

Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Ruang Meeting Berbasis Website pada PT PGAS Telekomunikasi Nusantara

Rickhy Faizal Amir
Universitas Bina Sarana Informatika
Jakarta, Indonesia
richky.cfj@bsi.ac.id

Andreyestha
Universitas Bina Sarana Informatika
Jakarta, Indonesia
andreyestha.nex@bsi.ac.id

Eko Pramono
Universitas Bina Sarana Informatika
Jakarta, Indonesia
eko.eop@bsi.ac.id

Abstract— Dalam perkembangan teknologi saat ini banyak hal yang berkembang salah satunya sistem pemesanan melalui *Website* maupun aplikasi yang memberikan kemudahan kepada pengguna untuk melakukan proses pemesanan. Dengan ini penilitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem pemesanan ruang meeting berbasis *Website* untuk mempermudah pengguna dalam melakukan pemesanan ruang meeting melalui *Website*. Nantinya fitur fitur didalam sistem berfungsi untuk mengelola data informasi ruang meeting dan pemesanan ruang meeting. Dalam proses melakukan pemesanan ruang meeting *user* menginput email, nomor handphone yang nantinya akan di hubungi oleh admin untuk keperluan verifikasi dalam proses registrasi dan pemesanan. Penulis menggunakan figma untuk membuat design interface *Website*. Penulis menggunakan metode pendekatan *Waterfall* untuk merancang sistem. Dan penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk merancang sistem berbasis *Website* dengan didukung laravel versi 9 sebagai framework untuk memudahkan perancangan dengan dibantu HTML dan CSS dalam merancang front end *Website*. Untuk database sendiri penulis menggunakan database MySQL untuk pengolahan data sistem. Dengan penilitian yang dilakukan ini menghasilkan sebuah sistem pemesanan ruang meeting berbasis *Website* yang dapat mempermudah dalam pemesanan dan pengolahan data ruang meeting.

Kata kunci — laravel, *Waterfall*, php, sistem informasi.

I. PENDAHULUAN

Ruang meeting yang terdapat pada perusahaan menjadi sebuah sarana pendukung kegiatan dalam pekerjaan bagi karyawan yang dimana mempunyai peran penting bagi karyawan dalam melakukan suatu pekerjaan dan juga sebagai sarana perusahaan. Ruang meeting juga sebagai fasilitas yang menjadi tempat untuk melakukan kegiatan bisnis sebuah perusahaan.

Transmisi dan distribusi gas bumi telah menjadi bisnis PT PGAS Telekomunikasi Nusantara, anak perusahaan PT Pertamina Gas Negara Tbk, sejak tahun 1859. Sejak didirikan pada tanggal 10 Januari 2007, PT PGAS Telekomunikasi Nusantara telah menawarkan jaringan serat optik berkapasitas besar yang dapat menghubungkan berbagai bisnis domestik dan internasional. Kabel bawah laut mendukung jaringan serat optik ini di bagian barat Singapura, di mana titik-titik pendaratan dan perlindungan dari pembuangan batu disediakan. Layanan konektivitas, layanan manajemen, dan solusi bisnis disediakan oleh PT PGAS Telekomunikasi Nusantara untuk bisnis dari semua ukuran, dari perusahaan besar hingga UKM.

Pada PT PGAS Telekomunikasi Nusantara pada ruang meetingnya saat ini masih menggunakan pemesanan ruangan secara konvensional sehingga menyebabkan pengguna tidak mengetahui ruangan mana yang tersedia dan sering terjadinya komunikasi yang buruk antar pengguna sehingga membuat meeting tertunda karena kurangnya informasi yang didapat.

Sistem informasi *booking* dianggap perlu diterapkan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh pengguna. Dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung pengelolaan infomasi agar lebih akurat dan efektif. Dengan dirancang teknologi dan informasi untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan ruangan meeting dan nantinya sistem akan memberikan informasi ruangan mana yang tersedia sehingga pengguna dapat mengetahui ruangan mana yang bisa dipesan.

