

# Perancangan Sistem Pemesanan Menggunakan *Framework Laravel* dengan Metode *Prototype* (Studi Kasus: Moelly Cakes and Cookies)

Muhamad Zikra Hidayat Rusli<sup>1\*</sup>, Heri Haerudin<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspipstek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310, Indonesia

Email: <sup>1\*</sup>[muhamadzikra@gmail.com](mailto:muhamadzikra@gmail.com), <sup>2</sup>[dosen00669@unpam.ac.id](mailto:dosen00669@unpam.ac.id)

(\* : coressponding author)

**Abstrak**– Pemahaman tentang peran teknologi informasi dalam berbagai aspek kehidupan manusia telah merambah ke seluruh lapisan masyarakat dengan penyebaran internet global. Jaringan internet saat ini mencakup seluruh dunia, memungkinkan akses dan interaksi *online* bagi berbagai kalangan. Salah satu cara utama untuk menyebarkan informasi adalah melalui *website*, yang memudahkan dan mempercepat penyebaran informasi mengenai produk dan kegiatan. Namun, penggunaan *website* telah berkembang lebih dari sekadar sebagai alat untuk memperoleh informasi. Saat ini, Moelly Cakes and Cookies sudah memanfaatkan peran dari teknologi informasi itu berupa media sosial *Instagram* dan *WhatsApp* sebagai sistem pemesanan, tetapi menghadapi kesulitan dalam pendataan pesanan di saat pesanan datang meningkat terutama menjelang hari raya, hal ini karena pemilik harus menanggapi setiap pesan yang masuk dari pelanggan media sosial tersebut yang mana hal tersebut sangat menghambat laju operasional pemilik. Maka dari itu dalam penelitian ini, akan dirancang dan diimplementasikan sistem pemesanan yang memudahkan pemilik usaha dan pelanggan dalam melakukan pemesanan. Metode yang digunakan adalah metode prototipe. Dengan sistem pemesanan berbasis web ini, Moelly Cakes and Cookies dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi pendataan pesanan. Pemilik usaha dapat melacak pesanan, memilih produk, mengelola pembayaran, dan mengatur pengiriman dengan mudah. Pelanggan juga mendapatkan pengalaman pemesanan yang lebih baik melalui antarmuka yang mudah digunakan dan informasi produk yang lengkap. Dengan menggunakan *framework* Laravel, pengembangan aplikasi pemesanan kue menjadi lebih efisien. Laravel memiliki banyak *library* siap pakai dan komunitas yang aktif, mempercepat proses pengembangan. Berdasarkan data yang didapat dari hasil perhitungan data kuesioner, didapatkan persentase sebesar 89% dari 100%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *website* pemesanan kue ini sudah dapat memenuhi tujuan dan kebutuhan.

**Kata Kunci:** Sistem pemesanan, Moelly Cakes and Cookies, Laravel, Prototipe

**Abstract**– Understanding of the role of information technology in various aspects of human life has penetrated to all levels of society with the spread of the global internet. Today's internet network covers the entire world, allowing online access and interaction for various groups. One of the main ways to disseminate information is through websites, which facilitate and accelerate the dissemination of information about products and activities. However, the use of websites has evolved more than just as a tool for obtaining information. Currently, Moelly Cakes and Cookies has utilized the role of information technology in the form of Instagram and WhatsApp social media as an ordering system, but faces difficulties in collecting orders when orders come to increase, especially before holidays, this is because the owner has to respond to every incoming message from the mdisocial media customer which greatly hampers the owner's operational rate. Therefore, in this study, a booking system will be designed and implemented that makes it easier for business owners and customers to place orders. The method used is the prototype method. With this web-based ordering system, Moelly Cakes and Cookies can increase the efficiency and accuracy of order collection. Business owners can track orders, select products, manage payments, and arrange shipments easily. Customers also get a better ordering experience through an easy-to-use interface and complete product information. By using the Laravel framework, the development of cake ordering applications becomes more efficient. Laravel has many ready-to-use libraries and an active community, speeding up the development process. Based on the data obtained from the results of the calculation of questionnaire data, a percentage of 89% of 100% was obtained. Therefore, it can be concluded that this cake ordering website can already meet the goals and needs.

