

Tias Beni Purabaya, Riza Nur Fadli

**APLIKASI PEMESANAN DAN PENJUALAN BERBASIS ANDROID PADA WARUNG
JENGGOT INDRAMAYU**

Tias Beni Purabaya¹, Riza Nur Fadli²

^{1,2}Manajemen Informatika, AMIK Purnama Niaga Indramayu

¹tiasbeni.p@gmail.com, ²riza.ap1@gmail.com

ABSTRACT - The business field at Warung Jenggot requires speed and accuracy of data from customers who want to choose and order food so that their orders come quickly, in the right quantities and customers are satisfied. The problem that occurs in this case is that the transactions used are still manual so that it hampers the ordering and delivery process, this has an impact on consumer dissatisfaction with the services provided, and the orderliness of making orders due to the accumulation of orders, especially when there are many visitors. Based on the problems that have been stated above, a food ordering application program is needed by utilizing mobile / android technology that can help ordering food at Warung Jenggot.

The purpose of research at Warung Jenggot is to provide solutions so that problems in ordering and selling can be resolved in an actual, effective, efficient, fast and accurate manner. To achieve a goal, it is inseparable from the methodology used, namely by coming directly to the research site and seeing the real situation, and conducting interviews with the owner of the research place.

To overcome this, an Android-Based Ordering and Sales System Application was created so that ordering can be more effective and efficient, and also so that the transaction process is carried out online. This application is designed using the Object Oriented Analysis Design (OOAD) method. To create an Android-based ordering and sales system application, it was designed using the Android Framework, namely Flutter with the Dart programming language and the Laravel Framework.

Keywords : *Ordering, Sales, Android, Framework, Flutter.*

ABSTRAK - Bidang bisnis pada Warung Jenggot membutuhkan kecepatan dan keakuratan data dari pelanggan yang ingin memilih dan memesan makanan sehingga pesanan mereka datang dengan cepat, jumlah yang tepat dan pelanggan merasa puas. Permasalahan yang terjadi dalam kasus ini adalah transaksi yang digunakan masih bersifat manual sehingga menghambat dalam proses pemesanan dan pengantaran, hal tersebut berdampak pada ketidakpuasan konsumen akan pelayanan yang diberikan, dan tidak berurutnya pembuatan pemesanan akibat penumpukan orderan terutama pada saat ramai pengunjung. Berdasarkan masalah-masalah yang telah dikemukakan di atas, maka diperlukan program aplikasi pemesanan makanan dengan memanfaatkan teknologi *mobile / android* yang dapat membantu pemesanan makanan pada Warung Jenggot.

Tujuan dalam penelitian pada Warung Jenggot untuk memberikan solusi agar permasalahan dalam pemesanan dan penjualan bisa teratasai secara aktual, efektif, efisien, cepat dan akurat. Untuk mencapai suatu tujuan yang dimaksud tidak terlepas dari Metodologi yang digunakan, yaitu dengan datang langsung ke tempat penelitian dan melihat secara nyata keadaan yang sebenarnya, dan melakukan wawancara dengan pemilik tempat penelitian.

Untuk mengatasi hal tersebut dibuatlah Aplikasi Sistem Pemesanan dan Penjualan Berbasis Android agar dalam pemesanan bisa lebih efektif dan efisien, dan juga agar proses transaksi dilakukan secara online. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan Metode Object Oriented Analysis Design (OOAD). Untuk membuat Aplikasi sistem pemesanan dan penjualan berbasis Android tersebut dirancang menggunakan Framework Android yaitu Flutter dengan bahasa pemrograman Dart serta Framework Laravel.

Kata Kunci: *Pemesanan, Penjualan, Android, Framework, Flutter.*

PENDAHULUAN

Teknologi informasi saat ini memiliki peranan yang sangat penting di segala bidang dan aspek kehidupan, baik dalam dunia pendidikan, bisnis, politik, sosial dan budaya. Hal ini disebabkan karena teknologi informasi dapat mempermudah proses kebutuhan masyarakat. Saat ini munculnya teknologi baru dimana komunikasi tanpa menggunakan kabel, seperti dengan menggunakan media internet yang bersifat client server pada mobile Android. Karena bentuknya yang sangat praktis dan mudah di bawah kemana-kemana, kini perangkat mobile mulai di butuhkan di dunia bisnis, salah satunya Warung Jenggot.

Bidang bisnis ini membutuhkan kecepatan dan keakuratan data dari pelanggan yang ingin

memilih dan memesan makanan sehingga pesanan mereka datang dengan cepat, jumlah yang tepat dan pelanggan merasa puas. Berdasarkan pengamatan pada *Warung Jenggot* didapat bahwa proses pemesanan masih bersifat manual, sehingga tingkat kesalahan yang terjadi dalam proses pemesanan terbilang tinggi, sehingga menu yang sudah dipesan oleh konsumen tidak langsung diberikan kepada bagian dapur sehingga hal tersebut berdampak pada ketidakpuasan konsumen akan pelayanan yang diberikan, dan tidak urutnya pembuatan pemesanan akibat bertumpuknya orderan terutama pada saat ramai pengunjung.

Dimana dalam era sekarang ini banyak instansi mulai mengembangkan aplikasi yang berbasis Android, karena pada saat ini banyak masyarakat yang menggunakan ponsel yang berbasis Android. Dengan menggunakan ini pelayan tidak perlu menulis daftar menu makanan yang dipesan oleh *customers*. Hanya dengan memilih menu yang ada pada *smartphone* maka pesanan sudah tersampaikan pada *server* yang kemudian server akan merespon pesanan dan akan langsung merespon daftar pesanan pelanggan. Daftar pesanan akan diantar ke bagian dapur untuk dibuat. Teknik ini mempercepat proses pemesanan dan pelayan lebih memfokuskan diri pada pelayanan pelanggan.

“Suatu sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama – sama untuk mencapai tujuan tertentu. Secara sederhana, suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen,

Tias Beni Purabaya, Riza Nur Fadli atau variable yang teroganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu.” (Anggraeni, 2017).

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dikemukakan di atas, maka diperlukan program aplikasi pemesanan makanan dengan memanfaatkan teknologi *mobile/android* yang dapat membantu pemesanan makanan pada *Warung Jongget*.

TINJAUAN PUSTAKA

“Suatu sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama – sama untuk mencapai tujuan tertentu. Secara sederhana, suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang teroganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu.” (Anggraeni, 2017).

“Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dan komponen lain karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi di dalam sistem tersebut”. Hutahaean (2015).

“Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya, sedangkan data merupakan sumber informasi yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata”. (Mulyanto, 2015).

“Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan, yang terdiri dari blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data, dan blok kendali” (Sutabri, n.d.).

Dari beberapa teori-teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi merupakan suatu sistem yang mempunyai kemampuan untuk mengumpulkan informasi dari semua sumber dan menggunakan berbagai media untuk menampilkan informasi yang di maksud sesuai dengan keinginan untuk memperoleh tindakan yang sesuai dengan tujuan tersebut.

“Aplikasi dapat dijalankan langsung pengguna di atas sistem operasi, di atas middleware, di atas desktop, atau di atas aplikasi lain”. Rusmanto Maryanto (2014:22).

Jadi aplikasi merupakan sebuah transformasi dari sebuah permasalahan atau pekerjaan berupa hal yang sulit difahami menjadi lebih sederhana, mudah dan dapat dimengerti oleh pengguna. Sehingga dengan adanya aplikasi, sebuah permasalahan akan terbantu lebih cepat dan tepat.

“Android merupakan sebuah sistem operasi telepon seluler dan komputer tablet layar sentuh (touch screen) yang berbasis linux”. (Anto Aryanto, 2018).

METODE PENELITIAN

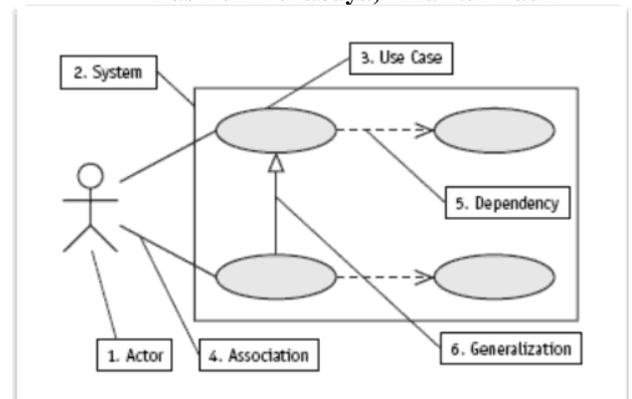
Metode Penelitian yang kami gunakan adalah dengan Metode Perancangan UML, terdiri dari Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram dan Sequence Diagram.

1. Use Case Diagram (UDC)

“Use Case Diagram, yaitu diagram yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara sistem dengan aktor” (Prof. Dr. Sri Mulyani & Sis, 2017).

Gambar 1

Elemen dari Use Case Diagram (UDC)



Keterangan :

- a. **Actor** atau aktor, elemen yang menjadi pemicu sistem. Aktor bisa berupa orang, mesin ataupun sistem lain yang berinteraksi dengan *use case*.
- b. **System** atau sistem, merupakan batasan-batasan proses yang sudah kita deskripsikan dalam sebuah sistem.
- c. **Use case**, potongan proses yang merupakan bagian dari sistem.
- d. **Association**, menggambarkan interaksi antara *use case* dan aktor.
- e. **Dependency**, menggambarkan relasi (*relationship*) antara dua *use case*. Ada dua tipe dari dependency yaitu, *include* dan *extends*. *Include* merupakan tipe dari *dependency* yang menghubungkan dua *use case* dimana, satu *use case* membutuhkan *use case* yang satunya sedangkan *extends* adalah tipe dari *dependency* yang menghubungkan dua *use*

2. Activity Diagram (AD)

“Activity Diagram, yaitu diagram yang digunakan untuk menggambarkan proses alur kerja (aktivitas) pada use case (proses),

logika, proses bisnis dan hubungan antara aktor denan alur-alur kerja use case” (Prof. Dr. Sri Mulyani & Sis, 2017).