Tujuannya untuk merancang sebuah aplikasi peminjaman ruang *meeting* berbasis *Website* dimana dalam aplikasi tersebut terdapat fitur fitur yaitu pemesanan dan pencarian yang berfungsi memesan ruangan *meeting* serta menampilkan dan mencari ruangan mana saja yang tersedia dan bisa di gunakan oleh pengguna, aplikasi penyewaan ruang *meeting* berbasis *Web* yang memudahkan manajemen data pelanggan dan membantu klien mendapatkan informasi tentang penyewaan ruang *meeting*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. State of The Art

Analisis dari beberapa studi sebelumnya yang terkait dengan pengembangan sistem informasi pemesanan ruangan rapat berbasis *Web* di PT PGAS Telekomunikasi Nusantara, diantaranya:

1. Penerapan Metode *Waterfall* Pada Sistem Informasi Manajemen Buku Perpustakaan Berbasis *Web* oleh Y. E. Achyani & S. Saumi [1]: Penelitian ini menggunakan pendekatan *Waterfall* untuk mengembangkan sistem informasi manajemen buku perpustakaan berbasis *Web*.
Kelebihan: Penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa metode *Waterfall* efektif dalam membangun sistem informasi berbasis *Web* yang terorganisir, dalam konteks ini untuk pengelolaan perpustakaan.
Kekurangan: Penekanannya adalah pada pengelolaan aset (buku) di perpustakaan, bukan pada sistem pemesanan atau booking sumber daya yang fleksibel seperti ruang rapat.
2. Sistem Informasi Penjualan Mobil Bekas Berbasis *Web* Pada CV Phutu Oil Club di Kota Batam oleh M. Deni Wahyudi & M. Rasid Ridho [2]: Studi ini mengembangkan sebuah sistem informasi untuk penjualan mobil bekas yang berbasis *Web*.
Kelebihan: Berhasil membangun platform e-commerce yang mempermudah transaksi serta pengelolaan data penjualan secara daring.
Kekurangan: Sistem ini fokus pada transaksi jual-beli, yang memiliki alur dan kebutuhan fungsional yang berbeda dibandingkan dengan sistem pemesanan internal perusahaan yang memerlukan verifikasi serta pengelolaan jadwal.
3. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* Pada Toko Alat Bangunan Putra Saiful oleh Uli Rizki dan rekan-rekan [3]: Mengembangkan sistem informasi penjualan online untuk sebuah toko material konstruksi.
Kelebihan: Studi ini membuktikan keberhasilan penerapan sistem berbasis *Web* untuk meningkatkan efisiensi penjualan di toko tradisional.
Kekurangan: Seperti pada penelitian sebelumnya, penekanan utamanya adalah pada penjualan produk, bukan pada pengelolaan order fasilitas internal perusahaan.
4. Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis *Web* Pada Cafe Surabiku oleh Z. R. Saputri, dkk.[4]: Para peneliti mengembangkan sistem informasi pemesanan makanan berbasis *Web* untuk sebuah kafe.
Keunggulan: Studi ini sangat penting karena menyoroti sistem pemesanan (ordering system), yang memiliki logika mirip dengan sistem reservasi, dan bertujuan untuk meningkatkan kepuasan pengguna.
Kelemahan: Proses pemesanan makanan di kafe lebih mudah dan tidak memerlukan pengelolaan konflik waktu atau persetujuan berjenjang seperti yang mungkin dibutuhkan untuk pemesanan ruang rapat di lingkungan perusahaan.
5. Penggunaan Metode *Waterfall* Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan oleh N. Hidayati [5]: Menerapkan metode *Waterfall* dalam pengembangan sistem informasi penjualan.
Kelebihan: Menegaskan bahwa pendekatan *Waterfall* adalah model yang sistematis dan berurutan dalam pengembangan sistem, mulai dari analisis sampai pengujian.
Kekurangan: Ruang lingkup penelitian ini adalah penjualan, sehingga fitur dan basis datanya tidak dapat langsung digunakan untuk kebutuhan pemesanan ruang rapat.
6. Perancangan Aplikasi Penyewaan Ruang Meeting oleh Patappari, A., & Syafei, A. M. [6]: Studi ini secara khusus menciptakan sebuah aplikasi untuk pemesanan ruang rapat.
Kelebihan: Penelitian ini sangat relevan, karena membahas aplikasi untuk pemesanan ruang meeting dan bertujuan mempermudah pengelolaan data serta memberi informasi ketersediaan kepada pelanggan.
Kelemahan: Penelitian ini kemungkinan tidak menerapkan tumpukan teknologi yang serupa (PHP dan Laravel) dan tidak diarahkan untuk memenuhi kebutuhan internal PT PGAS Telekomunikasi Nusantara, yang memiliki proses verifikasi pengguna dan alur kerja yang unik.