**Keywords:** Ordering system, Moelly Cakes and Cookies, Laravel, Prototype

## 1. PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, pemahaman tentang peran teknologi informasi dalam berbagai aspek kehidupan manusia telah semakin meluas. Jaringan internet telah menyebar ke

seluruh penjuru dunia, menghilangkan batasan dalam mengakses informasi yang diinginkan. Hal ini memungkinkan berbagai kalangan masyarakat untuk menjelajahi informasi dan berinteraksi secara *online*. Salah satu cara utama penyebaran informasi di internet adalah melalui *website*, yang membuat penyebaran informasi tentang produk dan kegiatan menjadi lebih mudah dan cepat. Namun, penggunaan *website* tidak lagi terbatas hanya sebagai alat untuk memperoleh informasi. Saat ini, *website* juga dapat berfungsi sebagai sistem pemesanan. Melalui *website*, pengguna dapat melakukan pemesanan produk atau layanan dengan mudah dan efisien. Dengan adanya fitur pemesanan ini, pengguna tidak perlu lagi mengunjungi toko fisik atau melakukan panggilan telepon untuk memesan barang atau jasa yang diinginkan. Mereka dapat dengan cepat dan nyaman melakukannya secara *online* melalui *website* yang telah disediakan (Satria Perdana, 2022).

Pemanfaatan *website* sebagai sistem pemesanan memberikan banyak manfaat bagi pengguna dan penyedia layanan. Bagi pengguna, mereka dapat melakukan pemesanan kapan saja dan di mana saja, tanpa harus terbatas oleh jam buka toko atau lokasi geografis. Selain itu, *website* juga memberikan kejelasan informasi tentang produk atau layanan yang tersedia, termasuk harga, deskripsi, dan ulasan pengguna lainnya, sehingga pengguna dapat membuat keputusan yang lebih baik sebelum melakukan pemesanan. Bagi penyedia layanan, *website* sebagai sistem pemesanan memungkinkan mereka untuk mengelola proses pemesanan secara efisien. Informasi pemesanan dapat langsung diterima dan diproses melalui sistem, mengurangi kesalahan dalam pengolahan data dan meningkatkan kecepatan layanan. Selain itu, sistem pemesanan juga dapat memberikan informasi yang berguna seperti data pelanggan dan tren permintaan, yang dapat membantu penyedia layanan dalam mengembangkan strategi bisnis yang lebih baik. Secara keseluruhan, peran *website* dalam penyampaian informasi dan sistem pemesanan telah membawa banyak kemudahan dan efisiensi dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Dengan terus berkembangnya teknologi informasi, diharapkan pemanfaatan *website* ini akan semakin optimal dan memberikan manfaat yang lebih besar di masa depan.

Pemesanan adalah tindakan yang dilakukan oleh calon pembeli dengan tujuan memperoleh produk yang diinginkan. Setelah proses pemesanan selesai, sistem akan memproses pengiriman produk untuk mencapai pembeli dengan aman (Habibirrahman, 2022). Untuk memastikan kepuasan calon pembeli, suatu tempat usaha perlu memiliki sistem pemesanan yang efektif. Sebuah sistem pemesanan yang baik adalah yang dapat memenuhi kepuasan calon pembeli dan pembeli sepanjang proses pemilihan produk, pemesanan, pembayaran, dan pengiriman produk.

Moelly *Cakes and Cookies*, sebuah usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) di bidang kuliner yang mengkhususkan diri dalam pembuatan dan penjualan berbagai jenis kue, berlokasi di Tangerang Selatan, Banten. Saat ini, sistem pemesanan mereka hanya melalui media sosial *Instagram* dan *WhatsApp*. Namun, sistem pemesanan tersebut kadang-kadang menyulitkan pengelola Moelly *Cakes and Cookies* dalam melakukan pendataan, karena pesanan yang diterima melalui *Instagram* dan *WhatsApp* harus dicatat secara manual dalam buku catatan penjualan. Untuk mengembangkan bisnis dan menarik calon pembeli baru, Moelly *Cakes and Cookies* perlu memperluas kehadirannya ke platform lain.

Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, diperlukan sistem pemesanan yang efisien untuk memudahkan pemilik usaha dan pelanggan Moelly *Cakes and Cookies* dalam melakukan pemesanan. Selain itu, sistem ini juga diharapkan dapat membantu dalam mengembangkan pangsa pasar dan memajukan usaha Moelly *Cakes and Cookies*. Oleh karena itu, akan dirancang sebuah sistem pemesanan kue berbasis web menggunakan *framework Laravel*. Penggunaan *framework Laravel* diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan kecepatan dalam pengembangan sistem pemesanan ini. Adanya dukungan dari berbagai *library* yang tersedia dalam *Laravel* akan mempercepat proses pengembangan dan meningkatkan kualitas aplikasi pemesanan. Diharapkan sistem pemesanan kue berbasis web ini dapat menjadi kunci pertumbuhan dan perluasan usaha Moelly *Cakes and Cookies*, memberikan kepuasan kepada pelanggan, serta mengoptimalkan potensi bisnis yang dimiliki.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Metode Pengumpulan Data

