

**PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN DAN  
PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON PADA HALL C7  
JAMBI BERBASIS WEB**

**PROPOSAL TUGAS AKHIR**



**Diajukan Oleh :**

Sandi Pramadi

8020190245

Untuk Persyaratan Penelitian Dan Penulisan Tugas Akhir  
Sebagai Akhir Proses Studi Strata 1

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOPUTER  
UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA  
2022**

## PERNYATAAN HASIL EVALUASI

NIM : 8020190245  
NAMA : Sandi Pramadi  
PRODI : ~~SI~~ / TI / ~~SK~~ \*)  
JUDUL : Perancangan Aplikasi Pemesanan Dan Penyewaan Lapangan  
Badminton Pada Hall C7 Jambi Berbasis Web.

Hasil Evaluasi : Disetujui / Disetujui dengan perbaikan / Ditolak \*)

1. Catatan :

Alasan penolakan proposal Tugas Akhir :

- Proyek Tugas Akhir tidak relevan dengan program studi.
- Pernah ada topik sejenis.
- Metode utama telah banyak dipakai.
- Metode yang dipakai tidak jelas.
- Masalah terlalu sempit.
- .....

2. Proposal Tugas Akhir ini harus dilampirkan pada laporan Tugas Akhir.

Mengetahui,  
Ketua Tim Tugas Akhir  
Program Studi Teknik Informatika

---

\*) Coret yang tidak perlu

## **IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN**

Judul Proposal : Perancangan Aplikasi Pemesanan Dan Penyewaan  
Lapangan Badminton Pada Hall C7 Jambi Berbasis Web.

Program Studi : Teknik Informatika

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

- a. Nama Lengkap : Sandi Pramadi
- b. NIM : 8020190245
- c. Jenis Kelamin : Laki-Laki
- d. Tempat/Tgl. Lahir : Pandan Jaya, 25 Januari 2000
- e. Alamat : RT. 021, RW. 004, Kel. Pandan  
Jaya, Kec. Geragai, Kab. Tanjung  
Jabung Timur, Prov. Jambi.
- f. No. Telepon : 082269811152
- g. Email : sandipramadi.13@gmail.com

## **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong manusia untuk melakukan segala hal secara cepat dan akurat, serta sesuai dengan kebutuhannya, maka dalam hal yang seperti ini teknologi informasi sangat diperlukan dalam pemrosesan informasi, serta mempermudah atau mempercepat proses kinerja.

Penggunaan komputer telah digunakan diberbagai bidang salah satunya bidang usaha untuk meringankan pekerjaan dan memberikan informasi yang cepat dan tepat, salah satau bidang usaha yang menggunakan peranan komputer adalah bidang jasa penyewaan lapangan badminton yang membutuhkan pengolahan data untuk penyewaan lapangan dan memberikan informasi-informasi yang dapat meningkatkan layanan yang diberikan kepada pelanggan.

Hall C7 Jambi beralamat di Jl. Pattimura, Kel. Rawasari, Kec. Alam Barajo, Kota Jambi, merupakan salah satu lapangan badminton yang ada di kota Jambi. Pada Hall C7 Jambi, untuk pengolahan data pemesanan dan penyewaan lapangan yang berjalan saat ini masih dilakukan dengan cara pencatatan agenda, hal seperti itu masih di anggap kurang efisien terhadap waktu dan kurang efektif terhadap pengolahan data seperti sulit melakukan pencarian dan pengolahan data untuk penyewaan dan pembayaran lapangan sehingga menimbulkan masalah seperti sering terjadinya kesalahan dalam pencatatan dan perhitungan data pemesanan, penyewaan, dan pembayaran lapangan sehingga terkadang terjadi komplain dari pihak penyewa lapangan dan terjadinya kesulitan untuk mengecek status data penyewaan lapangan yang mana yang telah dibooking dan mana yang belum dibooking sehingga sering terjadi penyewaan lapangan di lapangan yang sama dan waktu yang sama. Saat ini proses pemesanan hanya dapat dilakukan dengan datang ke tempat ataupun melalui telepon yang menyebabkan sulitnya meningkatkan data pemesanan lapangan secara signifikan dan terjadinya keterlambatan pembuatan laporan yang diserahkan kepada pemilik lapangan. Oleh karena itu, dibutuhkan website yang dapat memudahkan pemesanan dan penyewaan lapangan secara online yang dapat meningkatkan jumlah pesanan dan membantu pengolahan data

yang dapat meningkat layanan kepada pelanggan serta membantu memberikan informasi lapangan badminton menjadi lebih luas dan lebih detail.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka penulis ingin menuangkannya dalam sebuah penulisan Tugas Akhir/Skripsi yang berjudul : **“Perancangan Aplikasi Pemesanan Dan Penyewaan Lapangan Badminton Pada Hall C7 Jambi Berbasis Web”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa pokok permasalahan yang akan di teliti adalah bagaimana merancang aplikasi pemesanan dan penyewaan lapangan badminton pada Hall C7 Jambi berbasis web?

