

SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN MEUBEL

PADA FAMILY GROUP FURNITURE MAJALENGKA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi
Jenjang S1 (Strata Satu) Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Oleh :

SALMA AZZAHRA

10517012



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA**

BANDUNG

2023

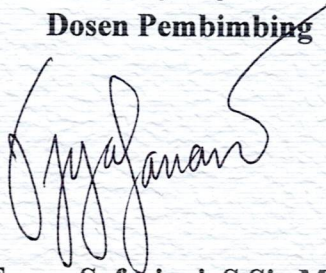
LEMBAR PENGESAHAN
SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN
MEUBEL PADA FAMILY GROUP FURNITURE
MAJALENGKA

SALMA AZZAHRA
10517012

Telah disetujui dan disahkan di Bandung sebagai Skripsi pada tanggal :

11 MAR 2023

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



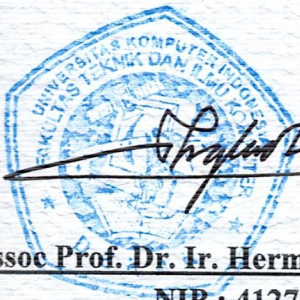
R.Fenny Safariani, S.Si., M.Stat.

NIP : 4127.70.26.016

NIDN : 0406037303

Dekan Fakultas
Teknik dan Ilmu Komputer

Ketua Program Studi
Sistem Informasi



Assoc Prof. Dr. Ir. Herman S. Soegoto.,MBA

NIP : 4127.70.002



Dr. Wartika, S.Kom, M.T.

NIP : 4127.70.26.002

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i>	<i>ii</i>
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR SIMBOL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah	5
1.2.1. Identifikasi Masalah.....	5
1.2.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Maksud dan Tujuan	6
1.3.1. Maksud Penelitian.....	6
1.3.2. Tujuan Penelitian	6
1.4. Kegunaan Penelitian	7
1.5. Batasan Masalah.....	8
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	8
1.6.1. Lokasi Penelitian.....	9
1.6.2. Waktu Penelitian.....	9
1.7. Sistematika Penulisan.....	10

BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1. Penelitian Terdahulu.....	12
2.2. Teori Pendukung	13
2.2.1. Sistem.....	13
2.2.2. Informasi	14
2.2.3. Sistem Informasi	14
2.2.4. Penjualan.....	15
2.2.5. Pembelian.....	15
2.2.6. Return.....	15
2.2.7. Meubeul	16
2.3. Piranti Pendukung	16
2.3.1. Website	16
2.3.1.1. HTML (<i>HyperText Markup Language</i>)	17
2.3.1.2. PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	17
2.3.1.3. Laravel.....	18
2.3.1.4. CSS (<i>Cascading Style Sheet</i>).....	18
2.3.1.5. <i>Bootstrap</i>	19
2.3.1.6. SQL (<i>Standard Query Language</i>)	19
2.3.2. Jaringan Komputer.....	20
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN	22
3.1. Objek Penelitian	22
3.1.1. Sejarah Singkat Organisasi	22
3.1.2. Visi dan Misi Organisasi.....	23
3.1.3. Struktur Organisasi	23

3.1.4. Deskripsi Tugas	24
3.2. Metode Penelitian.....	24
3.2.1. Desain Penelitian	24
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data.....	25
3.2.2.1. Sumber Data Primer	25
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder.....	26
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem.....	26
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem	26
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem	26
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis Perancangan.....	28
3.2.4. Pengujian <i>Software</i>	30
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan.....	30
3.3.1. <i>Use Case Diagram</i>	30
3.3.1.1. Definisi Aktor dan Deskripsi.....	31
3.3.1.2. Definisi <i>Use Case</i> dan Deskripsi.....	31
3.3.1.3. Skenario <i>Use Case</i>	32
3.3.2. <i>Activity Diagram</i>	37
3.3.3. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1. Perancangan Sistem.....	41
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem.....	41
4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan.....	41
4.1.3. Perancangan Sistem yang Diusulkan	41
4.1.3.1. <i>Use Case Diagram</i>	42

4.1.3.2. <i>Activity Diagram</i>	49
4.1.3.3. <i>Class Diagram</i>	53
4.1.3.4. <i>Sequence Diagram</i>	54
4.1.3.5. <i>Deployment Diagram</i>	56
4.2. Perancangan <i>Database Diagram</i>	56
4.2.1. Normalisasi	56
4.2.2. <i>Entity Relationship Diagram</i>	59
4.2.3. Relasi Tabel (<i>Relational Model</i>).....	60
4.3. Perancangan Antar Muka	61
4.3.1. Struktur Menu	61
4.3.2. Perancangan Input.....	63
4.3.2.1. Perancangan Kodifikasi.....	63
4.3.2.2. Perancangan <i>Interface Input</i>	64
4.3.3. Perancangan <i>Output</i>	69
4.4. Perancangan Arsitektur Jaringan.....	71
4.5. Pengujian.....	71
4.5.1. Rencana Pengujian.....	72
4.5.2. Kasus dan Hasil Pengujian	72
4.5.3. Kesimpulan Hasil Pengujian.....	79
4.6. Implementasi	80
4.6.1. Implementasi Perangkat Lunak	80
4.6.2. Implementasi Perangkat Keras	81
4.6.3. Implementasi Basis Data	81
4.6.4. Implementasi Antar Muka	85

4.6.5. Implementasi Instalasi Program.....	87
4.6.6. Penggunaan Program	91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	100
5.1. Kesimpulan.....	100
5.2. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	101

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sistem informasi adalah sekumpulan informasi yang dibuat dengan teknologi untuk mendukung terciptanya operasi dan manajemen yang baik bagi perusahaan. Sistem informasi merupakan salah satu bagian terpenting bagi perusahaan. Dengan adanya sistem informasi tentu dapat menjadikan perusahaan memiliki kualitas informasi yang sangat baik. Seiring berkembangnya teknologi, maka dibutuhkan informasi yang cepat dan tepat. Karena itu, keberadaan sistem informasi sangat dibutuhkan sekali dalam sebuah perusahaan guna untuk membantu dalam menjalankan proses bisnisnya.

