

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAGAR KANOPI DENGAN METODE PROTOTYPE

Fajar Ramadhan¹, Ghema Nusa Persada²

^{1,2} Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer Ilmu Komputer, Universitas Pamulang
Jl. Raya Puspitek No.11, Buaran, Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310

E-mail: fajarramadhan03122002@gmail.com¹, dosen02682@unpam.ac.id²

ABSTRAK

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAGAR KANOPI DENGAN METODE PROTOTYPE Banyak pelanggan yang harus datang langsung ke lokasi bengkel atau melakukan komunikasi berulang hanya untuk mendapatkan informasi dasar seperti harga, jenis bahan, desain, dan estimasi waktu pengerjaan. Proses ini tidak hanya memakan waktu tetapi juga sering menimbulkan ketidaksesuaian antara ekspektasi dan hasil akhir. Keterbatasan Informasi pada Media Cetak seperti majalah dan katalog sebagai sarana utama untuk mempromosikan dan menyajikan informasi mengenai produk Minimnya Interaktivitas dan Efisiensi dalam Pemilihan Produk. Belum adanya sistem pencatatan dan pengelolaan penjualan. Bagaimana cara mengembangkan sistem informasi yang mampu menyediakan informasi produk pagar dan kanopi secara *real-time* dan up-to-date untuk mengantikti keterbatasan media cetak yang statis dan lambat diperbarui. Bagaimana sistem informasi digital dapat meningkatkan interaktivitas dan efisiensi dalam proses pemilihan produk pagar dan kanopi, sehingga perbandingan spesifikasi, dan pembelian secara lebih cepat dan mudah. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi penjualan yang mampu mencatat dan mengelola transaksi penjualan pagar dan kanopi. Metode Prototype merupakan salah satu siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja (working model). Pengembangan sistem informasi berbasis digital menjadi solusi efektif untuk mengantikti media cetak yang bersifat statis dan sulit diperbarui. Dengan memanfaatkan teknologi *Web* atau aplikasi mobile yang terhubung dengan database secara *real-time*, informasi produk seperti harga, stok, dan spesifikasi dapat selalu diperbarui dengan cepat dan akurat.

Kata kunci: Kanopi, Prototype, Web site, Penjualan

ABSTRACT

CANOPY FENCE SALES INFORMATION SYSTEM WITH PROTOTYPE METHOD Many customers have to come directly to the workshop location or make repeated communication just to get basic information such as price, type of material, design, and estimated processing time. This process is not only time-consuming but also often creates a mismatch between expectations and the end result. Limited Information in Print Media such as magazines and catalogs as the main means to promote and present information about products Lack of Interactivity and Efficiency in Product Selection. There is no system for recording and managing sales. How to develop an information system that is able to provide real-time and up-to-date information on fence and canopy products to replace the limitations of static and slow-updating print media. How can digital information systems increase interactivity and efficiency in the process of selecting fence and canopy products, so that the comparison of specifications, and purchases is faster and easier. How to design and build a sales information system that is able to record and manage fence and canopy sales transactions. The Prototype method is one of the system life cycles based on the concept of a working model. The development of a digital-based information system is an effective solution to replace print media that is static and difficult to update. By utilizing Web technology or mobile applications connected to the database in real-time, product information such as prices, stocks, and specifications can always be updated quickly and accurately.

Keywords: Canopy, Prototype, Web site, Sales

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bengkel Las Listrik Kanopi Juara merupakan usaha kecil menengah (UKM) yang bergerak di bidang pembuatan dan penjualan pagar serta kanopi dengan berbagai bahan, desain, dan ukuran sesuai kebutuhan pelanggan. Proses penjualan yang masih dilakukan secara manual, di mana pelanggan harus datang langsung ke lokasi atau menghubungi pihak bengkel melalui telepon maupun WhatsApp untuk memperoleh informasi harga, spesifikasi, dan estimasi waktu pengerjaan, sering menimbulkan keterlambatan informasi, kurangnya dokumentasi pesanan, serta menyulitkan pemilik usaha dalam memantau transaksi secara *real-time*.

Penerapan metode *Prototyping* menjadi strategi yang tepat untuk meningkatkan efisiensi proses penjualan sekaligus kepuasan pelanggan. Metode ini dipilih karena mendukung pengembangan sistem secara iteratif dengan melibatkan pengguna secara langsung dalam tahap perancangan, pengujian, dan evaluasi, sehingga sistem dapat lebih optimal sesuai kebutuhan pengguna.

Dengan sistem informasi berbasis web ini, pelanggan dapat dengan mudah memilih dan membeli produk pagar maupun kanopi secara daring dengan akses informasi yang akurat dan lengkap. Bagi pemilik usaha, sistem ini diharapkan mampu memperluas jangkauan pasar, meningkatkan penjualan, dan memaksimalkan pelayanan. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat topik "Sistem Informasi Penjualan Pagar Kanopi dengan Metode *Prototyping*" dengan implementasi menggunakan bahasa pemrograman HTML dan basis data MySQL.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, dapat diambil identifikasi masalahnya sebagai berikut:

- a. majalah dan katalog sebagai sarana utama untuk mempromosikan dan menyajikan informasi mengenai produk.
- b. Minimnya interaktivitas dan efisiensi dalam pemilihan produk.
- c. Belum adanya sistem pencatatan dan pengelolaan penjualan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana cara mengembangkan sistem informasi yang mampu menyediakan

informasi produk pagar dan kanopi secara *real-time* dan up-to-date untuk menggantikan keterbatasan media cetak yang statis dan lambat diperbarui?