Nama	Simbol	Fungsi
Object		Menggambarkan sebuah class atau object.
Activation boxes		Menggambarkan panjang waktu yang dibutuhkan sebuah object dalam mengerjakan tugasnya
Actors		Menggambarkan pengguna yang berinteraksi dengan sistem
Lifeline		Menggambarkan “garis hidup” sebuah object
Message		Menggambarkan pesan atau interaksi antar object
Message to Self		Menggambarkan pesan balikan atau reaksi dari object sebelumnya

Gambar 2

Elemen dari *Activity Diagram* (AD)

a. *Swimlane*

Mewakili agen yang melakukan aktivitas. Elemen *swimlane* membagi aktivitas alur kerja ke dalam kelompok yang menunjukkan agen mana yang menjalankan aktivitas yang mana. Ada 2 (dua) jenis *swimlane* yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, yaitu *swimlane vertical* dan *swimlane horizontal*.

b. *Initial state*

Awal dari alur kerja.

c. *Action state*

Melambangkan aktivitas tersendiri dalam alur kerja.

d. *Transition*

Melambangkan urutan diantara aktivitas.

e. *Final state*

Akhir dari alur kerja.

f. *Synchrinization*

Membagi alur kerja menjadi beberapa alur yang berdampingan ataupun

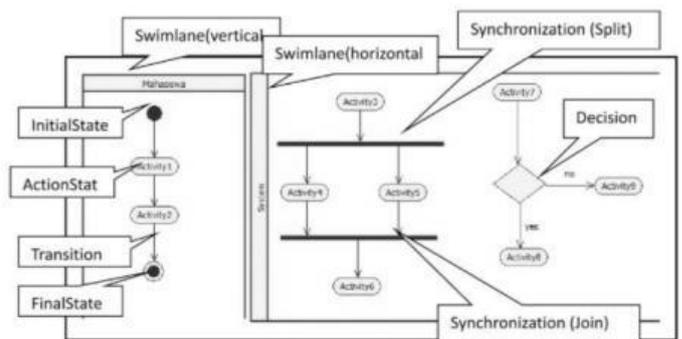
Tias Beni Purabaya, Riza Nur Fadli menggabungkan lagi alur yang berdampingan.

g. *Decision*

Titik pengambilan keputusan dimana aliran proses tersebut akan mengikuti satu jalur atau jalur lainnya.

3. *Sequence Diagram* (SD)

“Sequence diagram adalah diagram yang digunakan untuk mendefinisikan input dan output serta urutan interaksi antara pengguna dan sistem untuk sebuah use case” (Triandini & Suardika, n.d.).



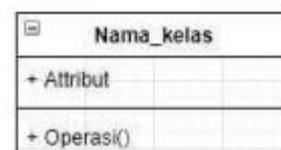
Gambar 3

Bentuk dari *Sequence Diagram* (SD)

4. *Class diagram* (CD)

“Class diagram mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai macam ubungan statis yang terdapat dalam hubungan-hubungan objek” (Sita Muharni, 2021).

Simbol	Nama	Deskripsi
	<i>Class</i>	Menggambarkan sebuah kelas yang terdiri dari attribute dan method.
	<i>Relation</i>	Menggambarkan hubungan komponen – komponen didalam static diagram.



Gambar 1
Elemen dan bentuk *Class Diagram*

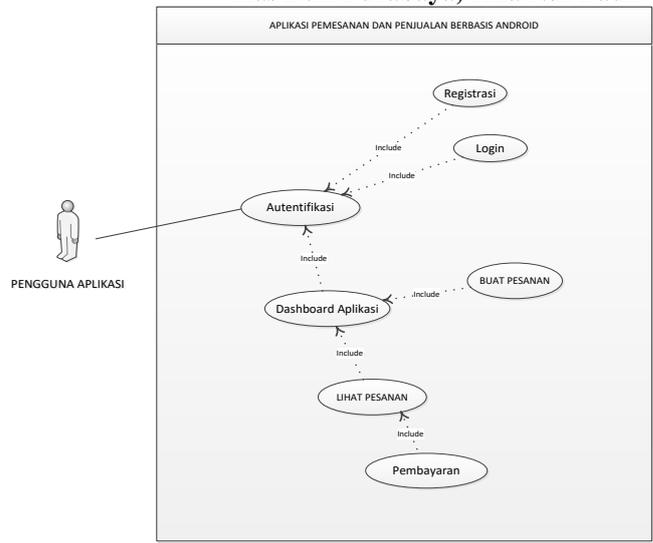
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan diagram yang menggambarkan hubungan antara aktor dengan sistem. Use case diagram bisa mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Use case diagram juga bisa digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan bisa juga mempresentasikan sebuah interaksi aktor dengan sistem.

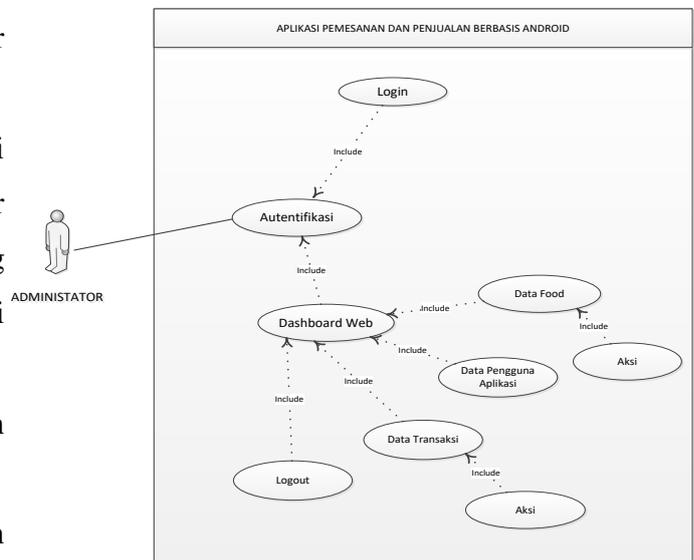
Pada mengenai use case diagram dari sistem yang dibuat dimana terdapat 2 aktor yaitu User dan Admin. Yang masing-masing Aktor pengguna memiliki hak-hak sebagai berikut:

- a. *User* dapat melakukan pendaftaran akun (*registrasi*) dan login pada aplikasi.
- b. *User* dapat melakukan pemesanan makanan melalui aplikasi
- c. *User* dapat menyelesaikan transaksi pembayaran pemesanan melalui aplikasi.
- d. Admin mengelola data user baik data pemesanan, data transaksi, data makanan, serta ubah status pesanan yang dibuat oleh user.
- e. *Driver* mengantarkan data pesanan yang dibuat oleh user dan mengubah status pesanan