Pada era globalisasi sekarang ini, teknologi informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, yang mana teknologi informasi memegang peranan penting dalam seluruh aspek kehidupan, salah satunya dalam aspek jual beli. Hal ini tidak lepas dari peranan sistem informasi sebagai sumber informasi yang cepat berupa website. Banyak informasi yang bisa dicari melalui internet, termasuk informasi terkait properti. Banyak perusahaan-perusahaan yang melakukan promosi produk mereka di internet. Hal ini tidak lepas dari berkembangnya teknologi informasi berupa website yang bisa melakukan promosi kapanpun dan dimanapun tanpa terbatas waktu.

Dalam penjualan online, website sangat berpengaruh dalam segi peningkatannya karena dari website inilah khalayak dapat mengetahui gambaran

apa yang ada dalam marketplace si pelaku usaha, website menjadi daya tarik tersendiri dalam penjualan produk, sangat berbeda jika dibandingkan marketplace yang memiliki website dengan desain yang menarik dengan marketplace yang tidak memiliki website sama sekali [5].

Family Group Furniture merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang meubel seperti kursi, meja, lemari dan lainnya. Dalam menjalankan proses bisnisnya Family Group Furniture masih dilakukan secara konvensional seperti proses transaksi pembelian dan penjualan barang yang masih dicatat pada selembarnya nota, terkadang nota tersebut hilang atau rusak yang menyebabkan sulitnya untuk dilakukan pembukuan.

Pada proses pengelolaan stok barang pihak Family Group Furniture masih dilakukan secara konvensional yaitu dengan mencatat stok kayu pada media kertas sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam melakukan pencatatan dan sering terjadi kesalahan dalam memeriksa stok barang. Pada proses return pembelian masih dilakukan pencatatan pada selembarnya nota, terkadang nota tersebut hilang yang mengakibatkan terhambatnya proses pembuatan laporan karena nota return hilang.

Begitu pula pada proses pembuatan laporan penjualan yang masih dilakukan dengan melakukan pencatatan, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam hal pencatatan nya dan seringkali terjadi kesalahan pencatatan akibat *human error*, hal ini sangat menghambat pada proses bisnis yang dilakukan oleh pihak Family Group Furniture.

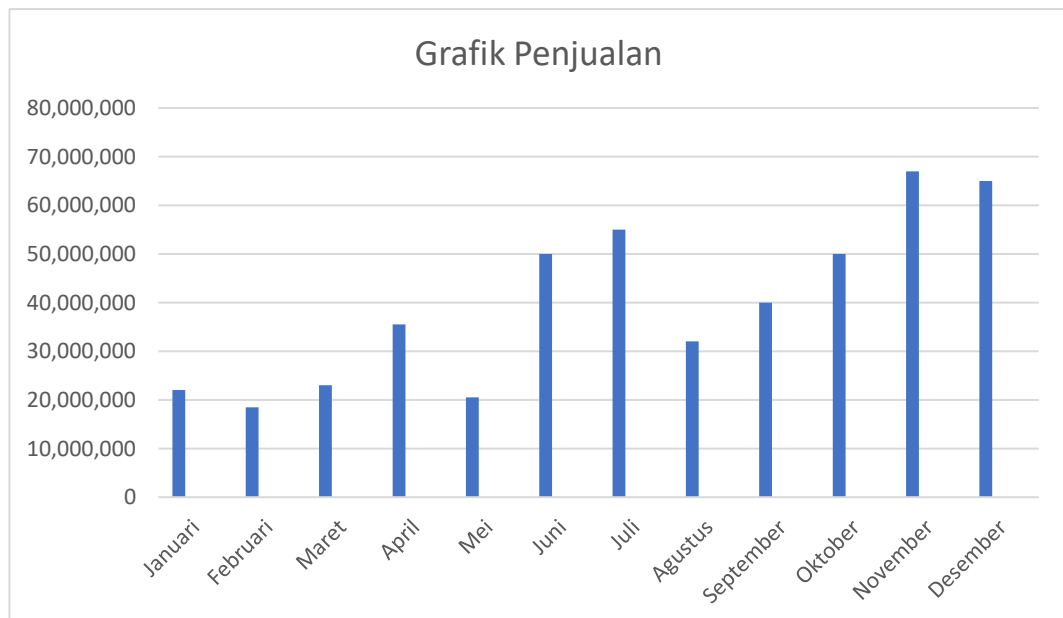
Menurut kamus besar bahasa Indonesia omzet adalah penghasilan yang diperoleh dari hasil penjualan suatu barang dagang atau produk selama atau masa jual dapat disebut juga sebagai laba kotor, hal ini karena belum dikurangi dengan biaya yang dikeluarkan sebagai biaya modal seperti biaya produksi, gaji karyawan dan biaya operasional lainnya. Kata omzet berarti jumlah sedangkan penjualan berarti kegiatan dalam menjual barang yang bertujuan mencari laba atau pendapatan.

Indikator Omzet menurut Kotler, Philip Gary Amstrong terdiri dari harga jual yang mencakup keterjangkauan harga, kesesuaian harga dengan kualitas produk, daya saing harga serta kesesuaian harga dan manfaat. Sehingga omzet berguna untuk menentukan skala bisnis serta kemampuan perusahaan dalam menjual produk untuk kemudian membuat strategi penjualan yang lebih baik [6].

Berikut adalah tabel omzet penjualan dan grafik penjualan pada Family Group Furniture.

Tabel 1. 1 Tabel Omzet Penjualan Family Group Furniture

2022	Omzet Penjualan
Januari	22.000.000
Februari	18.500.000
Maret	23.000.000
April	35.500.000
Mei	20.500.000
Juni	50.000.000
Juli	55.000.000
Agustus	32.000.000
September	40.000.000
Oktober	50.000.000
November	67.000.000
Desember	65.000.000

**Gambar 1. 1 Grafik Omzet Penjualan Family Group Furniture**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada paragraf sebelumnya, diperlukan sebuah penyelesaian masalah yang bisa memperbaiki aktivitas pada Family Group Furniture, oleh karena itu penulis bermaksud untuk membangun sistem informasi dengan judul **“SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN MEUBEL PADA FAMILY GROUP FURNITURE MAJALENGKA”** guna untuk membantu pihak Family Group Furniture dalam menghadapi permasalahan dalam proses bisnisnya.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah, penulis telah melakukan observasi pada lokasi penelitian guna mengumpulkan data yang dibutuhkan mengenai prosedur yang berjalan, dimana semua proses bisnis pada Family Group Furniture masih dilakukan secara konvensional mulai dari pembelian bahan baku sampai penjualan produk.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Pada hasil identifikasi permasalahan pada latar belakang diatas, dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Proses pembelian dan penjualan barang yang masih dilakukan secara konvensional melalui media kertas berupa nota, sehingga rentan terjadi kehilangan data dan menumpuk nya nota.
2. Pada proses return barang masih disimpan dalam bentuk arsip, sehingga dokumen data return barang bertumpuk dan tidak tersusun dengan baik dan rapi.