Berdasarkan analisis penelitian sebelumnya, disimpulkan bahwa meskipun banyak sistem informasi berbasis *Web* telah dikembangkan untuk berbagai tujuan—seperti manajemen perpustakaan, penjualan, dan juga pemesanan makanan—masih ada kelemahan penelitian yang besar.

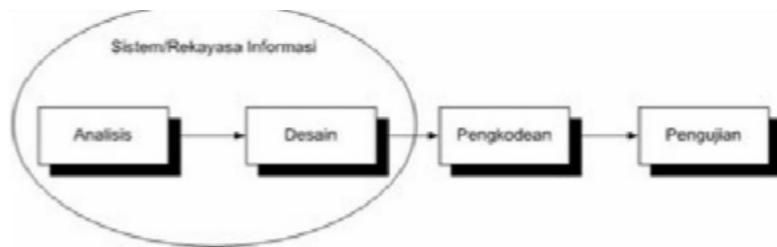
Kesenjangan utama yang ada adalah belum terdapat sistem pemesanan ruang rapat yang dikembangkan khusus untuk menyelesaikan permasalahan di PT PGAS Telekomunikasi Nusantara. Perusahaan ini masih menerapkan cara pemesanan tradisional yang mengakibatkan minimnya informasi mengenai ketersediaan ruangan, komunikasi yang tidak efektif di antara pengguna, dan kemungkinan keterlambatan dalam jadwal meeting.

Walaupun penelitian sebelumnya menunjukkan kehandalan metode *Waterfall* dan teknologi *Web* dalam membangun sistem efisien, tidak ada yang secara langsung menawarkan solusi terintegrasi dengan fitur khusus yang diperlukan oleh karyawan PT PGAS. Sehingga, studi ini sangat diperlukan untuk menjembatani kekurangan tersebut dengan menciptakan sistem berbasis *Web* yang mampu memudahkan proses pemesanan, mengelola data dengan tepat, serta meningkatkan efisiensi pemanfaatan ruang meeting di perusahaan itu.

III. METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan Sistem

Dalam proses pengembangan dari sebuah sistem dilakukan secara berurutan melalui tahapan analisis, desain, penulisan kode, pengujian, dan pemeliharaan dalam model pengembangan sistem metode *Waterfall*, dan model SDLC (*Waterfall*) merupakan komponen yang sangat penting dan krusial dalam pengembangan proyek *System Development Life Cycle* (SDLC). Gambar berikut ini menunjukkan model yang digunakan dalam tinjauan [3].



Gambar 1 Ilustrasi Model *Waterfall*

1. Tahap Analisis
Peristiwa dan topik yang terjadi selama tahap analisis dibahas, begitu juga alasan mengapa membuat program diperlukan untuk menyelesaikan fenomena atau masalah.
2. Tahap Desain
Tidak hanya antarmuka sistem yang diperbaiki pada tahap ini, tetapi urutan sistem secara keseluruhan juga didesain. Hal ini mencakup cara sistem dapat digunakan, dari penampilan awal, fungsi tombol, dan output, sampai ke output akhir.
3. Pengkodean
Kode program harus diterjemahkan dahulu ke dalam sebuah software, karena pada proses ini, program komputer harus dibuat sesuai dengan kode yang sudah dirancang pada tahapan desain.
4. Pengujian
Tindakan ini berarti memperbaiki sistem yang rusak, memperbarui sistem yang berpotensi bermasalah, dan menambahkan fitur baru ke dalamnya. Sistem yang gagal, serta menambahkan fitur baru ke dalamnya [5].

B. Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sebuah sistem di dalam suatu lembaga yang menghubungkan pengolahan data transaksi harian lembaga, mendukung sebuah fungsi operasi yang sifatnya manajerial dari suatu lembaga dan menyediakan sebuah laporan yang diperlukan untuk berbagai macam kegiatan strategi lembaga [1].

C. Pengertian Sistem

Pada dasarnya, sistem adalah bermacam-macam komponen yang saling terkait yang kemudian bekerja sama melakukan aktivitas pada sistem dan juga mencapai tujuan sebuah sistem. Tidak ada komponen yang dapat dipandang sebagai bagian dari kerangka kerja kecuali jika komponen tersebut memberikan manfaat untuk mencapai tujuan yang diberikan oleh komponen lainnya [7].

D. Pengertian Sistem Informasi

Dalam proses pembuatan dan perancangan sistem informasi, sistem informasi adalah kumpulan komponen yang saling berhubungan yang berfungsi untuk mencapai sebuah tujuan perusahaan atau organisasi. Teknologi Informasi merupakan satu dari komponen organisasi atau instansi dalam tahapan ini. Mulai dari struktur organisasi, prosedur, produk, pelanggan, sumber daya manusia, mitra, dan unit serupa lainnya, semuanya berkontribusi pada kesuksesan sistem [2].