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah yang di tentukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini membahas mengenai pemesanan dan penyewaan lapangan badminton secara online (melalui website) dan offline (datang ke tempat secara langsung), data pembayaran serta laporan-laporan yang diserahkan kepada pemilik Hall C7 Jambi.
2. Sistem ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dan database MySQL.
3. Pemodelan sistem menggunakan usecase diagram, activity diagram, class diagram dan metode pengembangan sistem dengan model waterfall.

## **1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu sebagai berikut :

1. Menganalisis dan mempelajari sistem yang sedang berjalan tentang pemesanan dan penyewaan lapangan badminton pada Hall C7 Jambi.

2. Merancang aplikasi pemesanan dan penyewaan lapangan badminton berbasis website pada Hall C7 Jambi dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat memudahkan Hall C7 Jambi dalam mengelola data penyewaan dan pembayaran lapangan badminton serta dalam pembuatan laporan yang dibutuhkan.
2. Memberikan pelayanan yang lebih baik dan informasi yang lebih cepat dan akurat kepada pelanggan, serta memudahkan dalam melakukan pemesanan dan penyewaan lapangan badminton.

### **1.5 Landasan Teori**

#### **1.5.1 Perancangan**

Perancangan secara umum merupakan perumusan suatu konsep dan ide yang baru atau memodifikasi konsep dan ide yang ada dengan metode-metode yang baru dalam usaha memenuhi kebutuhan manusia. Berikut terdapat berbagai pengertian perancangan dari beberapa ahli antara lain :

Menurut Mohamad Subhan “Perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis sistem”[1].

Menurut Soetam Rizky “Perancangan adalah sebuah proses yang mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya”[2].

Sedangkan menurut Roger S. Pressman “Perancangan sesungguhnya merupakan aktivitas rekayasa perangkat lunak yang dimaksudkan untuk membuat keputusan-keputusan utama sering kali bersifat struktural”[3].

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah suatu gambaran dari sistem yang menyangkut dengan komponen-komponen

yang terpisah menjadi satu kesatuan sehingga dapat menghasilkan sistem yang sesuai dengan hasil dari tahap analisa sistem untuk pemecahan masalah.

### **1.5.2 Aplikasi**

Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Berikut ini merupakan beberapa penjelasan mengenai aplikasi, antara lain :

Aplikasi dapat diartikan sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia[4].

Aplikasi adalah suatu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan[5].

merupakan sebuah perangkat lunak yang digabungkan penggunaannya dengan perangkat keras yang akan menjalankan perintah atau instruksi dari penggunaanya dalam mengolah kata, pengolah angka, dan lain sebagainya[6].

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi merupakan perangkat lunak atau kumpulan program yang memiliki tujuan dan aktivitas untuk melakukan pekerjaan tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas pemakai komputer.

Klasifikasi aplikasi dapat digolongkan menjadi beberapa kelas, yaitu :

1. Perangkat lunak perusahaan (enterprise).

Aplikasi yang digunakan perusahaan untuk melakukan pengorganisasian kegiatan perusahaan.

2. Perangkat lunak infrastruktur perusahaan.

Aplikasi yang dibuat untuk menyediakan kemampuan-kemampuan umum yang dibutuhkan untuk membantu perangkat lunak perusahaan.

3. Perangkat lunak informasi kerja.

Aplikasi yang biasa dipakai untuk menunjukkan kebutuhan individual untuk membuat dan mengelola informasi.

4. Perangkat lunak media dan hiburan.

Aplikasi yang biasa digunakan untuk mengakses konten tanpa editing, tapi bisa saja termasuk software yang memungkinkan mengedit konten.

5. Perangkat lunak pendidikan.

Aplikasi yang menampilkan konten mengenai pendidikan.

6. Perangkat lunak pengembangan media.

Aplikasi yang digunakan untuk menunjukkan kebutuhan individu untuk menghasilkan media cetak dan elektronik.

7. Perangkat lunak pengembangan produk.

Aplikasi yang biasa digunakan untuk pengembangan produk hardware dan software.