- b. Bagaimana sistem informasi digital dapat meningkatkan interaktivitas dan efisiensi dalam proses pemilihan produk pagar dan kanopi, sehingga perbandingan spesifikasi, dan pembelian secara lebih cepat dan mudah?
- c. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi penjualan yang mampu mencatat dan mengelola transaksi penjualan pagar dan kanopi?

1.4 Batasan Penelitian

Penelitian ini dapat dibatasi pada sejumlah isu agar lebih terarah dan tidak terlalu umum,khususnya:

- a. Pengembangan sistem informasi akan difokuskan pada penyediaan informasi *real-time* terkait spesifikasi, harga, dan ketersediaan produk pagar dan kanopi, tanpa mencakup aspek lain seperti layanan pengiriman atau pemasangan.
- b. Sistem informasi yang dikembangkan hanya akan mencakup fitur-fitur untuk perbandingan spesifikasi, dan pemilihan produk pagar dan kanopi, tanpa memperluasnya ke produk atau layanan konstruksi lainnya.
- c. Penelitian hanya difokuskan pada perancangan dan pembangunan sistem informasi penjualan yang mampu mencatat dan mengelola transaksi penjualan pagar dan kanopi pada Bengkel Las Listrik Kanopi Juara

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penulisan tugas akhir ini adalah:

- a. Mengembangkan sistem informasi yang mampu menyajikan informasi produk pagar dan kanopi secara *real-time*, termasuk spesifikasi, harga, dan ketersediaan stok barang.
- b. Meningkatkan dan memudahkan bagi konsumen dalam melakukan simulasi dan perbandingan produk pagar dan kanopi melalui platform digital yang interaktif.
- c. Mengurangi ketergantungan pada media cetak dengan menyediakan platform digital yang lebih fleksibel, efisien, dan selalu up-to-date.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Bagi Penulis

sasaran dari metode ini adalah tim yang Perancangan dan penerapan sistem informasi ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengasah keterampilan teknis dalam pengembangan perangkat lunak, perancangan antarmuka pengguna, serta pemrograman. Pengalaman ini menjadi modal berharga di era digital dan dapat menjadi dasar untuk mengembangkan berbagai sistem informasi lain yang bermanfaat bagi masyarakat.

b. Manfaat Bagi Instansi

Pengembangan sistem ini diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan dan kepuasan konsumen terhadap layanan yang diberikan, mempercepat proses pemesanan dan pembuatan pagar maupun kanopi, serta memastikan kualitas produk selama proses produksi. Selain itu, sistem ini dapat membantu meminimalisasi kendala yang mungkin muncul pada tahap penyelesaian produk, pengiriman, dan pembayaran.

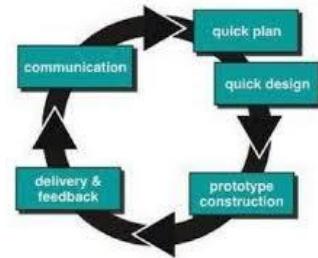
c. Manfaat Bagi Pelaku Usaha

Sistem informasi berbasis digital memungkinkan pelaku usaha untuk menjangkau konsumen lebih luas secara daring, tanpa bergantung pada media promosi fisik seperti katalog atau brosur. Dengan penyediaan informasi produk secara *real-time* serta fitur perbandingan produk, pelanggan dapat mengambil keputusan pembelian dengan lebih cepat dan tepat, sehingga turut meningkatkan kepuasan pelanggan serta potensi penjualan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Metode Prototype

Prototype adalah tipe yang asli, bentuk, atau contoh dari sesuatu yang dipakai sebagai contoh yang khas, dasar, atau standar untuk hal-hal lain dari kategori yang sama dalam bidang *desain*, sebuah *Prototype* dibuat sebelum dikembangkan atau justru dibuat khusus untuk pengembang sebelum dibuat dalam skala sebenarnya atau sebelum diproduksi secara massal. Kategori *Prototype* dasar, tidak ada kesepakatan umum tentang apa yang merupakan *Prototype* dan kata tersebut sering digunakan bergantian dengan kata “model” (Amin, 2020).



Gambar 1. Metode Pengembangan Sistem XP

3. METODE

3.1 Metodologi Penelitian

Penelitian yang dilakukan bersifat deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan untuk memecahkan suatu masalah yang ada berdasarkan pada data-data yang dikumpulkan, analisa yang dilakukan, serta menginterpretasi sehingga langkah-langkah yang dilakukan secara terperinci tersebut diantaranya:

a. Metode Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung berbagai aktifitas dan kegiatan yang dilakukan terhadap objek penelitian yang dilakukan pada Bengkel Las Listrik Kanopi Juara.

b. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara sistematis dan berlandaskan pada tujuan pembahasan, wawancara yang dilakukan langsung pada Bapak Husin Kusuma selaku pemilik Bengkel Las Listrik Kanopi Juara untuk memperoleh penjelasan sistem yang sedang berjalan di Bengkel Las Listrik Kanopi Juara tersebut.

c. Studi Keputusan

Metode pengumpulan data dengan mengumpulkan dan mempelajari buku-buku referensi dan sumber-sumber yang berkaitan dengan topik penelitian dalam pemahaman.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Terdapat lima kerangka kegiatan dalam pelaksanaan tahapan metode pengembangan sistem *prototype*. lima kerangka kegiatan dari tahapan *prototype* adalah sebagai berikut.