E. Pemesanan

Sebelum melakukan pembelian, pelanggan melakukan aktivitas yang dikenal sebagai pemesanan. Sistem pemesanan yang baik diperlukan agar bisnis dapat mencapai kepuasan pengguna [4].

F. UML (Unified Modelling Language)

Dalam dunia pemrograman berorientasi objek, *Unified Modeling Language* (UML) merupakan satu dari standar bahasa yang paling umum digunakan sebagai alat untuk mendefinisikan persyaratan, melakukan proses analisa dan desain [6], dan mendefinisikan arsitektur [2]. UML merupakan gambaran dari bahasa yang digunakan untuk memodelkan sistem dan untuk

berkomunikasi dengannya dengan menggunakan sebuah diagram dan teks pendukung [8]. Berikut ini definisi mnegenai 4 diagram UML:

G. *ERD*

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan model data yang didalamnya terdapat detail informasi yang memanfaatkan gambaran dari grafis, berfungsi untuk mempermudah proses pengembangan sebuah sistem dan membantu memenuhi kebutuhan dari sistem analisis [9].

H. *PHP Hypertext Preprocessor (PHP)*

PHP adalah *PHP Hypertext Preprocessor* yang merupakan bahasa yang telah diatur sebelumnya yang diletakkan di server dan ditangani di server. Hasilnya kemudian dikirim ke program klien. PHP dibuat khusus untuk EE. Daftar referensi dan kerangka acuan artikel[10],

I. *MySql*

Pemrograman kerangka kerja administrasi kumpulan data SQL bernama MySQL. (DBMS) atau Bahasa Kueri Terstruktur [10].

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisa Kebutuhan

Dalam melakukan pengelolaan data ruangan meeting dan peminjaman ruangan, petugas akan memanfaatkan sistem informasi pengelolaan data ruangan, maka diperlukan fitur sebagai alat untuk berinteraksi antara *user* dan sistem. Adapun spesifikasi kebutuhan dari sistem.

Kebutuhan Pengguna

Halaman Admin :

1. Melakukan *Login Admin*
2. Admin menambah ruangan
3. Admin mengaktifkan *user*
4. Admin mengakses data *booking*
5. Admin mengakses data *user*

Halaman *User* :

1. *Login user*
2. *User* mencari ruangan
3. *User* mengakses data *booking*
4. *User* mengakses halaman ruangan

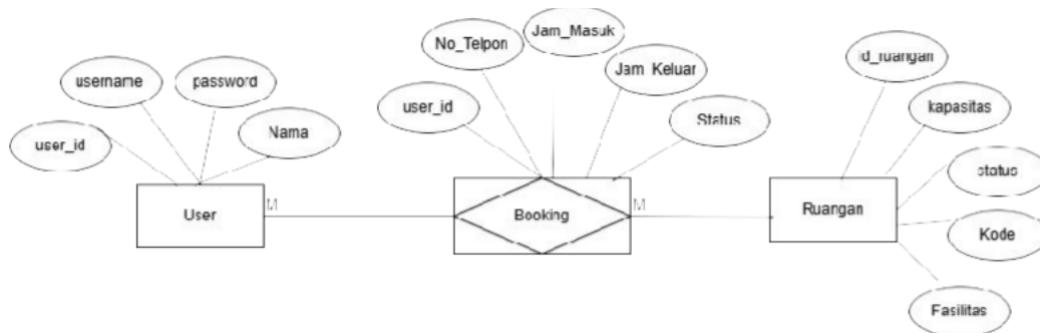
Kebutuhan Sistem

- a. Sistem menampilkan menu *Dashboard* sesuai role
- b. Sistem menampilkan pesan ketika *login* gagal
- c. Sistem menampilkan total data *user*
- d. Sistem menampilkan data ruangan yang tersedia
- e. Sistem menampilkan data *booking*
- f. Sistem mengelola data merubah, menambah dan mneghapus.

