

MANAGEMEN INFORMASI JUAL BELI AYAM POTONG BERBASIS WEB DENGAN *PENDEKATAN PARADIGMA WATERFALL*

(**Studi Kasus: Az Zahra Chicken Fillet**)

Bayu Adhi Prastyo¹, Malabay²

Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul
bayuadhiprastyo@gmail.com¹, malabay@esaunggul.ac.id²

ABSTRAK

Pengusaha UMKM Az-Zahra Chicken atau penyedia usaha ayam potong masih menggunakan sistem pelayanan manual, sehingga pelayanan pelanggannya sampai saat ini belum maksimal. Pada Az Zahra Chicken Fillet, sebuah usaha yang menyediakan jasa broiler, salah satu cara pemesanan produk secara online akan diimplementasikan melalui perancangan aplikasi berbasis web. Model pendekatan SDLC (System Development Life Cycle) yang merupakan Waterfall dengan pendekatan sebagai berikut merupakan rancangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini. Desain, analisis, pengkodean, pengujian sistem, dan pemeliharaan. Basis data MySQL, Laravel Version 8 Framework, dan bahasa pemrograman PHP digunakan untuk membuat aplikasi ini. Sebagai kerangka kerja sebuah sistem tersebut. Untuk transaksi pembayaran melalui transfer antar bank, Jika Customer berhasil melakukan pembayaran maka customer dapat langsung upload struk bukti pembayaran yang disediakan oleh sistem dan otomatis tersimpan ke dalam sistem tersebut. Hasil pengujian menggunakan teknik blackbox testing dengan menguji seluruh fungsi-fungsi pada aplikasi sesuai dan berjalan dengan apa yang diharapkan untuk mendukung keberhasilan pembangunan aplikasi.

Kata kunci : UMKM, Berbasis Website, Waterfall, Black Box

ABSTRACT

MSME entrepreneur Az-Zahra Chicken or broiler business providers still use a manual service system, so that their customer service has not been maximized so far. At Az-Zahra Chicken Fillet, a business that provides broiler services, one way to order products online will be implemented through designing web-based applications. The SDLC (System Development Life Cycle) approach model which is a Waterfall with the following approach is the system design used in this study. Design, analysis, coding, system testing maintenance. MySQL database, Laravel Version 8 Framework, and PHP programming language are used to create this application. As a system framework. For payment transactions via inter-bank transfers, if the customer is successful in making a payment, the customer can directly upload the proff of payment receipt provided by the system and automatically save it into the system. The test results use the black box testing technique by testing all functions in the application according to and running as expected to support the success of application development.

Keyword : UMKM, Website Based, Waterfall, Black Box

1. PENDAHULUAN

Az Zahra Chicken Fillet merupakan Distributor yang bergerak dibidang penjualan daging ayam potong dan

terletak di kota tangerang. Az Zahra Chicken Fillet memiliki karyawan setidaknya 15 orang dan 1 Bagian Admin Penjualan dan 1 bagian kasir penjualan. Az

Zahra Chicken Fillet menjual beberapa jenis olahan ayam yang sudah mempunyai customer tersendiri atau sudah menjadi langganan terhadap Az Zahra Chicken Fillet. Sehingga ketika customer ingin memesan ketika jenis olahan ayam potong yang sudah habis stock ayamnya, customer dapat melakukan pemesanan pada jenis produk yang ingin dipesankan. Dan ketika sudah ada stock jenis ayam potong maka Az Zahra Chicken Fillet dapat mengabari setiap pelanggannya menggunakan chat Whatsapp yang sudah menjadi pelanggan terhadap az zahra chicken fillet. Az Zahra Chicken Fillet menjual daging ayam yang sudah di potong dan dibersihkan menjadi bagian-bagian ke dalam beberapa kategori, antara lain jenis potongan paha atas 1 kg , sayap 39 kg, Kepala 263, Rongkong 723 kg , Kulit 130 kg, Usus 100 kg, Ceker 145 kg, Pentung 299 kg, Az Zahra Chicken Fillet setidaknya mampu menjual 3000 – 5000 kg per bulan dengan kisaran pendapatan Rp. 20.726.748 Rp.69.128.520.