Berikut merupakan metode pengumpulan data yang diimplementasikan pada penelitian :

**a. Metode Pengamatan**

Metode pengamatan melibatkan pengawasan langsung terhadap objek yang diteliti dengan menganalisis sistem yang berjalan dan memberikan saran yang bermanfaat. Ini memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam dan identifikasi cara meningkatkannya. Proses ini membutuhkan pengamatan teliti dan analisis cermat, menghasilkan rekomendasi untuk mengatasi masalah atau mengoptimalkan kinerja sistem.

**b. Metode Wawancara**

Metode wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dari pemilik usaha dengan tujuan merancang sistem aplikasi pemesanan makanan. Wawancara ini memberikan informasi relevan dan mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pemilik usaha, memastikan aplikasi sesuai dengan tujuan dan keinginan mereka. Pendekatan ini memungkinkan pemahaman yang lebih baik tentang pengguna untuk perancangan sistem aplikasi yang efektif dan berfokus pada pemilik usaha.

**c. Metode Studi Pustaka**

Studi pustaka adalah pendekatan pengumpulan data melalui referensi jurnal, artikel, dan sumber informasi terkait untuk penelitian. Ini bermanfaat bagi penulis dengan memberikan pemahaman mendalam tentang topik, mengidentifikasi pengetahuan yang ada, dan melihat perkembangan terbaru. Studi pustaka juga membantu penulis mengenali perspektif dan teori yang relevan untuk memperkuat argumen penelitian. Secara keseluruhan, metode ini memperkaya pengetahuan penulis melalui sumber kredibel.

**2.2 Metode Pengembangan Sistem**

Metode pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode *Prototype*.



**Gambar 1.** Tahapan Metode *Prototype*

Berikut merupakan metode pengumpulan data yang diimplementasikan pada penelitian

**a. Communication**

Dimulai dengan fase komunikasi, tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi beragam kebutuhan aplikasi yang akan dirancang, dengan melibatkan klien (pemilik *Moelly Cakes and Cookies*). Hal ini bertujuan agar selama proses perancangan dapat memberikan hasil yang sesuai dengan harapan dan keinginan klien yang bersangkutan (Saputro, 2021).

**b. Quick Plan**

Pada tahap perencanaan cepat ini, peneliti melakukan perencanaan dengan cepat berdasarkan spesifikasi kebutuhan pengguna yang telah dikumpulkan pada tahap komunikasi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memastikan bahwa perencanaan awal yang telah dilakukan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan tepat dan mengarah pada pengembangan perangkat lunak yang sesuai dengan harapan mereka (Halawa, 2022).

### c. *Modeling Quick Design*

Pada tahap ini peneliti akan membuat model desain UML yang diperlukan dengan menggunakan waktu perancangan yang efektif. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menggambarkan kebutuhan klien berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Melalui pemodelan ini, dapat mengilustrasikan dengan jelas elemen-elemen yang diperlukan dalam aplikasi, seperti struktur data, relasi antar komponen, dan alur kerja.

### d. *Construction of Prototype*

Dalam tahap ini, peneliti akan memulai proses pembangunan perangkat lunak dengan menggunakan data yang telah terkumpul sebelumnya. Fokus pembangunan akan diberikan pada aspek utama perangkat lunak, dengan tujuan agar peneliti dapat segera memperoleh umpan balik dari klien mengenai perangkat lunak yang telah dikembangkan untuk langkah selanjutnya.

### e. *Deployment Delivery & Feedback*

Pada tahap ini, *prototype* akan diberikan kepada klien dengan tujuan untuk mendapatkan tanggapan terhadap hasil *prototype* tersebut. Tanggapan dari klien akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan pada *prototype* guna menyesuaikannya dengan spesifikasi kebutuhan klien.

## 2.3 Sistem Informasi

Sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari berbagai macam komponen atau sub sistem yang membentuk suatu kesatuan, di mana setiap komponen ini tertata dengan teratur, saling berinteraksi, dan saling bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama (Romindo, 2021). Informasi adalah sekumpulan data fakta yang merepresentasikan suatu peristiwa yang terjadi dalam suatu lingkungan, kemudian diolah menjadi informasi yang mampu dipahami dan digunakan oleh manusia (K. C. Laudon, 2006).

