

**PERANCANGAN APLIKASI TRACKING DOKUMEN
BERBASIS WEBSITE
(STUDI KASUS : PT AGROWIYANA)**



Disusun Oleh :

Muhammad Varhan Alrasyid 8020190129

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA

2022

PERNYATAAN HASIL EVALUASI

NAMA/NIM : Muhammad Varhan Alrasyid / 8020190129

PRODI : ~~SI~~ / TI / ~~SK~~ *)

JUDUL : PERANCANGAN APLIKASI TRACKING DOKUMEN
BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS : PT AGROWIYANA)

1. Hasil Evaluasi : Disetujui / Disetujui dengan perbaikan / Ditolak *)

Catatan :

Alasan Penolakan Tugas Akhir

- Tugas akhir tidak relevan dengan Program Studi
- Pernah ada topik sejenis
- Metode utama telah banyak dipakai
- Metode yang dipakai tidak jelas
- Masalah terlalu sempit
- _____

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Beny, S.Kom, MSc
NIP. YDB: 07.84.055

*) Coret yang tidak perlu

IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN

Judul Proposal : Perancangan Aplikasi Tracking Dokumen
Berbasis Website (Studi Kasus : PT Agrowiyana)

Program Studi : Ilmu Komputer

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

- a. Nama Lengkap : Muhammad Varhan Alrasyid
- b. NIM : 8020190129
- c. Jenis Kelamin : Laki-Laki
- d. Tempat/Tgl. Lahir : Jambi, 09 April 2001
- e. Alamat : Jl. Sunan Bonang No. 43,
RT. 11 Kel. Simp. III Sipin,
Kec.Kota Baru - Jambi
- f. No. HP : 089515122601
- g. Email : mvarhan.alrasyid@gmail.com

BAB I

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Setiap organisasi yang bersekala besar, menengah atau kecil tidak lepas dari kegiatan administrasi dan akhirnya berhubungan dengan pengelolaan dokumen. Dokumen adalah surat penting atau berharga yang sifatnya tertulis atau tercetak yang dapat dipergunakan sebagai bukti atau keterangan. [1] Dokumen merupakan komponen yang sangat vital karena memiliki nilai guna yang sangat penting terhadap kelancaran kegiatan yang dilakukan. Beberapa Dokumen pada sebuah perusahaan misalnya Surat, Memo, Tanda Pembayaran, Bon Permintaan & Pengeluaran Barang, Permintaan Pembelian (*Purchase Request*).

Penggunaan teknologi komputerisasi yang baik pada proses input dan pengolahan data dokumen merupakan sebuah kebutuhan yang penting dalam meningkatkan kinerja perusahaan.

PT Agrowiyana merupakan perusahaan yang beroperasi dibidang perkebunan kelapa sawit yang berlokasi di Kecamatan Tinggi Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi Jambi. PT Agrowiyana memiliki beberapa departemen yang sebagian besar lalulintas dokumen antar departemennya masih dilakukan secara manual.

Penelitian ini dilatarbelakangi pada proses aliran dokumen khususnya di PT Agrowiyana yang belum menerapkan sistem yang terkomputerisasi. Dalam proses autorisasi dokumen dari satu departemen ke departemen lainnya masih menggunakan pencatatan manual yang disebut dengan buku ekspedisi dokumen. Hal ini sering menimbulkan potensi permasalahan seperti, user yang tidak mengetahui sampai dimana proses autorisasi saat ini, bahkan terkadang dokumen hilang dan harus dibuat dari awal lagi. Mengacu pada permasalahan tersebut diperlukan digitalisasi dalam *tracking* dokumen, yang menyimpan seluruh data aliran dokumen ke dalam database yang dapat diakses langsung oleh semua user yang berkepentingan terhadap data tersebut. Harapannya dengan adanya aplikasi

ini dapat meningkatkan efisiensi dalam proses administrasi, juga memudahkan user dalam melakukan interaksi sistem sesuai preferensi user itu sendiri.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul **“PERANCANGAN APLIKASI TRACKING DOKUMEN BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS : PT AGROWIYANA)”**

