

PROJEK AKHIR

SISTEM INFORMASI INVENTARIS BARANG DI SMP SRIGUNA

PALEMBANG BERBASIS WEB



Oleh:

Muhammad Rafli Yasykur

09010581923039

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

PROGRAM DIPLOMA KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

PALEMBANG

2022

LEMBAR PENGESAHAN

**PROJEK AKHIR
SISTEM INFORMASI INVENTARIS BARANG DI SMP SRIGUNA
PALEMBANG BERBASIS WEB**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Manajemen
Informatika
Jenjang Diploma III Oleh :

MUHAMMAD RAFLI YASYKUR

09010581923039

Palembang, 20 Juli 2022

Menyetujui,

Pembimbing,



Rusdi Efendi. M.Kom
NIP. 198201022011021201

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Manajemen Informatika,



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

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir ini di uji dan lulus pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 2 Agustus 2022

Tim Penguji :

1. Ketua Sidang : Rizka Dhini Kurnia, M.Sc. :
2. Pembimbing : Rusdi Efendi, M.Kom. :
3. Penguji : Dedy Kurniawan, M.Sc. :



Mengetahui,

Koordinator Program Studi Manajemen Informatika,



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Muhammad Rafli Yasykur

NIM : 09010581923039

Program Studi : Manajemen Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Dalam penyusunan penulisan projek akhir harus bersifat orisinil 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.
2. Bersedia mengganti judul atau topik projek akhir setelah mendapat persetujuan dari pembimbing projek akhir.



Palembang, 22 Juli 2022



Muhammad Rafli Yasykur

NIM. 09010581923039

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT yang patut kita sembah, dimana kita memohon ampunan, pertolongan dan hidayah-Nya. Hanya dengan Allah kita mencari evakuasi dari kejahatan diri kita sendiri dan kejahatan perbuatan kita. Saya bersaksi bahwa tidak ada Tuhan selain Allah dan Muhammad adalah utusan-Nya. Semoga doa dan sholawat tercurah pada suri tauladan kita, Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya, dan semua yang akan diberi petunjuk sampai Hari Penghakiman. Amin.

Kupersembahkan Untuk :

- Ayah dan Ibu tercinta
- Kakak-kakak yang saya sayangi
- Dosen-dosen yang telah membimbing dan mengajari kami selama ini.
- Sahabat yang selalu ada dalam suka dan duka
- Teman-teman seperjuangan angkatan 2019
- Almamaterku

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SAW, atas rahmat, barokah, dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Projek Akhir yang berjudul **“Sistem Informasi Inventaris Barang di SMP Sriguna Palembang Berbasis Web”** dengan baik dan tepat pada waktunya.

Projek Akhir ini dibuat dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mengikuti Ujian Komprehensif dalam menyelesaikan Program Studi Manajemen Informatika Program Diploma III (D3) Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya Palembang.

Penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari kendala dan hambatan yang penulis hadapi, namun berkat bimbingan dan motivasi dari beberapa pihak yang telah membantu penulis, tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis berterima kasih kepada :

1. Allah S.W.T yang telah memberikan kekuatan dan nikmat kesehatan agar dapat menyelesaikan laporan Projek Akhir dengan baik.
2. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd., M.T, sebagai Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Julian Supardi, S.Pd., M.T. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

5. Bapak Rusdi Efendi, M.Kom., selaku pembimbing tugas akhir yang telah memberikan arahan dan nasihat dalam menyelesaikan laporan Projek Akhir ini,
6. Bapak Rusdi Efendi, M.Kom., selaku dosen pembimbing akademik yang sudah banyak memberi arahan dan motivasi selama menjalani pendidikan di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Palembang, 20 Juli 2022