## 2.4 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah rangkaian atau uraian sekelompok yang saling berkaitan dan memberntuk sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah aktor. Use case diagram merupakan rangkaian grafis yang memperkenalkan suatu sistem (Kurniawan, 2021).

## 2.5 Class Diagram

Class diagram digambarkan dengan struktur sistem dari segi pendefinisian masing-masing kelas yang akan dibuat untuk membangun sebuah sistem. Fungsi dari *class diagram* ini yaitu untuk membuat sebuah *logical models* dari sebuah sistem yang akan menunjukkan bagaimana skema dari arsitektur dari sistem yang sedang dirancang (W. Aliman, 2021)

## 2.6 Entity Relationship Diagram

*Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah sebuah diagram struktural yang digunakan untuk merancang sebuah *database*. ERD menjelaskan mengenai data yang akan disimpan di dalam sebuah sistem maupun batasannya (M. Larassati, 2019).

## 2.7 Blackbox Testing

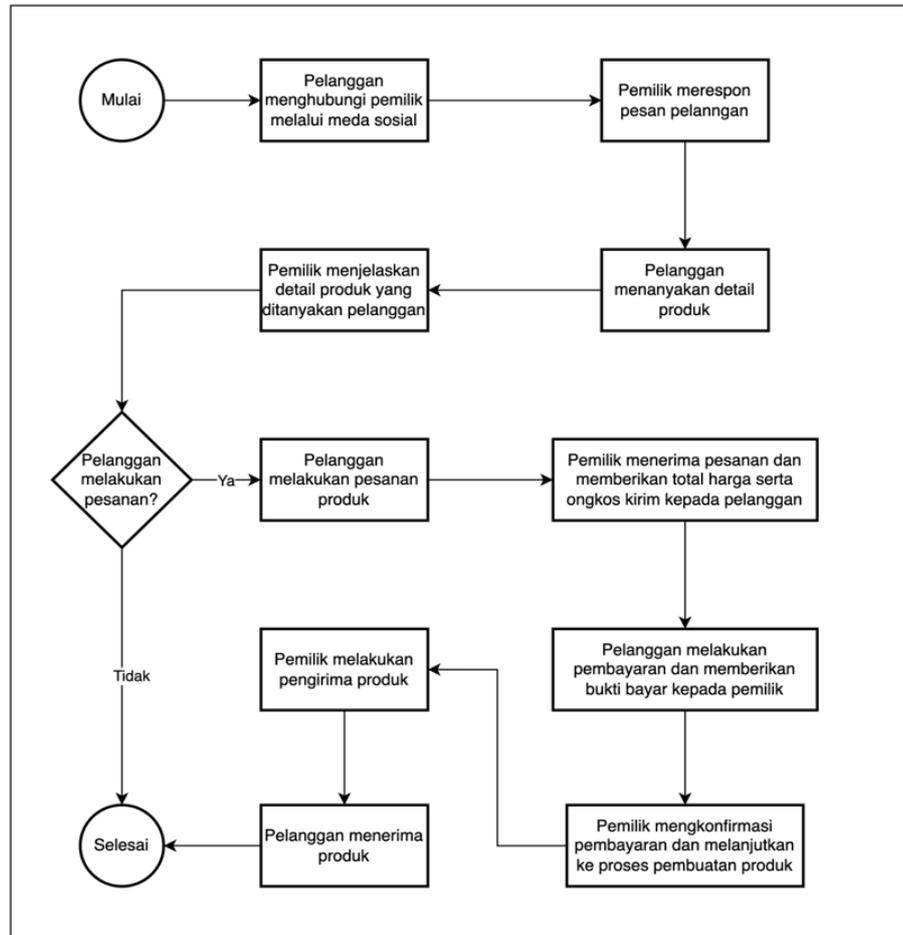
Metode ini merupakan salah satu metode yang memerlukan batas bawah dan batas atas dari data yang diharapkan. Estimasi banyaknya data yang diuji dapat dihitung dengan banyaknya *field data entry* yang hendak diuji. Dengan metode ini, diketahui bahwa fungsionalitas dapat menerima masukan data yang tidak diharapkan sehingga data yang disimpan bersifat kurang akurat (W. Khafa Nofa, 2022).

# 3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Berikut ini disajikan hasil dan pembahasan mengenai pengembangan sistem pemesanan kue berbasis web yang bertujuan untuk mempermudah proses penjualan dan pemesanan kue. Hasil ini mencakup analisa sistem berjalan, *use case*, dan diagram ERD.