3. Pada proses pembuatan laporan penjualan masih dilakukan pencatatan pada media kertas. Sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam hal pencatatan nya, dan sering terjadi kesalahan pencatatan akibat *human error*.

1.2.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem penjualan pembelian dan return meubel yang sedang berjalan pada Family Group Furniture
2. Bagaimana membangun sebuah sistem informasi penjualan dan pembelian meubel pada Family Group Furniture
3. Bagaimana menguji dan mengimplementasikan sistem informasi penjualan dan pembelian meubel pada Family Group Furniture

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian yang dilakukan penulis pada Family Group Furniture adalah untuk merancang dan membangun sistem informasi penjualan dan pembelian meubel berbasis *website* yang meliputi pencatatan data pemesan atau pembeli, pembukuan bulanan, dan pembuatan laporan keuangan. Sehingga pihak Family Group Furniture terbantu dengan dibangunnya sistem ini.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, antara lain :

1. Untuk mengetahui sistem penjualan meubel yang sedang berjalan, yang mana metode pendekatan sistemnya menggunakan pendekatan berorientasi objek sedangkan untuk pengembangannya menggunakan metode *prototype*.
2. Untuk membangun sistem informasi penjualan meubel pada Family Group Furniture berbasis *website* dengan menggunakan metode pengembangan sistem *prototype*.
3. Untuk menguji dan mengimplementasikan sistem informasi penjualan meubel pada Family Group Furniture.

1.4. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak yang membutuhkan. Adapun 3 kegunaan penelitian ini, antara lain :

1) Bagi pihak Family Group Furniture

Hasil penelitian ini dapat menjadi solusi dari permasalahan yang terjadi pada sistem penjualan meubel yang sedang berjalan, sehingga bisa menjalankan bisnisnya menjadi lebih baik.

2) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan berguna khususnya dalam menambah ilmu pengetahuan dan wawasan secara teori maupun praktik peneliti sendiri.

3) Bagi Peneliti lain

Bagi peneliti lain, semoga dapat dijadikan bahan kajian ilmu pengetahuan lebih lanjut dan sumber informasi untuk penelitian yang sama dengan penelitian ini.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini bertujuan untuk memperkecil ruang lingkup permasalahan yang dikaji lebih lanjut. Berikut batasan masalah pada penelitian ini antara lain :

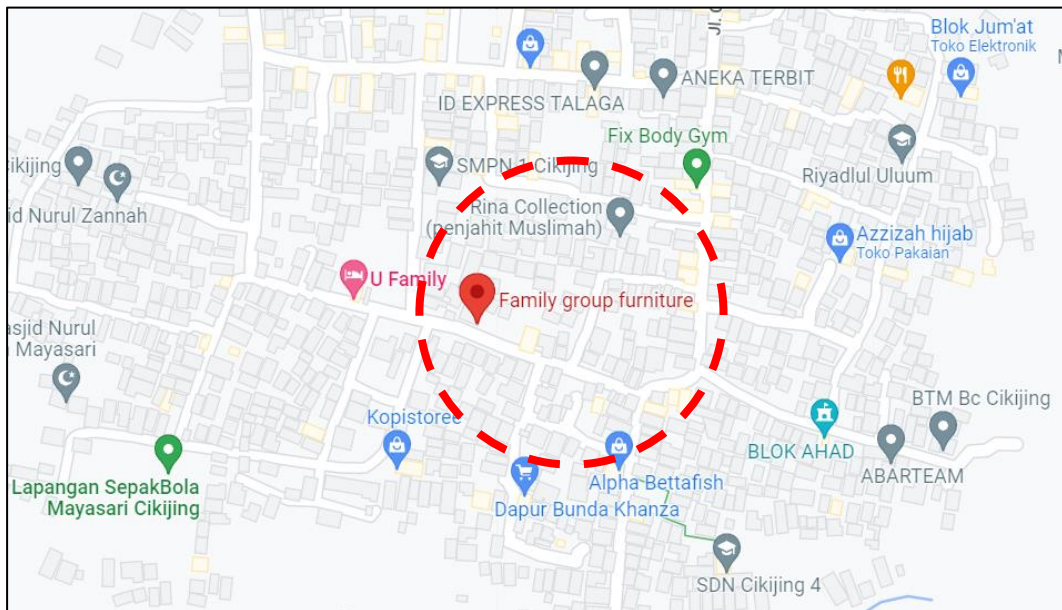
1. Sistem yang dibangun meliputi proses pembelian dan penjualan serta pengelolaan stok barang dan pembuatan laporan penjualan dan pembelian;
2. Sistem informasi penjualan dan pembelian meubel ini hanya bisa diakses oleh Pemilik, Admin, dan Pembeli;
3. Estimasi pembuatan meubel yang ditawarkan 7 hari dengan berbagai desain dan ukuran;.
4. Pembayaran bisa dilakukan secara transfer via rekening toko;
5. Untuk *login* ke sistem harus menggunakan gmail yang sudah terdaftar;
6. Konsumen dapat melakukan return jika barang yang dipesan tidak sesuai atau ada kerusakan, dengan batas waktu maksimal 2 hari setelah barang diterima.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

1.6.1. Lokasi Penelitian

Penulis melakukan penelitian ini di Jl. Sukamulya, blok rabu, RT 005 RW 005, Desa Cikijing, Kecamatan Cikijing, Kabupaten Majalengka 45466



Gambar 1. 2 Lokasi Family Group Furniture

1.6.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan kurang lebih 5 bulan dari tanggal 1 November 2022 sampai dengan 22 Maret 2023.