Penulis

ABSTRAK

SISTEM INFORMASI INVENTARIS BARANG DI SMP SRIGUNA PALEMBANG BERBASIS WEB

Oleh

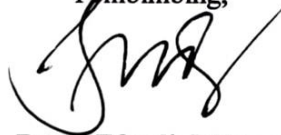
MUHAMMAD RAFLI YASYKUR

09010581923039

Sistem informasi inventaris barang adalah suatu sistem yang dapat membantu pengelolaan, penyimpanan, hingga penanganan laporan yang berhubungan dengan barang. Di SMP Sriguna Palembang, sistem inventaris barang hanya dapat diakses oleh satu orang. Sehingga menyulitkan orang lain untuk mengakses file tersebut, misalnya Kepala Sekolah yang ingin melihat laporan inventaris barang. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu program yang dapat memberikan akses yang mudah kepada pengguna lain. Sehingga sistem tersebut dapat digunakan oleh lebih dari satu pengguna. Dalam implementasi pembuatan web Sistem Informasi Inventaris Barang ini, digunakan metode pengembangan *prototype*, bahasa pemrograman *PHP*, dan basis data *MySql*. Dengan diterapkannya sistem tersebut, SMP Sriguna Palembang dapat menggunakan web untuk mengelola inventaris barang yang dapat mempercepat, mempermudah, dan meminimalisir kesalahan dalam pencatatan stok barang dan barang rusak dan juga memudahkan pihak sekolah dalam mengakses sistem tersebut.

Kata Kunci: sistem informasi, inventaris, metode *prototype*, *DFD*, *ERD*

Pembimbing,



Rusdi Efendi. M.Kom

NIP. 198201022011021201

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Manajemen Informatika,



Apriansyah Putra. S.Kom..M.Kom.

NIP. 197704082009121001

ABSTRACT

WEB-BASED GOODS INVENTORY INFORMATION SYSTEM IN SMP SRIGUNA PALEMBANG

By

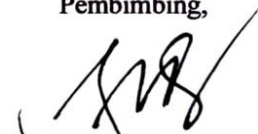
MUHAMMAD RAFLI YASYKUR

09010581923039

The Goods Inventory Information System is a system that can assist the management, storage, and handling of reports related to goods. At SMP Sriguna Palembang, the inventory system can only be accessed by one person. This makes it difficult for other people to access the file, for example the principal who wants to view the inventory report. This study aims to produce a program that can provide easy access to other users. So that the system can be used by more than one user. In the implementation of the web creation of this Goods Inventory Information System, prototype development methods, PHP programming language, and MySql database are used. With the implementation of this system, SMP Sriguna Palembang can use the web to manage inventory of goods that can speed up, simplify, and minimize errors in recording stock and damaged goods and also make it easier for schools to access the system.

Keywords: information system, inventory, prototype method, DFD, ERD

Pembimbing,



Rusdi Efendi, M.Kom

NIP. 198201022011021201

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Manajemen Informatika,



Ardiansyah Putra, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197704082009121001

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Tujuan.....	3
1.3. Manfaat.....	3
1.4. Batasan Masalah.....	4
1.5. Metodologi Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1. Sejarah SMP Sriguna.....	8
2.2. Struktur Organisasi SMP Sriguna	10
2.3. Visi dan Misi SMP Sriguna.....	10
2.3.1. Visi	10
2.3.2. Misi	11
2.4. Teori Umum	11
2.4.1. Sistem.....	11
2.4.2. Informasi	11
2.4.3. Sistem Informasi	12
2.4.4. Inventaris.....	12
2.5. Teori Khusus	12
2.5.1. Metode Pengembangan Sistem	12
2.5.2. Basis Data	14
2.5.3. <i>Data Flow Diagram</i>	14

2.5.4.	<i>Entity Relationship Diagram</i>	17
2.6.	Teori Program.....	19
2.6.1.	<i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	19
2.6.2.	<i>MySQL</i>	19
2.6.3.	Visual Studio Code	20
2.6.4.	Laravel.....	20
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....		22
3.1.	Perencanaan Sistem	22
3.1.1.	Konsolidasi Tim	22
3.1.2.	Tujuan	22
3.1.3.	Pemilihan Aplikasi	22
3.2.	Analisis Sistem	23
3.2.1.	Permasalahan Sistem Berjalan	23
3.2.2.	Kelemahan Sistem yang Berjalan	23
3.2.3.	Perancangan Sistem yang Diusulkan	24
3.3.	Rancangan Sistem	24
3.3.1.	Diagram Konteks	24
3.3.2.	<i>Data Flow Diagram (DFD) 0</i>	25
3.3.3.	<i>Data Flow Diagram (DFD) Level 1</i>	27
3.3.4.	<i>Entity Relationship Diagram</i>	30
3.4.	Kamus Data	31
3.4.1.	Tabel users	31
3.4.2.	Tabel tabel_barang	31
3.4.3.	Tabel_barang_rusak	32
3.5.	Rancangan Tabel	32
3.5.1.	Tabel users	32
3.5.2.	Tabel tabel_barang	32
3.5.3.	Tabel tabel_barang_rusak	33
3.6.	Rancangan Halaman Sistem.....	34
3.6.1.	Rancangan Halaman Login	34
3.6.2.	Rancangan Halaman Beranda	34
3.6.3.	Rancangan Halaman Input Barang.....	35