### 3.1 Communication

Pada tahap ini dijelaskan mengenai alur sistem berjalan pemesanan kue pada *Moelly Cakes and Cookies* yang diperoleh dari hasil pengamatan dan wawancara yang ditunjukkan pada Gambar 2.



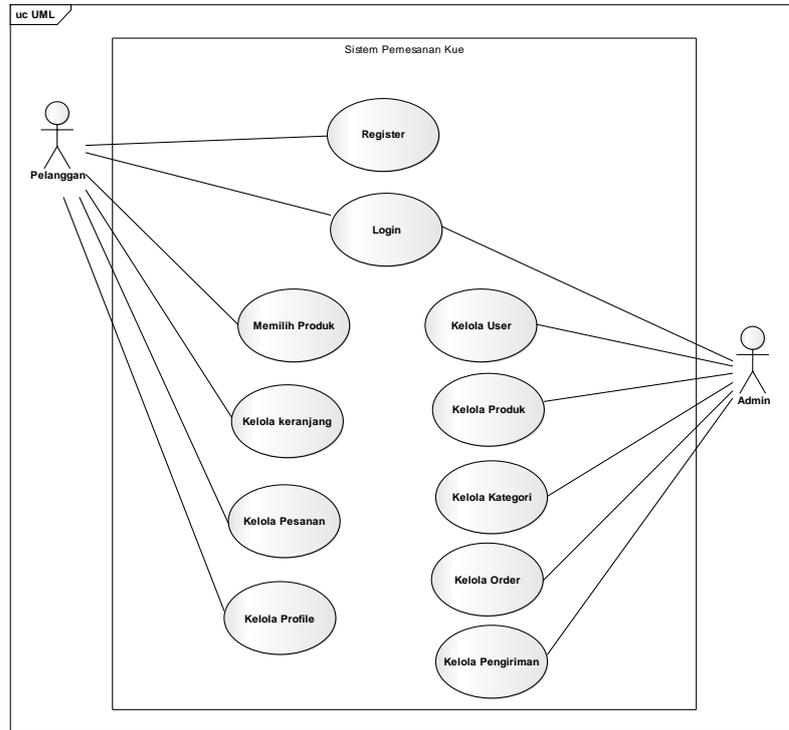
**Gambar 2.** Analisa Sistem Berjalan

### 3.2 Design

Tahapan *quick plan* dan modeling *quick design* termasuk dalam tahapan ini. Perancangan pada bagian ini Pada bagian ini, perancangan akan mencakup pembuatan *use case* diagram yang akan menggambarkan interaksi antara sistem dengan aktor. *Use case* diagram ini akan memvisualisasikan aksi-aksi yang dilakukan oleh aktor dalam hubungannya dengan sistem. Selain itu, juga akan dibuat skenario diagram yang akan menjelaskan alur cerita atau skenario yang melibatkan aktor dan sistem. Hal ini akan membantu dalam pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana sistem akan berinteraksi dengan aktor dalam situasi-situasi tertentu. Selain itu, juga akan dilakukan perancangan ERD (*Entity-Relationship Diagram*) yang akan menggambarkan struktur data yang digunakan dalam sistem, termasuk entitas-entitas yang terlibat, atribut-atribut yang relevan, dan hubungan antara entitas-entitas tersebut. Perancangan ini akan membantu dalam memahami hubungan dan interaksi antara komponen-komponen dalam sistem secara visual dan terstruktur.

#### a. Use Case Diagram

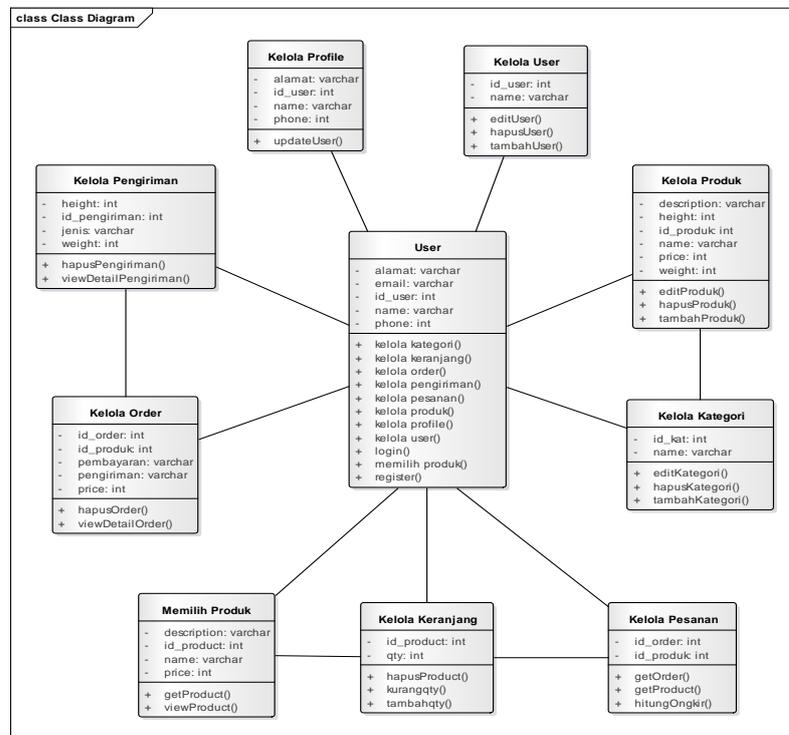
Berikut merupakan gambar *use case* diagram yang menampilkan dua aktor dan aksi yang dilakukan.