B. Desain Kebutuhan Database

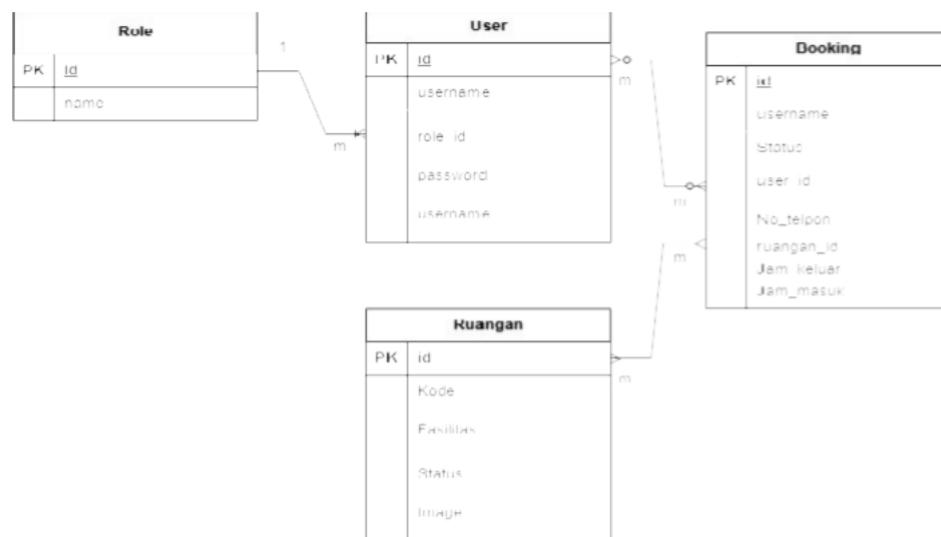
Beberapa bagian dalam proses pengembangan desain meliputi desain *database*, adapun proses dalam pengembangan yang ada sebagai berikut.

1. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 2. Pemesanan Ruang Meeting ERD

2. Logical Record Structure (LRS)



Gambar 3. Pemesanan Ruang Meeting LRS

C. Implementasi

1. Halaman *Login*

Gambar 4. Interface Halaman *Login*

Pada halaman *login* nantinya *user* & *admin* akan melakukan sebuah proses *login* untuk mengakses *Website* dengan memasukan *username* & *password* yang terdaftar untuk mengakses *Dashboard Website*.

2. Halaman Registrasi

Login'." data-bbox="289 142 647 299"/>

REGISTRASI

PERTAMINA
GAS NEGARA

Username
Masukan Username Anda

Password
Masukan Password Anda

Email
Masukan Email Anda

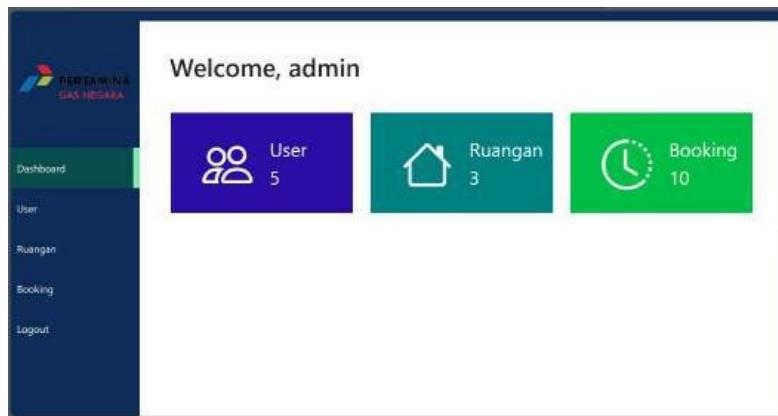
Daftar

Sudah punya akun? [Login](#)

Gambar 5. Interface Registrasi

Pada halaman registrasi *user* dan *admin* nantinya akan melakukan proses registrasi dengan memasukan *username* , *password* dan *email* yang ingin di daftarkan untuk dimasukan ketika *login*.

3. Halaman *Dashboard Admin*



Gambar 6. Interface *Dashboard Admin*

Pada halaman *Dashboard* admin terdapat widget untuk menampilkan data total *user* pada *Website* adapun juga total ruangan pada *Website* dan total jumlah *booking* yang telah dilakukan *user* pada *Website*.