3.6.4.	Rancangan Halaman Input Barang Rusak.....	36
3.6.5.	Rancangan Halaman Data Barang	37
3.6.6.	Rancangan Halaman Data Barang Rusak	38
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1.	Hasil.....	40
4.2.	Pembahasan	40
4.2.1.	Halaman Login.....	40
4.2.2.	Halaman Register	41
4.2.3.	Halaman Beranda	42
4.2.4.	Halaman Input Data Barang.....	42
4.2.5.	Halaman Input Data Barang Rusak atau Hilang	43
4.2.6.	Halaman Data Barang	44
4.2.7.	Halaman Data Barang Rusak atau Hilang.....	45
4.2.8.	Halaman Edit Barang	46
4.2.9.	Halaman Edit Barang Rusak	47
4.2.10.	Halaman Data Barang Akun Pengguna.....	48
4.2.11.	Halaman Data Barang Rusak Akun Pengguna.....	49
4.3.	Testing	50
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	53
5.1.	Kesimpulan.....	53
5.2.	Saran.....	53
DAFTAR	PUSTAKA	55
LAMPIRAN	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi SMP Sriguna	10
Gambar 3.1 Diagram Konteks.....	25
Gambar 3.2 Data Flow Diagram (DFD) 0	26
Gambar 3.3 Diagram Level 1 Mengolah Data Login	27
Gambar 3.4 Diagram Level 1 Mengolah Data Barang	28
Gambar 3.5 Diagram Level 1 Mengolah Data Barang Rusak	29
Gambar 3.6 Entity Relationship Diagram.....	30
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Login	34
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Beranda	35
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Input Barang.....	36
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Input Barang Rusak.....	37
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Data Barang.....	38
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Data Barang Rusak.....	39
Gambar 4.1 Halaman Login.....	41
Gambar 4.2 Halaman Register	41
Gambar 4.3 Halaman Beranda	42
Gambar 4.4 Halaman Input Data Barang.....	43
Gambar 4.5 Halaman Input Data Barang Rusak atau Hilang	44
Gambar 4.6 Halaman Data Barang	45
Gambar 4.7 Halaman Data Barang Rusak atau Hilang.....	46
Gambar 4.8 Halaman Edit Barang	47
Gambar 4.9 Halaman Data Barang Rusak	48
Gambar 4.10 Halaman Data Barang Akun Pengguna.....	49

Gambar 4.11 Halaman Data Barang Rusak Akun Pengguna..... 50

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sejarah Kepala Sekolah SMP Sriguna	9
Tabel 2.2 Tabel Komponen DFD (<i>sumber: medium.com</i>).....	16
Tabel 2.3 Tabel Komponen ERD (<i>sumber: ibekaputra.wordpress.com</i>)	19
Tabel 3.1 Tabel users	32
Tabel 3.2 Tabel tabel_barang	33
Tabel 3.3 Tabel tabel_barangrusak	33
Tabel 4.1 Uji Coba Blackbox.....	52

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada zaman yang modern ini, ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat, terutama di bidang teknologi informasi. Salah satu sistem yang sangat dibutuhkan di dunia kerja saat ini adalah sistem inventaris. Sistem inventaris dibutuhkan hampir di setiap tempat, mulai dari tempat kecil seperti sekolah hingga perusahaan-perusahaan besar. Dengan sistem inventaris, semua daftar barang yang masuk ke kantor dapat diorganisir dengan mudah. Contohnya adalah SMP Sriguna Palembang, di mana di dalam sekolah terdapat banyak barang yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, seperti ruang kelas, meja, kursi, papan tulis, dll.

Di SMP Sriguna Palembang terdapat 23 ruang belajar, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang administrasi, 2 ruang guru, 1 mushollah, 16 WC murid, 2 WC guru, 1 perpustakaan, 1 Lab IPA, 1 Lab komputer, 1 ruang multimedia, 1 aula kesenian, 1 aula pertemuan/rapat, 1 ruang OSIS, 1 ruang BP, ruang UKS, ruang yayasan, 1 ruang pembina, 1 kantin sekolah, 1 warung sekolah, 2 gudang olahraga, dan 2 gudang peralatan. Barang yang perlu diinventarisasikan pada SMP Sriguna Palembang berupa furnitur (meja, kursi, lemari, rak, dsb), peralatan olahraga (bed pingpong, bola kaki, bola voli, dsb), buku, dll.