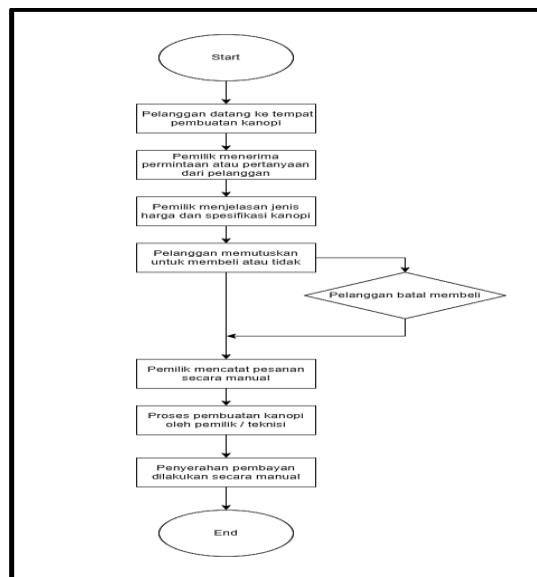
- Communication*: Tahap awal di mana pengembang dan klien mendiskusikan tujuan, kebutuhan, dan gambaran umum sistem.
- Quick Plan*: Penyusunan rancangan awal secara cepat sebagai dasar pembuatan *prototype*.

- c. *Modelling Quick Design*: Pembuatan rancangan awal yang menampilkan aspek visual sistem untuk pengguna.
- d. *Construction of Prototype*: Penyusunan kerangka atau rancangan *prototype* perangkat lunak.
- e. *Delivery & Feedback*: Penyajian *prototype* kepada pengguna untuk dievaluasi dan diperbaiki sesuai masukan.

3.3 Analisa dan Perancangan

3.3.1 Analisa Sistem saat ini

Sistem berjalan saat ini, penjualan kanopi masih dilakukan secara manual yang dilakukan oleh pemilik, hal ini mengakibatkan proses transaksi penjualan tidak efektif karena masih harus mendatangi tempat pembuatan kanopi. Untuk lebih jelasnya mengenai sistem yang sedang berjalan saat ini, dapat dilihat *flowchart* berikut:



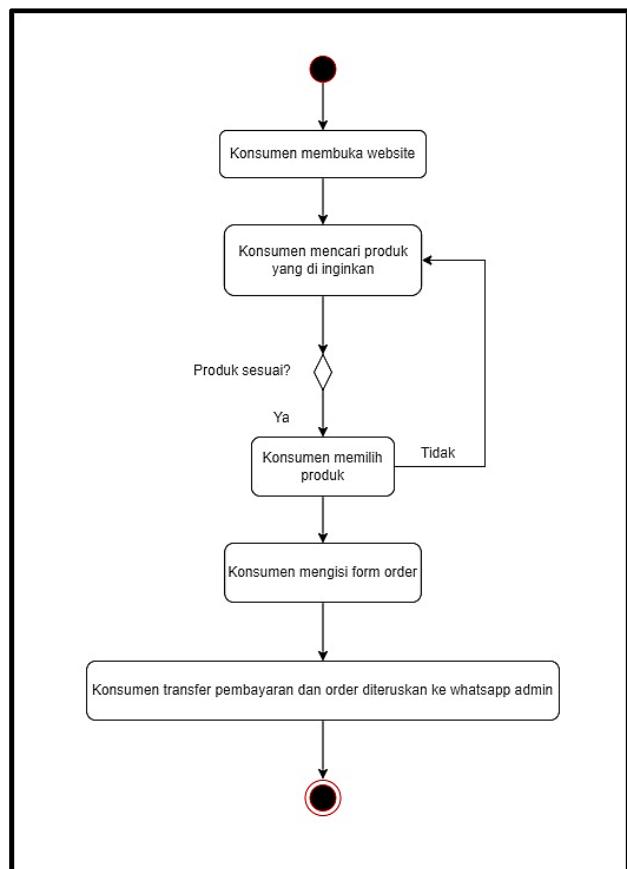
Gambar 2. Diagram Analisa Sistem saat ini

3.3.2 Analisa Sistem usulan

Sistem usulan sangat penting dalam membangun sebuah aplikasi karena proses ini menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk mulai dari penggambaran perencanaan sampai pada tahap pembuatan fungsi yang berguna bagi jalannya aplikasi. Perencanaan sistem bertujuan untuk mengetahui apakah sistem yang akan dibangun dapat memenuhi kebutuhan penggunaan atau tidak. Pada penelitian ini perencanaan basis

data yang dibuat menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD), relasi tabel dan spesifikasi basis data rancangan aplikasi meliputi use case diagram dan sequence diagram.

