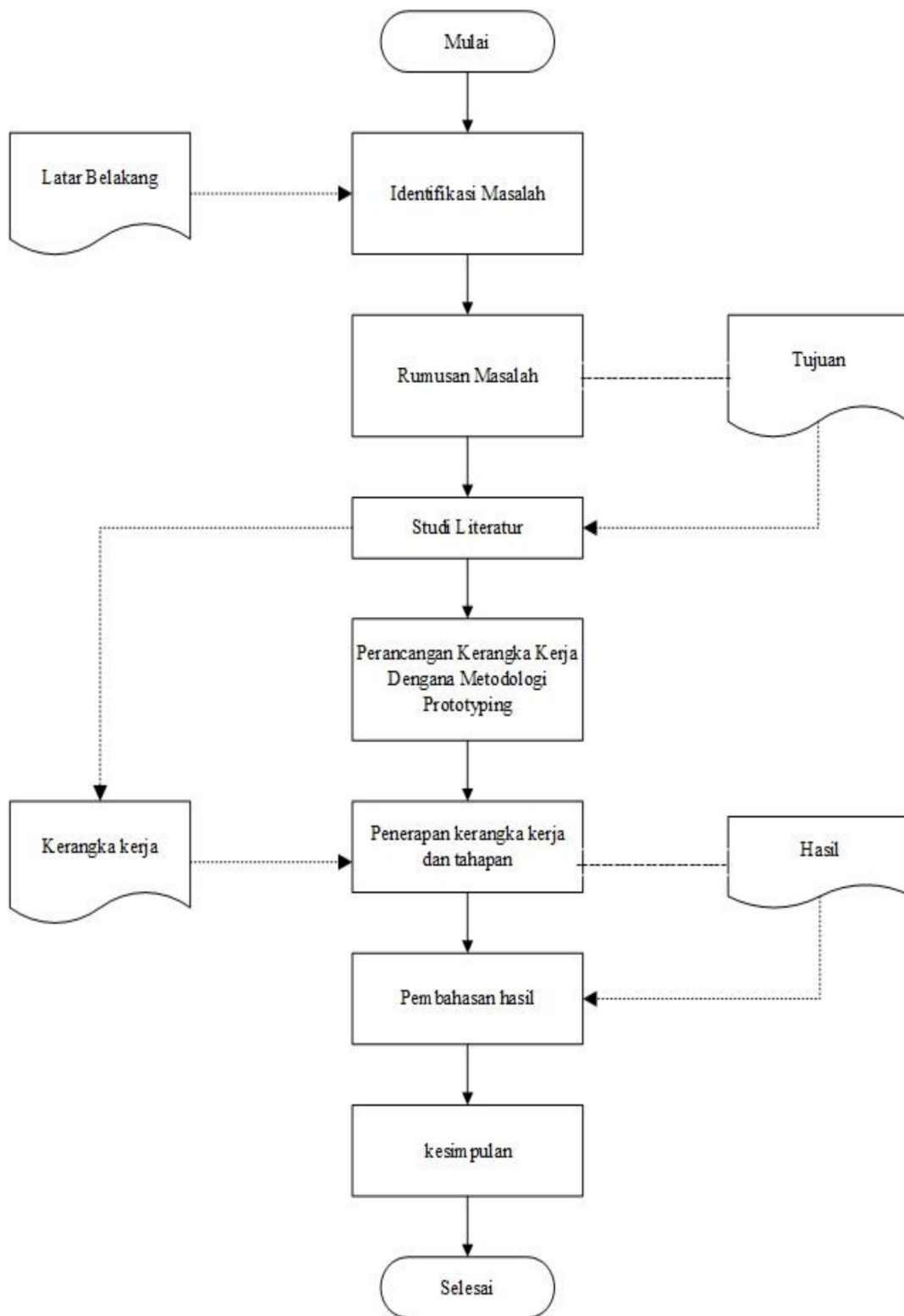
1.5 Batasan Masalah

Supaya ulasan makin terfokus serta terarah dari ulasan utama maka harus membatasi ruang lingkup yang akan diulas adalah:

1. Aplikasi dibuat hanya untuk kasir dan pemilik café yang sekaligus menjadi admin.
2. Aplikasi ini tidak harus menggunakan jaringan internet
3. Aplikasi ini dibuat berbasis website

1.6 Metode Penelitian

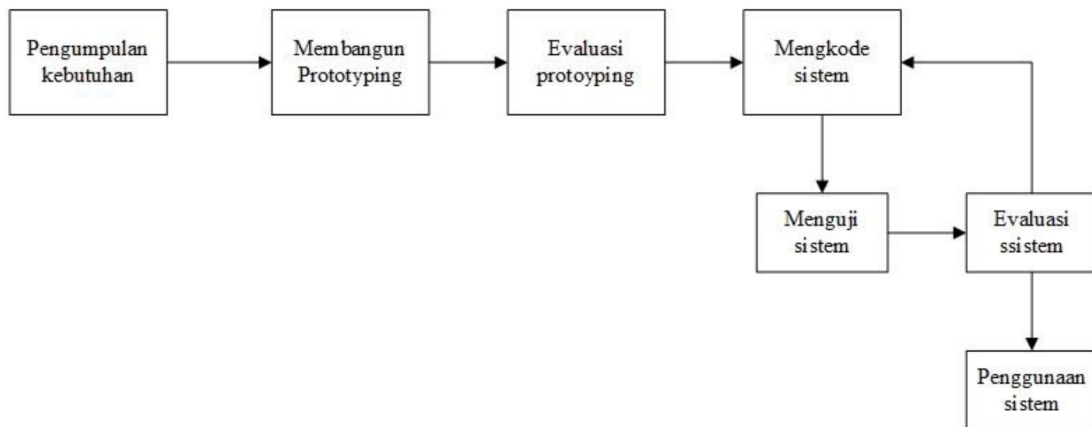
Adapun tahapan penelitian, semua tahapan adalah usaha dalam mendapatkan tujuan. Berikut tahapan yang akan dilakukan :