### **1.5.3 Pemesanan**

Pemesanan merupakan suatu aktifitas yang dilakukan konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen pada perusahaan harus memiliki sistem pemesanan yang baik. Dan berikut ini merupakan beberapa penjelasan mengenai pemesanan, antara lain :

Pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik[7].

Pemesanan adalah suatu perjanjian pemesanan yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih yaitu pemberi dan pemakai jasa dan atau barang untuk memenuhi kebutuhannya sehingga dapat digunakan. Perjanjian pemesanan tersebut dapat berupa atas pemesanan barang, ruangan, tempat duduk, kamar dan lainnya pada periode waktu tertentu[8].

Dari definisi-definisi para pakar dapat disimpulkan bahwa pemesanan adalah proses, perbuatan ataupun cara untuk meminta barang ataupun jasa untuk kebutuhan hidup manusia.

### **1.5.4 Penyewaan**

Penyewaan merupakan sebuah persetujuan di mana sebuah pembayaran dilakukan atas penggunaan suatu barang atau properti secara sementara oleh orang lain. Barang yang dapat disewa bermacam-macam, tarif dan lama sewa juga

bermacam-macam. Dan berikut ini pengertian penyewaan menurut para ahli, antara lain :

Menurut Sadono Sukirno (2011) dalam jurnal Megawati, Mira Alhumaira, dan Tari Rezti Aprianty (2015) menyatakan bahwa “sewa adalah bagian pembayaran ke atas sesuatu faktor produksi yang melebihi dari pendapatan yang diterimanya dari pilihan pekerjaan lain yang terbaik yang mungkin dilakukannya”[9].

Menurut Kimmel (2011) dalam jurnal Wendi Wirasta dan Imam Febriansyah (2014), menyatakan bahwa “Penyewaan adalah perjanjian dimana pemilik dari aset perusahaan memungkinkan pihak lain untuk menggunakan aset yang ada untuk jangka waktu tertentu pada harga yang telah disepakati”[10].

Menurut penjelesaan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa sewa adalah harga yang dibayar ke atas penggunaan tanah dan faktor-faktor produksi lainnya yang jumlah penawarannya tidak dapat ditambah.

### **1.5.5 Database**

Database atau basis data adalah kumpulan data (elementer) yang secara logik berakitan dalam mempresentasi fenomena/fakta secara terstruktur dalam domain tertentu 12 untuk mendukung aplikasi pada sistem tertentu. Ada beberapa definisi database atau basis data dari para pakar namun memiliki maksud dan tujuan yang sama.

Database (Basis Data) merupakan kumpulan data yang saling berhubungan. Terdapat struktur baris dan kolom dalam database yang akan menampung record-record data website[11].

Database didefinisikan sebagai kumpulan data yang terintegrasi dan diatur sedemikian rupa sehingga data tersebut dapat dimanipulasi, diambil, dan dicari secara tepat[12].

Berdasarkan dari definisi para pakar dapat disimpulkan bahwa database merupakan himpunan kelompok data yang saling berhubungan yang diorganisasikan sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.

### **1.5.6 Internet**

Internet adalah singkatan dari Interconnected Network yang merupakan sebuah sistem komunikasi yang mampu menghubungkan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia, dimana jaringan ini juga dapat dilihat sebagai sumber daya informasi yang dapat dengan mudah diakses dari jarak yang jauh hanya dengan menggunakan saluran telepon lokal, satelit atau sistem telekomunikasi lainnya. Ada beberapa definisi tentang internet antara lain sebagai berikut :

Menurut Janner Simarmata “Internet adalah kelompok atau kumpulan jutaan komputer”[13].

Internet atau internetwork adalah sekumpulan jaringan berbeda yang saling terhubung bersama satu kesatuan dengan menggunakan berbagai macam protocol, salah satu adalah protocol TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol)[14].

Berdasarkan definisi tersebut disimpulkan bahwa internet adalah suatu jaringan yang dapat menghubungkan komputer di seluruh dunia, dimana segala informasi bisa dengan mudah didapat melalui internet.

### **1.5.7 World Wide Web**

WWW (world wide web) atau yang sering disebut web saja merupakan sumber informasi dan aplikasi yang paling populer, berikut ini ada beberapa definisi WWW menurut para ahli, diantaranya adalah :

World Wide Web (WWW), sering disingkat dengan web, adalah suatu layanan di dalam jaringan internet yang berupa ruang informasi. Dengan adanya web, user dapat memperoleh atau menemukan informasi yang diinginkan dengan cara mengikuti link (hyperlink) yang disediakan di dalam dokumen yang ditampilkan oleh aplikasi web browser”[12].