4. Halaman Data *User*



Halaman User

Tambah User

No	Username	Email	Action	Keterangan
1	admin	admin@gmail.com	edit delete	
2	user	user@gmail.com	edit delete	
3	user2	universitas@btia.id	edit delete	User-Baru

Dashboard

User

Ruang

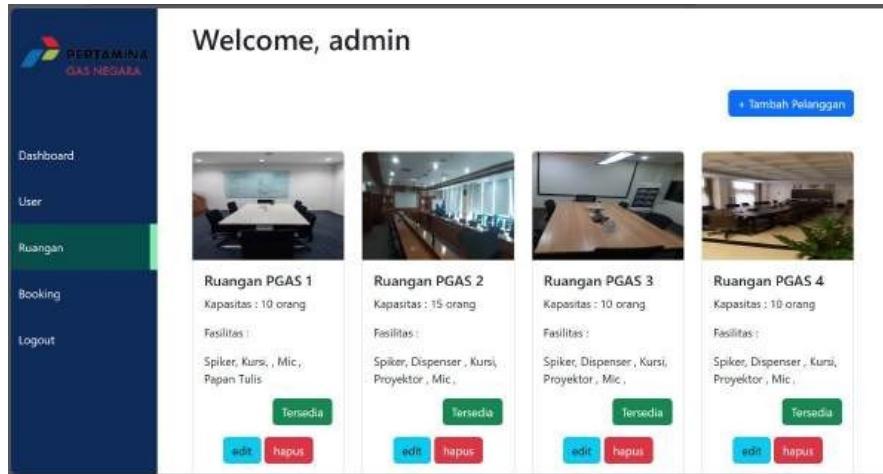
Booking

Logout

Gambar 7. Interface Halaman Data *User*

Halaman data *user*, yang hanya dapat dilihat oleh admin, menampilkan informasi pengguna. Terdapat tombol delete yang dapat digunakan ketika ingin menghapus data pengguna dan juga pada tombol edit yang dapat digunakan ketika ingin mengedit data pengguna. Terdapat "User Baru" sebagai informasi *user* baru untuk di verifikasi dan approve. Selain itu, terdapat tombol tambah *user* yang memungkinkan untuk menambahkan pengguna ke halaman pengguna dan mengisi semua data pengguna yang diperlukan.

5. Halaman Data Ruangan



Gambar 8. Halaman Data Ruangan

Pada halaman ruangan menampilkan data data ruangan dimana terdapat tombol tambah pelanggan yang berfungsi untuk menambah data ruangan yang hanya bisa dilakukan oleh admin dengan menginput data data ruangan yang dibutuhkan. Terdapat juga tombol tersedia yang berfungsi untuk melkaukan *booking* ruangan. Tombol edit dan delete untuk mengedit dan menghapus data data ruangan.

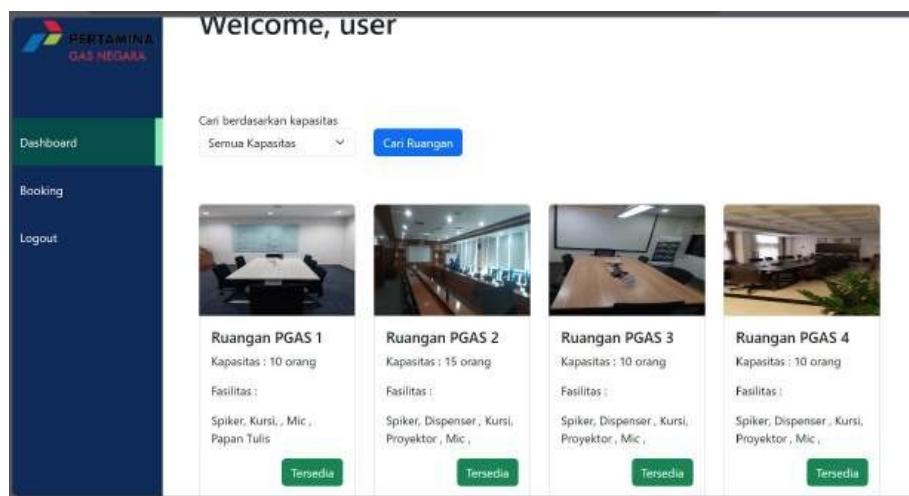
6. Halaman Booking

No	Nama	Kode Booking	Tanggal	Jam Masuk	Jam Keluar	Status	edit	delete
1	admin	A009	2024-04-22	15:45:00	17:45:00	Pending	edit	delete
2	admin	A009	2024-04-22	03:46:00	17:48:00	Pending	edit	delete
3	admin	A009	2024-04-22	15:51:00	15:51:00	Pending	edit	delete
4	admin	A009	2024-04-22	16:19:00	16:19:00	Pending	edit	delete
5	admin	A009	2024-04-22	16:41:00	21:46:00	Pending	edit	delete
6	admin	A000	2024-04-22	18:46:00	18:46:00	Pending	edit	delete
7	admin	A0031	2024-05-15	14:06:00	16:06:00	Pending	edit	delete
8	admin	A0031	2024-05-15	15:17:00	15:17:00	Pending	edit	delete