Gambar 0.1 Keangka Penelitian

Atas gambaran skema penelitian diatas, bisa dijelaskan tahap yang dilakukan yaitu :

1. Latar belakang adalah langkah pertama penelitian dan inti dari pembahasan.
2. Identifikasi masalah, yaitu permasalahan yang ada di latar belakang.
3. Rumusan masalah adalah suatu masalah yang dijadikan akhir dari penelitian.
4. Studi literatur, mempelajari literature yang berkaitan dengan penelitian
5. Pengumpulan kebutuhan, adalah awal dari metode Prototyping yang pengumpulan pada tahap ini melakukan pertemuan untuk menentukan tujuan dari kebutuhan dasar dari sistem yang akan di buat. Desain ini dibuat berdasarkan keinginan dari pengguna ini mencakup input, proses dan format output.
6. Membangun Prototyping, pelanggan bersama perancang akan bersama menentukan input dan output
7. Evaluasi Prototyping, akan dibuat oleh pelanggan apa prototypin yang sudah dibuat sesuai dengan kemauan.
8. Mengkode Sistem, prototyping yang telah sesuai akan diartikan ke dalam bahasa pemograman
9. Menguji Sistem, koding yang sudah dibuat akan diuji apa sudah berjalan dengan baik atau ada yang harus diperbaiki
10. Evaluasi Sistem dilakukan untuk mengevaluasi sistem apa sudah sebanding dengan kemauan pelanggan atau belum.
11. Penggunaan Sistem Tahap ini adalah akhir dari pembuatan sistem. Setelah lulus uji sistem sudah bisa digunakan



Gambar 0.2 Model Prototyping

Prototyping adalah suatu pengembangan perangkat, berbentuk model fisik, guna sebagai permulaan sistem. Prototype memiliki tahapan-tahapan yang harus dilakukan, setelah semua tahapan berhasil dilakukan metode ini akan melakukan evaluasi, jika pada saat evaluasi ditemukan proses yang tidak sesuai maka perancang akan memperbaiki kembali sebelum sistem ini digunakan oleh user atau pengguna. Metode ini merupakan proses ini memiliki hubungan dekat antara perancang dan pengguna. (Purnomo, 2017).

DAFTAR PUSTAKA

- Binarso, Y. A., Sarwoko, E. A., & Ba, N. bahtiar. (2012). Pembangunan Sistem Informasi Alumni Berbasis Web Pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Diponegoro. *Journal of Informatics and Technology*, 1(1), 72–84. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/joint/article/view/434>
- Destiningrum, M., & Adrian, Q. J. (2017). Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre). *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 30. <https://doi.org/10.33365/jti.v11i2.24>
- Elizabeth, T., & Tinaliah, T. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan dan Stok Barang Material (Studi Kasus: Toko Bangunan XYZ). *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 4(2), 177–186. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v4i2.100>
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran. *JURNAL PENDIDIKAN Dan KONSELING*, 1(2), 143–149.
- Istiono, W., Hijrah, H., & Sutarya, S. (2016). Pengembangan Sistem Aplikasi Penilaian dengan Pendekatan MVC dan Menggunakan Bahasa PHP dengan Framework Codeigniter dan Database MYSQL pada Paho College Indonesia. *Jurnal TICOM*, 5(1), 53–59.
- Kuncoro, D. W., Purnama, bambang eka, & Wardati, indah uly. (2015). Sistem Kasir Dan Pendataan Stok Barang Pada Tata Distro Pacitan. *Journal Speed*, 7(1), 40–46. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/Bianglala/article/view/579/470>
- Matheus Alberto de Souza. (2016). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析* Title. 10511012.

- Muthohari, A., Bunyamin, H., & Rahayu, S. (2016). Pengembangan Aplikasi Kasir Pada Sistem Informasi Rumah Makan Padang Ariung. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 157–163. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.157>
- Novianto, D. (2016). Implementasi Sistem Informasi Pegawai (Simpeg) Berbasis Web Menggunakanframework Codeigniter Dan Bootstrap. *Ilmiah Informatika Global*, 7(1), 10–16.
- Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(2), 54–61. <https://doi.org/10.37438/jimp.v2i2.67>
- Ramadhani, A. R., Bunyamin, H., & Fitriani, L. (2017). Perancangan Aplikasi Persediaan Barang dan Transaksi Penjualan Barang di Alya Store. *Jurnal Algoritma*, 13(2), 284–390. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-2.384>
- Santoso, S., & Nurmalina, R. (2017). Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut). *Jurnal Integrasi*, 9(1), 84–91.
- Waworuntu, A., & Lumba, E. (2017). Pengembangan Aplikasi Kasir Dan Pengelolaan Stok Berbasis Web Studi Kasus: Toko Xyz. *Prosiding Semnastek*, 0(0), 1–2. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/2011/1653>
- Widiyanto, W. W. (2018). Analisa Metodologi Pengembangan Sistem Dengan Perbandingan Model Perangkat Lunak Sistem Informasi Kepegawaian Menggunakan Waterfall Development Model, Model Prototype, Dan Model Rapid Application Development (Rad). *Jurnal Informa Politeknik Indonusa Surakarta*, ISSN, 4(1), 34–40. <http://www.informa.poltekindonusa.ac.id/index.php/informa/article/view/34>