**Gambar 3.** Use Case Diagram

**b. Class Diagram**

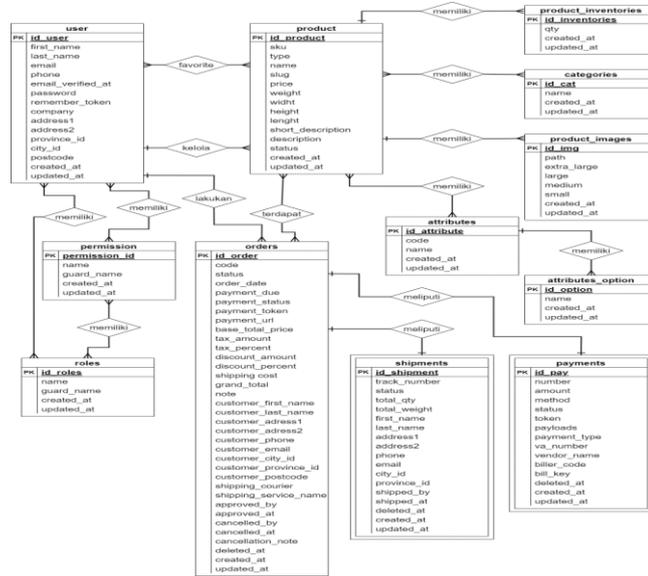
Berikut merupakan gambar *class diagram* yang menunjukkan *class* yang berada pada *database*.



**Gambar 4.** Class Diagram

**c. Entity Relationship Diagram**

Berikut merupakan gambar *entity relationship diagram* yang menampilkan hubungan antar entitas.



**Gambar 5. Entity Relationship Diagram**

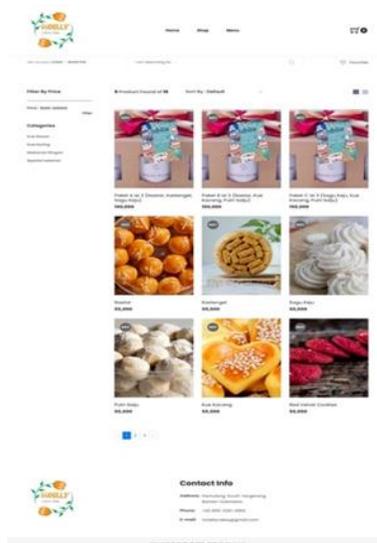
**4. IMPLEMENTASI**

**4.1 Construct Prototype**

Metode yang digunakan pada pengumpulan data dalam program aplikasi ini adalah sebagai berikut:

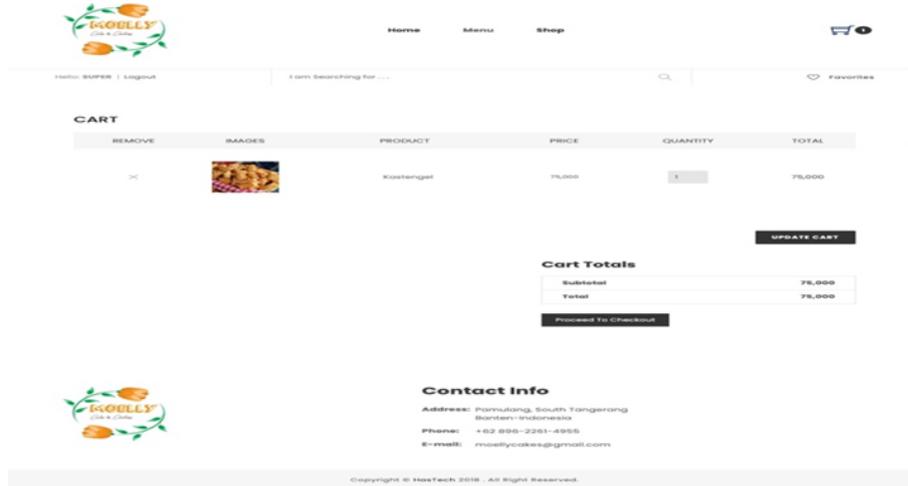
Pada tahapan konstruksi prototipe ini, sistem informasi pemesanan kue akan dibangun dan diimplementasikan ke dalam aplikasi berbasis web. Dalam pembangunan ini, akan digunakan framework Laravel dan bahasa pemrograman PHP sebagai dasar pengembangan.