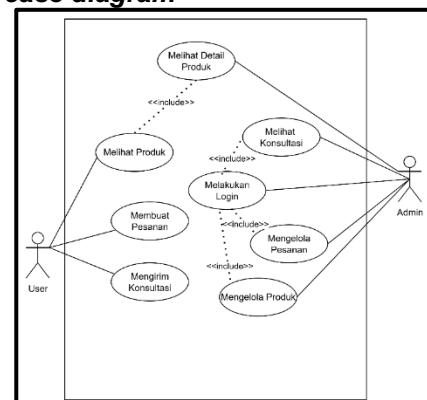
Berikut adalah Diagram Usulan Sistem yang diusulkan:



Gambar 3. Diagram Sistem usulan

3.4 Perancangan UML

a. Use case diagram

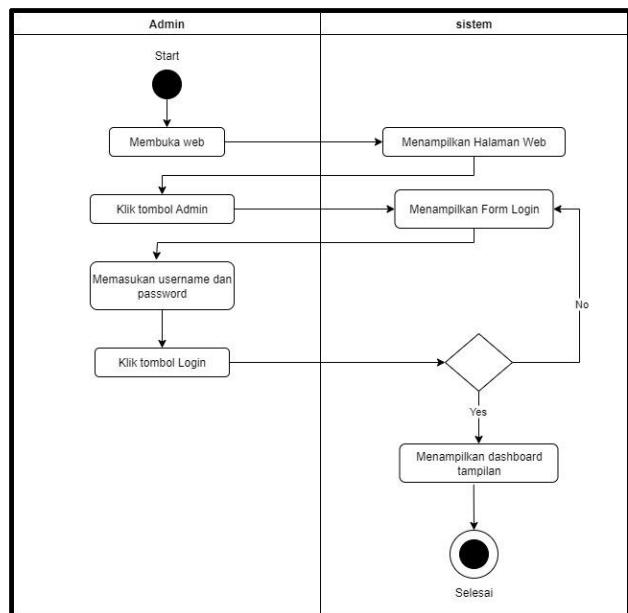


Gambar 4. Use Case diagram Sistem

b. Activity diagram

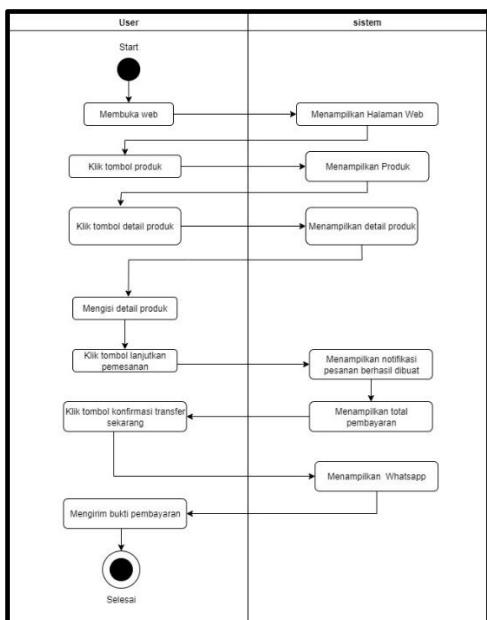
Activity diagram merupakan suatu diagram yang dapat menampilkan secara detail urutan dari aplikasi. Activity diagram digunakan untuk menganalisa behavior dengan use case yang lebih kompleks dan menunjukkan interaksi-interaksi diantara satu sama lain (Indrajani, 2019).

1. Activity Diagram Login



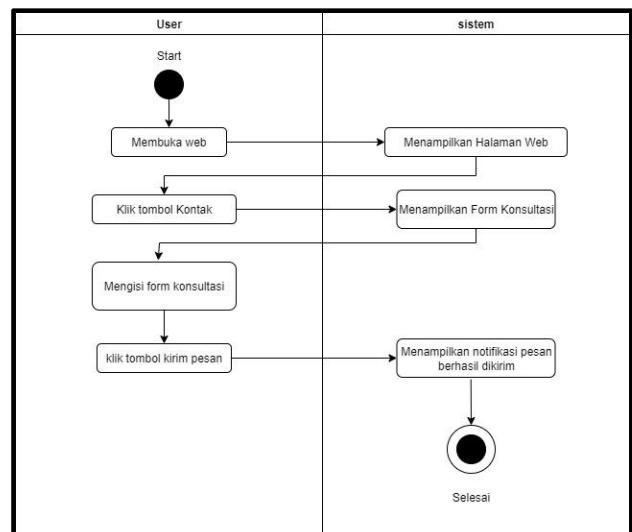
Gambar 5. Activity Diagram Login

2. Activity diagram Membuat Pesanan User



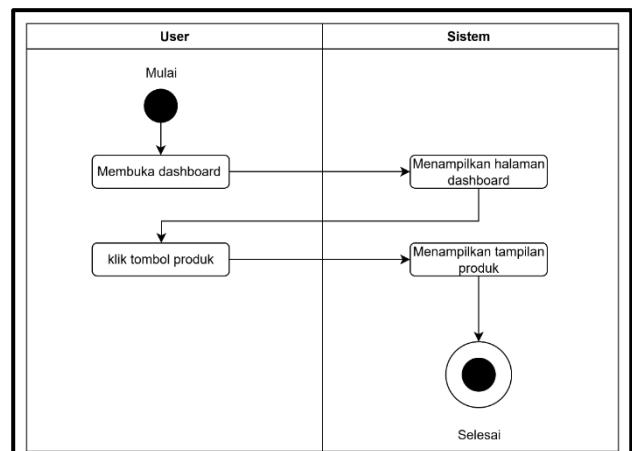
Gambar 6. Activity Diagram Membuat Pesanan User