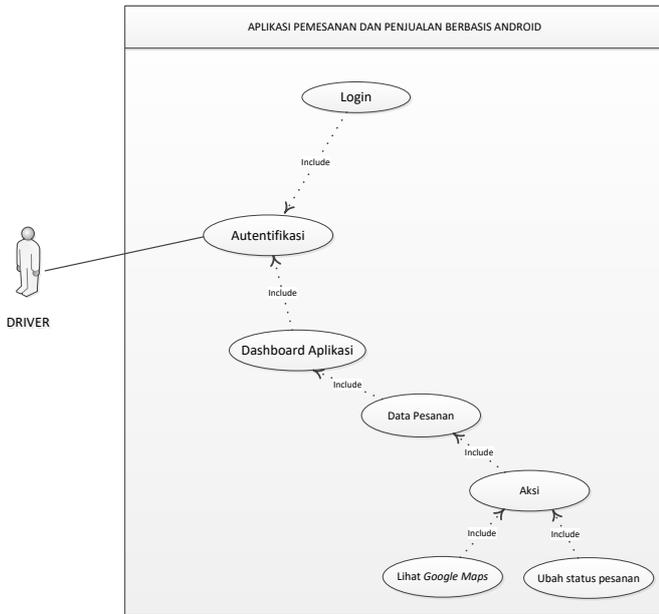
Gambar 5

Use Case Diagram Aplikasi User



Gambar 6

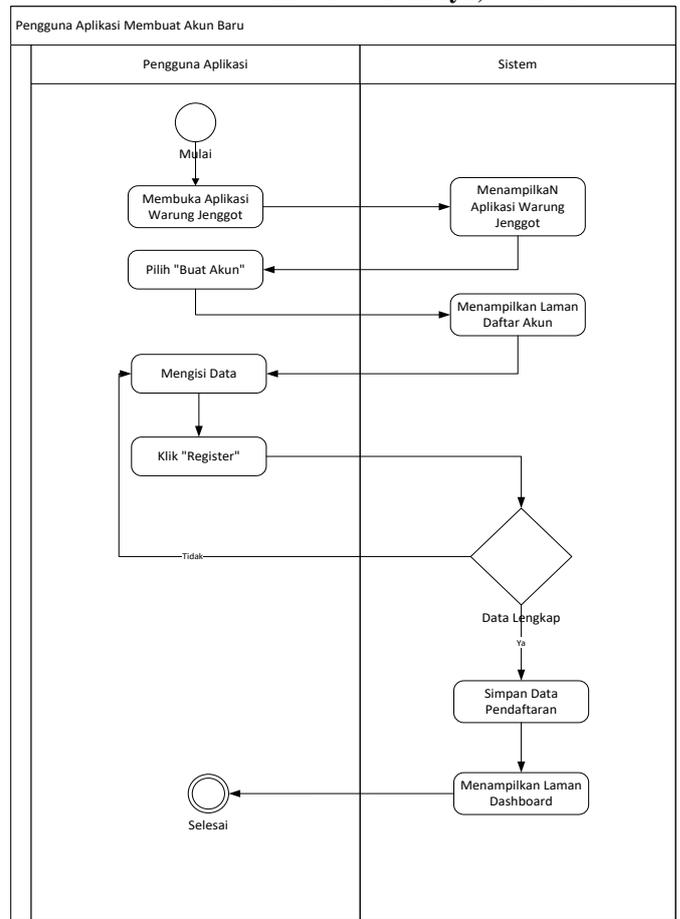
Use Case Diagram Administrator



Gambar 7

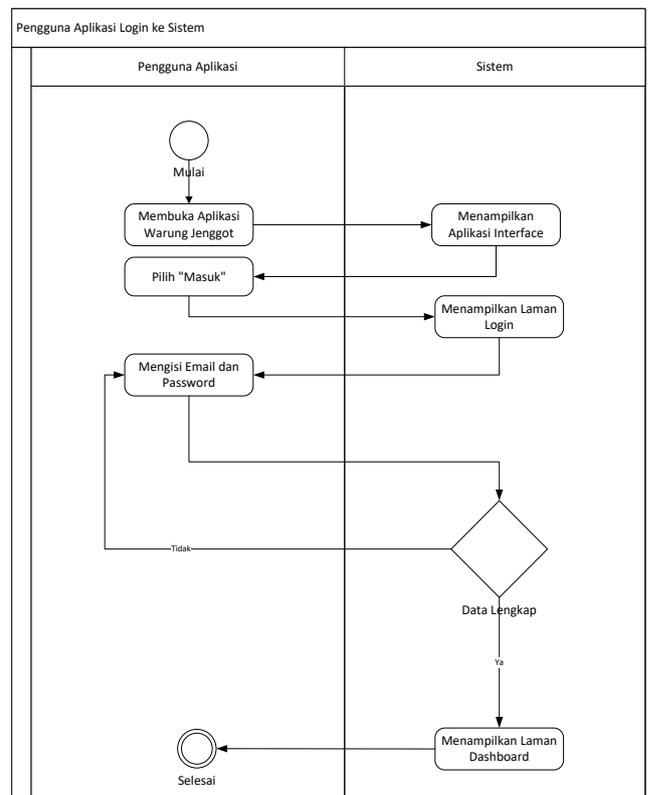
Use Case Diagram Driver

Activity Diagram menunjukkan aktifitas sistem dalam bentuk kumpulan aksi-aksi, bagaimana masing-masing aksi tersebut dimulai, keputusan yang mungkin terjadi hingga berakhirnya aksi. Dibawah ini merupakan gambar activity diagram dari Pengembangan Aplikasi Pemesanan dan Penjualan Berbasis Android yang dibuat:



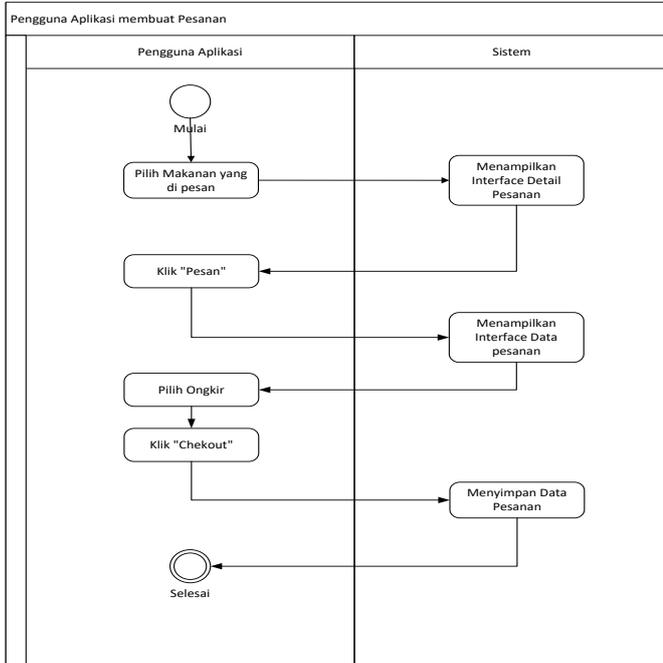
Gambar 8

Activity Diagram User Registrasi Akun



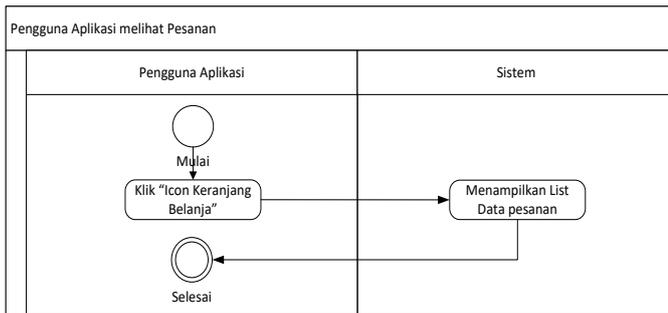
Gambar 9

Activity diagram User Login ke Sistem



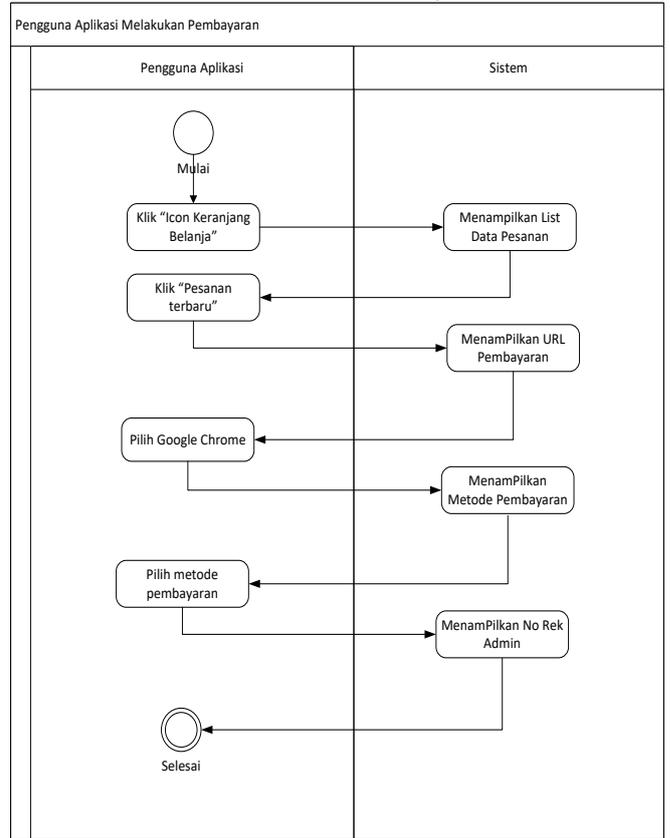
Gambar 10

Activity diagram User Buat Pesanan



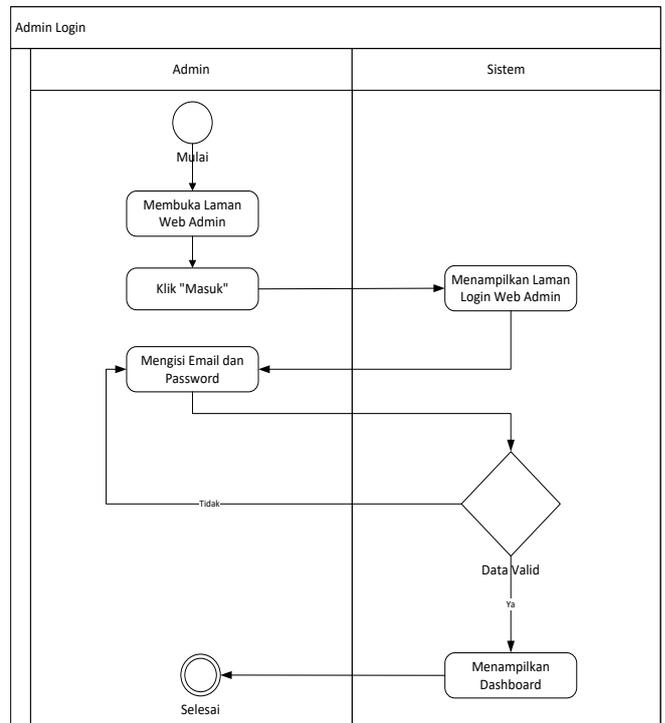
Gambar 11

Activity diagram User Lihat Pesanan



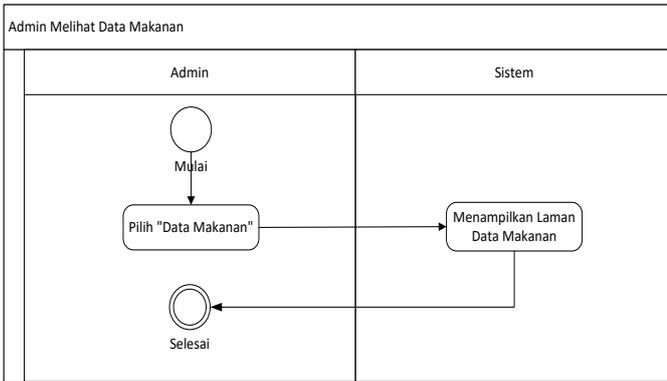
Gambar 12

Activity Diagram User Pembayaran



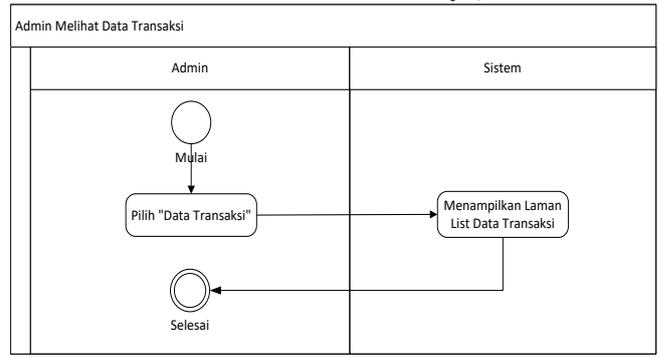
Gambar 13

Activity diagram Admin Login ke Sistem



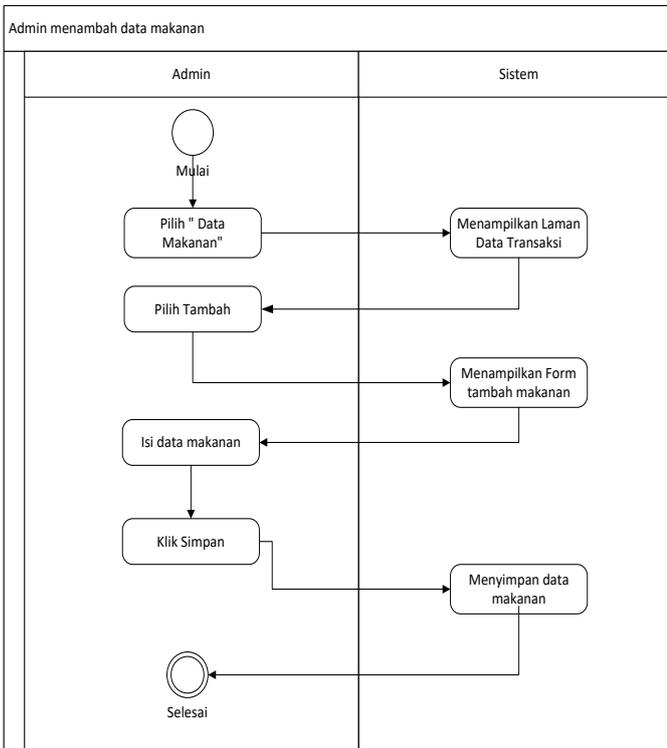
Gambar 14

Activity diagram admin lihat Data Makanan



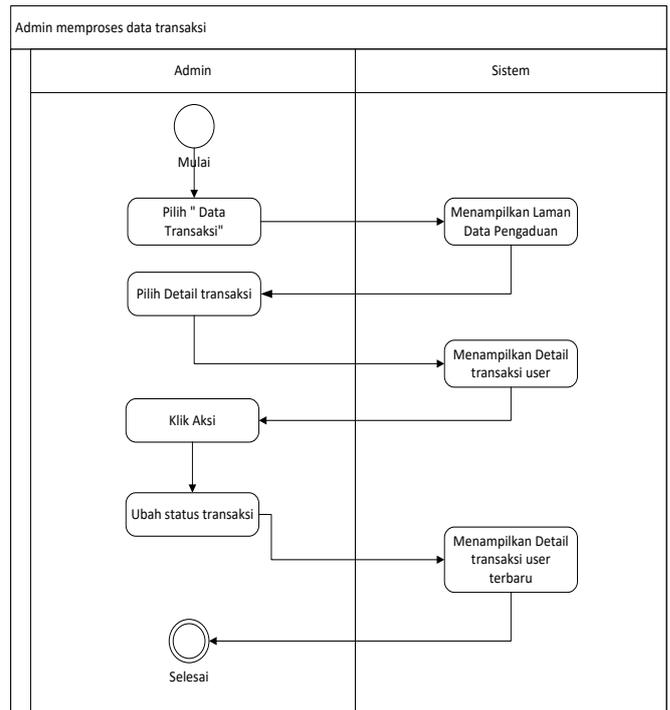
Gambar 17

Activity diagram admin lihat data transaksi



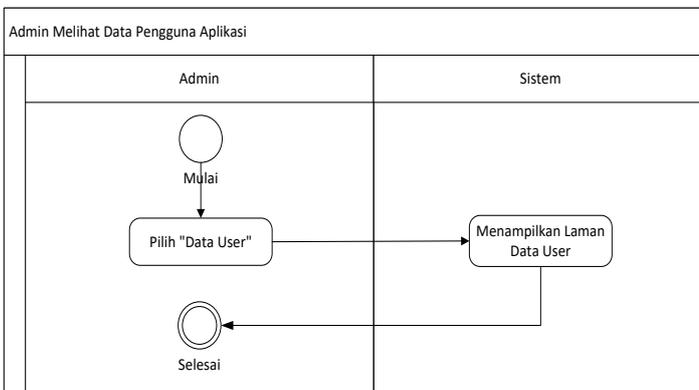
Gambar 15

Activity Diagram Admin tambah data makanan



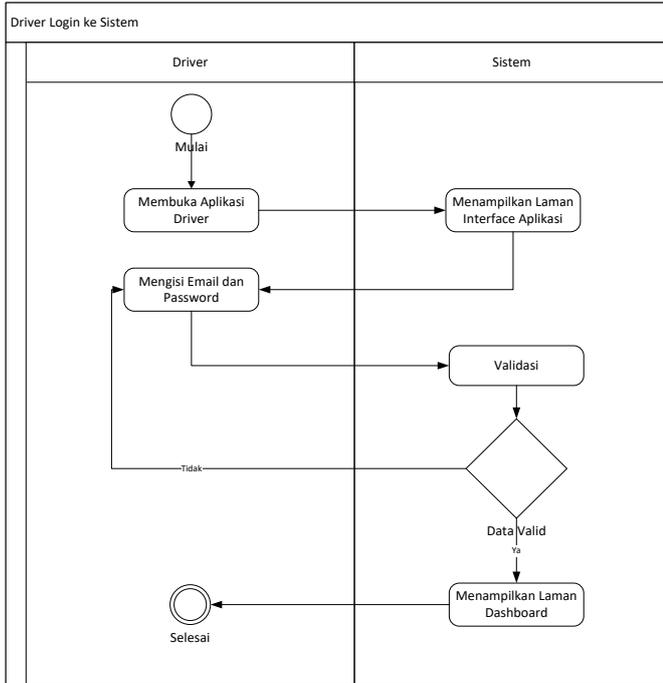
Gambar 18

Activity Diagram Admin proses Transaksi



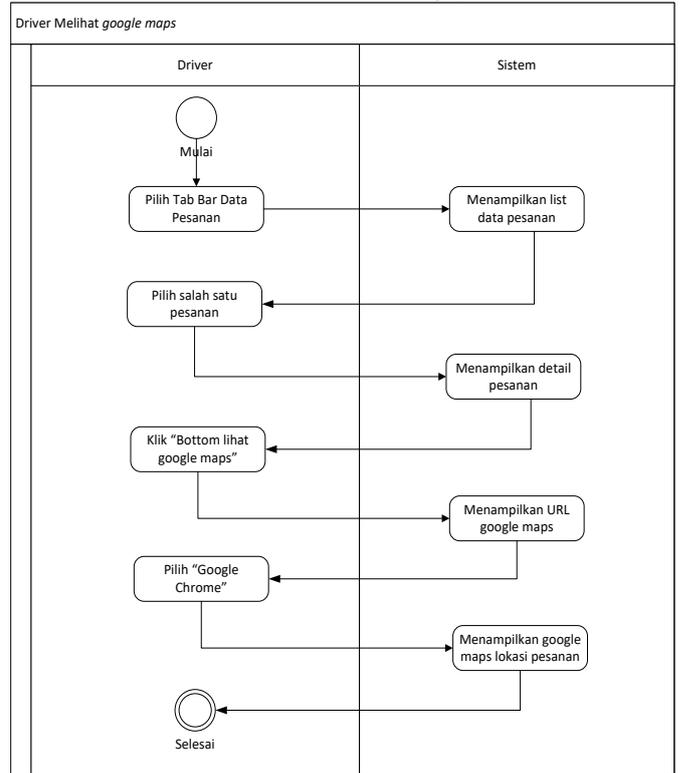
Gambar 16

Activity Diagram Admin melihat data user



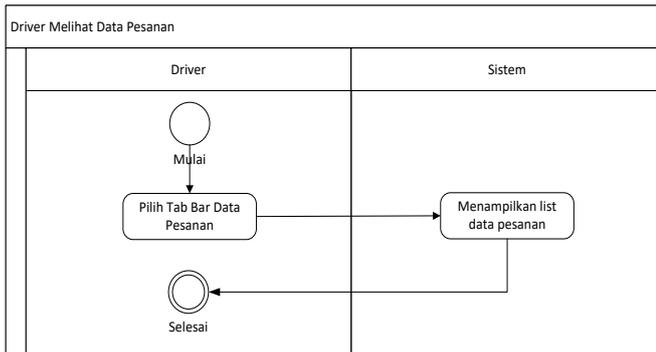
Gambar 19

Activity diagram Driver login ke sistem



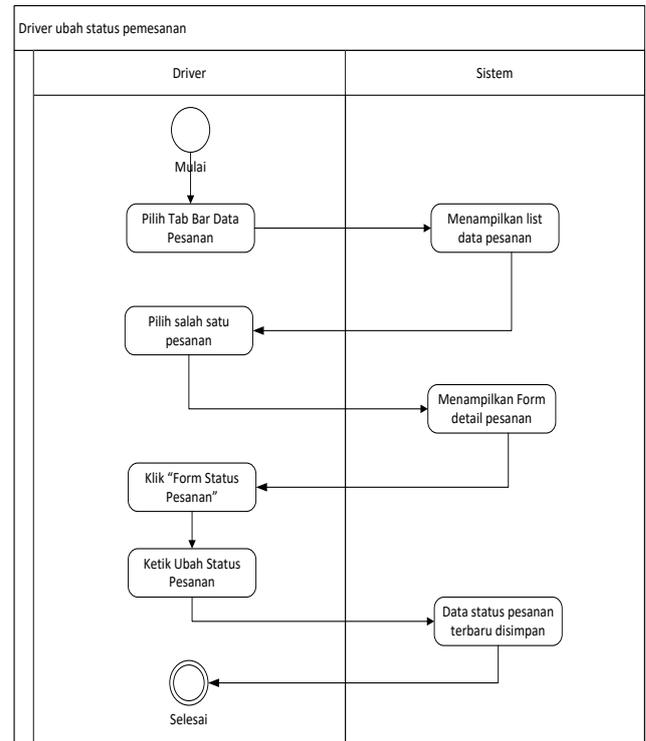
Gambar 21

Activity diagram driver lihat google maps



Gambar 20

Activity diagram Driver melihat data pesanan



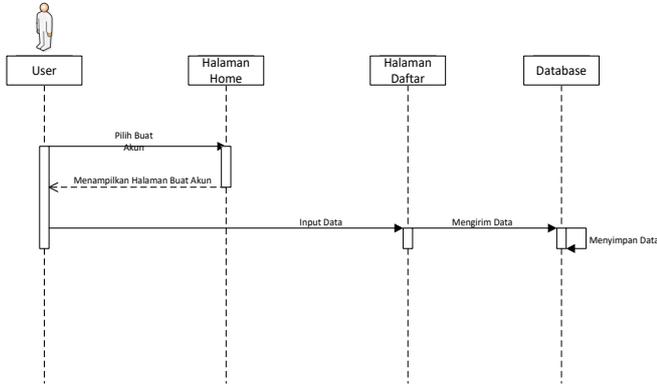
Gambar 22

Activity diagram driver proses pemesanan.

2. Squence Diagram

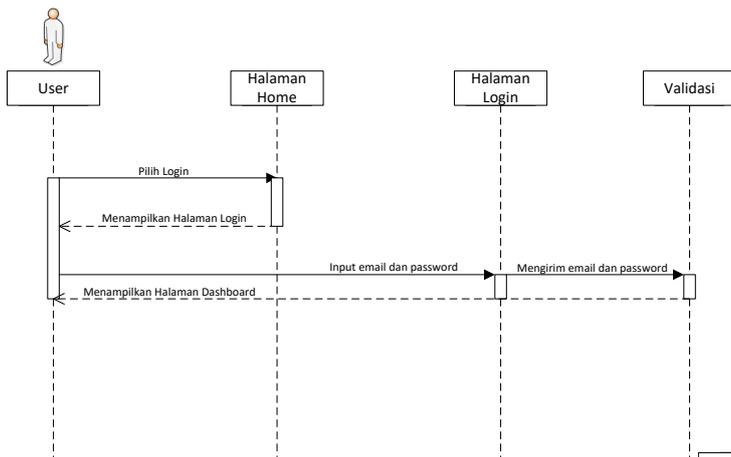
Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan skenario mengenai interaksi

antar objek pada use case dieksekusi. Dibawah ini gambar sequence diagram dari Aplikasi Pemesanan dan Penjualan berbasis Android :



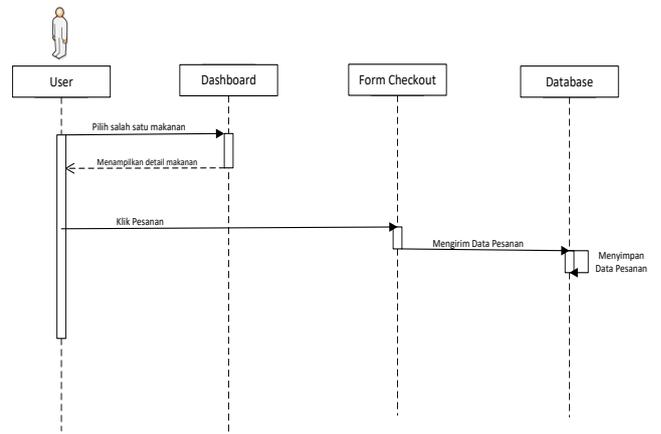
Gambar 23

Sequence diagram user buat akun



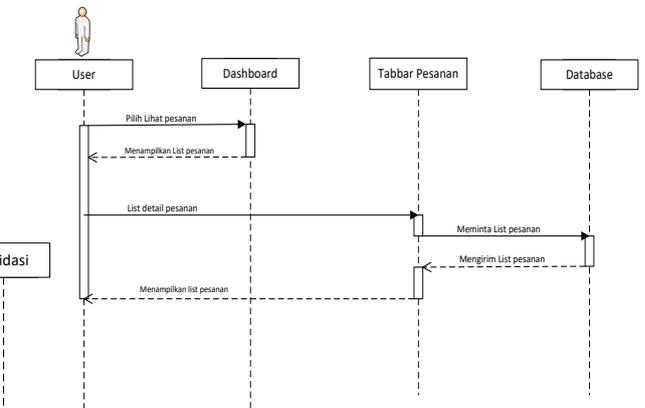
Gambar 24

Sequence Diagram User Login ke sistem



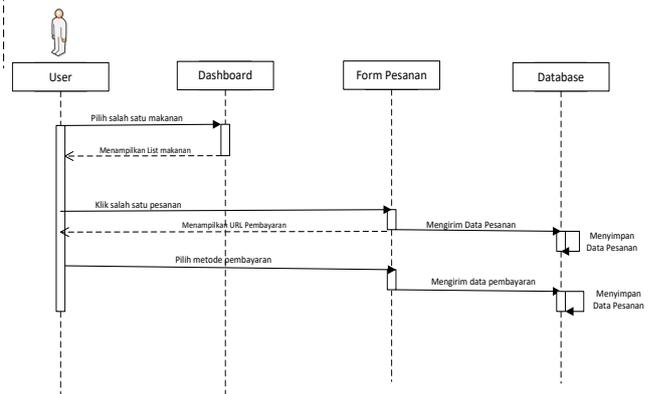
Gambar 25

Sequence diagram user buat pesanan



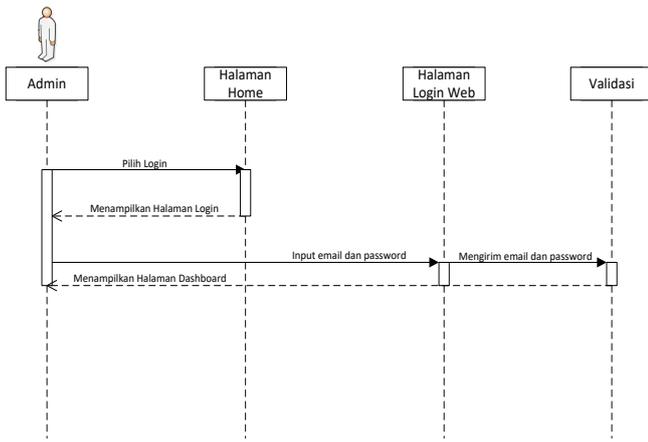
Gambar 26

Sequence diagram user melihat pesanan



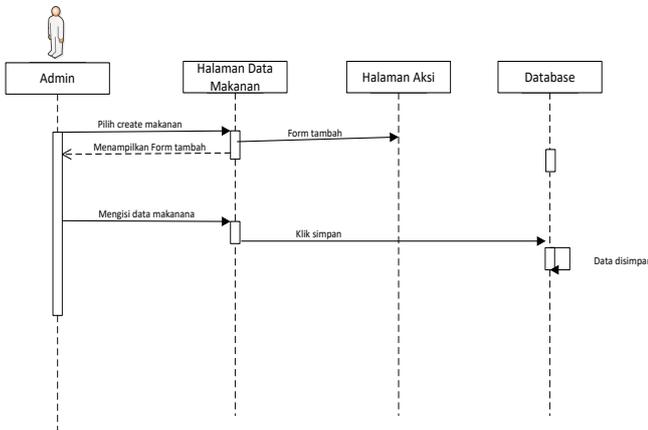
Gambar 27

Sequence Diagram user melakukan pembayaran



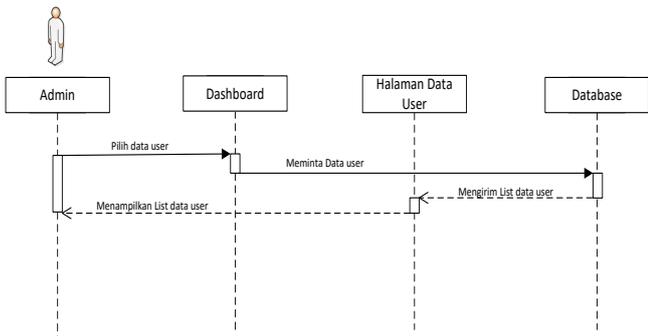
Gambar 28

Sequence Diagram Admin login ke sistem



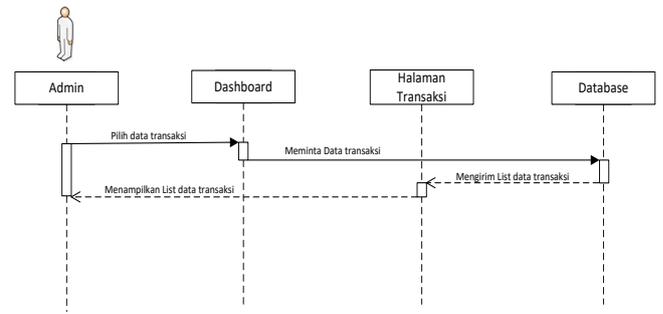
Gambar 29

Sequence Diagram admin tambah makanan



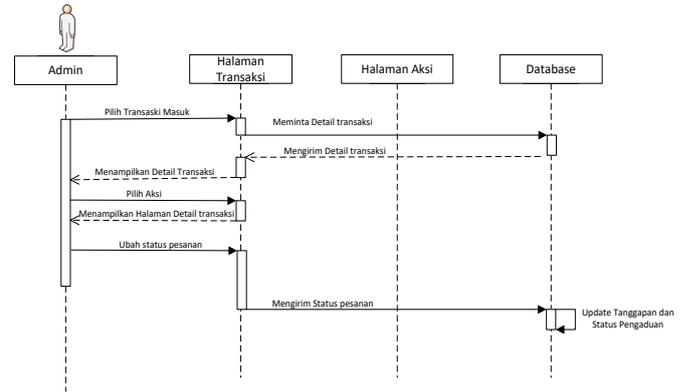
Gambar 30

Sequence Diagram Admin melihat data user



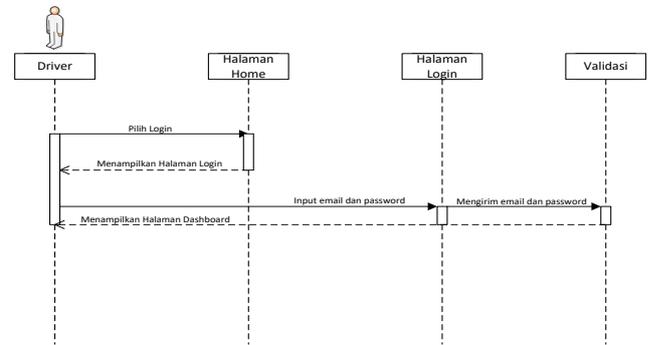
Gambar 31

Sequence Diagram Admin melihat data pesanan



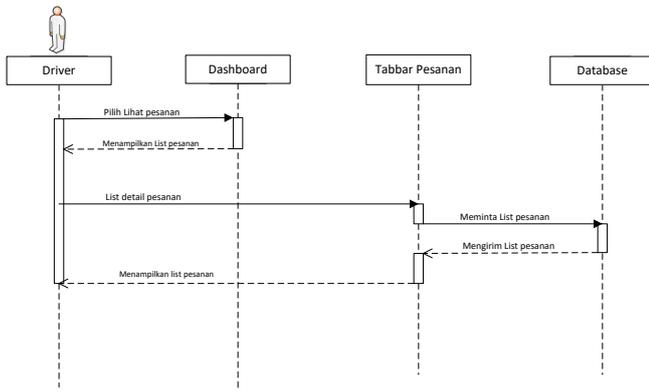
Gambar 32

Sequence Diagram Admin Proses Pemesanan



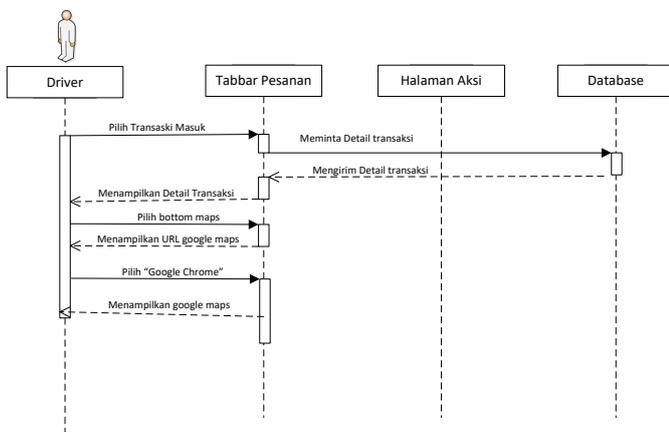
Gambar 33

Sequence Diagram Driver Login Aplikasi



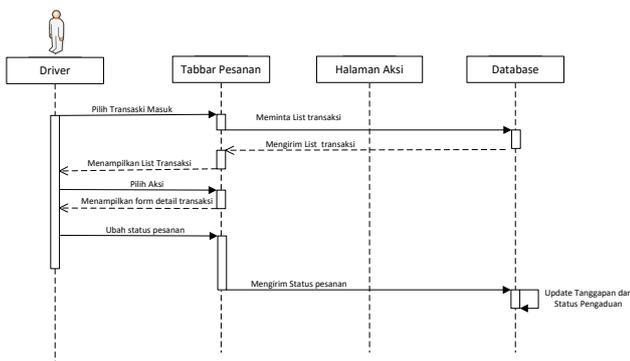
Gambar 34

Sequence Diagram Driver melihat pemesanan



Gambar 35

Sequence Diagram Driver mencari lokasi user



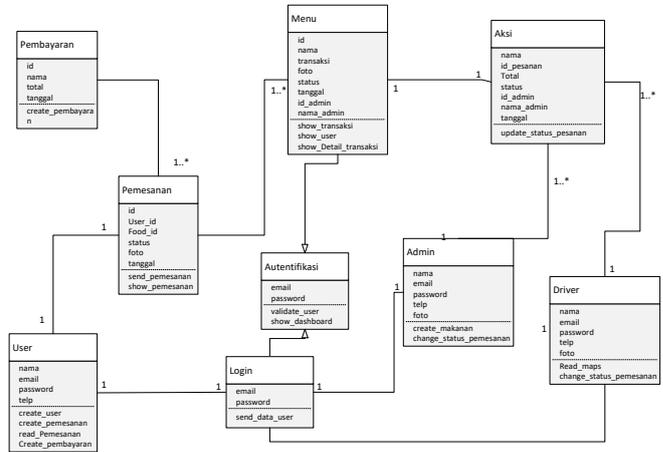
Gambar 36

Sequence Diagram Driver proses ubah status pesanan

3. Class diagram

Class diagram mendeskripsikan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas

Tias Beni Purabaya, Riza Nur Fadli yang akan dibuat untuk membangun sistem. Terdapat beberapa kelas yang terlibat dalam class diagram Pengembangan Aplikasi Pemesanan dan Penjualan Berbasis Android. Class diagram Pengembangan



Gambar 37

Class Diagram Aplikasi Pemesanan dan penjualan makanan berbasis Android

4. Perancangan Desain Interface

Implementasi desain interface dan program merupakan tahapan untuk mengimplementasikannya. Setiap desain halaman dari website serta aplikasi yang dibuat menggunakan software Visual Studio Code User. Berikut beberapa tampilan interface dari Aplikasi Pemesanan dan Penjualan Berbasis Android menggunakan Framework Laravel (sebagai admin) Framework Flutter/andorid (sebagai user dan driver).

- a. Perancangan desain awal login web sebagai admin

Email

Password

Remember me

[Forgot your password?](#)

Gambar 38
Tampilan Login

b. Perancangan desain dashboard web sebagai admin

NAMA WEBSITE | DASHBOARD | FOOD | TRANSACTION | USERS | LOGOUT

DASHBOARD

FOOD	TRANSACTION
USERS	PROFILE

Gambar 39
Halama Dashboar Admin

c. Perancangan Halaman data food

NAMA WEBSITE | DASHBOARD | FOOD | TRANSACTION | USERS | LOGOUT

FOOD

ID	NAME	PRICE	RATE	TYPES	ACTION	
1	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	UPDATE	DELETE

Gambar 40
Halaman Food Admin

NAMA WEBSITE | DASHBOARD | FOOD | TRANSACTION | USERS | LOGOUT

FOOD → NAME → EDIT

NAME: NASI GORENG

IMAGE:

DESCRIPTION: Nasi Goreng adalah makanan populer oleh semua kalangan masyarakat dan sangat di gemari oleh banyak kaum dari yang kecil hingga besar dan harganya pun tergolong murah.

INGREDIENT: Nasi, Bawang, Timun, Telor, Garam, dll

PRICE: 17000 | RATE: 4

TYPES: recommended_new_food

Gambar 41
Halaman Food Edit Admin

NAMA WEBSITE | DASHBOARD | FOOD | TRANSACTION | USERS | LOGOUT

FOOD → CREATE

NAME:

IMAGE:

DESCRIPTION:

INGREDIENT:

PRICE: | RATE:

TYPES:

Gambar 42
Halaman Food Create Food

d. Perancangan Halaman data Transaksi

NAMA WEBSITE | DASHBOARD | FOOD | TRANSACTION | USERS | LOGOUT

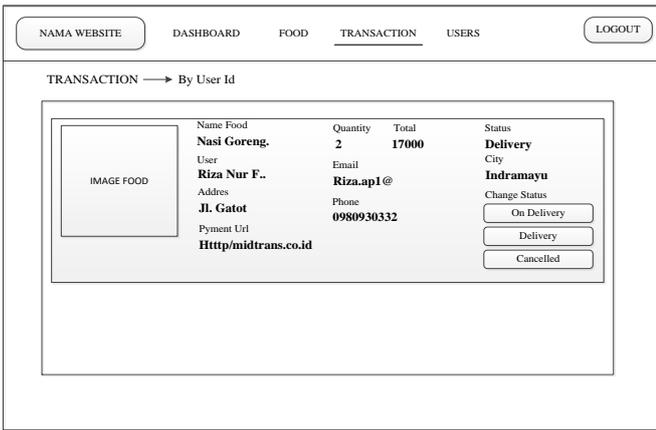
TRANSACTION

ID	FOOD	USER	QUANTITY	TOTAL	STATUS	ACTION	
1	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	VIEW	DELETE

Gambar 43
Halaman Transaction

Tias Beni Purabaya, Riza Nur Fadli

f. Perancangan Tampilan awal user Android

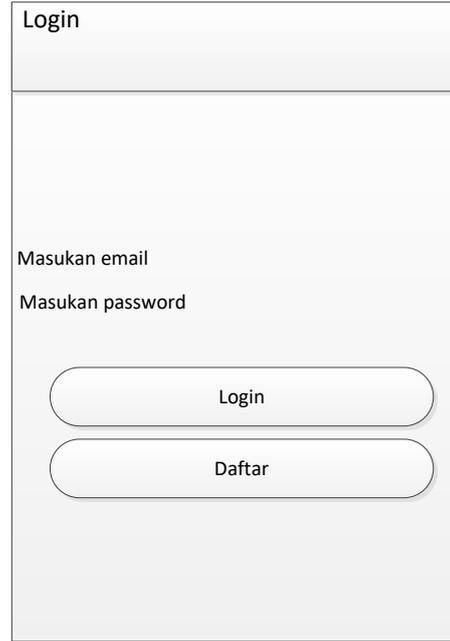


Gambar 44

Halaman View Transaction

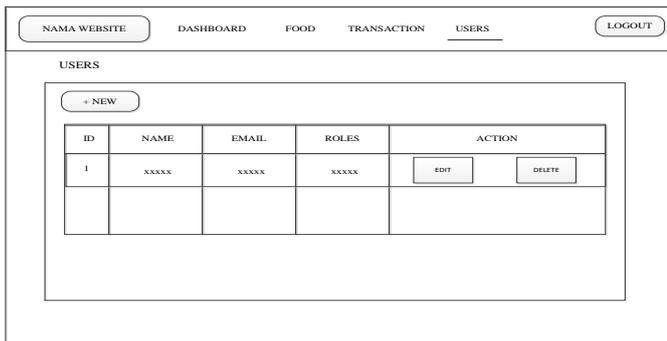
e. Perancangan Halaman data Users

Desain ini digunakan admin untuk melihat detail data Users. Terdapat beberapa form pada menu tersebut



Gambar 47

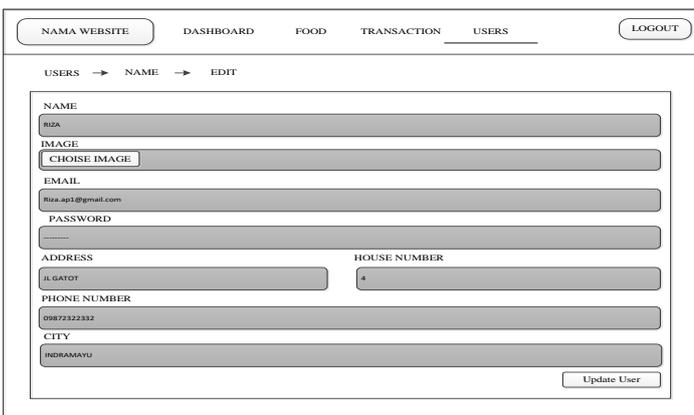
Rancangan awa tampilan user



Gambar 45

Halaman Users

g. Perancangan awal dashboard user android



Gambar 46

Halaman Users Edit Users



Gambar 46

Rancangan dasrbord user

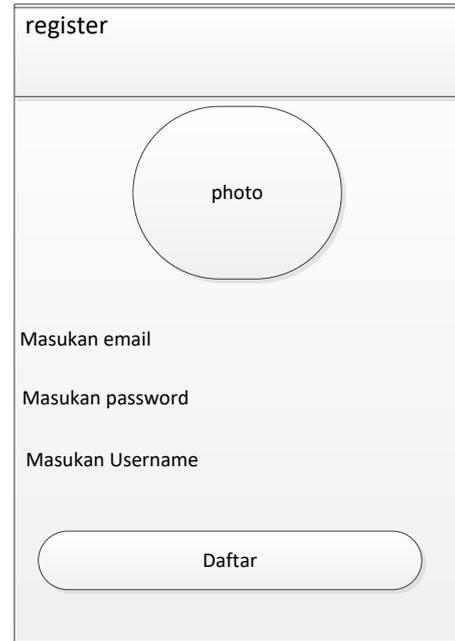
h. Perancangan detail food



Gambar 48

Perancangan detail *food*

j. Perancangan tampilan register user



Gambar 49

Perancangan tampilan register user

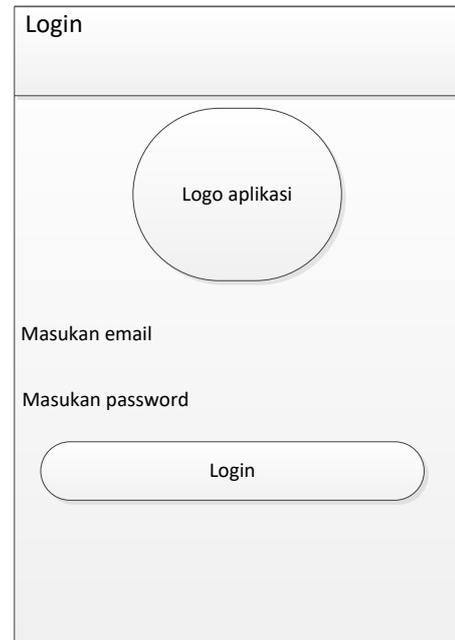
i. Perancangan tampilan recent pesanan



Gambar 47

Recent pemesanan

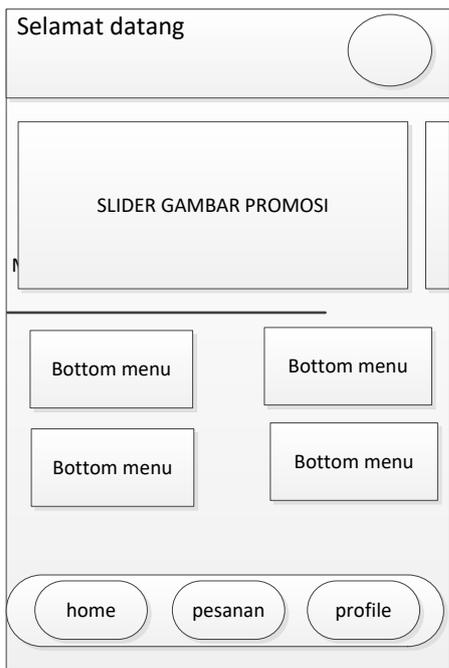
k. Perancangan tampilan login driver



Gambar 50

Perancangan login *driver*

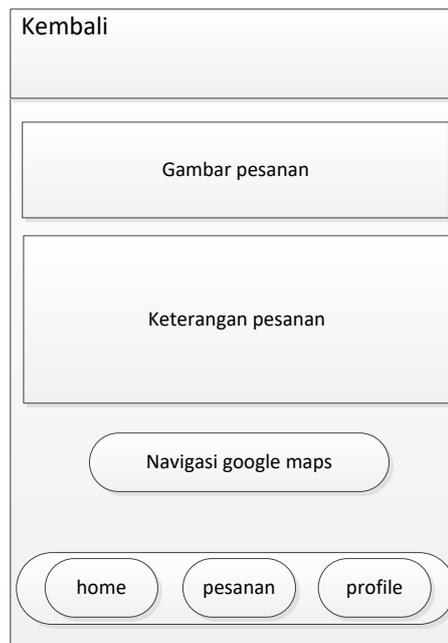
l. Perancangan halaman dashboard driver



Gambar 51

Perancangan halaman dashboard *driver*

n. Perancangan detail pesanan driver



Gambar 53

Perancangan detail pesanan *driver*

m. Perancangan halaman pesanan driver

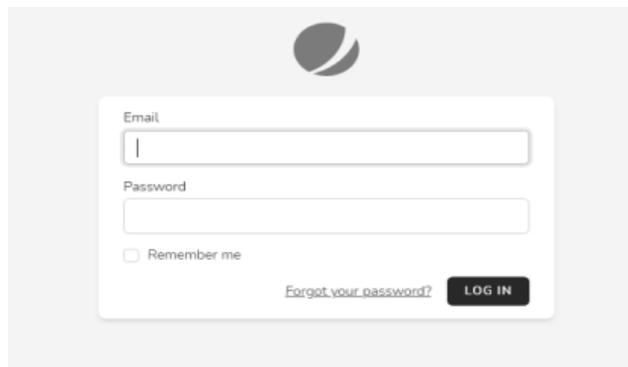


Gambar 52

Perancangan halaman pesanan *driver*

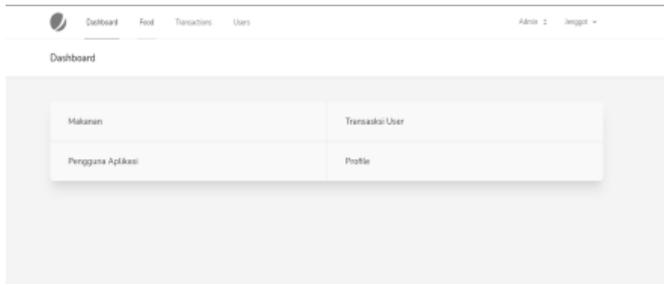
5. Hasil Akhir Pemodelan Sistem (system)

Setelah melewati langkah – langkah dalam membuat pemodelan *prototyping (rancangan, desain, implementasi dll)* dan persetujuan dengan narasumber dalam perancangan sistem Aplikasi pemesanan dan penjualan berbasis android ini, maka diputuskan bahwa hasil akhir dari Aplikasi pemesanan dan penjualan bagi pembeli berbasis Andorid sebagai berikut.

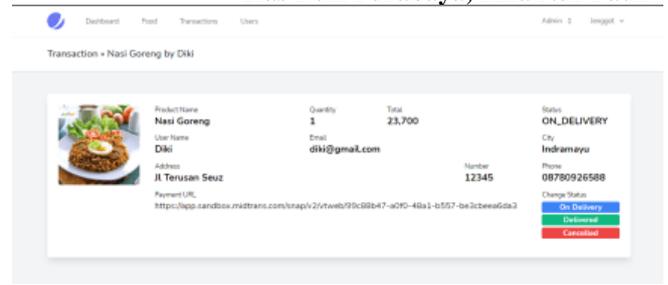


Gambar 54

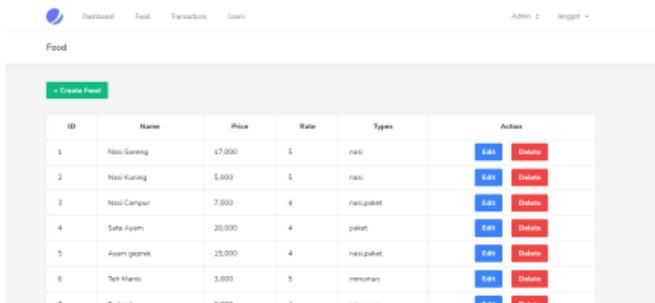
login awal admin



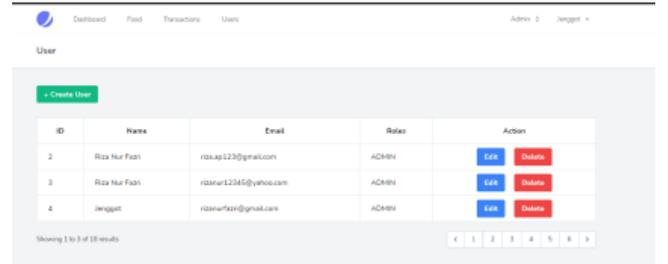
Gambar 55
Tampilan dashboard



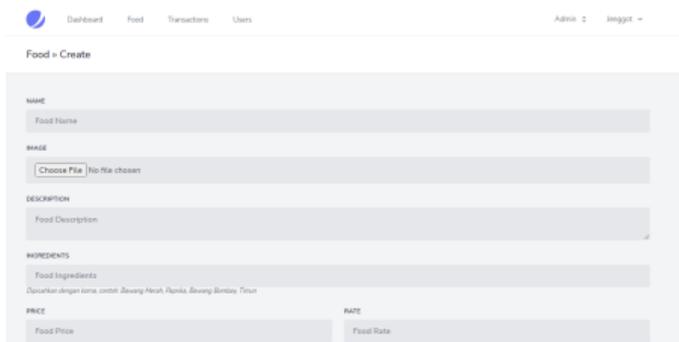
Gambar 58
tampilan detail transaksi



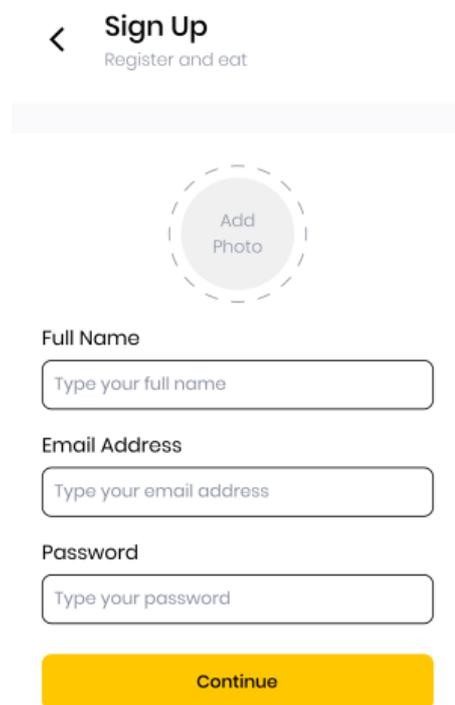
Gambar 56
Tampilan data *food*



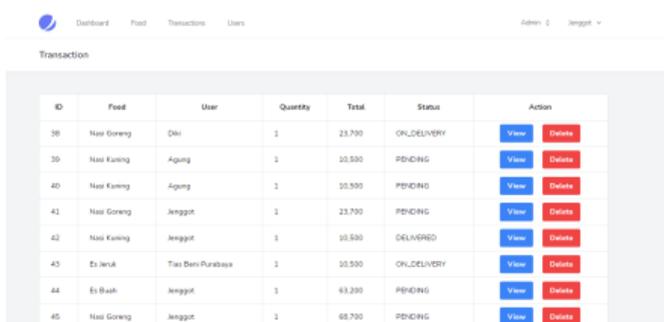
Gambar 59
Tampilan data *user*



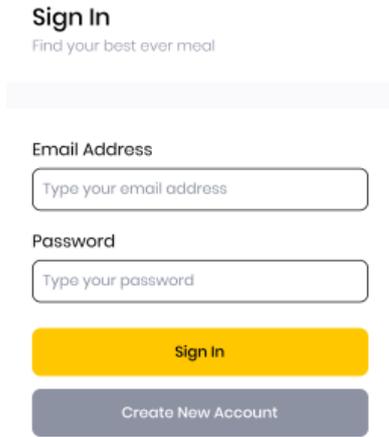
Gambar 56
Tampilan form tambah *food*



Gambar 60
Tampilan *Register Users Android*



Gambar 57
tampilan data transaksi *user*



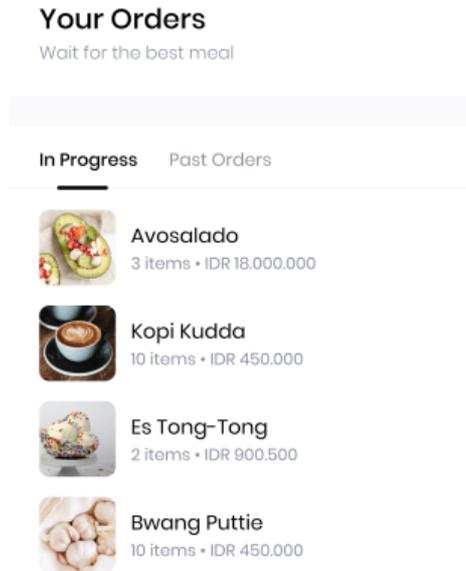
Gambar 61

Halaman *Login Users Android*



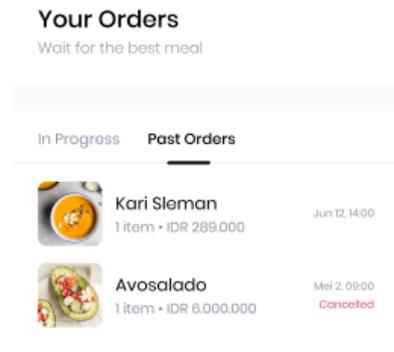
Gambar 62

Halaman *Detail Food Users Android*



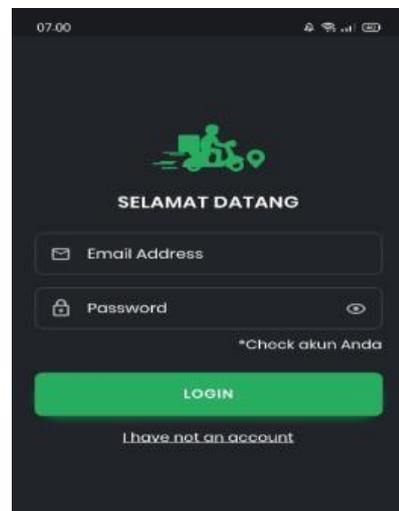
Gambar 63

Halaman *My Order Users Android*

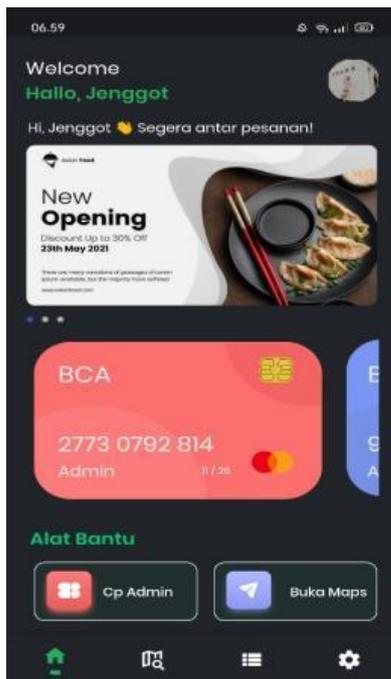


Gambar 64

Halaman *Recent My Order Users Android*



Gambar 65

Tampilan awal aplikasi *driver*

Gambar 66

Tampilan dashboard *driver*

Gambar 67

Tampilan pesanan *driver*

Gambar 68

Tampilan detail pesanan *driver*

KESIMPULAN

Berdasarkan landasan teori yang telah disusun dapatkan dari berbagai macam sumber dapat disimpulkan bahwa pemesanan dan penjualan tidak jauh dari transaksi. Suatu transaksi dapat dilakukan adanya pembeli dan penjual sehingga terciptanya suatu jual beli atau pun proses pemesanan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dalam penyusunan tugas akhir, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pemesanan makanan masih menggunakan sistem manual yaitu pembeli atau pemesan melakukan pemesanan secara langsung ketempat. Hal itu membuat proses pemesanan mempunyai kelemahan, seperti pemesan atau pembeli malas ketempat, cetak nota secara manual, serta membutuhkan waktu yang lama.

Untuk mengatasi hal tersebut dibuatlah Aplikasi Sistem Pemesanan dan Penjualan Berbasis Android agar dalam pemesanan bisa

lebih efektif dan efisien, dan juga agar proses transaksi dilakukan secara online. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan Metode Object Oriented Analysis Design (OOAD).

Untuk membuat Aplikasi sistem pemesanan dan penjualan berbasis Android tersebut dirancang menggunakan Framework Android yaitu Flutter dengan bahasa pemrograman Dart serta Framework Laravel.

DAFTAR PUSTAKA

- McLeod, P. (n.d.). *Sistem Informasi Manajemen* (ed.10). Penerbit Salemba.
<https://books.google.co.id/books?id=2aXEG7DtCS0C>
- Anggraeni, Y. E. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*.
<https://books.google.co.id/books?id=8VNLDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Hutahaean, J. (2015). *Konsep Sistem Informasi*. Deepublish.
<https://books.google.co.id/books?id=o8LjCAAQBAJ>
- Mulyanto, A. (2015). Pengertian Informasi menurut Agus Mulyanto. *Sistem Informasi Akuntansi*.
- Sutabri, T. (n.d.). *Konsep Sistem Informasi*. Penerbit Andi.
<https://books.google.co.id/books?id=uI5eDwAAQBAJ>
- Rusmanto Maryanto (2014) *Pengertian Android*
https://books.google.co.id/books/about/Pengantar_Open_Source_dan_Aplikasi.html?id=88RmDwAAQBAJ&redir_esc=y
- Anto Aryanto (2018) *Lecturers' understanding on indexing databases of SINTA, DOAJ, Google Scholar, SCOPUS, and Web of Science: A study of Indonesians*
- Prof. Dr. Sri Mulyani, A. C. A., & Sis, A. (2017). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah: Notasi Pemodelan Unified Modeling Language (UML). Abdi Sistematika.
https://books.google.co.id/books?id=%5C_7nPDgAAQBAJ
- Sita Muharni, S. K. M. T. I. (2021). *Analisa dan*
- Tias Beni Purabaya, Riza Nur Fadli**
Perancangan Sistem Informasi: Bintang Pustaka. Bintang Pustaka Madani.
<https://books.google.co.id/books?id=eV42EAAAQBAJ>
- Kadir, A. (n.d.). *Konsep & Tuntunan Praktis Basis Data*. Penerbit Andi.
<https://books.google.co.id/books?id=sj9A54FnFbQC>
- Ni Ketut Dewi Ari Jayanti, S. T. M. K., & Ni Kadek Sumiari, S. K. M. M. S. I. (n.d.). *TEORI BASIS DATA*. Penerbit Andi.
<https://books.google.co.id/books?id=Tn2DDwAAQBAJ>
- Harianto, K., Pratiwi, H., & Suhariyadi, Y. (2019). *SiSTEM MONITORING LULUSAN PERGURUAN TINGGI DALAM MEMASUKI DUNIA KERJA MENGGUNAKAN TRACER STUDY. MEDIA SAHABAT CENDEKIA*.
<https://books.google.co.id/books?id=VkOdDwAAQBAJ>
- Nugroho (2013) *SISTEM PENILAIAN TUGAS AKHIR BERBASIS WEB DI FAKULTAS TEKNIK UNUVERSITAS ISLAM MAJAPAHIT*
- Budi Raharjo (2019) *Pemrograman Android dengan Flutter / Budi Raharjo Pengerbit : Bandung : Informatika Bandung, 2019*
- Fauzan, M. N., & Nurhidayah, S. (2020). *Membuat Sistem Approval Anggaran Pelatihan Dengan Php, Codeigniter, Dan Bootstrap*. Kreatif.
https://books.google.co.id/books?id=eb%5C_9DwAAQBAJ
- Arief (2018) *Perancangan Website Sebagai Media Promosi dan Informasi Journal Of Informatic Pelita Nusantara, 2018*
- Umyy Gusti Salamah, S. S. T. M. I. T., & Indonesia, M. S. (2021). *Tutorial Visual Studio Code*. Media Sains Indonesia.
<https://books.google.co.id/books?id=LHomEAAQBAJ>
- Habibi, R., Fakhri, D. I. B. N., & Damayanti, F. S. (2020). *Penggunaan framework laravel untuk membuat aplikasi absensi terintegrasi mobile*. Kreatif.
<https://books.google.co.id/books?id=mZPuDwAAQBAJ>
- Hermawan, Indra dan Dian Ade Kurnia. 2014. *Sistem Informasi Paket Pengantin Berbasis Web Pada Yuni Salon Duku Puntang Kabupaten Cirebon*. Cirebon: Jurnal Online ICT STM IKMI Vol. 12, No. 2 Desember

2014: 39-47.

- Muh. Abwandi dan Bambang Sudaryatno, (2016)
*SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA
DAN PENCETAKAN DOKUMEN PROYEK
DI BENGKEL LAS JAYA ABADI NUSA
TENGGERA BARAT NASKAH PUBLIKASI*
[https://docplayer.info/35089112-Sistem-
informasi-pemesanan-jasa](https://docplayer.info/35089112-Sistem-informasi-pemesanan-jasa)
- Thamrin Abdullah dan Francis Tantri (2016)
Manajemen Pemasaran. Penderbit: Depok,
PT. Raja GrafindoPersada (2016)