Gambar 9. Interface Booking

Pada halaman *booking* terdapat data data *booking* yang telah dilakukan *user* dimana bisa diakses baik *user* maupun admin. Terdapat status pending yang berarti *booking* belum disetujui oleh admin jika disetujui nantinya status akan berubah menjadi approve. Terdapat tombol tambah *booking* yang berfungsi untuk menambah data *booking* secara manual melalui halaman *booking* yang hanya bisa dilakukan oleh admin dan juga tombol edit dan delete untuk menghapus dan mengubah data data *booking* yang hanya bisa dilakukan oleh admin.

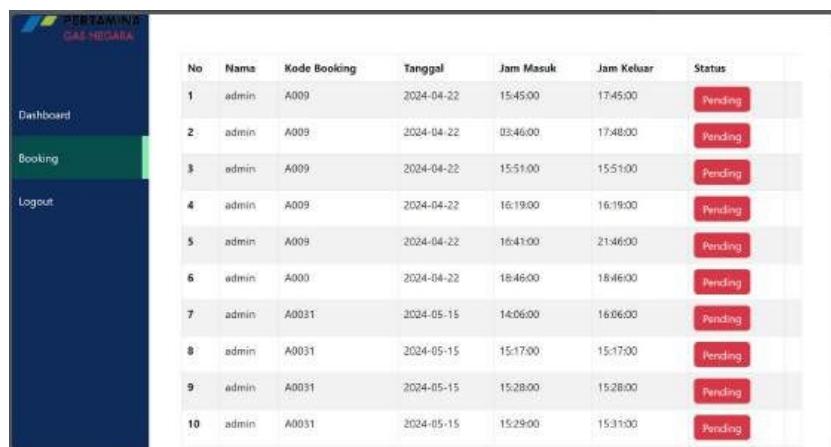
7. Halaman *Dashboard User*



Gambar 10. Interface *Dashboard User*

Pada halaman *Dashboard user* terdapat data data ruangan yang tersedia yang bisa di *booking* adapun juga fitur pencarian dimana *user* memasukan kapasitas ruangan yang diperlukan kemudian mengklik tombol cari ruangan kemudian akan menampilkan ruangan sesuai kebutuhan.

8. Halaman *Booking User*



Gambar 9 Interface *Booking User*

Pada halaman *booking* menampilkan data data *booking* yang dilakukan *user* untuk melakukan *booking* ruangan. Nantinya setelah *user* melakukan *booking* *user* terlebih dahulu melihat status *booking* sesuai dengan data *user* jika status pending maka *user* belum bisa memakai ruangan jika status approve maka *user* bisa langsung menggunakan ruangan.

D. Testing

Pada tahap testing, dilakukan pengujian *Website* dengan menggunakan metode *blackbox testing*, metode ini sangat membantu dalam menemukan kesalahan atau ketidak sesuaian yang terjadi pada program.

1. Testing Login

Tabel 1 Testing Login

Pengujian	Harapan	Hasil	Kesimpulan
Mengisi form login dengan menggunakan username dan password yang valid	Menampilkan dashboard baik admin maupun user	Menampilkan hasil sesuai keinginan	Berhasil
Tidak menceklis recaptcha	Menampilkan pesan error	Menampilkan hasil sesuai dengan ketentuan	Berhasil

Mengisi form dengan memasukan username salah & password benar	Menampilkan pesan error	Menampilkan hasil sesuai dengan ketentuan	Berhasil
Mengisi form dengan memasukan username benar & password salah	Menampilkan pesan error	Menampilkan hasil sesuai dengan ketentuan	Berhasil

2. Testing Registrasi

Tabel 2 Testing Registrasi

Pengujian	Harapan	Hasil	Kesimpulan
Mengisi data username yang sama	Menampilkan pesan error	Menampilkan hasil sesuai ketentuan	Berhasil
Mengosongkan fom data kemudian klik tombol daftar	Tidak bisa klik daftar dan diarahkan ke form yang kosong	Menampilkan hasil sesuai ketentuan	Berhasil

3. Testing Pemesanan

Tabel 3 Testing Pemesanan

Pengujian	Harapan	Hasil	Kesimpulan
Jika status ruangan tersedia maka user bisa melakukan booking	Menampilkan form booking	Menampilkan hasil sesuai ketentuan	Berhasil

V. KESIMPULAN

Dengan dijadikannya sistem pada pemesanan ruangan *meeting*, diharapkan dapat membantu karyawan dalam melakukan kegiatan pemesanan ruang meeting yang dilaksanakan dalam perusahaan. Sistem ini juga dapat membantu para karyawan dalam mencari informasi ruang meeting yang tersedia melalui *Website*, dan juga meningkatkan kualitas perusahaan yang sebelumnya masih melakukan pemesanan ruang meeting secara konvensional diubah menggunakan sebuah sistem pemesanan ruang *meeting* berbasis *Website* yang mudah dan efisien.