3. Activity Diagram Mengirim Konsultasi Produk User



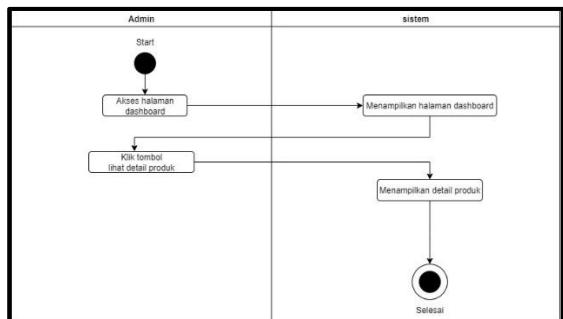
Gambar 7. Activity Diagram Mengirim Konsultasi Produk User

4. Activity diagram Melihat Produk User

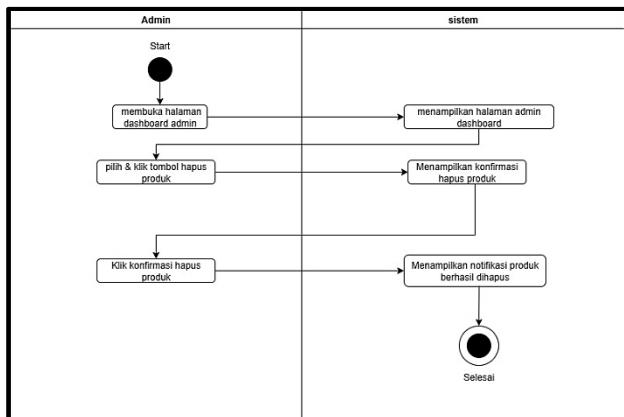


Gambar 8. Activity Diagram Melihat Produk User

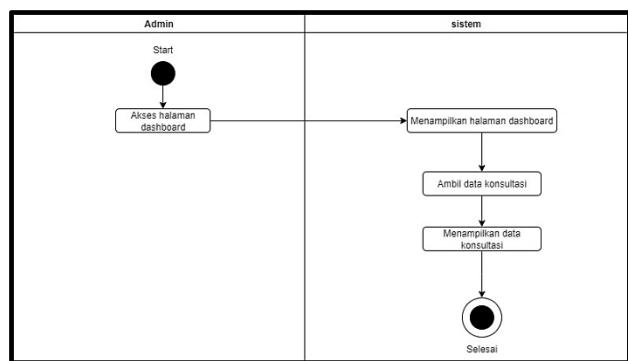
5. Activity diagram Melihat Detail Produk Admin



Gambar 9. *Activity Diagram* Melihat Detail Produk Admin



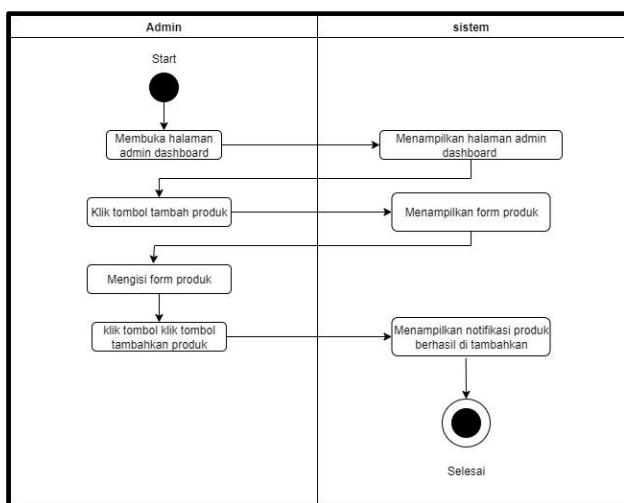
Gambar 12. *Activity Diagram* Hapus Data Mengelola Produk Admin



Gambar 10. *Activity Diagram* Melihat Konsultasi Produk Admin

7. Activity Diagram Mengelola Produk Admin

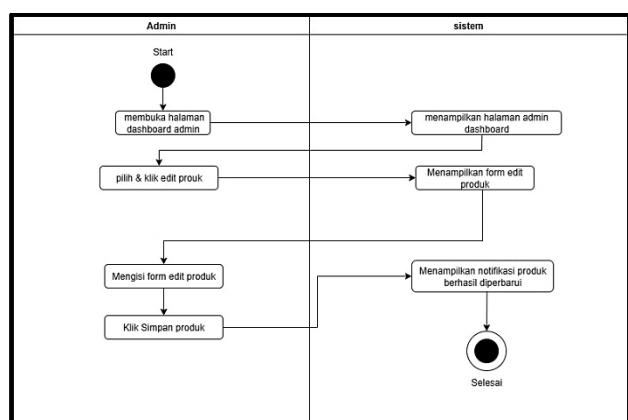
Adapun fitur yang terdapat dalam mengelola produk, yaitu:



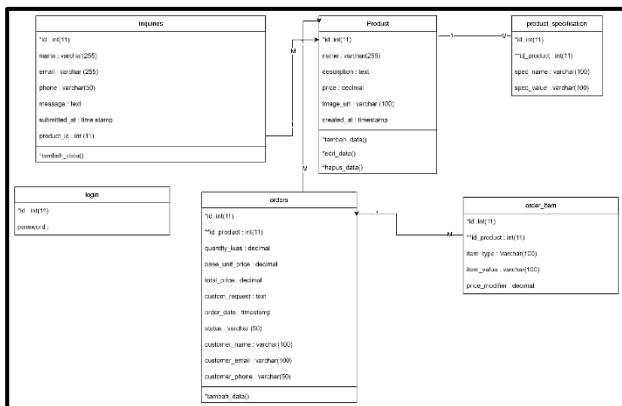
Gambar 13. *Activity Diagram* Edit Data Mengelola Produk Admin

d. Class Diagram

Class Diagram memperlihatkan struktur yang ada pada sebuah sistem, yang menampilkan kelas, atribut, operasi serta hubungan antar kelas pada suatu sistem.



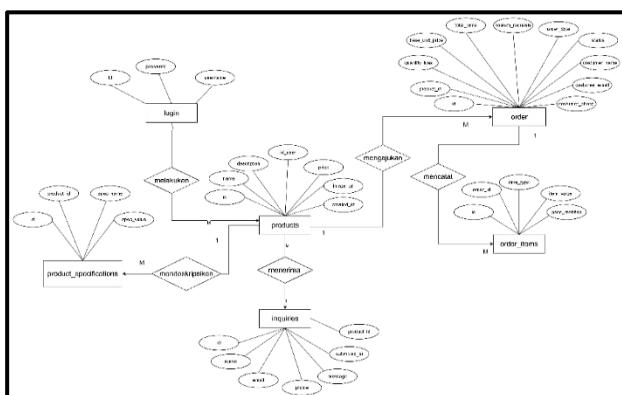
Gambar 11. *Activity Diagram* Edit Data Mengelola Produk Admin



Gambar 14. Class diagram Sistem

3.5 Perancangan Basis Data

Pada penelitian ini perancangan basis data yang di buat menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antara dua dalam basis data berdasarkan objek objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi.



Gambar 15. ERD diagram

3.6 Perancangan Antar muka (*user interface*)

Perancangan antarmuka (interface) menggambarkan bagaimana tampilan aplikasi yang akan dibangun.

a. Halaman Login

Gambar 16. UI Login

b. Halaman Daftar Pesanan

ID PESANAN	PRODUK	LUAS	HARGA	TOTAL	STATUS	TANGGAL	NAMA	EMAIL	TELEPON
12	Pagar Sliding Mega	5.00	m2	Rp 750.000	Rp 7.500.000	Pending	01 Juli 2025	Fajar	fj@gmail.com 0857717009
11	Kanopi Cartport	5.00	m2	Rp 750.000	Rp 7.500.000	Pending	01 Juli 2025	Ari	ari@gmail.com 0888890901
10	Pager Gate Modern	5.00	m2	Rp 750.000	Rp 8.500.000	Pending	01 Juli 2025	Eko	eko@gmail.com 081214045

Gambar 17. Daftar Pesanan

c. Halaman Daftar Produk

ID	NAMA	HARGA	TANGGAL	AKSI
12	Pagar Sliding Mega-Pintu Integras	Rp 750.000	22 Juni 2025	Lihat
11	Kanopi Cartport Minimalis Atap Spandek	Rp 500.000	22 Juni 2025	Lihat
10	Pager Gate Modern Klasik	Rp 850.000	22 Juni 2025	Lihat

ID	NAMA	EMAIL	PESAN	TANGGAL
2	Budi Subagyo	budi123@gmail.com	Kanopi	24 Juni 2025
3	Gilang Permana	gilang45@gmail.com	Pager Sliding	30 Juli 2025
2	Fakhru Mukhlisin	fakhru10@gmail.com	Kanopi	28 Juni 2025

Gambar 18. Daftar Produk

d. Formulir Produk Baru

Formulir Produk Baru

Nama Produk

Deskripsi Produk

Harga per Meter Persegi (Rp)

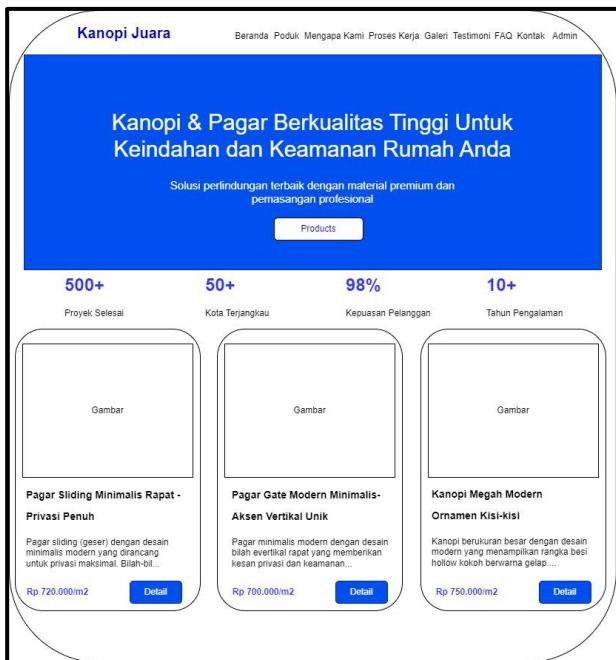
URL Gambar Produk

Gunakan URL Gambar Dari Internet Seperti Imgur, Unsplash atau Placeholder.