Sistem inventaris di SMP Sriguna Palembang menggunakan sistem inventaris yang dicatat di buku dan juga file sehingga membuat pencatatan barang kurang efisien. Pencatatan dalam file hanya dapat diakses oleh satu orang. Sehingga menyulitkan orang lain untuk mengakses file tersebut, misalnya Kepala Sekolah yang ingin melihat laporan inventaris barang. Ataupun admin lain untuk memasukkan data atau mengubah data pada file tersebut. Pencatatan barang yang kurang teliti, barang hilang, dan kelalaian lainnya dapat terhindar dengan adanya sistem inventaris yang baik.

Dengan menggunakan sistem inventaris, akan sangat membantu pihak administrasi sekolah dalam mencatat setiap barang yang masuk, mulai dari jenis barang, jumlah barang, dan juga harga barang. Penggunaan web juga dapat memberikan akses yang mudah kepada pengguna lain. Dan juga file yang diedit dapat langsung *ter-update* pada database. Sehingga file tersebut dapat diedit oleh lebih dari satu admin secara bersamaan dengan menggunakan komputer masing-masing. Oleh karena itu, SMP Sriguna Palembang bisa memanfaatkan tenaga ilmu komputer dalam bidang inventarisnya untuk memudahkan pencatatan barang.

Dari uraian tersebut, penulis merasa perlu untuk mengembangkan suatu sistem yang dapat sangat membantu mengatasi ataupun mencegah masalah-masalah yang dapat muncul akibat kelalaian dalam pengawasan barang dan membantu dalam kegiatan inventarisasi.

Solusi yang dapat penulis ajukan adalah mengembangkan suatu aplikasi inventaris yang berdasarkan ilmu analisa dan perancangan sistem informasi, yang akan dirancang dalam bentuk website sehingga lebih mudah

digunakan dan juga dengan menggunakan database untuk menyimpan setiap data yang dibutuhkan dalam aplikasi tersebut.

Dengan latar belakang yang sudah saya uraikan diatas, maka saya bersedia membangun suatu sistem inventaris barang berbasis website yang bertujuan untuk memudahkan kegiatan inventarisasi pada SMP Sriguna Palembang. Oleh karena itu, penulis memilih judul : **“Sistem Informasi Inventaris Barang di SMP Sriguna Palembang Berbasis Web”**.

1.2. Tujuan

Memudahkan dalam melakukan kegiatan inventarisasi, dengan menyimpan data ke dalam media penyimpanan yang compatible dan memudahkan pengerjaan yang dilakukan dalam bentuk manual ke bentuk teknologi informasi dalam bidang inventaris yang diterapkan di SMP Sriguna Palembang.

1.3. Manfaat

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

1. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil analisa dan survey yang dilakukan dapat dimanfaatkan oleh sekolah untuk mempermudah inventarisasi dengan memanfaatkan teknologi informasi yang dapat membantu pekerjaan pihak sekolah.

2. Manfaat Bagi Mahasiswa

Meningkatkan cara pandang mahasiswa dalam manajemen data pada instansi terkait.

1.4. Batasan Masalah

Berikut batasan ruang lingkup agar pembahasan yang berlangsung terfokus pada satu arah, tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang ada, mencapai kesimpulan yang benar, dan dibangun di atas aplikasi yang sudah ada:

1. Barang-barang yang perlu diinventarisasikan berupa barang tidak habis pakai, seperti furnitur (meja, kursi, lemari, rak, dsb), peralatan olahraga (bed pingpong, bola kaki, bola voli, dsb), buku, dll.
2. Proses meliputi metode *input*, *edit*, dan *delete* data inventaris barang di SMP Sriguna Palembang.
3. Keluaran yang dihasilkan berupa laporan data barang SMP Sriguna Palembang.
4. Tahapan akhir dari pengembangan sistem berupa tahapan evaluasi.

1.5. Metodologi Penelitian

Adapun beberapa metodologi yang diterapkan, yaitu:

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Sriguna Palembang.

2. Metode Pengumpulan Data

Data adalah fakta empiris yang dikumpulkan oleh penulis untuk memecahkan masalah dan menjawab pertanyaan tertulis. Data tulis dapat diperoleh dari berbagai hal yang dikumpulkan dengan menggunakan teknik yang berbeda selama proses penulisan.