**a. Implementasi Halaman Produk**



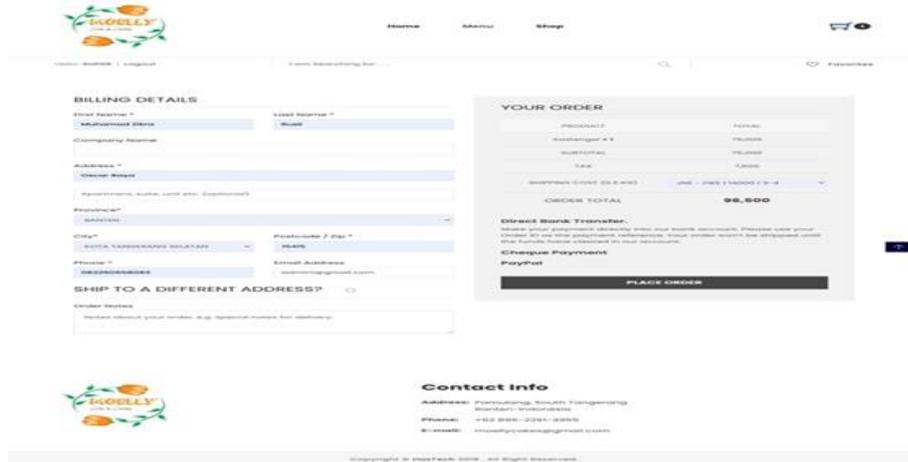
**Gambar 6. Halaman Produk**

**b. Implementasi Halaman Keranjang**



**Gambar 7.** Halaman Keranjang

**c. Implementasi Halaman Checkout**



**Gambar 8.** Halaman Checkout

**4.2 Deployment Delivery and Feedback**

Pada tahapan ini dilakukan pengujian pada halaman produk menggunakan black box testing.

**Tabel 1.** Blackbox Testing Halaman Produk

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	User memilih produk yang tersedia dengan menekan gambar produk yang ada	Setelah user menekan gambar produk, maka akan tampil detail produk sesuai dengan yang user pilih	Menampilkan produk sesuai dengan yang user pilih	Berhasil
2	Setelah user menentukan produk yang akan di beli, lalu user menekan tombol keranjang	Saat user menekan tombol keranjang, maka produk yang dipilih akan masuk ke halaman keranjang	Produk yang masuk ke keranjang sesuai dengan produk yang dipilih oleh user	Berhasil