Tambahkan Produk

Gambar 19. UI Data Barang

e. Halaman Beranda Produk



Gambar 20. Beranda Produk

4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

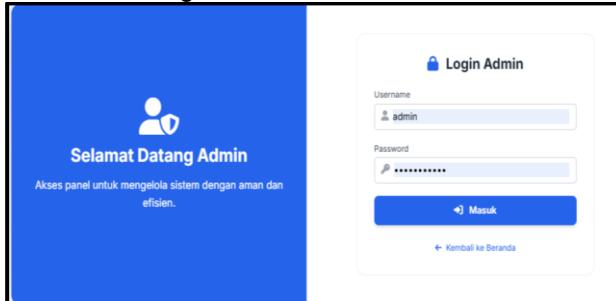
4.1 Implementasi

Tahapan ini dilakukan setelah perancangan selesai dilakukan dan selanjutnya akan diimplementasikan pada bahasa pemrograman yang akan digunakan. Tujuan implementasi ini adalah untuk perancangan yang telah dilakukan terhadap sistem sehingga user memberi masukan demi berkembangnya sistem yang telah dibangun.

4.1.1 Implementasi Aplikasi

Aplikasi web inventory barang yang dirancang dengan metode Extreme Programming. Antarmuka pengguna disusun dengan tata letak yang intuitif, memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menambahkan, mengedit, dan menghapus barang dari inventaris. Dengan skala yang dapat disesuaikan, aplikasi ini siap untuk menangani inventaris dari berbagai ukuran dan kompleksitas.

a. Halaman Login



Gambar 21. Halaman Login

b. Halaman Daftar Pesanan

Manajemen Pesanan							
Total Pesanan		Total Pendapatan		Periode			
6		Rp 41.870.000		Semua Data			
Daftar Pesanan							
ID PESANAN	PRODUK	LUAS	HARGA	TOTAL	STATUS	TANGGAL	NAMA
#5	Pagar Sliding Mega - Pintu Integrasi & Privasi Penuh	5,00 m ²	Rp 750.000	Rp 7.400.000	Hending - Tampan	01 Jul 2025 15:56	fajar ramadhan

Gambar 22. Halaman Daftar Pesanan

c. Halaman Daftar Produk

Dashboard Admin							
Daftar Produk				Lainnya			
ID	NAME	HARGA	TANGGAL	AKSI			
14	railing tangga	Rp 450	10 Jul 2025				
13	tralis	Rp 200.000	10 Jul 2025				
12	Pagar Sliding Mega - Pintu Integrasi & Privasi Penuh	Rp 750.000	22 Jun 2025				
11	Kanopi Carport Minimalis Atap Spanbek	Rp 500.000	22 Jun 2025				
10	Pagar Gate Modern Klasik - Ornamen Geometris	Rp 850.000	22 Jun 2025				
9	Pagar Sliding Minimalis Rapat - Privasi Penuh	Rp 720.000	22 Jun 2025				
8	Pagar Gate Modern Minimalis - Aksen Vertikal Unik	Rp 700.000	22 Jun 2025				
7	Kanopi Megah Modern Ornament Kisi-Kisi	Rp 750.000	22 Jun 2025				
6	Pagar Minimalis Modern - Blah Vertikal Abu Lavender	Rp 680.000	22 Jun 2025				
5	Kanopi Hollow Minimalis Hitan Atap Spanbek Premium	Rp 650.000	22 Jun 2025				

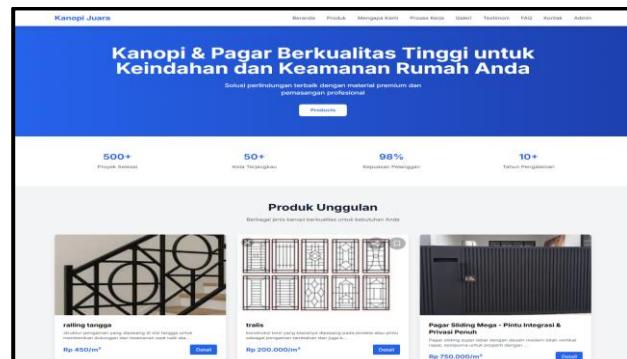
Gambar 23. Halaman Daftar Produk

d. Halaman Daftar Produk Baru

Tambah Produk Baru	
Formulir Produk Baru	
Nama Produk	<input type="text" value="Contoh: Kanopi Baja Ringan"/>
Deskripsi Produk	<input type="text" value="Deskripsi lengkap produk..."/>
Harga per Meter Persegi (Rp)	<input type="text" value="Contoh: 500000"/>
URL Gambar Produk	<input type="text" value="https://example.com/gambar.jpg"/> Gunakan URL gambar dari internet seperti Imgur, Unsplash, atau PlaceHolder.
<input type="button" value="Tambahkan Produk"/>	