Pada evaluasi sistem yang dilakukan dengan menggunakan metode *Blackbox Testing* dengan beberapa pengujian dan skenario menunjukkan hasil yang dengan ketentuan dan dianggap berhasil. Organisasi lain dengan tantangan serupa (seperti, pemesanan kendaraan dinas, peminjaman aset, atau penjadwalan ruangan) dapat menerapkan alur kerja dan struktur yang serupa. dapat dimulai dari struktur yang telah terbukti efektif ini, kemudian menyesuaikannya dengan kebutuhan khusus lainnya.

Penelitian selanjutnya dapat memanfaatkan keberhasilan sistem ini sebagai dasar untuk membandingkan efektivitas metode lainnya. Dari hasil yang dilakukan adapun saran yang dapat diberikan yaitu dapat berkembang lebih kreatif terkait *Website* ini menjadi lebih baik, menambah fitur-fitur lainnya yang menambah produktifitas dan kemudahan penggunaan, diperlukan keamanan sistem yang lebih kuat untuk menghindari pembobolan data sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. E. Achyani and S. Saumi, "Penerapan Metode *Waterfall* Pada Sistem Informasi Manajemen Buku Perpustakaan Berbasis *Web*," *J. SAINTEKOM*, vol. 9, no. 1, p. 83, 2019, doi: 10.33020/saintekom.v9i1.84.
- [2] M. Deni Wahyudi and M. Rasid Ridho, "Sistem Informasi Penjualan Mobil Bekas Berbasis *Web* Pada CV Phutu Oil Club di Kota Batam," *Comput. Sci. Ind. Eng.*, vol. 1, no. 01, pp. 102–111, 2019.
- [3] Uli Rizki, Agung Fernanda, Aan Kurniawan, Primus Topa Kamal, Setyo Abdul Hakim, and Zulkarnain, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* Pada Toko Alat Bangunan Putra Saiful," *Instink Inov. Pendidikan, Teknol. Inf. dan Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 9–14, 2023, doi: 10.30599/instink.v2i1.2078.

- [4] Z. R. Saputri, A. N. Oktavia, L. S. Ramdhani, and A. Suherman, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis *Web* Pada Cafe Surabiku,” *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 9, no. 1, pp. 66–77, 2019, doi: 10.34010/jati.v9i1.1378.
- [5] N. Hidayati, “Penggunaan Metode *Waterfall* Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan,” *Gener. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–10, 2019.
- [6] A. Patappari and A. M. Syafei, “Perancangan Aplikasi Penyewaan Ruang Meeting Berbasis *WEB* Pada Hotel Grand Aisha Soppeng,” *J. Ilm. Sist. Inf. dan Tek. Inform.*, vol. 4, no. 2, pp. 39–49, 2021.
- [7] N. Gita and Denny, “Rancang Bangun Sistem Informasi Alokasi Dan Monitoring Permintaan Kendaraan Operasional Perusahaan,” *J. Sist. Inf. Univ. Suryadarma*, vol. 9, no. 1, pp. 175–192, 2022, doi: 10.35968/jsi.v9i1.853.
- [8] R. Gosal and A. Rustam, “Perancangan Sistem Informasi Inventory Berbasis *Web* Pada Gudang Di Pt. Spin Warriors,” *Aisyah J. Informatics Electr. Eng.*, vol. 4, no. 1, pp. 27–32, 2022.
- [9] N. Musthofa and M. A. Adiguna, “Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis *Web* Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Ccomputer Kota Tangerang,” vol. 1, no. 03, pp. 199–207, 2022.
- [10] I. Rifkiyanto, I. Hidayat, P. Studi, T. Informatika, F. Teknik, and U. B. Indonesia, “Perancangan Sistem E-Library Menggunakan PHP Di Mi Ad-Dzikir Pujer Kabupaten Bondowoso,” no. June, 2023.