World Wide Web atau biasa disingkat WWW merupakan kumpulan situs web yang dapat diakses di internet yang berisikan semua informasi yang dibutuhkan semua pengguna internet[15].

Web adalah sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah server web internet yang disajikan dalam bentuk hiperteks[13].

Dari pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa WWW adalah sekumpulan halaman yang menampilkan konten atau sesuatu yang bisa diakses atau dibuka apabila kita mengakses internet.

Beberapa keuntungan yang diperoleh dari layanan web, diantaranya[12] :

1. Informasi mudah didistribusikan dan dapat diakses oleh semua pengguna internet di seluruh dunia.
2. Konfigurasi server dapat dilakukan secara lebih mudah.
3. Instalasi (upload) aplikasi hanya dilakukan sekali, tanpa harus melakukan instalasi aplikasi di setiap komputer user yang ingin mengakses aplikasi tersebut.
4. Tidak tergantung pada platform, artinya informasi maupun aplikasi dapat diakses dari komputer yang memiliki sistem operasi berbeda.

## **1.6 Metodologi Penelitian**

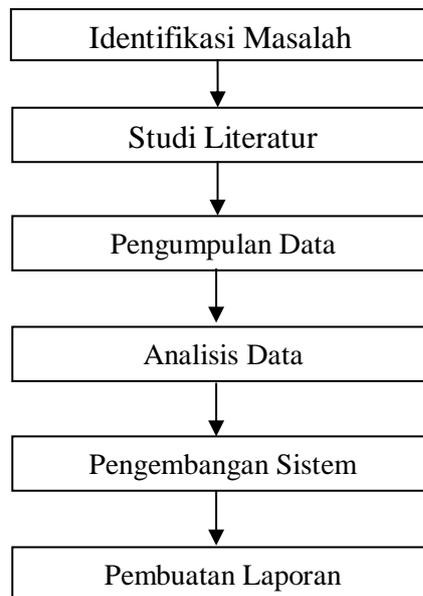
### **1.6.1 Alat Dan Bahan Penelitian**

Adapun alat yang digunakan dalam melakukan pengembangan sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Perangkat Keras (Hardware).
  - Laptop Asus dengan spesifikasi *Processor Intel(R) Celeron(R) CPU N3350 @ 1.10GHz 1.10 GHz*, RAM 4,00 GB, HDD 500 GB.
  - Satu unit printer Epson L350.
  - Dan beberapa perangkat keras pendukung lainnya.
2. Perangkat Lunak (Software).
  - Sistem Operasi Windows 10 64-bit.
  - Microsoft Office 2019.
  - Google Chrome.
  - XAMPP.
  - Dan beberapa perangkat lunak pendukung lainnya.

### 1.6.2 Kerangka Kerja Penelitian

Untuk membantu dalam penyusunan penelitian ini, maka perlu adanya susunan kerangka kerja (framework) yang jelas tahapan-tahapannya. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas. Adapun kerangka kerja penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :



**Gambar 1.1 Kerangka Kerja Penelitian**

Berdasarkan kerangka kerja penelitian yang telah digambarkan diatas, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam penelitian adalah sebagai berikut :

#### 1. Identifikasi Masalah.

Pada tahap ini penulis mengidentifikasi masalah yang terjadi pada Hall C7 Jambi yaitu sering terjadi kesalahan dalam pengolahan data penyewaan lapangan badminton seperti salah pencatatan data lapangan, data penyewa, perhitungan biaya penyewaan dan pembayaran yang dapat mengurangi layanan yang diberikan kepada penyewa atau member, terjadinya kesulitan dalam penyediaan laporan-laporan yang diberikan kepada pemilik seperti laporan penyewaan lapangan yang harus direkap setiap harinya, dan belum

adanya media promosi dan penyewaan lapangan secara online yang dapat membantu meningkatkan pendapatan Hall C7 Jambi.

## 2. Studi Literatur.

Pada langkah ini penulis melakukan pencarian landasan-landasan teori yang diperoleh dari berbagai buku, jurnal dan juga sumber dari internet yang layak diangkat sesuai dengan topik penelitian untuk dipahami dan dipelajari.

## 3. Pengumpulan Data.

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode wawancara dengan pemilik dari Hall C7 Jambi dan observasi ke tempat untuk mengetahui proses yang terjadi mengenai pengolahan data penyewaan yang sedang berjalan serta melakukan analisis dokumen untuk mencari data-data yang relevan dengan penulis. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan 3 metode pengumpulan data, yaitu :

### a. Wawancara (Interview).

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti secara tatap muka antara peneliti dengan responden untuk mendapatkan suatu informasi secara lisan dengan tujuan untuk memperoleh keterangan-keterangan yang akurat, dapat dipercaya, dan bertanggung jawab terhadap kebenaran fakta mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang di angkat. Peneliti melakukan wawancara pada pemilik dan karyawan dari Hall C7 Jambi.