Tabel 1. 2 Tabel Waktu Penelitian

No.	Nama Kegiatan	Tahun 2022							
		November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan Kebutuhan								
a.	Studi Literatur	■	■	■	■				
b.	Wawancara dan Observasi				■	■	■		
c.	Analisis Prosedur dan Sistem						■	■	■

Tabel 1. 3 Tabel Waktu Penelitian

No.	Nama Kegiatan	Tahun 2023			
		Januari			
		1	2	3	4
2.	Perancangan dan Pembangunan Prototipe Sistem Informasi				
a.	Perancangan Data dan Prosedur				
b.	Perancangan User Interface				
c.	Perancangan Jaringan				
d.	Pembangunan Frontend Website				
e.	Pembangunan Backend Website				
f.	Hosting Website				
3.	Pengujian, dan Implementasi, Prototipe Sistem Informasi				
a.	Pengujian Black Box				
b.	Implementasi				

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian dibagi dalam beberapa bab dengan pokok-pokok permasalahannya. Sistematika penulisan secara umum dari laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai penelitian terdahulu yang membahas mengenai topik yang serupa dengan tema penelitian penulis, selain itu terdapat juga teori – teori serta definisi apa saja yang digunakan dalam penelitian.

BAB III : OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis memberikan informasi mengenai objek penelitian yang diteliti, terdapat tempat penelitian, metode penelitian yang digunakan penulis, metode pendekatan dan pengembangan sistem, dan analisis sistem yang berjalan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai hasil analisis yang diusulkan dimulai dari perancangan basis data, perancangan prosedur, perancangan *user interface*, perancangan arsitektur jaringan, implementasi sistem informasi, dan pengujian terhadap sistem informasi yang telah dibangun.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Terakhir, pada bab ini penulis megemukakan kesimpulan dari hasil pengujian sistem serta saran terkait pengembangan sistem pada pihak tempat penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Indriyanto dkk, yang membahas mengenai sistem informasi penjualan meubel cv mandiri furniture berbasis java pada penelitian tersebut, Wahyu Indriyanto dkk membangun Sistem Informasi penjualan meubel berbasis desktop. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian tersebut menggunakan metode lapangan, bisa juga disebut metode kualitatif. Dan untuk pengembangan sistemnya menggunakan metode *waterfall*. Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Indriyanto dkk adalah untuk membantu cv mandiri furniture untuk mempercepat dalam pencarian data barang, data customer, serta proses laporan stok barang dan laporan penjualan [7].

Penelitian selanjutnya yaitu telah dilakukan oleh Bimo Hapsoro Seto, membahas mengenai Sistem Informasi Penjualan Meubel Berbasis Web. Pada penelitian tersebut Bimo Hapsoro Seto membuat Sistem Informasi Penjualan meubel berbasis web. Dalam pengumpulan informasi Bimo Hapsoro Seto melakukan pengamatan langsung dan wawancara langsung ke pihak yang berkaitan dengan administrasi kelurahan, atau bisa disebut menggunakan metode kualitatif. Dan untuk pengembangan sistemnya menggunakan metode *Waterfall*. Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Bimo Hapsoro Seto yaitu untuk dapat memberikan efektivitas dan efisiensi waktu dan mengurangi kesalahan, memungkinkan eksekutif mendapatkan laporan dengan cepat dan akurat serta menjamin keamanan. [8].

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Indriyanto dkk dan penelitian yang dilakukan oleh Bimo Hapsoro Seto adalah metode pengumpulan data yang dilakukan menggunakan metode kualitatif. Selain itu persamaan lainnya terdapat pada tujuan pada penelitian, yaitu untuk membantu pihak perusahaan dalam menjalankan proses bisnisnya. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Indriyanto dkk dan penelitian yang dilakukan oleh Bimo Hapsoro Seto yaitu penulis menggunakan metode *prototype* untuk pengembangan sistemnya, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Indriyanto dkk dan penelitian yang dilakukan oleh Bimo Hapsoro Seto menggunakan metode *waterfall*. Pada tujuan penelitian terdapat perbedaan, jika pada Wahyu Indriyanto dkk serta penelitian yang dilakukan oleh Bimo Hapsoro Seto hanya terdapat tujuan untuk memudahkan dalam pencatatan nota sedangkan penulis memiliki tujuan pada penelitian yang lain seperti membuat dan menampilkan laporan keuangan bulanan.

2.2. Teori Pendukung

Teori pendukung merupakan istilah dalam penelitian yang dapat digunakan sebagai acuan untuk memahami penelitian yang dilakukan oleh penulis.

2.2.1. Sistem

Definisi sistem menurut Menurut Azhar Susanto yang disitasi oleh Julian Chandra Wibawa, Sistem adalah kumpulan atau grup dari sub sistem atau bagian atau komponen apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu

[9]. Sedangkan sistem menurut Jogiyanto yang disitasi oleh Firman Nugraha adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu [10]. Berdasarkan dua pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa sistem adalah seperangkat elemen-elemen yang saling berhubungan dan saling berinteraksi untuk mencapai tujuan yang sama.

2.2.2. Informasi

Definisi informasi menurut Sri Mulyani yang disitasi oleh Agus Ramdhani Nugraha dan Gati Pramukasari, adalah data yang sudah diolah yang ditujukan untuk seseorang, organisasi ataupun siapa saja yang membutuhkan. Informasi akan menjadi berguna apabila objek yang menerima informasi membutuhkan informasi tersebut [11]. Berdasarkan pengertian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa informasi merupakan hasil dari data yang diolah menjadi lebih berguna bagi penerima informasi dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengambilan suatu keputusan.

2.2.3. Sistem Informasi

Menurut Krismaji yang disitasi oleh Reza Sangga Rasefta dan Shinta Esabella menjelaskan bahwa sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai [12]. Sedangkan menurut Agung Soetedjo dan Ranga Sidik menjelaskan bahwa sistem informasi merupakan sistem yang bekerja secara berurutan, saling berkoordinasi satu sama lain guna mengolah data dan menghasilkan informasi yang berguna [13]. Dan menurut Titis

Prasetyo dan Rani Puspita Dhaniawaty menjelaskan bahwa sistem informasi merupakan komponen dari sistem yang saling berelasi sehingga dapat mengorganisir data, mengolah data dan menghasilkan sebuah informasi ataupun makna yang bermanfaat dan dipahami oleh penerimanya [14]. Berdasarkan definisi tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa sistem informasi adalah sebuah sistem yang saling berelasi dan saling berkoordinasi untuk mengolah data menjadi sebuah informasi yang dapat dimanfaatkan oleh penerima informasi.