Untuk mendapatkan data dan informasi tersebut, diperlukan cara-cara sebagai berikut:

A. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan langsung dari objek yang dijadikan laporan akhir yang dapat dikumpulkan dengan cara seperti berikut:

a. Interview

Data dikumpulkan dengan cara mewawancarai langsung objek untuk mendapatkan data yang tepat dan akurat. Disini dilakukan interview langsung dengan Admin sekolah SMP Sriguna Palembang.

b. Dokumentasi

Data dikumpulkan dengan cara membaca objek yang akan diperiksa dari objek atau informasi yang ada dan memeriksanya secara langsung.

B. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari penelitian orang lain atau sumber umum. Data yang dikumpulkan dan diteliti berasal dari berbagai media yang dapat digunakan sebagai referensi dan dukungan untuk memperoleh pengetahuan dasar terkait pembuatan laporan tugas akhir ini.

3. Metode Pengembangan Sistem

Prototyping adalah metode pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membangun sebuah program secara cepat dan bertahap sehingga pengguna dapat segera mengevaluasinya. Prototipe mewakili model produk yang sedang dibangun atau

mensimulasikan struktur, fungsionalitas, dan pengoperasian sistem (Santi & Fitriyah, 2016).

Berikut ini tahapan-tahapan dari model prototyping:

1. Pengumpulan Kebutuhan

Langkah pertama yang dilakukan penulis dalam mengembangkan sistem adalah mengumpulkan terlebih dahulu bahan-bahan yang dibutuhkan yang berupa data inventaris yang ada di SMP Sriguna Palembang. Hal-hal yang perlu diinventarisasikan berupa barang tidak habis pakai, seperti tanah, furnitur (meja, kursi, lemari, rak, dsb), peralatan olahraga (bed pingpong, bola kaki, bola voli, dsb), buku, dll.

2. Membangun *Prototyping*

Pada tahap ini membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pengguna, yaitu dengan mengembangkan aplikasi sederhana yang dapat memberikan input dan menghasilkan output berupa daftar barang yang telah diinput.

3. Evaluasi *Prototyping*

Pengguna mengevaluasi apakah *prototyping* sudah sesuai dengan apa yang diperlukan. Jika ya, lanjut ke langkah 4. Jika tidak, ulangi langkah 1, 2, dan 3.

4. Mengkodekan Sistem

Prototyping yang sudah disepakati pada tahap sebelumnya akan dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji Sistem

Tahap ini dimaksudkan untuk menguji validitas sistem dan akan memperbaiki kesalahan yang ditemukan pada sistem.

6. Evaluasi Sistem

Pengguna mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sesuai dengan yang diharapkan. Jika ya, maka pengembangan sistem selesai; jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.

DAFTAR PUSTAKA

- Bagui, S. S., & Earp, R. W. (2022). *Database Design Using Entity-Relationship Diagrams*. Boca Raton: CRC Press.
- Christian, S. B., & Fajriah, R. (2017). APLIKASI SISTEM INFORMASI INVENTARIS PERUSAHAAN UNTUK MENDUKUNG MANAJEMEN PROCUREMENT. *JUST IT : Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informatika dan Komputer*, 64.
- D. H., & Moch. Irfan, S. M. (2014). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Herlambang, B. A., & Setyawati, V. A. (2015). Perancangan Data Flow Diagram Sistem Pakar Penentuan Kebutuhan Gizi Bagi Individu Normal Berbasis Web. *Jurnal Informatika UPGRIS Volume 1 Edisi 2015*, 8.
- Mei Prabowo, M. (2020). *Metodologi Pengembangan Sistem Informasi*. Salatiga: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga.
- Munif, A. (2013). *Basis Data*. Jakarta: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.
- Otwell, T. (2022). *Meet Laravel*. Retrieved August 2, 2022, from Laravel: <https://laravel.com/docs/9.x#meet-laravel>
- Prof. Dr. Azhar Susanto, M. A. (2017). *Sistem Informasi Akuntansi: Pemahaman Konsep Secara Terpadu*. Bandung: Lingga Jaya.
- Salamah, U. G. (2021). *Tutorial Visual Studio Code*. Media Sains Indonesia.
- Santi, R. C., & Fitriyah, A. (2016). Perancangan Interaksi Pengguna (User Interaction Design) Menggunakan Metode Prototyping. *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA VOL 9 NO. 2*, 5.
- Supardi, Y., & Sulaeman. (2019). *Semua Bisa Menjadi Programmer Laravel Basic*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Supono, & Putratama, V. (2018). *Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.