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada *Moelly Cakes and Cookies* maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam merancang sistem pemesanan yang dapat digunakan secara online pada *Moelly Cakes and Cookies*, beberapa langkah diambil untuk mengatasi masalah yang ada. Pertama, antarmuka pengguna dirancang dengan intuitif dan responsif agar calon pembeli dapat dengan mudah melakukan pemesanan kue secara online. Fitur-fitur yang diterapkan memungkinkan pengguna untuk memilih produk, menambahkan produk ke keranjang belanja, dan mengatur jumlah serta spesifikasi produk yang dipesan. Selain itu, sistem juga telah terintegrasi dengan sistem pembayaran yang aman dan efisien, sehingga memastikan transaksi online dapat diproses dengan baik. Selanjutnya, sistem dikonfigurasi agar dapat mengirimkan notifikasi konfirmasi pemesanan kepada calon pembeli, memberikan informasi yang jelas dan memastikan keberhasilan pemesanan. Sehingga dengan merancang sistem pemesanan yang mengikuti langkah-langkah ini, diharapkan *Moelly Cakes and Cookies* dapat memberikan pengalaman berbelanja online yang lebih baik kepada pelanggan mereka.
2. Dalam merancang sistem pemesanan untuk *Moelly Cakes and Cookies*, beberapa langkah diambil untuk mengatasi masalah yang ada. Pertama, akan dibangun sebuah basis data yang terstruktur untuk menyimpan semua informasi pesanan, termasuk detail produk, jumlah, spesifikasi, dan data pembeli. Hal ini akan memudahkan dalam pendataan pesanan dan memastikan informasi yang akurat. Selanjutnya, fitur manajemen pesanan dikembangkan agar pemilik usaha dapat dengan mudah melihat, memproses, dan mengelola pesanan yang masuk. Dengan adanya fitur ini, pemilik usaha dapat mengatur prioritas pesanan, memperoleh gambaran yang jelas mengenai pesanan yang sedang diproses, dan memastikan bahwa tidak ada pesanan yang terlewat atau tertinggal.
3. Sistem pemesanan ini memberikan kemudahan dan manfaat bagi semua pihak yang terlibat. Bagi penjual, sistem ini memudahkan pendataan pesanan, mengelola inventaris, dan memonitor penjualan. Bagi calon pembeli dapat mempercepat proses pemesanan, meminimalkan kesalahan pesanan, dan melihat biaya pengiriman secara transparan. Sistem ini terintegrasi dengan metode pembayaran yang aman dan nyaman. Pelanggan dapat berbelanja secara online dengan aksesibilitas setiap waktu melalui platform web. Secara keseluruhan, sistem pemesanan ini memberikan kemudahan, kecepatan, dan transparansi dalam proses pemesanan, menguntungkan penjual dan calon pembeli. Bisnis dapat berkembang lebih efisien, pelanggan mendapatkan pengalaman berbelanja yang baik, dan kepuasan pelanggan dapat tercapai.
4. Untuk mengatasi masalah pengelolaan pesanan secara efisien, maka dari itu sistem ini dirancang untuk mampu melacak pesanan dengan lebih baik, menyimpan catatan yang akurat, dan memberikan visibilitas yang jelas terhadap status pesanan. Dengan cara ini, perusahaan dapat mengelola pesanan dengan lebih efisien, menghindari kebingungan terkait pesanan yang tertunda atau tertinggal, serta meningkatkan pengalaman pelanggan dan produktivitas operasional.

## REFERENCES

- A. Satria Perdana, E. Mailoa, dan A. Salatiga Betta, "Perancangan Website Penjualan Cupang Menggunakan Laravel (Studi Kasus Salatiga Betta Genetic)," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 9, no. 2, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <http://jurnal.mdp.ac.id>
- M. A. Habibirrahman, W. Hayuhardika, N. Putra, dan B. T. Hanggara, "Pengembangan Sistem Pemesanan Kue berbasis Website menggunakan Midtrans Webservice sebagai Payment Gateway (Studi Kasus: Toko Kue De Tasty)," 2022. [Daring]. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id>



- E. Saputro, M. Y. Putra, dan A. Safei, "INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS Sistem Informasi Penjualan Benang Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel Pada PT. Sulindamills Cikarang Barat," *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, vol. 6, no. 1, hlm. 41–50, 2021.
- M. G. Halawa dan S. Sitohang, "01 (2022) Water Depot;. Prototyping Method," *JURNAL COMASIE*, vol. 06.
- E. S. Negara, R. Romindo, R. Tanjung, dan N. Heriyani, Sistem Informasi Manajemen Bisnis. Medan: *Yayasan Kita Menulis*, 2021.
- K. C. Laudon dkk., Management Information/Systems MANAGING THE DIGITAL FIRM FOURTEENTH EDITION GLOBAL EDITION, Fourteenth. *New York: Azimuth Information Systems*, 2006.
- H. Kurniawan, W. Apriliah, I. Kurnia, dan D. Firmansyah, "Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang," *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 14, no. 4, hlm. 13–23, 2021, doi: 10.35969/interkom.v14i4.78.
- W. Aliman, "PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK UNTUK MENGGAMBAR DIAGRAM BERBASIS ANDROID," *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, vol. 14, no. 1, hlm. 1–13, 2021.
- M. Larassati, A. Latukolan, A. Arwan, dan M. T. Ananta, "Pengembangan Sistem Pemetaan Otomatis Entity Relationship Diagram Ke Dalam Database," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 4, hlm. 4059, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- W. Khafa Nofa, M. Rafly, dan N. Ichsan, "RANCANG BANGUN APLIKASI WEBSITE PENJUALAN MAKANAN BEKU MENGGUNAKAN LARAVEL," *JTS*, vol. 1, no. 2, 2022.