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas masalah-masalah yang dapat dirumuskan adalah :

1. Bagaimana merancang aplikasi tracking dokumen pada PT AGROWIYANA berbasis website ?

BATASAN MASALAH

Untuk menghindari pembahasan yang meluas pada penelitian ini, maka penulis memberikan pembatasan masalah yaitu :

1. Rancang bangun aplikasi tracking ini dilakukan di PT AGROWIYANA.
2. Sistem ini dirancang hanya untuk pengolahan dokumen pada departemen keuangan. Output yang dihasilkan adalah nomor resi dokumen, departemen yang menerima, jam & tanggal terima, nama penerima, status.
3. Sistem dibangun menggunakan aplikasi Visual Studio Code sebagai aplikasi untuk membangun program, Bahasa pemograman yang digunakan adalah PHP, HTML dan CSS. MySQL sebagai pembuatan Database.

TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menganalisa sistem aliran dokumen pada PT Agrowiyana.
2. Merancang Aplikasi Tracking Dokumen di PT Agrowiyana.

MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi tenaga kerja administrasi di PT AGROWIYANA dalam pengelolaan dokumen.

BAB II

LANDASAN TEORI

PERANCANGAN

Perancangan yaitu membuat desain workflow manajemen dan desain sistem yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi yang diusulkan. [2]

Perancangan merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut atau memperbaiki sistem yang sudah ada [3]

Berdasarkan definisi perancangan diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah membuat desain workflow manajemen dan desain sistem yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi dari berbagai elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi menciptakan sistem tersebut atau memperbaiki sistem yang sudah ada.

APLIKASI

Aplikasi merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari suatu komputer. [4]

Menurut Hasan dan Asep aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputasi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan. [5]

Tania menyatakan "Aplikasi adalah suatu sub kelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak

secaralangsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna." [6]

Jadi, dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut. aplikasi tidak dapat dipisahkan dari suatu komputer karena aplikasi memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna.

TRACKING

Tracking adalah suatu proses pencatatan interval perjalanan barang dari tempat asal ke tempat tujuan oleh perusahaan pengangkutan. [7]

Mail Tracking adalah Sistem informasi untuk pengelolaan surat yang berbasis web dengan menggunakan pengolahan database terpusat, penerapan keamanan hak akses, dan arsitektur three-tiered. Sistem ini terhubung keseluruhan unit dalam instansi serta dapat terhubung pula ke jaringan Internet dan jaringan telepon seluler. Berbagai jenis dokumen dapat diubah menjadi electronic sehingga meminimalisasi penggunaan dokumen berupa kertas (paperless-office) dan kecepatan proses yang sangat tinggi dengan tetap mengacu pada tata-kelola administrasi yang berlaku pada instansi pengguna. [8]

WEBSITE

Web Server Web server merupakan software yang memberikan layanan data yang berfungsi menerima HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan browser web dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman web yang umumnya berbentuk dokumen HTML. adalah Kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, animasi, suara, yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan – jaringan halaman yang biasa kita sebut link. [9]

PHP

PHP adalah bahasa scripting yang menyatu dengan HTML dan dijalankan pada serverside. Artinya semua sintaks yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan pada server sedang yang dikirim ke browser hanya hasilnya saja. Ketika seorang pengguna internet membuka situs yang menggunakan fasilitas serverside scripting PHP, maka terlebih dahulu server yang bersangkutan akan memproses semua perintah PHP diserver lalu mengirimkan hasilnya dalam format TML ke web server pengguna internet tadi. Sehingga kode asli yang ditulis dengan PHP tidak terlihat di browser pengguna. [9]

HTML

Hypertext Markup Language adalah bahasa yang digunakan untuk membuat suatu situs web atau homepage. Setiap dokumen dalam web ditulis dalam format HTML. Semua format dokumen, *hyperlink* yang dapat diklik, gambar, dokumen multimedia *form* yang dapat diisi dan sebagainya didasarkan atas HTML. **TML** lebih menekankan pada penggambaran komponen-komponen struktur dan formatting di dalam halaman web daripada menentukan penampilannya, HTML tidak didesain untuk *dekstop publishing*, tetapi didesain sebagai bahasa pengkodean untuk *World Wide Web*. [9]

MySQL

MySQL adalah database yang cepat dan tangguh, sangat cocok jika digabungkan dengan php, dengan database kita dapat menyimpan, mencari dan mengklasifikasikan data dengan lebih akurat dan profesional. MySQL menggunakan SQL language (*Struktur Query Language*) artinya MySQL menggunakan query atau bahasa pemrograman yang sudah standar didalam dunia database. MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL. [9]

VISUAL STUDIO CODE

Visual Studio Code adalah kode editor sumber yang dikembangkan oleh Microsoft untuk Windows, Linux dan macOS. Ini termasuk dukungan untuk *debugging*, kontrol git yang tertanam dan GitHub, penyorotan sintaksis, penyelesaian kode cerdas, snippet, dan *refactoring* kode. Ini sangat dapat disesuaikan, memungkinkan pengguna untuk mengubah tema, pintasan *keyboard*, preferensi, dan menginstal ekstensi yang menambah fungsionalitas tambahan. [10]

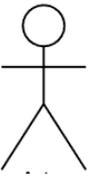
UML (Unified Modeling Language)

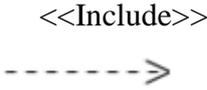
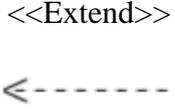
Yogi Dan Erfian menyatakan UML disebut sebagai bahasa pemodelan bukan metode. [11] Kebanyakan metode terdiri paling sedikit prinsip, bahasa pemodelan dan proses. Bahasa pemodelan (sebagian besar grafik) merupakan notasi dari metode yang digunakan untuk mendesain secara cepat. UML digunakan juga untuk memvisualisasikan software yang akan dibuat, dan mendokumentasikan bagian-bagian kecil dari sebuah software. UML terdiri dari beberapa diagram, yaitu:

a. 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 dibuat. Use case diagram juga bisa digunakan untuk mengetahui fungsi apa aja yang ada di dalam sebuah sistem dan juga mempresentasikan sebuah interaksi aktor dengan sistem.

Tabel 2. 1 Use Case Diagram

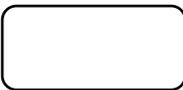
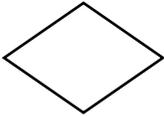
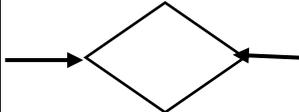
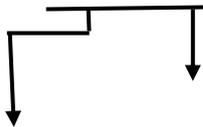
Nama	Simbol	Keterangan
Aktor		Aktor adalah pengguna sistem yang menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.

Use Case		Use case adalah urutan dari aksi-aksi yang ditampilkan system yang menghasilkan suatu hasil terukur bagi suatu actor.
Asosiasi		Asosiasi adalah komunikasi antara actor dan use case yang berpartisipasi pada use case diagram atau use case yang memiliki interaksi dengan actor.
Include		Sebagai syarat dijalankan use case ini arah panah include mengarah pada use case yang dipakai ataupun tambahan.
Extend		Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri meski tanpa use case tambahan itu. Arah panah mengarah pada use case yang ditambahkan.
Generalisasi		Hubungan antara generalisasi dan spesialisasi antara dua buah use case dimana fungsi yang satu merupakan fungsi yang lebih umum dari lainnya. Arah panah mengarah pada use case yang menjadi generalisasi.

b. Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis, Diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Komponen yang ada pada activity diagram antara lain :

Tabel 2. 2 Activity Diagram

Nama	Simbol	Keterangan
Activity		Menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh sistem.
Initial Activity		Menunjukkan awal aktivitas suatu sistem dimulai.
Final Activity		Menunjukkan bagian akhir dari aktivitas sebuah sistem.
Decision		Digunakan untuk menggambarkan test kondisi untuk memastikan bahwa control flow atau object flow mengalir lebih ke satu jalur. Jumlah jalur sesuai yang diinginkan.
Extend		Berfungsi menggabungkan flow yang dipecah oleh decision.
Synchronization Bar		Dibagi menjadi 2 yaitu fork dan join. Fork digunakan untuk memecah behaviour menjadi activity atau action yang paralel, sedangkan join untuk menggabungkan kembali activity atau action yang paralel.

Swimlanes		Swimlanes adalah Memecah activity diagram menjadi baris dan kolom untuk membagi tanggung jawab obyck-obyck yang melakukan aktivitas.
Control Flow		Control Flow adalah garis yang menghubungkan antar Activity Node.

c. Class Diagram

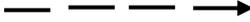
Class Diagram adalah diagram yang menggambarkan struktur, deskripsi, dan relasi antar class. Class terdiri atas nama, atribut, operasi / fungsi, dan relasi kelas tersebut. Macam-macam operasi dalam Class Diagram, yaitu :

1. Private adalah class diagram yang hanya dapat diakses oleh class itu sendiri.
2. Protected adalah class diagram hanya dapat diakses oleh class itu sendiri dan subclass-nya.
3. Public adalah class diagram dapat diakses oleh semua class.

Simbol dari Class Diagram, yaitu:

Tabel 2. 3 Class Diagram

Nama	Simbol	Keterangan
Association		Association menggambarkan hubungan antar objek dari class yang berbeda.
Directed Association		Directed Association merupakan relasi Association, namun hanya salah satu class saja yang dapat mengendalikan class lainnya,

		sedangkan class lainnya bersifat pasif.
Dependency		Relasi antara kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
Generalization		Generalization menggambarkan hubungan antara superclass dengan subclass. Superclass adalah kelas induk. Subclass adalah kelas anak dari kelas induk tertentu.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

ALAT PENELITIAN

Adapun alat yang digunakan untuk membantu pengerjaan penelitian ini sebagai berikut :

1. **Perangkat Keras (*Hardware*)**

Perangkat keras yang digunakan adalah sebagai berikut :

- A. Laptop Acer Aspire Fun S40
- B. Processor Intel ® Core™ i5-1135G7 @ 2.42 GHz
- C. 16 GB DDR4 Memory
- D. 512GB SSD m.2 NVMe
- E. Dan beberapa perangkat keras pendukung lainnya.

2. **Perangkat Lunak (*Software*)**

- A. Sistem Operasi Windows 10 Home 64-bit
- B. Visual Studio Code
- C. Database MySQL
- D. Dan beberapa perangkat lunak pendukung lainnya.

Penulis menggunakan spesifikasi diatas karena alat bantu penelitian tersebut yang penulis miliki saat melakukan penelitian ini.

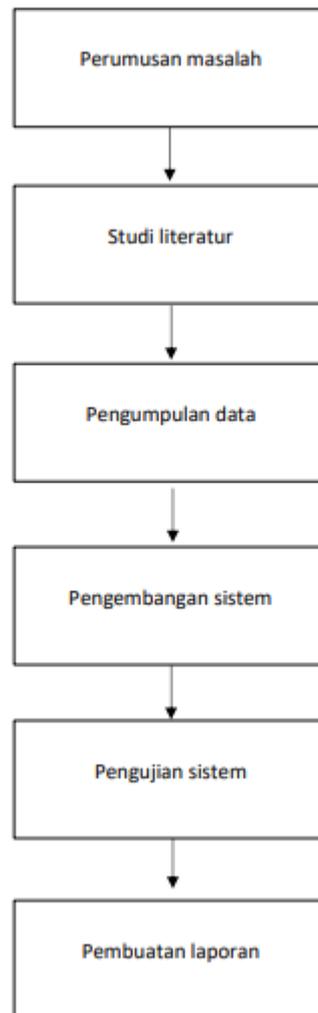
BAHAN PENELITIAN

- 1. Kertas A4
- 2. Data yang diperoleh dari PT. AGROWIYANA cabang Jambi
- 3. Literatur-Literatur yang berupa landasan teori yang dipegang penulis dalam menyelesaikan penelitian dan data-data yang diperlukan lainnya.

KERANGKA KERJA PENELITIAN

Kerangka kerja penelitian merupakan langkah-langkah yang akan digunakan sebagai acuan atau pedoman dalam agenda penelitian yang akan dilakukan agar penulis dapat melakukan penelitian secara terstruktur dan dapat

menyelesaikan penelitian tepat pada waktunya. Adapun kerangka kerja penelitian yang digunakan, dapat tergambaran seperti gambar dibawah ini :



Gambar 3.1 Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan Gambar 3.1 dapat diuraikan masing-masing pembahasan dari tahapan-tahapan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Perumusan Masalah

Tahap ini merupakan tahap yang paling penting dalam proses penelitian, karena semua jalannya penelitian akan dituntun oleh perumusan masalah. Tanpa adanya perumusan masalah yang jelas, peneliti akan kehilangan arah dalam melakukan penelitian.

2. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pencarian landasan-landasan teori yang diperoleh dari berbagai buku dan juga internet untuk melengkapi konsep dan teori penelitian ini, sehingga memiliki landasan dan keilmuan yang baik dan sesuai.

3. Pengumpulan Data

Dalam tahapan ini penulis menggunakan metode wawancara untuk pengumpulan data, yaitu melakukan wawancara terhadap narasumber Bapak SULHAN ISKANDAR S.Kom sebagai IT Officer PT AGROWIYANA yang berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai objek penelitian. Kemudian data tersebut digunakan untuk membantu dalam mengerjakan penelitian.

4. Pengembangan Sistem

Dalam tahap ini penulis menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada. Sistem yang lama perlu diperbaiki atau diganti disebabkan beberapa hal dan dengan menggunakan metode yang telah dipilih.

5. Pengujian Sistem

Pada tahap ini sistem diuji dan diaplikasikan untuk menunjukkan kesesuaian sistem dengan persoalan.

6. Pembuatan Laporan

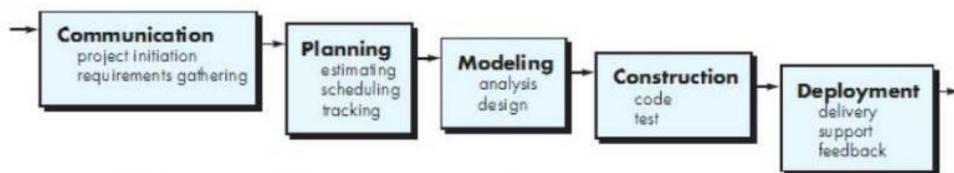
Dalam tahap ini penulis menarik kesimpulan dari fungsi sistem yang sedang berjalan sampai dengan sistem yang telah dikembangkan dan membuatnya dalam bentuk laporan.

3.1 METODE PENGEMBANGAN SISTEM

Dalam pengembangan suatu sistem seharusnya memiliki kerangka kerja penelitian yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan sistem perangkat lunak. Dengan pengembangan sistem yang baik, maka diharapkan suatu sistem yang akan dikembangkan dapat mencapai sasaran atau tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Adapun metode pengembangan sistem yang penulis gunakan dalam pembuatan laporan penelitian ini adalah metode *waterfall* yang mengacu pada bidang Rekayasa Perangkat Lunak.

Alasan penulis menggunakan metode *waterfall* selain karena pengaplikasian menggunakan metode ini mudah, kelebihan dari metode ini adalah ketika semua kebutuhan sistem dapat didefinisikan secara keseluruhan, dan benar diawal proyek, maka pengerjaan dapat berjalan baik serta lebih ekonomis dalam hal uang, usaha dan waktu. Tahapan metode waterfall dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.2 Metode Waterfall (Solichin, 2016)

Menurut Pressman dan Maxim metode waterfall terdiri dari 5 tahap sebagai berikut: (Meri & Arief, 2020)

A. *Communication*

Tahap *communication* merupakan tahap pertama dalam metode waterfall. Pada tahap ini, seluruh kebutuhan dan data-data yang diperlukan dalam pengembangan perangkat lunak dikumpulkan.

B. *Planning*

Tahap *planning* merupakan tahap untuk perencanaan pengembangan perangkat lunak, mulai dari estimasi waktu pengembangan perangkat lunak, penjadwalan pengembangan perangkat lunak, hingga pelacakan pengembangan perangkat lunak.

C. *Modeling*

Tahap *modelling* merupakan tahap pemodelan perangkat lunak yang berisi analisis dari kebutuhan perangkat lunak hingga desain sistem perangkat lunak. Pada tahap ini dibuat berbagai diagram yang dapat

menggambarkan cara kerja sistem, tampilan sistem, dan algoritma sistem.

D. Construction

Tahap *Construction* merupakan tahap untuk mengubah desain sistem yang telah dibuat pada tahap sebelumnya menjadi baris-baris kode. Pengujian kode sistem juga termasuk pada tahap ini. Metode pengujian sistem yang digunakan adalah *Black Box Testing* dan *White Box Testing*. *Black Box Testing* adalah pengujian yang dilakukan untuk mengamati hasil *input* dan *output* dari perangkat lunak tanpa mengetahui struktur kode dari perangkat lunak. Sedangkan *White Box Testing* adalah pengujian yang dilakukan untuk menguji perangkat lunak dengan cara menganalisa dan meneliti struktur *internal* dan kode dari perangkat lunak.

E. Deployment

Tahap *deployment* merupakan tahap untuk mempublikasikan perangkat lunak yang telah dibuat kepada pengguna. Dalam tahap ini, pengguna dapat memberikan feedback terhadap perangkat lunak yang telah dibuat untuk menjadi lebih baik.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan semua proses pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rizky Kartiwan. (2019). Aplikasi Pengelolaan Dokumen Berbasis Web Menggunakan Php Dan Mysql Dengan Menggunakan Metode Prototype. *vol. 20, no. 1*.
- [2] Khaerul Anam, A. T. (2018). ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WEB PADA MI AL-MURSYIDIYYAH AL-'ASYIROTUSSYAFI'IYYAH. *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA VOL 11 NO. 2*.
- [3] Meri, A., & Arief, B. (2020). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Bengkel Berbasis Web (Studi Kasus: Bengkel Anugrah). *Jurnal Madani., Vol. 3, No. 1, 1-12*.
- [4] Solichin, A. (2016). Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL.
- [5] Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi Peminjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti.
- [6] Berlianty, T. (2015). Aplikasi Pembelajaran Mari Mengenal Waktu sebagai Alternatif Pembelajaran untuk Anak Kelas Satu Sekolah Dasar.
- [7] Siti, A. (2017). PERANCANGAN SISTEM ORDER DAN TRACKING PENGIRIMAN KENDARAAN SECARA ONLINE BERBASIS PHP DAN MYSQL PADA PT. WIRA GRANADA LESTARI.
- [8] Zalfie, A., & Nurmali, S. Y. (2020). SISTEM INFORMASI MAIL TRACKING SECARA ONLINE PADA BADAN KEPEGAWAIAN DAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA (BKPSDM) KABUPATEN ACEH BESAR. *Journal of Informatics and Computer Science Vol. 6 No. 2*.
- [9] Fauzi, W. S. (2015). SISTEM INFORMASI PENJUALAN PRODUK BERBASIS WEB PADA CHANEL DISTRO PRINGSEWU. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model) Volume 4*.
- [10] Agustini, W. J. (2019). Sistem E-Learning Do'a dan Iqro' dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi Vol. 1 No. 3, 154-159*.
- [11] Y, A. Pratama, & E, Junianto. (2016). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Ginjal Dan Saluran Kemih Dengan Metode Breadth First Search. *J. Inform, vol. 2, no. 1*.