2.2.4. Penjualan

Menurut Reza Fahlevi Ahmad dan Novirini Hasti penjualan adalah proses dimana sang penjual memuaskan segala kebutuhan dan keinginan pembeli agar dicapai manfaatnya bagi sang penjual maupun sang pembeli yang berkelanjutan dan yang menguntungkan bagi kedua belah pihak. penjualan juga hasil yang dicapai sebagai imbalan jasa-jasa yang diselenggarakan yang dilakukannya perniagaan dunia usaha [15].

2.2.5. Pembelian

Menurut Ana Naela Nurhayati dkk pembelian adalah transaksi belanja untuk barang masuk atau pengeluaran uang yang kita lakukan untuk mendapatkan produk yang akan dijual, transaksi ini terjadi pada supplier yang produknya dibeli [16].

2.2.6. Return

Return adalah barang yang diterima kembali oleh pihak pemasok atau distributor atas pengembalian barang dari pihak pengorder karena suatu alasan dan

atau sebab tertentu. Sebab barang direturn antara lain karena rusak atau akan habis masa konsumsi, barang tidak sesuai pesanan, atau barang tidak laku ditoko. [17]

2.2.7. Meubel

Menurut Ayu Ningsih pengertian meubel secara umum adalah benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain dan sebagainya, yang memberi kenyamanan dan keindahan bagi pemakainya. Meubel juga merupakan salah satu produk kayu olahan yang pertumbuhannya amat pesat dalam beberapa dekade terakhir ini adalah produk meubel. Berawal dari pekerjaan rumah tangga, produk meubel kini telah menjadi industri yang cukup besar dengan tingkat penyerapan tenaga kerja terdidik yang tidak sedikit. Produk jenis ini secara prinsip dibagi dalam dua kategori yaitu meubel untuk taman (garden) dan interior dalam rumah. [18].

2.3. Piranti Pendukung

Piranti pendukung merupakan alat yang digunakan untuk membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian.

2.3.1. Website

Menurut Rangga Sidik dan Deni Hamdani website adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video, atau jenis-jenis berkas lainnya. Sebuah website biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah *server web* yang dapat diakses melalui jaringan seperti internet, ataupun jaringan wilayah lokal (LAN) melalui alamat internet yang dikenali sebagai *URL*. Gabungan atas semua situs yang dapat diakses publik di internet disebut pula sebagai *World Wide Web* (WWW) [19]. Sedangkan

menurut Rohi Abdullah yang disitasi oleh Ahmat Josi, *Website* atau disingkat *web*, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa *text*, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet [20]. Berdasarkan dua pendapat diatas *Web* merupakan layanan internet paling terkenal sehingga banyak orang yang beranggapan bahwa *web* itulah yang disebut internet. Padahal hanya salah satu bagian dari internet, seperti halnya *e-mail*. Internet lebih dulu ada sebelum *web*, tapi internet menjadi sangat terkenal setelah adanya *World Wide Web* (yang biasa disingkat *WWW*).

2.3.1.1. HTML (HyperText Markup Language)

Menurut Winarno dan Utomo yang disitasi oleh Agus Prayitno dan Yulia Safitri “HTML singkatan dari *Hypertext Markup Language* dan berguna untuk menampilkan halaman web”. Kode HTML ini digunakan sebagai bahan untuk melakukan rendering halaman web. Karena berbasis teks murni (*plain text*) sehingga ukurannya kecil dan tidak memboroskan bandwidth apabila ditransfer melalui jaringan internet. Dalam pemrograman HTML dikenal adanya istilah Tag. Tag adalah sintak dari HTML yang ditulis diantara dua tanda lebih kecil dan lebih besar “<>” [21].

2.3.1.2. PHP (Hypertext Preprocessor)

Menurut Alexander F. K. Sibero yang disitasi oleh Harri Hidayat, dkk menjelaskan bahwa PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah pemrograman interpreter yaitu proses penerjemahan baris kode sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan. PHP disebut

sebagai pemrograman *Server Side Programming*, hal ini dikarenakan seluruh prosesnya dijalankan pada server tidak dijalankan pada client. PHP merupakan suatu bahasa dengan hak cipta terbuka atau yang juga dikenal dengan istilah *Open Source*, yaitu pengguna dapat mengembangkan kode fungsi PHP dengan kebutuhannya [22].

2.3.1.3. Laravel

Laravel adalah sebuah *framework* PHP yang dibangun dengan konsep MVC (*Model View Controller*). Laravel pada awalnya dikembangkan pada April 2011. Laravel merupakan pengembangan website berbasis MVC yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, serta untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresif, dan jelas [23].

2.3.1.4. CSS (*Cascading Style Sheet*)

Menurut Adhi Prasetyo yang disitasi oleh Raden Shafira Annisa Ridmadhani, dkk menjelaskan bahwa CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah salah satu bahasa desain web yang digunakan untuk mengatur tampilan elemen yang tertulis dalam bahasa markup, seperti HTML. CSS berfungsi untuk memisahkan konten utama dengan tampilan visualnya. CSS menciptakan fleksibilitas dalam mengontrol spesifikasi tampilan suatu halaman web. CSS dibuat dan dikembangkan oleh W3C (*World Wide Web Consortium*) pada tahun 1996 [24]. Pada saat ini perkembangan dari CSS itu sudah mencapai CSS3. Dimana CSS1

dibuat pada tahun 1996, sesuai dengan perilisan pertama CSS. Lalu selanjutnya terdapat CSS2 dirilis pada tahun 1998 dan CSS3 dirilis pada tahun 1999.

2.3.1.5. Bootstrap

Menurut Ridwan Sanjaya dan Seabri Hesinto menjelaskan bahwa *bootstrap* adalah sebuah framework yang dibuat dengan menggunakan gabungan elemen HTML dan CSS, namun juga menyediakan efek javascript yang dibangun dengan menggunakan *jquery*. *Bootstrap* menyediakan kumpulan komponen *class interface* dasar yang telah dirancang untuk menciptakan tampilan yang menarik, bersih dan ringan. Pengguna juga diberi keleluasaan dalam mengembangkan tampilan website yang menggunakan *bootstrap* yaitu dengan mengubah tampilan *bootstrap* dengan menambahkan class dan CSS sendiri [25]. Selain itu, *bootstrap* juga memiliki fitur grid yang berfungsi untuk mengatur layout yang bisa digunakan dengan mudah oleh pengguna.

2.3.1.6. SQL (Standard Query Language)

Menurut Muhammad Denny Prayoga SQL (*Structured Query Language*) adalah sebuah bahasa yang dipergunakan untuk mengakses data dalam basis data relasional. Bahasa ini secara de facto merupakan bahasa standar yang digunakan dalam manajemen basis data relasional. Saat ini hampir semua server basis data yang ada mendukung bahasa ini untuk melakukan manajemen datanya [26]. Sedangkan menurut Abdul Kadir yang disitasi oleh Tomi Loveri SQL (*Structure Query Language*) adalah bahasa yang digunakan untuk mengakses basis data yang tergolong rasional [27]. Berdasarkan definisi diatas penulis menyimpulkan bahwa sql adalah suatu bahasa yang bisa digunakan untuk mengoperasikan *database*, SQL

juga bisa digunakan untuk menambah, menghapus, mengedit, serta menghapus data didalam *database*.

2.3.2. Jaringan Komputer

Menurut Iwan Sofana, menjelaskan jaringan komputer adalah suatu sistem telekomunikasi yang didalamnya terdiri dari dua atau lebih perangkat komputer yang dirancang untuk dapat berkerja secara bersama-sama dengan tujuan dapat berkomunikasi, mengakses informasi, meminta serta memberikan layanan atau service antara komputer satu dengan yang lainnya [28].

Alam Rahmatulloh, dan Firmansyah MSN menjelaskan Jaringan komputer pada umumnya di kelompokkan menjadi 5 kategori, yaitu berdasarkan jangkauan geografis, media tranmisi data, distribusi sumber informasi atau data, peranan dan hubungan tiap komputer dalam memproses data, dan berdasarkan jenis topologi yang digunakan. Jenis jaringan komputer berdasarkan jangkauan geografis yaitu [29]:

1. *Local Area Network*

Local area network atau disingkat LAN merupakan jaringan yang mencakup wilayah kecil. salah satu contoh adalah jaringan komputer yang berada dilingkup sekolah, kampus atau kantor. Biasanya jaringan LAN menggunakan teknologi IEEE 802.3 ethernet dengan kecepatan transfer data sekitar 10 MB/s, 100 MB/p dan 1 GB/s. selain menggunakan teknologi ethernet jaringan LAN bisa menggunakan teknologi nirkabel seperti *wifi*.

2. *Metropolitan Area Network*

Metropolitan area network atau disingkat MAN merupakan sebuah jaringan yang berada di dalam satu kota dengan kecepatan transfer data tinggi yang menghubungkan beberapa tempat tetapi masih dalam satu wilayah kota. jaringan MAN merupakan gabungan dari beberapa jaringan LAN.

3. *Wide Area Network* :

Wide area network atau disingkat WAN merupakan jaringan yang jangkauannya mencakup daerah geografis yang luas, semisal antar wilayah, daerah, kota, negara bahkan benua.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini didapatkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

- 1) Dengan adanya sistem informasi ini mampu membantu proses penjualan, pembelian dan return yang dapat dilakukan secara mudah dengan terkomputerisasi.
- 2) Dengan adanya sistem informasi dapat mempercepat proses pembuatan laporan penjualan, keuangan dan informasi stok barang.
- 3) Dengan adanya sistem informasi ini mempermudah pihak Family Group Furniture dalam menjalankan proses bisnisnya

5.2. Saran

Saran-saran yang dapat dikemukakan sebagai bahan pertimbangan pengembangan sistem informasi penjualan, pembelian pada Family Group Furniture adalah sebagai berikut :

- 1) Sistem Informasi ini masih banyak yang perlu dikembangkan seperti dalam proses pembayaran yang masih harus melakukan upload bukti transfer, dan penulis berharap sistem informasi ini dikembangkan menjadi sebuah aplikasi mobile.
- 2) Agar sistem informasi ini berjalan lancar tanpa hambatan maka perlu dilakukannya pemeliharaan terhadap sistem secara berkala.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Hendini, “Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zezha Pontianak),” *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA*, vol. IV, no. 2, pp. 107-116, 2016.
- [2] D. Arisandi dan I. P. Sari, *Sistem Pakar Dengan Fuzzy Expert System*, Ponorogo: Gracias Logis Kreatif, 2021.
- [3] K. Harianto, H. Pratiwi dan Y. Suhariyadi, *Sistem Monitoring Lulusan Perguruan Tinggi Dalam Memasuki Dunia Kerja Menggunakan Tracer Study*, Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019.
- [4] A. Trigunawan, W. I. Rahayu dan R. Andarsyah, *Regresi Linier Untuk Prediksi Jumlah Penjualan Terhadap Jumlah Permintaan*, Bandung: Kreatif, 2020.
- [5] R. D. Pamungkas, *PENTINGNYA MENINGKATKAN KUALITAS WEBSITE DALAM MARKETING*, Surabaya: repository untag, 2021.
- [6] K. P. dan G. Armstrong, *Prinsip-prinsip Pemasaran*, Jakarta: Erlangga, 2008.
- [7] W. Indriyanto, L. A. Priyo dan A. Kuncoro, “SISTEM INFORMASI PENJUALAN MEUBEL CV MANDIRI FURNITURE BERBASIS JAVA,” *JRAMI (Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika)*, vol. 1, no. 2, 2020.

- [8] B. H. Seto, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN MEBEL BERBASIS WEB PADA MEBEL ANGKASA PEKALONGAN," *Fakultas Ilmu Komputer, UDINUS*, 2013.
- [9] J. C. Wibawa, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AKADEMIK (STUDI KASUS : SMPIT NURUL ISLAM TENGARAN)," *Jurnal Infotronik*, vol. 2, no. 2, 2017 .
- [10] F. Nugraha, "Sistem Informasi Penyewaan Alat Outdoor Di Malindo Kota Tasikmalaya Berbasis Web," *Jurnal Manajemen dan Teknik Informatika (JUMANTAKA)*, vol. 2, no. 1, 2019.
- [11] A. R. Nugraha dan G. Pramukasari, "SISTEM INFORMASI AKADEMIK SEKOLAH BERBASIS WEB DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 11 TASIKMALAYA," *JUMIKA ; JURNAL MANAJEMEN INFORMATIKA*, vol. 4, no. 2, 2017.
- [12] R. S. Rasefta dan S. Esabella, "Sistem Informasi Akademik Smk Negeri 3 Sumbawa Besar Berbasis Web," *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (JINTEKS)*, vol. 2, no. 1, pp. 50-58, 2020.
- [13] A. Soetedjo dan R. Sidik, "Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Layanan Perpustakaan SMK Merdeka Bandung," *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)*, vol. 9, no. 2, pp. 115-127, 2019.

- [14] T. Prasetyo dan R. P. Dhaniawaty, "Sistem Informasi Administrasi Pemerintahan Desa pada Desa Cilayung Kabupaten Kuningan," *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)*, vol. 10, no. 1, pp. 52-61, 2020.
- [15] R. F. Ahmad dan N. Hasti, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN SANDAL BERBASIS WEB," *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, vol. 8, no. 1, pp. 67-72, 2018.
- [16] A. N. Nurhayati, A. Josi dan N. A. Hutagalung, "RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BARANG PADA KOPERASI KARTIKASAMARA GRAWIRAPRABUMULIH," *JATI (Jurnal Teknologi dan Informasi)*, vol. 7, no. 2, 2017.
- [17] A. S. Bahari, "PEMODELAN SISTEM PENENTUAN RETUR PRODUK MENGGUNAKAN METODE FORWARD CHAINING DI MINIMARKET GATOT SUBROTO PONOROGO," *Skrripsi*, p. 5, 2018.
- [18] A. Ningsih, "Sistem Informasi Penjualan Mebel Pada Toko Jepara Kotapinang Berbasis Web," *Journal of Computer Science and Information Systems (JCoInS)*, vol. 2, no. 3, pp. 164-175, 2021.
- [19] R. Sidik dan D. Hamdani, "WEBSITE SMA NEGERI 4 BANDUNG," *Jurnal Manajemen Informatika*, vol. 6, no. 1, 2016.

- [20] A. Josi, "PENERAPAN METODE PROTOTIPING DALAM PEMBANGUNAN WEBSITE DESA (STUDI KASUS DESA SUGIHAN KECAMATAN RAMBANG)," *JTI*, vol. 9, no. 1, 2017.
- [21] P. Agus dan Y. Safitri, "Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis," *JSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, vol. 1, no. 1, 2015.
- [22] H. Hidayat, Hartono dan Sukiman, "Pengembangan Learning Management System (LMS) untuk Bahasa Pemrograman PHP," *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology*, vol. 5, no. 1, pp. 20-29, 2017.
- [23] Y. Yudhanto dan H. A. Prasetyo, *Mudah Menguasai Framework Laravel*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2019.
- [24] R. S. A. Rimadhani, M. B. Sanjaya dan R. Budiawan, "Aplikasi Pengelolaan Stok Vaksin Pada Kantor Kesehatan Pelabuhan Kelas II Bandung," *e-Proceeding of Applied Science*, vol. 5, no. 2, pp. 1140-1147, 2019.
- [25] R. Sanjaya dan S. Hesinto, "Rancang Bangun Website Profil Hotel Agung Prabumulih Menggunakan Framework Bootstrap," *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, vol. 7, no. 2, pp. 57-62, 2017.
- [26] M. D. Prayoga, "PENGERTIAN DAN KOMPONEN SQL," *OSF Preprints*, 2018.

- [27] T. Loveri, “Perancangan Sistem Informasi Delivery Order Pupuk Merk Trubus Berbasis Web Pada CV. Prabu Siliwangi Padang,” *Jurnal J-Click* , vol. 5, no. 1, pp. 98-106, 2018.
- [28] I. Sofana, *Membangun Jaringan Komputer*, Bandung: Informatika, 2008.
- [29] A. Rahmatulloh dan M. S. N. Firmansyah, “Implementasi load balancing web server menggunakan haproxy dan sinkronisasi file pada sistem informasi akademik Universitas Siliwangi,” *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 241-248, 2017.
- [30] K. Wijaya, “Implementasi Metode Prototype Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Java (Netbeans 7.3)(Studi Kasus SMK N 01 Prabumulih),” *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, vol. 8, no. 1, pp. 53-60, 2019.
- [31] M. T. Prihandoyo, “Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web,” *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, vol. 3, no. 1, pp. 126-129, 2018.
- [32] H. Hasugian dan A. N. Shidiq, “Rancang Bangun Sistem Informasi Industri Kreatif Bidang Penyewaan Sarana Olahraga,” *Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan (Semantik)*, vol. 2, no. 1, pp. 606-612, 2012.

- [33] F. Giffari, W. Wikusna dan W. Hidayat, “Aplikasi Bursa Kerja Online Di Kabupaten Bandung (modul Perusahaan),” *eProceedings of Applied Science*, vol. 5, no. 3, 2019.
- [34] J. Simarmata dan I. Paryudi, *Basis Data*, Yogyakarta: Andi, 2010.
- [35] H. Susanto, T. Widiartin dan F. H. S. Pratama, “Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android (E-Learning) di MA. Daruttaqwa Gresik,” *Melek IT Journal*, vol. 2, no. 2, pp. 81-88, 2016.
- [1] A. Hendini, “Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zezha Pontianak),” *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA*, vol. IV, no. 2, pp. 107-116, 2016.
- [2] D. Arisandi dan I. P. Sari, *Sistem Pakar Dengan Fuzzy Expert System*, Ponorogo: Gracias Logis Kreatif, 2021.
- [3] K. Harianto, H. Pratiwi dan Y. Suhariyadi, *Sistem Monitoring Lulusan Perguruan Tinggi Dalam Memasuki Dunia Kerja Menggunakan Tracer Study*, Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019.

- [4] A. Trigunawan, W. I. Rahayu dan R. Andarsyah, *Regresi Linier Untuk Prediksi Jumlah Penjualan Terhadap Jumlah Permintaan*, Bandung: Kreatif, 2020.
- [5] R. D. Pamungkas, *PENTINGNYA MENINGKATKAN KUALITAS WEBSITE DALAM MARKETING*, Surabaya: repository untag, 2021.
- [6] K. P. dan G. Armstrong, *Prinsip-prinsip Pemasaran*, Jakarta: Erlangga, 2008.
- [7] W. Indriyanto, L. A. Priyo dan A. Kuncoro, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN MEUBEL CV MANDIRI FURNITURE BERBASIS JAVA," *JRAMI (Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika)*, vol. 1, no. 2, 2020.
- [8] B. H. Seto, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN MEBEL BERBASIS WEB PADA MEBEL ANGKASA PEKALONGAN," *Fakultas Ilmu Komputer, UDINUS*, 2013.
- [9] J. C. Wibawa, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AKADEMIK (STUDI KASUS : SMPIT NURUL ISLAM TENGARAN)," *Jurnal Infotronik*, vol. 2, no. 2, 2017 .
- [10] F. Nugraha, "Sistem Informasi Penyewaan Alat Outdoor Di Malindo Kota Tasikmalaya Berbasis Web," *Jurnal Manajemen dan Teknik Informatika (JUMANTAKA)*, vol. 2, no. 1, 2019.

- [11] A. R. Nugraha dan G. Pramukasari, "SISTEM INFORMASI AKADEMIK SEKOLAH BERBASIS WEB DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 11 TASIKMALAYA," *JUMIKA ; JURNAL MANAJEMEN INFORMATIKA*, vol. 4, no. 2, 2017.
- [12] R. S. Rasefta dan S. Esabella, "Sistem Informasi Akademik Smk Negeri 3 Sumbawa Besar Berbasis Web," *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (JINTEKS)*, vol. 2, no. 1, pp. 50-58, 2020.
- [13] A. Soetedjo dan R. Sidik, "Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Layanan Perpustakaan SMK Merdeka Bandung," *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)*, vol. 9, no. 2, pp. 115-127, 2019.
- [14] T. Prasetyo dan R. P. Dhaniawaty, "Sistem Informasi Administrasi Pemerintahan Desa pada Desa Cilayung Kabupaten Kuningan," *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)*, vol. 10, no. 1, pp. 52-61, 2020.
- [15] R. F. Ahmad dan N. Hasti, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN SANDAL BERBASIS WEB," *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, vol. 8, no. 1, pp. 67-72, 2018.
- [16] A. N. Nurhayati, A. Josi dan N. A. Hutagalung, "RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BARANG PADA KOPERASI KARTIKASAMARA GRAWIRAPRABUMULIH," *JATI (Jurnal Teknologi dan Informasi)*, vol. 7, no. 2, 2017.

- [17] A. S. Bahari, “PEMODELAN SISTEM PENENTUAN RETUR PRODUK MENGGUNAKAN METODE FORWARD CHAINING DI MINIMARKET GATOT SUBROTO PONOROGO,” *Skripsi*, p. 5, 2018.
- [18] A. Ningsih, “Sistem Informasi Penjualan Mebel Pada Toko Jepar Kotapinang Berbasis Web,” *Journal of Computer Science and Information Systems (JCoInS)*, vol. 2, no. 3, pp. 164-175, 2021.
- [19] R. Sidik dan D. Hamdani, “WEBSITE SMA NEGERI 4 BANDUNG,” *Jurnal Manajemen Informatika*, vol. 6, no. 1, 2016.
- [20] A. Josi, “PENERAPAN METODE PROTOTIPING DALAM PEMBANGUNAN WEBSITE DESA (STUDI KASUS DESA SUGIHAN KECAMATAN RAMBANG),” *JTI*, vol. 9, no. 1, 2017.
- [21] P. Agus dan Y. Safitri, “Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis,” *JSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, vol. 1, no. 1, 2015.
- [22] H. Hidayat, Hartono dan Sukiman, “Pengembangan Learning Management System (LMS) untuk Bahasa Pemrograman PHP,” *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology*, vol. 5, no. 1, pp. 20-29, 2017.
- [23] Y. Yudhanto dan H. A. Prasetyo, *Mudah Menguasai Framework Laravel*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2019.

- [24] R. S. A. Rimadhani, M. B. Sanjaya dan R. Budiawan, "Aplikasi Pengelolaan Stok Vaksin Pada Kantor Kesehatan Pelabuhan Kelas II Bandung," *e-Proceeding of Applied Science*, vol. 5, no. 2, pp. 1140-1147, 2019.
- [25] R. Sanjaya dan S. Hesinto, "Rancang Bangun Website Profil Hotel Agung Prabumulih Menggunakan Framework Bootstrap," *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, vol. 7, no. 2, pp. 57-62, 2017.
- [26] M. D. Prayoga, "PENGERTIAN DAN KOMPONEN SQL," *OSF Preprints*, 2018.
- [27] T. Loveri, "Perancangan Sistem Informasi Delivery Order Pupuk Merk Trubus Berbasis Web Pada CV. Prabu Siliwangi Padang," *Jurnal J-Click*, vol. 5, no. 1, pp. 98-106, 2018.
- [28] I. Sofana, *Membangun Jaringan Komputer*, Bandung: Informatika, 2008.
- [29] A. Rahmatulloh dan M. S. N. Firmansyah, "Implementasi load balancing web server menggunakan haproxy dan sinkronisasi file pada sistem informasi akademik Universitas Siliwangi," *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 241-248, 2017.
- [30] K. Wijaya, "Implementasi Metode Prototype Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Java (Netbeans 7.3)(Studi Kasus SMK N 01 Prabumulih)," *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, vol. 8, no. 1, pp. 53-60, 2019.

- [31] M. T. Prihandoyo, "Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web," *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, vol. 3, no. 1, pp. 126-129, 2018.
- [32] H. Hasugian dan A. N. Shidiq, "Rancang Bangun Sistem Informasi Industri Kreatif Bidang Penyewaan Sarana Olahraga," *Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan (Semantik)*, vol. 2, no. 1, pp. 606-612, 2012.
- [33] F. Giffari, W. Wikusna dan W. Hidayat, "Aplikasi Bursa Kerja Online Di Kabupaten Bandung (modul Perusahaan)," *eProceedings of Applied Science*, vol. 5, no. 3, 2019.
- [34] J. Simarmata dan I. Paryudi, *Basis Data*, Yogyakarta: Andi, 2010.
- [35] H. Susanto, T. Widiartin dan F. H. S. Pratama, "Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android (E-Learning) di MA. Daruttaqwa Gresik," *Melek IT Journal*, vol. 2, no. 2, pp. 81-88, 2016.