

PROJEK AKHIR
APLIKASI PENJUALAN MAKANAN DAN MINUMAN
GARDEN COFFEE AND RESTO



Oleh:

BILLY BRAIN ALFAREZA

09020581923028

PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

LEMBAR PENGESAHAN

**PROJEK AKHIR
APLIKASI PENJUALAN MAKANAN DAN MINUMAN
GARDEN COFFE AND RESTO**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian
studi di Program Studi Komputerisasi Akuntansi DIII

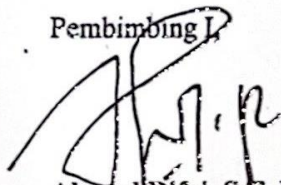
Oleh:

BILLY BRAIN ALFAREZA 09020581923028

Palembang, 12 Juni 2022

Pembimbing II,

Pembimbing I



Ahmad Rifai, S.E.,M.T
NIP.197910202010121003



Hardini Novianti, S.E.,M.T
NIP.197911012014042002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Komputerisasi Akuntansi




Ahmad Rifai, S.E.,M.T
NIP.197910202010121003


HALAMAN PERSETUJUAN

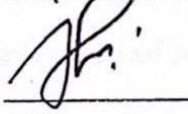
Hari : Senin

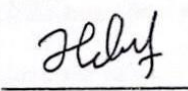
Tanggal : 11 Juli 2022

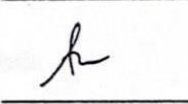
Tim Penguji

1. Ketua Sidang : Sarifah Putri Raflesia, M.T.
2. Pembimbing 1 : Ahmad Rifai, S.T.,M.T.
3. Pembimbing 2 : Hardini Novianti, S.E.,M.T.
4. Penguji : Dinda Lestarini, S.SI.,M.T





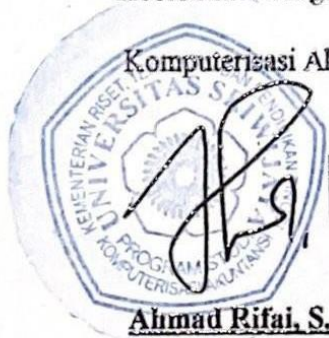




Mengetahui

Koordinator Program Studi

Komputerisasi Akuntansi,



Ahmad Rifai, S.T.,M.T

NIP.197910202010121003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

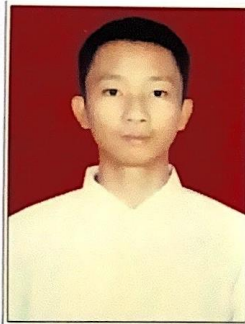
Nama : Billy Brain Alfareza
NIM : 09020581923028
Program Studi : Komputerisasi Akuntansi

Dengan ini menyatakan bahwa

1. Dalam penyusunan/penulisan projek akhir harus bersifat orisinil dan tidak melakukan plagiatisme baik produk software/hardware.
2. Dalam penyelesaian projek akhir dilaksanakan di Laboratorium Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya dan tidak diselesaikan atau 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 2022



Billy Brain Alfareza
NIM. 09020581923028

Motto dan Persembahan

Motto :

“Bukan kesulitan yang membuat kita takut, tapi sering ketakutanlah yang membuat jadi sulit. Jadi, jangan mudah menyerah”

Kupersembahkan kepada :

- ❖ Orang tua yang selalu memberi segalanya*
- ❖ Saudaraku yang selalu memberi motivasi*
- ❖ Teman-teman KA UNSRI 2019*
- ❖ Dosen Pembimbingku*
- ❖ Almamaterku*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang sudah memberikan penulis kesehatan sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “APLIKASI PENJUALAN MAKANAN DAN MINUMAN GARDEN COFFEE AND RESTO” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma III di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya

Dalam menyelesaikan tugas akhir penulis banyak mendapatkan bantuan serta bimbingan dari beberapa pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan keberkahan sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan tepat waktu
2. Orang tua yang memberi segalanya sehingga penulis semangat untuk menyelesaikan tugas akhir dengan waktu yang tepat
3. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd, M.T. Sebagai Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
4. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. Sebagai Koordinator Program Studi Komputerisasi Akuntansi Sekaligus Sebagai Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan

5. Ibu Hardini Novianti S.E., M.T. Sebagai Dosen Pembimbing II sekaligus Dosen Pembimbing Akademik penulis yang juga telah banyak memberikan masukan dan arahan
6. Bapak/Ibu Dosen di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
7. Untuk seluruh teman-teman yang telah memberi dukungan penuh kepada penulis
8. Kepada semuanya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dalam kata sempurna. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini bisa memberikan manfaat ter-khusus untuk penulis sendiri, mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya, dan semua orang yang telah membaca Tugas Akhir ini. Penulis ucapkan Terima Kasih.

Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Palembang, Juni 2022

Penulis,



BILLY BRAIN ALFAREZA
NIM.09020581923032

ABSTRAK
APLIKASI PENJUALAN MAKANAN DAN MINUMAN
GARDEN COFFE AND RESTO

Oleh

BILLY BRAIN ALFAREZA **09020581923028**

Permasalahan yang sering dijumpai bahwa Garden Coffe and Resto masih melakukan pemesanan dan pembayaran makanan dan minuman secara manual. Hal ini membuat proses pemesanan makanan dan minuman memakan waktu yang cukup lama dan sulitnya admin dalam menghitung dan me-rekap hasil transaksi penjualan makanan dan minuman. Solusi yang ditawarkan melalui penelitian ini adalah dengan membangun suatu Aplikasi Penjualan Makanan dan Minuman yang bisa diterapkan pada Garden Coffe and Resto untuk memudahkan proses pemesanan dan pengelolaan data pemesanan, serta mempermudah proses pembuatan laporan. Hasil yang didapatkan adalah bahwa setelah diujicobakan oleh manajemen dan pelanggan Garden Coffe and Resto secara garis besar menyatakan bahwa aplikasi ini sangat berguna dalam melakukan pemesanan secara *online*, serta memudahkan pihak manajemen dalam mengelola dan membuat laporan penjualan secara lebih mudah.

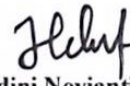
Kata Kunci: *Penjualan, Pembayaran, Data, Aplikasi, PHP, MySQL*

Pembimbing I,



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

Pembimbing II,



Hardini Novianti, S.E.,M.T
NIP.197911012014042002

Koordinator Prgoram Studi
Komputerisasi Akuntansi



vii

viii

ABSTRACT

**FOOD AND BEVERAGE SALES APP
GARDEN COFFEE AND RESTO**

The problem that is often encountered is that Garden Coffee and Resto still orders and pays for food and drinks manually. This makes the food and beverage ordering process take a long time and the admin is difficult to calculate and recap the results of food and beverage sales transactions. The solution offered through this research is to build a Food and Beverage Sales Application that can be applied to Garden Coffee and Resto to facilitate the ordering process and ordering data management, as well as simplify the reporting process. The results obtained are that after being tested by management and customers, Garden Coffee and Resto generally states that this application is very useful in placing orders online, as well as making it easier for management to manage and make sales reports more easily.

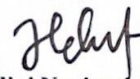
Keywords: Sales, Payment, Data, Application, PHP, MySQL

Pembimbing I,



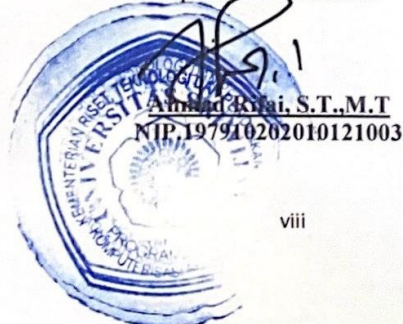
Ahmad Rifai, S.T.,M.T
NIP.197910202010121003

Pembimbing II,



Hardini Novianti, S.E.,M.T
NIP.197911012014042002

Koordinator Prgoram Studi
Komputerisasi Akuntansi



viii

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	
PROJEK AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSE TUJUAN	iii
Motto dan Persembahan	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan.....	2
1.3 Manfaat	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2. Metode Pengembangan Aplikasi	5
BAB II DASAR TEORI	7
2.1 Gambaran Perusahaan.....	7
2.2 Visi dan Misi Perusahaan	7
2.2.1 Visi	7
2.2.2 Misi	7
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan.....	7
2.4 Tugas dan Wewenang	8
2.5 Pengertian Teori Umum	9