### b. Pengamatan Langsung (Observation).

Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap proses pengelolaan data sehingga penulis dapat memahami proses yang sedang berjalan pada Hall C7 Jambi.

### c. Analisis Dokumen.

Penulis melakukan analisis dari dokumen-dokumen yang ada pada Hall C7 Jambi, seperti laporan harian penyewaan dan nota penyewaan lapangan badminton dan penulis mendapatkan bahwa

sistem yang sedang berjalan masih secara manual dengan menulis data tersebut ke dalam agenda ataupun buku besar.

4. Analisis Data.

Pada tahap ini penulis menganalisis data yang ada kemudian membuat kebutuhan sistem yang akan dirancang dan penulis membuat analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional sistem sesuai dengan kebutuhannya.

5. Pengembangan Sistem.

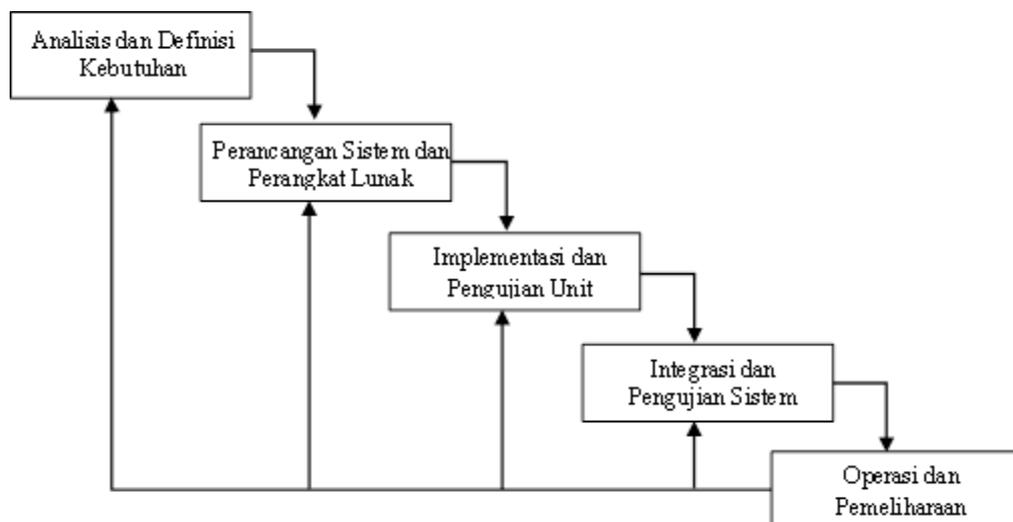
Pada tahap ini penulis melakukan pengembangan sistem dengan metode waterfall, karena metode tersebut pengaplikasiannya lebih sistematis dan lebih efektif dalam pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

6. Pembuatan Laporan

Pada tahap ini penulis membuat laporan dari tugas akhir yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pemesanan Dan Penyewaan Lapangan Badminton Pada Hall C7 Jambi Berbasis Web”.

### 1.6.3 Metode Pengembangan Sistem

Penulis menggunakan model air terjun (waterfall) dalam tahap pengembangan sistem dikarenakan pengaplikasiannya mudah dan sistematis. Adapun model waterfall yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 1.2 :



Gambar 1.2 Model Waterfall[16]

Adapun penjelasan dari metode pengembangan sistem yang terdapat pada Gambar 1.2 diatas adalah sebagai berikut :

1. Analisis Dan Definisi Keubtuhan.

Pada tahap analisis ini penulis akan melakukan pengamatan secara langsung terhadap Hall C7 Jambi dan menganalisa kekurangan dan kelemahan yang ada serta mendefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh perangkat lunak yang akan dibangun.

2. Perancangan Sistem Dan Perangkat Lunak.

Pada tahap setelah menganalisis kebutuhan, penulis melakukan desian sistem yang diperlukan seperti perancangan pemodelan sistem seperti use case diagram, activity diagram, dan class diagram. Dan penulis juga merancang interface aplikasi dengan perancangan input output serta perancangan struktur data.

3. Implementasi Dan Pengujian Unit.

Pada tahap ini sistem yang telah dirancang, diimplementasikan dengan menggunakan program bantu yaitu PHP dan DBMS MySQL, kemudian dilakukan pengujian terhadap tiap - tiap unit atau modul yang telah dibuat.

4. