

PERANCANGAN APLIKASI PENGAJUAN KREDIT ONLINEBERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS : PT. FINANSIA MULTI FINANCE (KREDIT PLUS))

Oleh:

Christopher Prananta Sembiring¹⁾

Ari Purno Wahyu Wibowo²⁾

Universitas Widyatama, Bandung^{1,2)}

E-mail:

christopher.prananta@widyatama.ac.id

ari.purno@widyatama.ac.id

ABSTRAK

PT. Finansia Multi Finance (Kredit Plus) telah menjadi salah satu pembisnis terkemuka di bidang industri pembiayaan yang tersebar melalui jaringan distribusi pada 244 lokasi di seluruh Indonesia memusatkan bisnisnya pada bidang pembiayaan mobil, motor dan elektronik. Dalam menjalankan usahanya, perusahaan ini senantiasa beradaptasi dengan perkembangan jaman. Kredit adalah penyaluran uang dari pemilik uang kepada yang membutuhkan. Penyaluran dana tersebut didasarkan atas kepercayaan yang dimiliki oleh pemilik dana kepada pengguna dana. Pada kondisi *new normal* ini banyak pekerjaan yang sudah berbasis *online* membuat pelanggan tidak perlu datang ke suatu tempat. Oleh sebab itu penulis membuat sistem kredit *online* berbasis *web* untuk mempercepat proses transaksi dari manapun, kita hanya harus berbekal internet dan identitas untuk dapat melakukan transaksi *online* ini. Aplikasi yang telah dirancang dapat menampilkan informasi terhadap setiap transaksi yang telah dilakukan proses verifikasi oleh admin sehingga konsumen dapat melakukan kredit terhadap barang dengan menggunakan *MySQL* sebagai *database*. Aplikasi ini berbasis *website* yang dapat menampung data konsumen yang telah melakukan transaksi menggunakan metode kredit diharapkan dapat mempercepat proses manajemen data.

Kata Kunci: Situs Web, Kredit, Basis Data, *MySQL*, *XA*

1. PENDAHULUAN

Pandemi memaksa semua kegiatan berubah secara drastis. Kegiatan yang dilakukan dengan metode konvensional dipaksa untuk beradaptasi dengan metode yang baru sehingga dapat bertahan di kondisi pandemi *COVID-19*. Salah satu sektor yang masih menggunakan metode konvensional dalam menjalankan kegiatannya yaitu sektor layanan keuangan dan pembiayaan. Sektor layanan keuangan dan pembiayaan adalah

sektor yang memberikan jasa dan pembiayaan multiguna kepada masyarakat yang dilakukan dengan metode bertemu secara langsung. Metode tersebut dibatasi untuk mengurangi penyebaran virus sehingga harus menggunakan cara lain yaitu menggunakan teknologi seperti aplikasi web. Semakin membaiknya kondisi pandemi masyarakat mulai terbiasa penggunaan aplikasi web dalam kegiatan sehari-hari termasuk dalam sektor layanan

keuangan dan pembiayaan. Salah satu produk dari sektor layanan keuangan dan pembiayaan adalah pinjaman dana. Masyarakat yang akan melakukan pinjaman dana harus memberikan beberapa data kepada perusahaan yang memberikan produk tersebut. Oleh karena itu maka dibutuhkan suatu sistem pencatatan data konsumen baru dengan menggunakan metode baru untuk menyimpan data konsumen dan meningkatkan kinerja pegawai dalam melakukan manajemen data. Maka dari permasalahan di atas, diperlukan sebuah aplikasi yang dapat menampung data konsumen peminjam dana. Dengan dibangunnya sistem ini diharapkan dapat meningkatkan kinerja dan mempercepat dalam proses peminjaman dana. Oleh karena itu penulis mengambil judul **“PERANCANGAN APLIKASI PENGAJUAN KREDIT ONLINE BERBASIS WEBSITE”**

2. TINJAUAN PUSTAKA

1. Website

Website, atau singkatnya web, dapat didefinisikan sebagai kumpulan halaman yang terdiri dari beberapa halaman yang berisi informasi berupa data digital berupa teks, gambar, video, suara, dan animasi lainnya dengan koneksi internet (Christian et al., 2018). Menurut tim EMS, situs web adalah apa yang Anda lihat saat

menggunakan browser, tetapi saat Anda menggunakan browser web, aplikasi web membantu Anda melakukan tindakan yang diperlukan dan melakukan tugas yang akan ditampilkan (Josi, 2017).

2. Kredit

Secara sederhana, kredit adalah penyaluran uang dari pemilik uang kepada yang membutuhkan. Penyaluran dana tersebut didasarkan atas kepercayaan yang dimiliki oleh pemilik dana kepada pengguna dana. Kredit berasal dari bahasa Latin *credere* memiliki arti percaya. Artinya pemberi pinjaman berasumsi bahwa peminjam pasti akan membayar kembali pinjaman yang diberikan.

3. Database

Basis data adalah aplikasi yang menyimpan berbagai data. Setiap *database* memiliki *API* khusus untuk membuat, mengakses, mengatur, mencari, dan menyalin data yang terdapat dalam *database* (Jubille Enterprise, 2015). Basis data adalah kumpulan *file* terkait yang diatur untuk digunakan oleh beberapa program aplikasi (Ultariani et al., 2020). Menurut Rosa A.S. (2011:44), *database* adalah sistem komputerisasi yang tujuan utamanya adalah untuk mengelola data atau informasi yang diproses dan membuat informasi ini tersedia saat dibutuhkan (Josi,2017).

4. HTML

HTML (Hypertext Markup Language) adalah bahasa dasar skrip web sisi klien dan dapat menampilkan teks, grafik, informasi format multimedia, dan tautan (hyperlink) antar layar situs web (Rini Sovia, Febio, 2011). *HTML* terdiri dari *header* dan *body*, dan berisi *tag* dan atribut. Meskipun itu bahasa pemrograman, Anda tidak bisa menyebutnya bahasa pemrograman karena *HTML* tidak memiliki apa yang dibutuhkan bahasa pemrograman, yaitu logika, *HTML* hanya menghasilkan *output*. Oleh karena itu, *HTML* dibandingkan dengan dasar atau struktur web, dan bahasa pemrogramannya adalah *PHP* dan *Javascript*. (Marlina et al., 2021).

5. CSS

Menurut (Kurniawan, 2008: 1) jurnal Siswanto dan Suwarni (ISSN: 1858: 2680), *CSS* adalah singkatan dari *Cascading Style Sheet* dan digunakan untuk menyesuaikan tampilan dengan fungsionalitas yang jauh lebih baik daripada *tag* dan atribut *HTML* standar (*hypertext markup language*). *CSS* sebenarnya adalah kumpulan atribut untuk fitur pemformatan tampilan yang dapat Anda gunakan untuk mengontrol tampilan beberapa dokumen sekaligus. Keuntungan menggunakan *CSS* adalah Anda tidak perlu mengedit format dokumen satu per satu jika ingin

mengubah format dokumen (Novendri et al., 2019).

6. PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) merupakan bahasa pemrograman berbasis web. *PHP* adalah bahasa yg dibuat buat bahasa pemrograman web. Ada 2 bahasa pemrograman dalam web yaitu *Server side* dan *client side* menggunakan bahasa pemrograman *Javascript* (*website*, blog, atau aplikasi web) (Marlina et al., 2021).

7. XAMPP

XAMPP adalah paket instalasi yang mencakup *Apache*, server web yang menyimpan file yang diperlukan untuk situs web Anda, dan *Phpmyadmin* sebagai aplikasi untuk mendesain *database MySQL* (Christian et al., 2018).

8. MySQL

MySQL merupakan jenis *database server* yang sangat populer karena menggunakan *SQL* sebagai bahasa dasar untuk mengakses *database*. *MySQL* bersifat *open source*. Perangkat lunak ini dilengkapi dengan *source code* (kode yang digunakan untuk membuat *MySQL*) (Winanjar & Susanti, 2021).

9. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) adalah alat yang menggambarkan sistem yang berinteraksi dengan lingkungan. Dimana arus data dapat masuk dan keluar dari sistem. *DFD* dapat digunakan untuk menyelidiki apa yang dibutuhkan dan

dikembangkan pengguna dengan fokus pada struktur dan proses kerja (Jurnal et al., 2022). Dalam pengertian lain, *DFD* adalah diagram yang menggambarkan aliran data proses atau sistem. Aliran data pada data memberikan informasi tentang input dan *output* dari setiap proses dan entitas (Pranatawijaya et al., 2019).

10. Flowmap

Diagram *Flowmap* adalah kombinasi dari rute peta dan diagram *flow chart*, dari pergerakan setiap proses. *Flowmap* dengan kata lain representasi diagram alir dari suatu algoritma dalam suatu proses yang menunjukkan arah aliran proses (Ho Purabaya, 2021). Dalam artian lain, *Flowmap* adalah gabungan dari peta dan diagram alur yang menunjukkan pergerakan objek dari satu lokasi ke lokasi lain. Flowchart adalah gambar atau diagram yang menunjukkan urutan dan hubungan antara suatu proses dan instruksinya (Puspita et al., 2019). Pada aliran ini digambarkan oleh ikon. Maka, disetiap ikon menggambarkan suatu proses tertentu. Dalam satu aliran yang terdapat beberapa ikon menggunakan garis penghubung untuk menggambar suatu aliran proses satu sama lain.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pengerjaan sistem yaitu waterfall. Waterfall adalah model pengembangan

sistem informasi yang sistematis dan sekuensial (Sasmito, 2017). Berikut adalah tahapan-tahapan dalam metode waterfall :

1. *Requirements Analysis and Definition*

Pada tahapan pertama dilakukan diskusi antara klien dan pengembang sistem dalam mendefinisikan tujuan dari pembuatan perangkat lunak serta melakukan analisis dan identifikasi seluruh kebutuhan.

2. *System and Software Design*

Tahapan kedua yaitu perancangan desain sistem setelah kebutuhan diketahui baik sistem perangkat keras maupun perangkat lunak. Desain tersebut dapat digunakan untuk memberikan gambaran singkat tentang sistem.

3. *Implementation and Unit Testing*

Pada tahapan ini, perancangan perangkat lunak diimplementasikan sebagai serangkaian program. Pengujian diperlukan untuk menunjukkan bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan.

4. *Integration and System Testing*

Setiap unit program yang telah dibangun akan digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan kebutuhan perangkat lunak telah sesuai. Setelah pengujian, program dapat dikirimkan ke klien.

5. *Operation and Maintenance*

Program yang dibuat akan diserahkan

kepada klien untuk dilakukan evaluasi berupa komentar mengenai sistem yang telah dibuat. Sistem dipasang dan digunakan. Dari hasil evaluasi, klien akan memberikan feedback kepada pengembang sistem untuk melakukan *maintenance* terhadap sistem

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Sistem

Hal pertama yang dilakukan dalam membangun aplikasi ini yaitu dengan mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan sistem penilaian karyawan. Selanjutnya tahap *design*, dengan cara menggambarkan alur penggunaan dari aplikasi penilaian karyawan dari pertama kali pengguna melakukan sampai *user* melakukan penilaian karyawan. Tahap ini dilakukan untuk menghindari kesalahan saat

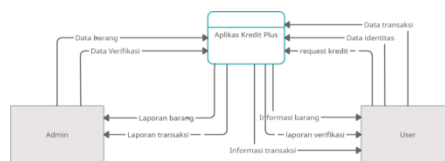
menggunakan aplikasi serta menjadikan aplikasi ini mudah digunakan oleh pengguna. Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi. Tahap implementasi yaitu tahap penulisan *code* program. Pada tahap perancangan ini bertujuan untuk bagaimana sistem dapat menerima perintah dan diterjemahkan kepada sistem. Kemudian setelah tahap implementasi selesai, tahap selanjutnya yaitu tahap *verification*. Tahap *verification* adalah tahap pengujian pada aplikasi yang telah dibangun. Tahap ini bertujuan untuk menguji kelayakan dari aplikasi ini. Pada tahap akhir yaitu tahap *maintenance*. Tahap *maintenance* adalah tahap perawatan yang bertujuan untuk mengevaluasi apabila terjadi kesalahan pada aplikasi saat aplikasi digunakan, menghindari terjadinya *error* atau *bug*.

Tabel Fungsionalitas Sistem

No	Deskripsi Kebutuhan	Keterangan
1	Login	Fungsi ini bertujuan sebagai gerbang masuk ke dalam aplikasi. Hanya admin dan <i>user</i> yang telah memiliki akun dapat masuk ke dalam aplikasi
2	Halaman Utama	Fungsi ini bertujuan untuk menampilkan semua fitur-fitur yang ada di aplikasi.
3	Verifikasi	Fungsi ini bertujuan untuk menampilkan <i>request</i> dari <i>user</i> dan memberi keputusan mengenai <i>request</i> yang diminta oleh <i>user</i> .
4	Transaksi	Fungsi ini bertujuan untuk menampilkan <i>list</i> mengenai siapa saja dan apa saja yang menggunakan kredit
5	Barang	Fungsi ini bertujuan untuk melihat data barang yang sudah dimasukan oleh admin.

6	Saran Masukan	Fungsi ini untuk melihat saran dan masukan yang diberikan oleh <i>user</i>
7	Page Account	Fungsi ini bertujuan untuk mendaftar akun <i>user</i> yang belum memiliki akun
8	Tentang Kami	Fungsi ini bertujuan untuk menampilkan profil mengenai perusahaan yang bersangkutan
9	Informasi Barang	Fungsi ini bertujuan untuk melihat hasil dari <i>request user</i> apakah <i>request</i> kita diterima atau tidak oleh admin.

DFD Level 0

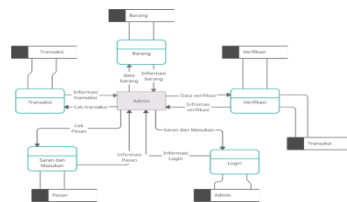


Gambar 4.1 DFD Level 0

Menunjukkan diagram *context* yang terdiri dari dua aktor yaitu Admin dan *User*.

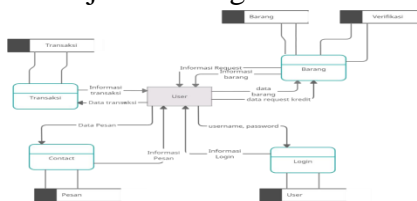
DFD Level 1

DFD Level 1 merupakan rincian dari *DFD* level 0



Gambar 4.2 DFD Level (Admin)

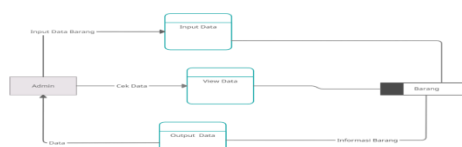
Menjelaskan bagaimana Admin menjalankan tugas



Gambar 4.3 DFD Level 1 (User)

Menjelaskan bagaimana *User* menjalankan tugas dan bagaimana sistem mencetak data.

DFD Level 2

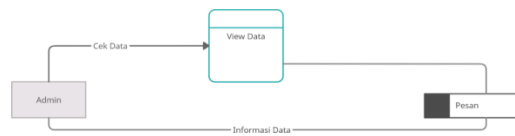


Gambar 4.4 DFD Level 2 Barang (Admin)

DFD Level 2 Barang adalah rincian menjalankan kelola data pada barang yang terdiri dari *input data*, *update data*, dan *view data*. Pada gambar di atas menggambarkan bagaimana Admin view data. Pada sistem ini Admin dapat

memasukan data mengenai barang, merubah data barang, dan melihat data

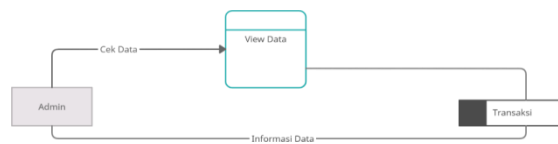
barang yang dapat diakses melalui *database* barang.



Gambar 4.5 DFD Level 2 Pesan (Admin)

DFD Level 2 Pesan adalah rincian dari DFD level 1. Pada gambar di atas menggambarkan bagaimana admin hanya dapat melihat pesan, tidak dapat mengubah

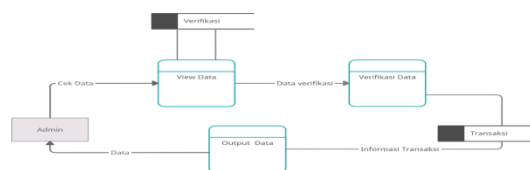
atau pun menghapus, karena data ini dikirim dari user dan disimpan pada database pesan.



Gambar 4.6 DFD Level 2 Transaksi

DFD level 2 Transaksi adalah rincian dari DFD level 1. Pada gambar di atas menggambarkan bagaimana admin hanya dapat melihat pesan, tidak dapat mengubah

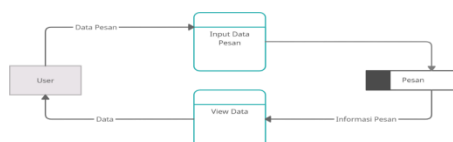
atau pun menghapus, karena data ini dikirim dari *user* dan disimpan pada *database* transaksi.



Gambar 4.7 DFD Level 2 Verifikasi (Admin)

DFD level 2 Verifikasi adalah rincian dari DFD level 1. Pada gambar di atas menggambarkan bagaimana Admin menjalankan verifikasi, dimana awalnya admin akan melihat data *request* dari database verifikasi yang telah diisi oleh

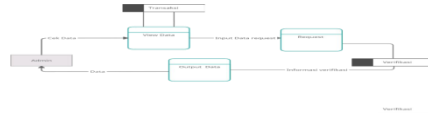
user sebelumnya, lalu admin akan mengambil keputusan untuk memberikan verifikasi dari *request user* tersebut, nanti hasilnya akan masuk ke dalam *database* transaksi.



Gambar 4. 1 DFD Level 2 Pesan (User)

DFD Level 2 Pesan oleh *User* adalah rincian dari DFD level 1. Pada gambar di atas menggambarkan bagaimana *User*

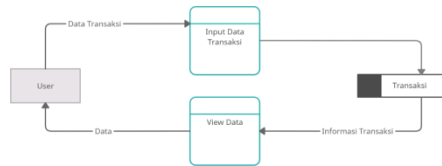
dapat menginput data pesan dan dikirim ke *database* pesan.



Gambar 4. 2 DFD Level 2 Barang

DFD Level 2 Barang oleh User DFD level 2 adalah rincian dari DFD level 1. Pada gambar di atas menggambarkan bagaimana User awalnya hanya dapat melihat data barang dari database *barang*, jika sudah ada yang cocok untuk di pilih,

selanjutnya user akan memasukan data untuk melakukan request mengenai pembelian barang secara kredit yang nantinya akan dikirim ke database *verifikasi*, dan menunggu hasil dari pihak Admin.



Gambar 4. 3 DFD Level 2 Transaksi (User)

DFD level 2 Transaksi adalah rincian dari DFD level 1. Pada gambar di atas menggambarkan bagaimana User akan melakukan pembayaran untuk kredit barang yang sudah di verifikasi oleh Admin, disini user melakukan input data mengenai pembayaran dan dapat melihat

hasil dari pembayaran untuk mengetahui jumlah yang ditetapkan.

Flowmap

Berikut ini merupakan alur dari proses pengajuan kredit yang dilakukan oleh Admin, dan nantinya *user* dapat melihat data barang yang tersedia.



Gambar 4. 4 Flowmap Admin Penilaian

Admin melakukan input data barang terlebih dahulu, lalu barang yang sudah di input dapat dilihat oleh *User* untuk dilihat dan dipilih, setelah di pilih nantinya *user* akan mengirimkan data verifikasi, lalu admin melakukan input verifikasi yang

nantinya hasil tersebut akan dikirimkan kepada *user*, lalu dari *user* akan melanjutkan ke tahap transaksi, yang nantinya akan dikirim ke admin dan hanya dapat dilihat.



Gambar 4. 5 Flowmap Admin Penilaian

User akan melihat data barang yang sudah diinput oleh Admin terlebih dahulu, lalu setelah memilih *user* akan memasukan data mengenai *request* untuk kredit barang tersebut yang nantinya akan dikirim ke admin dalam bentuk data verifikasi, lalu apabila sudah diverifikasi, selanjutnya *user* yang ingin melakukan pembayaran akan disuruh memasukan data mengenai transaksi yang nantinya akan dikirm ke admin.

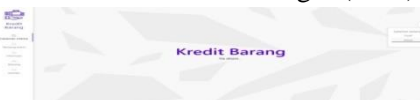
Implementasi Dan Testing

Aplikasi ini digunakan oleh Admin dan *User*. Sistem digunakan oleh *User* untuk melakukan pembelian barang dengan cara kredit. Selain itu, Admin dapat melaporkan hasil akhir dari pengajuan yang dilakukan *User* apakah pengajuan pembelian suatu

barang dengan cara kredit diterima atau ditolak. Implementasi antarmuka dalam aplikasi ini memiliki isi halaman login (*user*), halaman home (*user*), halaman tentang kami (*user*), halaman informasi barang (*user*), halaman barang (*user*), halaman informasi barang (*user*), halaman pembayaran (*user*), halaman transaksi (*user*), halaman contact (*user*), halaman login (*admin*), halaman home (*admin*), halaman verifikasi (*admin*), halaman transaksi (*admin*), halaman barang (*admin*), halaman tambah akun (*admin*), halaman saran (*admin*), dan halaman index. Fungsi-fungsi utama yang terdapat dalam aplikasi ini bisa dilihat pada gambar-gambar berikut :



Gambar 5. 1 Halaman login (User)



Gambar 5. 2 Halaman home (user)



Gambar 5. 3 Halaman tentang kami (user)



Gambar 5. 4 Halaman informasi barang (user)



Gambar 5. 5 Halaman barang (user)



Gambar 5. 6 Halaman informasi barang (user)



Gambar 5. 7 Halaman pembayaran (user)



Gambar 5. 8 Halaman transaksi (user)



Gambar 5. 9 Halaman contact (user)



Gambar 5. 10 Halaman login (admin)



Gambar 5. 11 Halaman home (admin)



Gambar 5. 12 Halaman verifikasi (admin)



Gambar 5. 13 Halaman transaksi (admin)



Gambar 5. 14 Halaman barang (admin)



Gambar 5. 15 Halaman tambah akun (admin)



Gambar 5. 16 Halaman saran



Gambar 5. 17 Halaman index

Pengujian pada aplikasi pengajuan kredit online pada PT. Finansia Multi Finance ini dengan menggunakan teknik pengujian *Black Box*. Berikut ini tabel pengujian *Black Box* pada fungsional dari sistem yang telah dibangun.