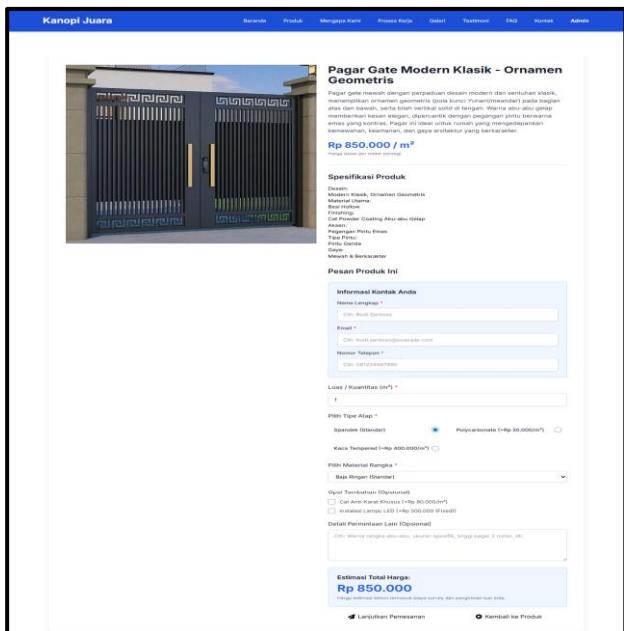
Gambar 24. Halaman Daftar Produk Baru

e. Halaman Beranda Produk

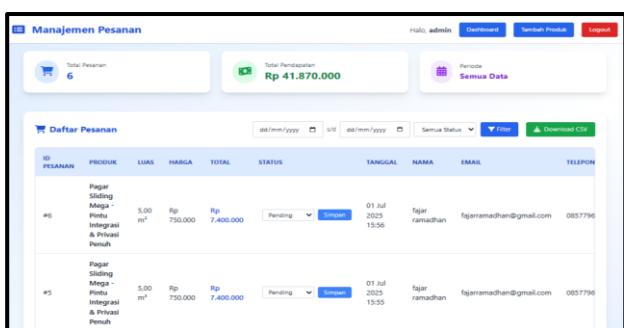


Gambar 25. Beranda Produk

f. Halaman Detail Pesan Produk



Gambar 25. Detail Pesan Produk
g. Halaman Manajemen Pesanan



Gambar 26. Manajemen Pesanan

5. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan penulisan yang telah peneliti uraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat dibuat beberapa kesimpulan, yaitu:

- Pengembangan sistem informasi berbasis digital menjadi solusi efektif untuk menggantikan media cetak yang bersifat statis dan sulit diperbarui. Dengan dukungan teknologi berbasis web dan database *real-time*, informasi terkait produk seperti harga, stok, dan spesifikasi dapat diperbarui secara cepat dan akurat, sehingga memudahkan pelanggan dalam memperoleh informasi terkini.
- Sistem informasi digital yang dirancang mampu meningkatkan efisiensi dan interaktivitas dalam

proses pemilihan produk pagar maupun kanopi. Fitur pencarian, filter, perbandingan produk, serta tampilan visual memudahkan pelanggan untuk menyesuaikan pilihan sesuai kebutuhan dan anggaran, sehingga proses pengambilan keputusan menjadi lebih cepat, tepat, dan praktis

- Integrasi modul manajemen produk, pelanggan, transaksi, dan laporan penjualan dalam sistem ini memungkinkan pencatatan dan pengelolaan proses bisnis secara sistematis dan otomatis. Hal ini membantu mengurangi risiko kesalahan pencatatan manual, meningkatkan transparansi data, dan membuat alur bisnis lebih terstruktur serta efisien.

5.2. Saran

Dalam penelitian ini jauh dari kata sempurna, masih banyak kekurangan dalam aplikasi ini. Adapun saran untuk pengembangan aplikasi berikutnya adalah sebagai berikut:

- Pemilik usaha sebaiknya segera beralih dari media promosi konvensional ke sistem informasi digital agar informasi produk pagar dan kanopi dapat diakses pelanggan secara *real-time*, dan lebih mudah.
- Pengembangansistem informasi hendaknya disertai dengan fitur-fitur interaktif seperti perbandingan produk, simulasi visual, dan sistem pemesanan otomatis agar dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan mempercepat proses pembelian.
- Integrasi modul manajemen produk, pelanggan, transaksi, dan laporan penjualan dalam sistem ini memungkinkan pencatatan dan pengelolaan proses bisnis secara sistematis dan otomatis. Hal ini membantu mengurangi risiko kesalahan pencatatan manual, meningkatkan transparansi data, dan membuat alur bisnis lebih terstruktur serta efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, F. A. (2020). *Prototype Pengering Gabah Menggunakan Internet Of Things Berbasis Arduino Mega*.
- Febri Bagus Purwantoro, G. S. (2019). Sistem Informasi Bengkel Khayangan Mobil Berbasis Desktop Dengan Java Dan MySQL.
- Hidayati, A. W. (2023). Perancangan Sistem Informasi Wirausaha Mahasiswa (Siwirma)

- Berbasis Web Dengan Unified Modeling Languange (UML). *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (Juprit)*.
- [4]. Jejen Jaenudin, H. O. (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA BERBASIS DESKTOP VISUAL BASIC.NET DI CV. SURYA GEMILANG STEEL. *Computer Based Information System Journal*, 1-7.
 - [5]. Kurniawan, H. A. (2020). Penerapan Metode *Waterfall* Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengajian Pada SMK Bina Karya Karawang. *Jurnal Interkom*, 159-169.
 - [6]. Lathifah, A. M. (2019). Sistem Informasi Pemesanan Frame (B2B). *IMPROVE Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika*.
 - [7]. Lukman, A. M. (2019). EDUKASI EKOSISTEM PENGENALAN DUNIA HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID".
 - [8]. Noviant, W. &. (2018). ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BENGKEL. *Jurnal IDEALIS*.
 - [9]. Rusmawan, U. (2019). *Teknik Penulisan Tugas Akhir Dan Skripsi Pemrograman*. Ebook.
 - [10]. Susanti, A. L. (2023). *PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI ANTAR OBAT BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE UNTUK MENDUKUNG LAYANAN KESEHATAN STUDI KASUS : RS PERMATA DALIMA*. Tangerang Selatan.
 - [11]. Yeremia Mus Mesak Ndaumanu1, A. H. (2022). Pengembangan Sistem Manajemen Pemesanan Barang Interior dan Eksterior Berbasis Web (Studi Kasus CV Omega Art Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 1-10.