2.5.1	Data	9
2.5.2	Aplikasi	10
2.5.3	Akuntansi	10
2.5.4	Laporan Laba Rugi	10
2.6	Teori Khusus	11
2.6.1	Basis Data (Database)	11
2.6.2	Entity Relationship Diagram (ERD)	12
2.6.3	Data Flow Diagram (DFD)	14
2.7	Teori Program	16
2.7.1	MySQL	16
2.7.2	Keunggulan MySQL	16
2.7.3	Bahasa Pemograman PHP	17
2.7.4	Dreamweaver CS5	17
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	19
3.1	Analisis Sistem	19
3.1.1	Analisis Sistem Yang Berjalan	19
3.1.2	Permasalahan Yang Dihadapi	20
3.1.3	Alternatif Pemecahan Masalah	20
3.2	Perancangan Sistem	21
3.2.1	Usulan Prosedur Pada Sistem Yang Baru	21
3.2.2	Data Flow Diagram (DFD)	22
3.3	Detail Database	28
3.4.1	Rancangan Halaman Menu Utama	31
3.4.2	Rancangan Halaman Login	32
3.4.3	Rancangan Halaman Menu Pelanggan	33
3.4.4	Rancangan Halaman Menu Admin	34
3.4.5	Rancangan Halaman Menu Pimpinan	36
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1	Hasil	39
4.2	Pembahasan	40
4.2.1	Halaman Menu Utama	40

4.2.2 Halaman Menu Pelanggan	41
4.2.3 Halaman Menu Admin	43
4.2.4 Halaman Menu Pimpinan	44
4.3 Pengujian.....	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	48
5.1 Kesimpulan.....	48
DAFTAR PUSTAKA	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Struktur Organisasi Garden Coffe and Resto</i>	8
Gambar 3. 1 <i>Flowchart sistem yang diajukan</i>	22
Gambar 3. 2 <i>Diagram Konteks</i>	23
Gambar 3. 3 <i>Data Flow Diagram Level 0</i>	24
Gambar 3. 4 <i>Diagram level 1 Proses Kelola Makanan dan minuman</i>	25
Gambar 3. 5 <i>Diagram level 1 Proses Kelola pengeluaran</i>	26
Gambar 3. 6 <i>Diagram level 1 Proses Transaksi Pemesanan</i>	26
Gambar 3. 7 <i>Diagram level 1 Proses Laporan</i>	27
Gambar 3. 8 <i>ERD (Entity Relationship Diagram)</i>	28
Gambar 3. 9 <i>Rancangan Halaman Menu utama</i>	32
Gambar 3. 10 <i>Rancangan Halaman Login</i>	32
Gambar 3. 11 <i>Rancangan Halaman Profil Pelanggan</i>	33
Gambar 3. 12 <i>Rancangan Halaman Pemesanan</i>	33
Gambar 3. 13 <i>Rancangan Halaman Riwayat Pesanan</i>	34
Gambar 3. 14 <i>Rancangan Halaman Kelola Daftar Menu</i>	34
Gambar 3. 15 <i>Rancangan Halaman Kelola Daftar pelanggan</i>	35
Gambar 3. 16 <i>Rancangan Halaman Kelola Daftar Pemesanan</i>	35
Gambar 3. 17 <i>Rancangan Halaman Kelola Daftar Pengeluaran</i>	36
Gambar 3. 18 <i>Rancangan Halaman Laporan Pesanan</i>	36
Gambar 3. 19 <i>Rancangan Halaman Laporan Pengeluaran</i>	37
Gambar 3. 20 <i>Rancangan Halaman Laporan Jurnal Umum</i>	37
Gambar 3. 21 <i>Rancangan Halaman Laporan Pengeluaran</i>	38
Gambar 3. 22 <i>Rancangan Halaman Laporan Laba Rugi</i>	38
Gambar 4. 1 <i>Halaman utama</i>	40
Gambar 4. 2 <i>Halaman Login</i>	40
Gambar 4. 3 <i>Halaman Beranda</i>	41
Gambar 4. 4 <i>Halaman Profil Pelanggan</i>	41
Gambar 4. 5 <i>Halaman Pemesanan</i>	42
Gambar 4. 6 <i>Halaman Riwayat Pemesanan</i>	42

Gambar 4. 7 Halaman Kelola Daftar makanan dan minuman.....	43
Gambar 4. 8 Halaman Kelola Daftar pemesanan	43
Gambar 4. 9Halaman Kelola Daftar Pengeluaran	44
Gambar 4. 10Halaman Laporan Pemesanan.....	44
Gambar 4. 11Halaman Laporan Pengeluaran	45
Gambar 4. 12Halaman Laporan Jurnal Umum	45
Gambar 4. 13Halaman Laporan Buku Besar	46
Gambar 4. 14 Halaman Laporan Laba Rugi.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Laporan Akuntansi Keuangan.....	10
Tabel 2. 2 Laporan Laba Rugi.....	11
Tabel 2. 3 Notasi-notasi simbolik di dalam Diagram E-R.....	13
Tabel 2. 4 Simbol-Simbol <i>DFD</i>	15
Tabel 3. 1 pelanggan.....	29
Tabel 3. 2 pemesanan.....	29
Tabel 3. 3 detail_pemesanan.....	30
Tabel 3. 4 Menu.....	30
Tabel 3. 5 pengeluaran.....	31
Tabel 3. 6 admin.....	31
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Konsultasi Pembimbing	A-1
Lampiran 2 SK Pembimbing Projek Akhir	B-2
Lampiran 3 Surat Balasan Dari Perusahaan	C-3
Lampiran 4 Form Revisi	D-4
Lampiran 5 Surat Keterangan Plagiat.....	E-5
Lampiran 6 Validasi Zahir	F-6
Lampiran 7 Validasi Suliet	G-7

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan dunia dewasa ini, peran serta teknologi dibidang industri dan informasi dapat menciptakan efisiensi dan keunggulan pada proses perekonomian serta meningkatkan daya saing perusahaan baik skala kecil maupun skala besar untuk menjadi lebih optimal. Seiring upaya untuk meminimalisasi *input cost* agar menjadi semakin rendah, sementara perusahaan menciptakan barang dan jasa menjadi lebih cepat lebih banyak tentunya dengan kualitas yang lebih baik dari pada sebelumnya. Dalam sektor-sektor industri niaga khususnya perdagangan peran teknologi sangat meningkat khusus pada tujuan untuk menghilangkan sekat jarak dari produsen ke konsumen menjadi lebih dekat dan tidak terbatas waktu lagi.

Dewasa ini teknologi memudahkan masyarakat untuk bisa membeli makanan atau minuman tanpa harus datang langsung dan mengantre di toko. Masyarakat bisa membeli makanan dan minuman yang mereka inginkan dari mana saja hanya melalui aplikasi. Hal ini akan sangat membantu pihak pengelola usaha khususnya restoran dan sejenisnya untuk lebih memperluas pangsa pasar serta sekaligus memberikan keuntungan bagi pelanggan dalam memperoleh makanan dan minuman dengan lebih cepat tanpa harus bersusah payah untuk pergi ke restoran atau kedai makanan sejenisnya.

Garden Coffe and Resto adalah sebuah tempat usaha berbasis kuliner yang menyediakan makanan dan minuman. Dalam kegiatan usahanya, masih mengalami kendala khususnya di masa pandemi, omzet penjualan menurun drastis karena pelanggan enggan untuk keluar rumah sehingga penjualan makanan dan minuman menjadi sepi. Juga dalam proses transaksi pemesanan, Garden Coffe and Resto masih menggunakan cara manual dengan pelanggan datang langsung dan memesan makanan serta minuman yang diinginkan, kemudian kasir mencatat data transaksi ke dalam buku transaksi penjualan. Hal ini mengakibatkan risiko kesalahan pencatatan dan penghitungan serta mengakibatkan proses penyusunan laporan penjualan tiap akhir bulan perlu waktu yang tidak sedikit dalam melakukan rekapitulasi data-data pelaporan dengan mengumpulkan bukti-bukti kuitansi yang telah dibuat sebelumnya.

Dari permasalahan diatas, penulis menyarankan perlunya penerapan teknologi khususnya aplikasi penjualan berbasis *online* untuk mempermudah pelanggan dalam memesan makanan dan minuman, sekaligus sebagai media promosi untuk menjangkau lebih banyak pelanggan melalui informasi daftar menu dan harga. Juga aplikasi yang dibangun dapat mempermudah manajemen Garden Coffe and Resto dalam mengelola data pemesanan serta mempermudah untuk menyusun laporan keuangan secara lebih cepat. Maka dari itu, judul penelitian ini ialah **“Aplikasi Penjualan Makanan dan Minuman Garden Coffe and Resto”**.