No	Fungsional Yang Diuji	Hasil Pengujian
1	Halaman Login (User)	Berhasil
2	Halaman Home (User)	Berhasil
3	Halaman Tentang Kami (User)	Berhasil
4	Halaman Informasi Barang (User)	Berhasil
5	Halaman Barang (User)	Berhasil
6	Halaman Informasi Barang (User)	Berhasil
7	Halaman Pembayaran (User)	Berhasil
8	Halaman Transaksi (User)	Berhasil
9	Halaman Contact (User)	Berhasil
10	Halaman Login (Admin)	Berhasil
11	Halaman Home (Admin)	Berhasil
12	Halaman Verifikasi (Admin)	Berhasil
13	Halaman Transaksi (Admin)	Berhasil
14	Halaman Barang (Admin)	Berhasil
15	Halaman Tambah Akun (Admin)	Berhasil
16	Halaman Saran (Admin)	Berhasil
17	Halaman Index	Berhasil

5. SIMPULAN

Berdasarkan perancangan dan pembangunan “Perancangan Aplikasi Pengajuan Kredit *Online* Berbasis *Website*”, maka bisa disimpulkan menjadi berikut:

1. Telah dibangun sebuah aplikasi berbasis *website* yang dapat menampung data konsumen yang telah melakukan transaksi menggunakan metode kredit diharapkan dapat mempercepat proses manajemen data.
2. Aplikasi yang telah dirancang dapat menampilkan informasi terhadap setiap transaksi yang telah dilakukan proses verifikasi oleh admin sehingga konsumen dapat melakukan kredit terhadap barang dengan

menggunakan *MySQL* sebagai *database*.

Saran

Menyadari bahwa perancangan dan pembangunan “Perancangan Aplikasi Pengajuan Kredit *Online* Berbasis *Website*” masih belum sempurna, maka perlu penyempurnaan sinkron dengan kebutuhan. Oleh karenanya diharapkan pengembangan lebih lanjut dalam sistem sebagai akibatnya fungsionalitas dalam pelaksanaan bisa membantu kebutuhan.

6. DAFTAR PUSTAKA

Christian, A., Hesinto, S., & Agustina, A. (2018). Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap (Studi Kasus SMP Negeri 6 Prabumulih). *Jurnal*

- Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 7(1), 22–27.
<https://doi.org/10.32736/sisfokom.v7i1.278>
- Ho Purabaya, R. (2021). Analisis Proses Bisnis Monitoring Unggah Proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) ke Dirjen Belmawa Kemendikbud dengan Menggunakan Diagram Flowmap di UPN Veteran Jakarta. *JURNAL INFORMATIK*, 1.
- Josi, A. (2017). Penerapan Metode Prototyping Dalam Membangun Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). *Jti*, 9(1), 50–57.
- Jurnal, H., Ridwan, R., Kustian, N., & Ambarsari, W. (2022). PERAN DATA STORE DALAM MEMPRESENTASIKAN HUBUNGAN DATA FLOW DIAGRAM SSADM DENGAN ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM. *JURITEK*, 2(2).
- Marlina, Masnur, & Dirga.F, M. (2021). Aplikasi E-Learning Siswa Smk Berbasis Web. *JURNAL SINTAKS LOGIKA Vol.*, 1(1), 2775–412.
- Novendri, M. S., Saputra, A., & Firman, C. E. (2019). Aplikasi Inventaris Barang Pada MTS Nurul Islam Dumai Menggunakan PHP Dan MySQL. *Lentera Dumai*, 10(2), 46–57.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137.
<https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Puspita, R. E., Parasati, N. I., & ... (2019). Model Desain Flowmap Rawat Inap Dirumah Sakit Type B Dengan Informasi Kelas Perawatan Pasien. ... *Manajemen Informatika...*, 10(4), 127–134.
<http://ejurnal.stimata.ac.id/index.php?journal=DINAMIKA&page=article&op=view&path%5B%5D=360>
- Ultariani, N., Putra, N., & Amroni, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Dan Penjualan Pada Toko Ria Bangunan Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic 2010 Dan Database Mysql. *Jurnal Digit*, 10(2), 220.
<https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.172>
- Winanjar, J., & Susanti, D. (2021). Rancangan Bangunan Sistem Informasi Administrasi desa Berbasis web menggunakan PHP dan MySQL. *Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST)*, 97–10