Untuk saat ini Az Zahra Chicken Fillet dalam melakukan pengelolaan data dalam pelaku usaha umkm masih dilakukan dalam pencatatan menggunakan manual, selain itu dalam melakukan pemesanan customer melakukan pencatatan menggunakan ke dalam nota untuk mencatat pesanan pada jenis produk az zahra chicken fillet. Pengelolaan data dilakukan dengan mencatat secara manual, sehingga memiliki dampak yaitu kehilangan atau kerusakan pada dokumen. Selain permasalahan tersebut, dalam memasarkan terhadap produk az zahra chicken fillet masih menggunakan informasi komunikasi dari mulut ke mulut sesama terhadap pelanggan az zahra chicken fillet. Masalah lainnya adalah pembuatan invoice atau bon pembayaran yang masih manual sehingga rentan terjadi kesalahan. Serta dalam pengiriman barang customer masih menggunakan kurir pribadi sehingga tidak mengetahui biaya

pengiriman khususnya pelanggan diluar kecamatan tangerang.

Berdasarkan permasalahan Az Zahra Chicken Fillet mencari solusi yang muncul. Salah satu alat yang dapat membantu pemilik ayam potong dalam mengelola hasil pendataan dan pelaporan hasil penjualan dan pembelian ayam secara real time, dari mana saja, kapan saja, serta memasarkan produk, transaksi pembayaran adalah aplikasi website. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pembuatan laporan penjualan ayam potong dengan melakukan pendataan dan pelaporan penjualan ayam potong dan dengan adanya layanan ini dapat menghemat biaya dan waktu, karena tidak perlu membeli buku nota dan menulis di kertas manual. Dengan adanya suatu website khusus penjualan daging ayam dapat membantu proses promosi penjualan dan juga dapat bermanfaat untuk penjual dan juga pembeli untuk memesan daging ayam secara online atau melalui website, dan dengan adanya website ini pembeli tidak harus datang langsung tetapi bisa melalui website yang nantinya bisa memesan dan diantarkan langsung ke tempat tinggal pembeli.

Electronic commerce, atau lebih dikenal dengan e-commerce, adalah pendekatan bisnis modern yang memanfaatkan kemajuan teknologi untuk melakukan penjualan dan pembelian produk dan layanan antara bisnis, industri lokal, orang, pemerintah, komunitas, dan swasta lainnya. organisasi. E-commerce merupakan prasyarat penting bagi sebuah perusahaan untuk dapat bersaing di tingkat nasional. Dengan digitalisasi dalam bentuk e-commerce, konsumen dari luar Neglasari Kabupaten Kedaung Wetan Tangerang dapat memperoleh informasi stok dan harga jual ayam potong secara real-time, dan penjual dapat menangani data transaksi secara sistematis. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk merancang sistem e-commerce yang terlibat dalam menjual ayam potong untuk keperluan pemasaran

baik di dalam maupun di luar wilayah Kabupaten Kedaung Wetan Neglasari Tangerang. Dalam rencana pertumbuhan bisnis ayam potong ke depan, hasil penelitian yang disajikan dalam bentuk sistem e-commerce ini diharapkan dapat menjadi media masukan bagi para pelaku komersial yang menjual daging ayam potong di Kedaung Wetan Kabupaten Neglasari, Tangerang (Resman et al., 2021).

2. LANDASAN TEORI

Sistem Informasi

Suatu aktivitas dalam sistem informasi adalah menggabungkan input atau proses masukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan. Kerangka kerja dimana memiliki bermacam-macam yang memenuhi persyaratan untuk mengawasi pertukaran informasi sehari-hari dapat membuat kemampuan pergerakan para eksekutif dengan latihan yang teratur di satu tempat sehingga dapat memberikan data yang diperoleh dari pihak luar. Ketika data ke manajemen data, sistem informasi proses dapat memberikan hasil informasi yang berguna yang dapat membantu manajemen mengambil tindakan. Karena menerapkan rencana sistem informasi sangat penting untuk pertumbuhan tempat usaha dan bisnis (Fatiyah, 2020).

PHP

Bahasa pemrograman PHP, yang merupakan singkatan dari “hypertext preprocessor”, digunakan untuk mengubah kode sumber program menjadi kode mesin yang dapat dipahami oleh komputer server. HTML kemudian diperbarui dengan kode mesin ini. Bahasa pemrograman yang disebut Hypertext Preprocessor (PHP) digunakan untuk membuat situs web dinamis yang dapat berinteraksi dengan pengunjung atau pelanggan. Selain itu dapat ditarik kesimpulan bahwa hypertext preprocessor (PHP) adalah bahasa pemrograman yang bekerja dengan bahasa HTML dan dapat

mengatur database dan konten website untuk membuat web yang dinamis. Mengingat pencengkeraman di atas (Rahmelina & Suryani, 2022).

HTML

Pengembangan situs web sangat bergantung pada hypertext markup language (HTML). Dalam HTML, teks dibuat dengan tanda. HTML dianggap sebagai bahasa pemrograman yang krusial karena, dengan asumsi Anda hanya menggunakannya saat membuat situs web, sepertinya ada sesuatu yang hilang. Situs web yang tidak mengizinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan mereka dibuat menggunakan bahasa markup hypertext. HTML biasanya digabungkan dengan bahasa pemrograman web lainnya dengan cara ini. Mengingat pengertian di atas, dapat diduga bahwa hypertext markup language (HTML) adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk laporan web atau bahasa standar untuk menyampaikan informasi dan menampilkan halaman di mana saja dan bersifat statis (Rahmelina & Suryani, 2022).

Website

Menurut (Wijaya & Astuti, 2019) menyatakan bahwa situs atau situs yang digambarkan terdiri dari bermacam-macam halaman yang menampilkan data sebagai teks, gambar diam atau bergerak, gerakan, suara, dan media yang berbeda. Halaman-halaman ini tertaut ke halaman jaringan dan menggabungkan berbagai komponen statis dan dinamis yang terhubung satu sama lain.

Unified Modeling Language(UML)

Bahasa yang dikenal sebagai UML (Unified Modeling Language) berfungsi sebagai panduan umum untuk industri di mana sistem perangkat lunak dijelaskan, dirancang, dan diarsipkan (Syaukani.Ahmad & Malabay, 2022).

MySQL

MySQL adalah kerangka kerja produk untuk mengawasi basis informasi SQL, atau disebut kerangka administrasi set data multi-klien (DBMS). Saat mengembangkan aplikasi web yang menggunakan kumpulan data sebagai sumber dan informasi eksekutifnya, MySQL juga merupakan salah satu server basis data yang paling menonjol dan banyak digunakan (Rahmelina & Suryani, 2022).

Framework Laravel

Laravel adalah struktur peningkatan situs berdasarkan rencana model-view-regulator (MVC) dan ditulis dalam PHP. Dengan menurunkan biaya pengembangan dan pemeliharaan awal serta meningkatkan pengalaman pengguna, ini berpotensi meningkatkan kualitas perangkat lunak. sehingga dapat menawarkan administrasi dalam siklus aplikasi yang memudahkan para insinyur untuk bekerja dengan cara yang terorganisir dan nyaman (Firmansyah et al., 2022).

Bahasa Pemrograman

Hypertext preprocessor (PHP), *hypertext markup language*(HTML), *cascading style sheets* (css), *JavaScript*, dan *bootstraps* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis web (Rahmelina & Suryani, 2022).

CSS

Css adalah bahasa pemrograman untuk web yang digunakan untuk mengontrol dan membuat komponen web yang berbeda sehingga web terlihat lebih bersih, terkoordinasi, dan andal. Bahasa pemrograman yang meningkatkan kehadiran situs web termasuk template mengalir (*Css*). Dapat diasumsikan bahwa *Flowing Templates (Css)* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membantu pengembang perangkat lunak dalam merencanakan tampilan situs dan

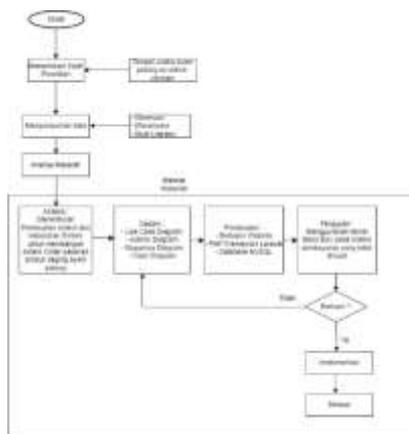
menambahkan gagasan cerdas tentang keaktifan (Rahmelina & Suryani, 2022).

Javascript

Bahasa skrip Javascript berorientasi objek. Aplikasi client-server yang dihosting di internet dibuat dengan Javascript. Program Javascript diletakkan di halaman HTML. Alat yang digunakan untuk meningkatkan interaksi pengguna dengan halaman HTML digabungkan secara kompak dengan JavaScript. Alat-alat ini memiliki kemampuan untuk merespons klik mouse, input dari formulir, navigasi halaman, dan komponen lainnya. Javascript dapat memanggil respons dari respons pengguna tanpa memerlukan transmisi jaringan. Dalam skrip seperti CGI (Common Gateway Interface), Javascript terutama digunakan untuk tujuan ini. Kesimpulan yang dapat ditarik dari perspektif di atas adalah bahwa Javascript adalah sebuah scripting atau bahasa pemrograman yang menggabungkan kode HTML dengan sekumpulan instruksi (Rahmelina & Suryani, 2022).

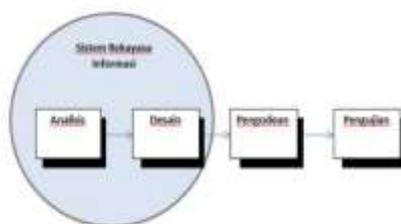
3. METODOLOGI

Tahapan penelitian dilakukan dalam merancang sistem yang dibangun, dalam proses pengumpulan data menggunakan metodologi menentukan topik, wawancara, di dukung dengan observasi tempat penelitian dan studi pustaka yang terdiri dari jurnal acuan dalam penelitian, untuk metode yang diimplementasikan adalah Metode Waterfall berikut adalah alur kerangka pemikiran antara lain:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Model *SDLC* adalah model dan aliran proses yang digunakan untuk merancang sistem perangkat lunak. Model *SDLC* menjelaskan alur proses, yang menyatakan bahwa pengembang akan mengidentifikasi masalah dan menyarankan solusi. Desain kerangka data lanjutan (*Framework advance programming*) yang merencanakan kerangka kerja agar dapat bekerja dengan kerangka kerja sebelumnya (Rahmelina & Suryani, 2022).



Gambar 2. Tahapan- Tahapan Waterfall

1. Sesi dini ialah perencanaan (*planning*) Pokok bahasannya adalah penyusunan (*arranging*) yang berhubungan dengan penelitian tentang kebutuhan klien (*penentuan klien*), studi kelayakan (*studi kemungkinan*) baik melakukan teknik atau mengeksekusi inovasi dan merencanakan proyek kerangka informasi atau sorotan pemrograman. Selain itu dalam pertemuan ini, sesuai

perangkat yang saya gunakan, khusus *UML*.

2. Sesi kedua, merupakan sesi analisis (*analysis*), ialah proses dimana kita hendak berupaya menimpa seluruh problem yang timbul pada pengguna dengan berkomunikasi serta membuat sesuatu garis besar kasus penggunaan lebih lanjut, membatalkan bagian kerangka kerja atau sorotan pemrograman, objek, koneksi, antar objek dan dll.

3. Sesi ketiga, Penulis mencoba dan mengatasi untuk dijadikan sebagai solusi dari permasalahan yang diperoleh dari sesi analisis pada sesi ketiga yaitu sesi perencanaan (*desain*).

4. Sesi keempat, merupakan pertemuan eksekusi dimana pembuat melakukan penyusunan framework ke dalam real case, yaitu dengan memilih perangkat perangkat dan menyusun pemrograman aplikasi (*coding*).

5. Sesi kelima, dapat digunakan untuk melihat apakah perangkat lunak atau sistem yang dirancang telah beroperasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Jika tidak, proses berulang berikutnya melibatkan kembali ke tahap sebelumnya. Selain itu, motivasi di balik pengujian sebenarnya adalah untuk menghilangkan atau mengalahkan kesalahan dalam program (*penyerahan*) sehingga kerangka kerja yang dibuat akan sangat membantu klien ketika mereka membuat program yang sedang dibuat.

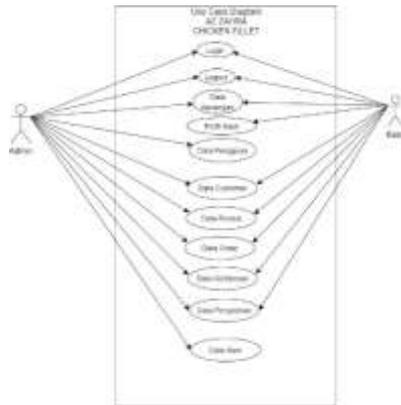
6. Sesi keenam, adalah pemeliharaan atau pemeliharaan, di mana operasi sistem dimulai dan perbaikan kecil yang diperlukan dilakukan. Setelah itu, jika tidak ada cukup waktu untuk menggunakan sistem, sistem akan kembali ke sesi perencanaan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

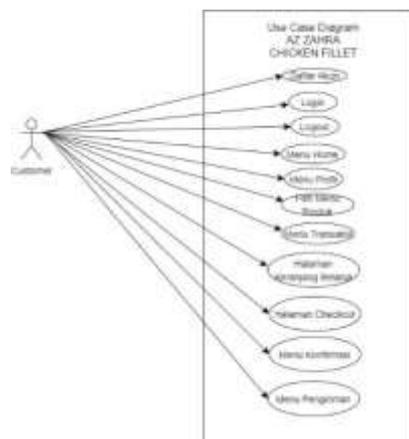
Pada tahapan ini melakukan perancangan design aplikasi menggunakan bantuan UML untuk

memudahkan proses pengkodean *Unified Modelling Language* (UML) langkah-langkah dalam proses membuat gambar dan diagram yang sangat mudah di pahami bagi si pembuat program (Aswan et al., 2022).

Use Case menggambarkan tampilan sistem berdasarkan aktor yang terlibat. Berikut *use case* diagram dari sistem yang diusulkan antara lain :

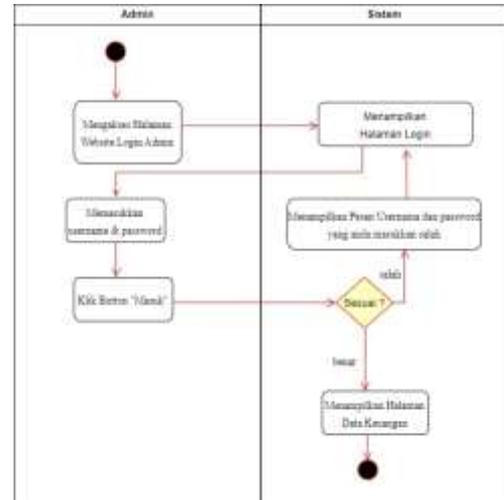


Gambar 3. Use Case diagram interaksi sistem dengan admin dan kasir.

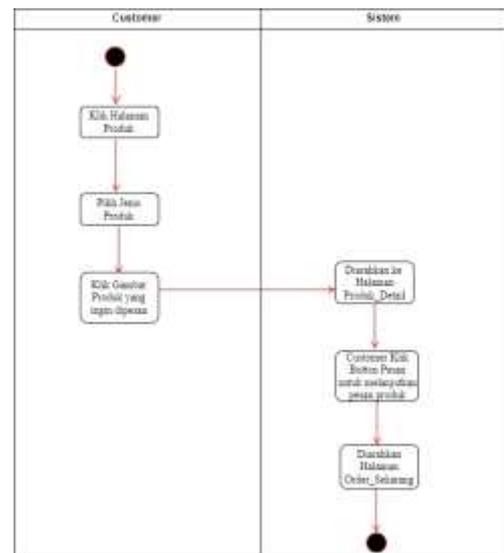


Gambar 4. Use Case diagram interaksi sistem dengan customer.

pembayaran produk ayam potong az zahra chicken fillet.



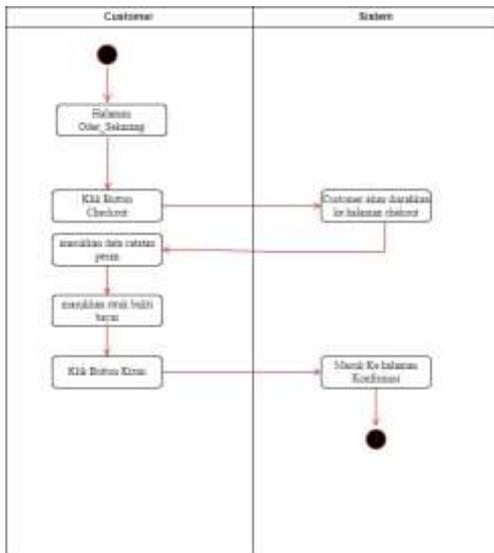
Gambar 5. Activity Diagram Login Admin



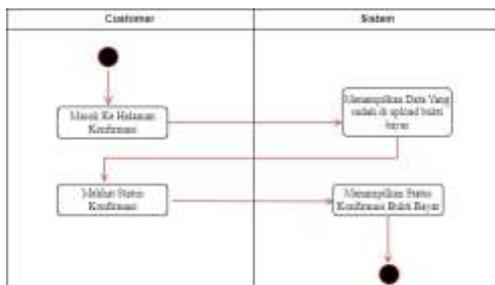
Gambar 6. Activity Diagram Customer Memesan Produk

Activity Diagram

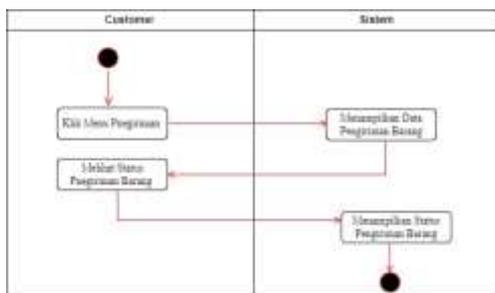
Activity Diagram merupakan rancangan aliran aktivitas atau aliran kerja dalam sebuah sistem yang akan dijalankan dalam sistem pemesanan dan transaksi



Gambar 7. Activity Diagram Customer Menu Transaksi Pembayaran



Gambar 8. Activity Diagram Customer Menu Konfirmasi

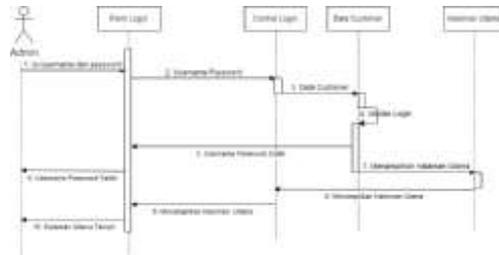


Gambar 9. Activity Diagram Customer Menu Pengiriman

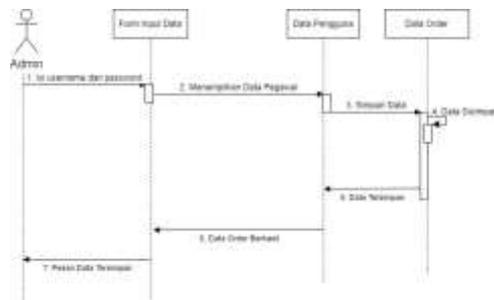
Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah diagram yang menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah objek di website ini. Kegunaannya untuk menunjukkan

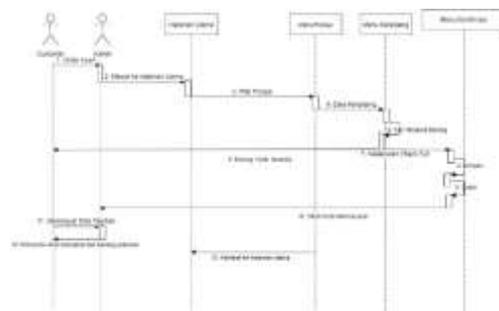
rangkaian pesan yang dikirim antar objek juga interaksi antara objek.



Gambar 10. Sequence Diagram Admin Login



Gambar 11. Sequence Diagram Data Customer



Gambar 13. Sequence Diagram Data Order dan Konfirmasi.



Gambar 14. Sequence Diagram Data Keuangan.

pesan dan informasi catatan pengiriman barang hanya dikirimkan wilayah jabodetabek. Untuk pengiriman barang dengan wilayah kecamatan tangerang dengan total pembelian kurang dari minimum 500kg masih mendapatkan free ongkir, untuk pengiriman diluar wilayah kecamatan tangerang dengan minimum pembelian 500 kg masih mendapatkan free ongkir, apabila tidak memenuhi total pembelian minimum 500 kg dan diluar dari wilayah kecamatan tangerang. Maka akan dikenakan biaya pengiriman barang sebesar 100.000 ribu.



Gambar 20. Tampilan Halaman Keranjang Belanja Customer

Halaman Keranjang Belanja Customer merupakan halaman dimana customer sudah melakukan proses pesan pada halaman produk_detail. Maka selanjutnya masuk ke halaman order_sekarang di bagian menu keranjang belanja. Customer melihat total belanja serta dikenakan biaya ongkir.



Gambar 21. Tampilan Halaman Database Order

Halaman Database Order merupakan database dengan id_order 533821 otomatis tersimpan ke database dengan status order.



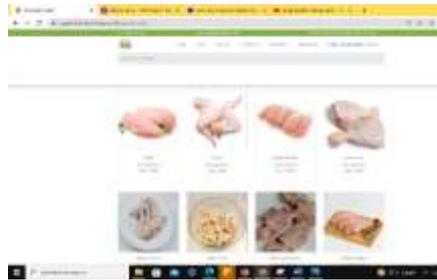
Gambar 22. Tampilan Halaman Database OrderDetail

Halaman database OrderDetail merupakan melihat data nota dengan terlihat id_order 533821 dengan jumlah 1 dengan catatan pesanan usus ayam. Maka data tersebut otomatis tersimpan.



Gambar 23. Tampilan Halaman Button Belanja Lagi

Halaman Customer Belanja Lagi merupakan dimana customer ingin menambahkan pesanan yang ingin di pesan kembali. Maka customer dapat mengklik tombol button dibawah sebelah kiri klik tombol belanja lagi maka otomatis customer akan diarahkan ke halaman produk.



Gambar 24. Tampilan Halaman Customer Belanja Lagi

Halaman Customer Belanja Lagi merupakan halaman dimana customer ingin menambahkan pesanan produk.



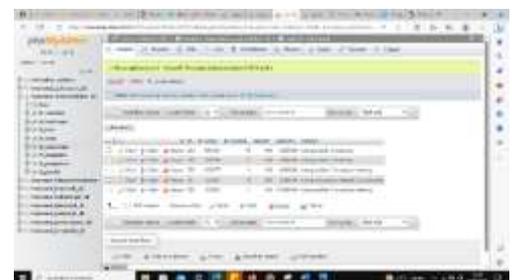
Gambar 25. Tampilan Halaman Pesan Produk Detail

Halaman Customer Pesan Produk_detail Ada catatan informasi untuk mengetahui jumlah pesanan yang di pesan dan informasi catatan pengiriman barang hanya dikirimkan wilayah jabodetabek. Untuk pengiriman barang dengan wilayah kecamatan tangerang dengan total pembelian kurang dari minimum 500kg masih mendapatkan free ongkir, untuk pengiriman diluar wilayah kecamatan tangerang dengan minimum pembelian 500 kg masih mendapatkan free ongkir, apabila tidak memenuhi total pembelian minimum 500 kg dan diluar dari wilayah kecamatan tangerang. Maka akan dikenakan biaya pengiriman barang sebesar 100.000 ribu.



Gambar 26. Tampilan Halaman Keranjang Belanja Setelah Customer Belanja Lagi

Halaman Keranjang Belanja Setelah Customer Belanja Lagi merupakan dimana customer akan diarahkan ke halaman order_sekarang sudah menambahkan data pesanan produk yang ingin ditambahkan maka pada keranjang belanja akan menampilkan data produk yang ditambahkan dan masih memakai nota yang sebelumnya. Serta customer dapat melihat total belanja serta tidak dikenakan biaya ongkir dikarenakan customer melebihi syarat total orderan.



Gambar 27. Tampilan Halaman Database OrderDetail

Halamana Database OrderDetail merupakan halaman dimana data akan bertambah item yang customer ingin menambahkan item produk dengan id_order 533821 dengan catatan produk paha atas 4 dan tersimpan di database tersebut.



Gambar 28. Tampilan Halaman Menghapus List Item yang tidak jadi di pesan

Halaman Menghapus List Item masuk ke halaman destroy yang tidak jadi di pesan merupakan dimana customer dapat menghapus item produk. Customer dapat mengklik tombol hapus. Maka customer akan diarahkan ke halaman keranjang belanja di halaman destroy dengan nota yang masih sama sebelumnya. Serta customer melihat total belanja dan dikenakan biaya ongkir. Maka customer dapat mengklik button checkout dibawah total belanja. Selanjutnya customer akan diarahkan ke halaman checkout.



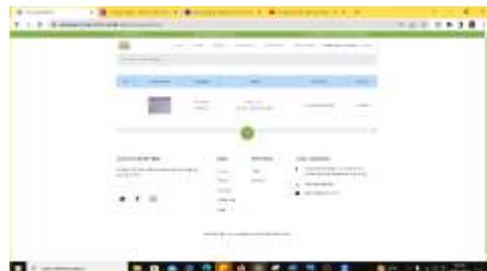
Gambar 29. Tampilan Halaman Customer CheckOut Barang

Halaman saat customer melakukan checkout barang. Maka customer dapat mengklik button checkout dibawah total belanja. Selanjutnya customer akan diarahkan ke halaman checkout. Customer dapat melihat rekapan transaksi serta biaya ongkir. Setelah itu customer dapat mengirimkan upload bukti pembayaran.



Gambar 30. Tampilan Halaman Database Status Order Berubah Menjadi CheckOut

Halaman Database Status Order Berubah Menjadi CheckOut merupakan apabila customer sudah melakukan button checkout. Maka database order akan berubah status sebelumnya order dan sekarang menjadi checkout di database akan tersimpan.



Gambar 31. Tampilan Halaman Konfirmasi

Halaman Konfirmasi merupakan customer akan proses halaman checkout serta melakukan pembayaran dengan menupload bukti bayar. Jika sudah dikirim datanya akan masuk ke halaman konfirmasi dan customer dapat melihat data tersebut ke halaman konfirmasi dengan status di proses data bukti pembayaran oleh admin.



Gambar 32. Tampilan Halaman *Database Konfirmasi*

Halaman Database Konfirmasi merupakan data hasil struk bukti bayar yang sudah dibayarkan oleh customer dengan id_order 533821 dan akan tersimpan di database konfirmasi dengan status sedang di proses bukti pembayaran.



Gambar 33. Tampilan Halaman *Pengiriman*

Halaman Pengiriman merupakan customer dapat melihat data kurir serta status pengiriman.

5. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa Manajemen Informasi Jual Beli Ayam Potong Berbasis Web ini sangat di butuhkan dalam menjalankan sebuah proses bisnis umkm dalam mengatasi kesalahan terhadap pencatatan dalam membuat nota pesanan, serta mengetahui nomor nota pelanggan dan mempercepat proses dalam melayani customer. Selain itu penjualan Daging Ayam Potong berbasis ini sangat membantu untuk mempermudah karyawan dalam mengecek ketersediaan barang produksi apabila barang tidak ada di gudang maka produk tidak akan ditampilkan dihalaman website utama. Dan customer dapat mengupload struk nota pembayaran. Penjualan Daging Ayam Potong dapat memudahkan calon customer dalam membeli barang agar

tidak perlu datang ke lokasi-nya langsung dan tidak perlu mengantri serta customer dapat melihat price list item yang tersedia di halaman website, jadi cukup transaksi di rumah dan melakukan pembayaran via transfer bank.

DAFTAR PUSTAKA

- Aswan, A., Sulaeman, B., & Suppa, R. (2022). Sistem Informasi Penjualan Ayam Potong Berbasis Android Pada UD. Abdul Aziz. *Kesatria : Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer Dan Manajemen)*, 3(1), 62–69. <https://doi.org/10.30645/kesatria.v3i1.98>
- Fatimah, H. (2020). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Obat Berbasis Web Pada Apotek Dermapink Tembesi. *Sistem Informasi Akuntansi*, 2(2), 110–117. <https://doi.org/10.37338/jaab.v2i2.141>
- Firmansyah, M. A., Ramsari, N., & Rachmanto, A. D. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Buku Kita Tasikmalaya Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel 8. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 12(1). <https://doi.org/10.56244/fiki.v12i1.498>
- Rahmelina, L., & Suryani, R. R. (2022). *Sistem Informasi Pendistribusian Telur Ayam Ras Pada Pertenakan Maryunis Berbasis Web Sebagai Sarana Promosi*. 5(5), 762–774.
- Resman, K. I. K., Gunadnya, I. B. P., & Budisanjaya, I. P. G. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Penjualan Ayam Pedaging Berbasis Website di Kabupaten Manggarai Barat, NTT. *Jurnal BETA (Biosistem Dan Teknik Pertanian)*, 9(1), 21. <https://doi.org/10.24843/jbeta.2021.v09.i01.p03>

Syaukani.Ahmad, & Malabay. (2022). Analisis Dan Perancangan Aplikasi Perkembangan Kemajuan Belajar Siswa Pada Taman Kanak Kanak Roudlotul Qur ' an. *Analisis Dan Perancangan Aplikasi Perkembangan Kemajuan Belajar Siswa Pada Taman Kanak Kanak Roudlotul Qur'an*, 6(2), 1–11.