1.2 Tujuan

Adapun tujuan dari penyusunan Projek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat Aplikasi Penjualan;
2. Pendataan seperti data Makanan dan Minuman yang sudah terjual, dan data absensi karyawan menjadi lebih terkomputerisasi, dan menghemat waktu dan lebih efisien;

1.3 Manfaat

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

1. Mempermudah dalam proses *input* data, penyimpanan data dan pembuatan laporan penjualan.
2. Mempermudah dan mempersingkat waktu pembuatan laporan penjualan.
3. Mempermudah pimpinan mengakses laporan penjualan.
4. Membantu mekanisme pengolahan data laporan penjualan pada Garden Coffe and Resto.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan untuk membatasi suatu permasalahan agar nantinya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dari sebuah penelitian. Hal yang menjadi batasan masalah dalam perancangan Aplikasi Penjualan adalah sebagai berikut:

1. Proses meliputi pengolahan data makanan dan minuman yang telah terjual.
2. *Output* yang dihasilkan dari aplikasi ini yaitu Laporan makanan dan minuman yang terjual dalam satu bulan.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah suatu teknik atau cara yang dilakukan dalam proses penelitian untuk memperoleh data yang akurat dan prinsip-prinsip yang sistematis.

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Observasi partisipatif adalah peneliti mengamati apa yang dikerjakan orang, mendengarkan apa yang mereka ucapkan, dan berpartisipasi dalam aktifitas mereka. Jadi Observasi partisipasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan dimana observer atau peneliti benar-benar berada dalam keseharian pelaku yang diteliti atau informan. keberadaan peneliti terlibat secara aktif maupun tidak aktif (Anggito & Setiawan, 2018).

a. Metode Pengamatan (Observasi)

Observasi adalah salah satu cara pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti. Di dalam observasi ini penulis mengamati sistem pengolahan data pada Garden Coffe and Resto, mulai dari pencatatan transaksi hingga pembuatan laporan penjualan.

b. Metode Wawancara

Wawancara merupakan proses Tanya jawab langsung dan sistematis kepada orang yang mengetahui tentang permasalahan yang sedang diamati untuk meyakinkan hal-hal kegiatan observasi yang telah dilakukan. Wawancara dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada

pihak manajemen Garden Coffe and Resto mengenai proses yang berlangsung.

c. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka yaitu penelitian kepustakaan dimana penulis mendapat data dengan cara mempelajari buku-buku pedoman yang berkaitan dengan judul yang diangkat sebagai referensi. Buku-buku tersebut diambil dari berbagai sumber, baik dari luar maupun dari dalam perusahaan.

1.5.2. Metode Pengembangan Aplikasi

Model Waterfall, sebenarnya adalah "*Linear Sequential Model*", yang sering juga disebut dengan "*classic life cycle*" atau model waterfall. Metode ini muncul pertama kali sekitar tahun 1970, tetapi merupakan model/metode yang paling banyak dipakai di dalam Software Engineering (SE). Metode ini melakukan pendekatan secara sistematis dan unit mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, *design*, *coding*, *testing/verification*, dan *maintenance*. Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Sebagai contoh tahap desain harus menunggu selesainya tahap sebelumnya yaitu tahap *requirement* (Muharto & Ambarita, 2016).

1. Analisis

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan melakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi literatur.

2. *Design* / Perancangan

Proses *design* akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan detail algoritma prosedural

3. *Coding* / Implementasi

Implementasi merupakan penerjemahan rancangan desain menjadi suatu sistem atau aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman.

4. *Testing* / *verification* (Pengujian)

Setelah pengkodean selesai, maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan - kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

5. *Maintenance*

Perangkat lunak yang sudah jadi bisa saja mengalami koreksi atau penambahan terhadap fitur-fitur yang dapat memaksimalkan sistem yang telah dibangun.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, Albi. Setiawan, Johan. 2018. Metodologi Penelitian Kualitatif. Sukabumi Jawa Barat : CV Jejak.
- Muharto, dan Ambarita Arisandy, 2016, Metode Penelitian Sistem Informasi, Yogyakarta: Deepublish.
- Fathansyah. 2017. Basis Data. Bandung: Penerbit Informatika Bandung.
- Hatrono, Jugianto. 2017. Analisis dan Desain Sistem informasi pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis. Yogyakarta : Andi
- Hasugian dan Sidiq. 2017. Rancangan bangun sistem informatika industry kreatif bidang.
- Jogiyanto. 2017. Sistem Teknologi Informasi. Yogyakarta: Andi.
- Pressman, Roger S. 2017. Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi (Buku Satu). Yogyakarta : Andi Offset
- Rosa, A.S. dan Shalahuddin, M. 2017. Kolaborasi Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika.
- Rudianto, 2018, Pengantar Akuntansi Konsep & Teknik Penyusunan Laporan Keuangan, Penerbit : Erlangga, Jakarta
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sutabri Tata. 2018. Konsep Sistem Informasi. Penerbit: CV ANDI OFFSET (Penerbit ANDI). Cetakan Pertama.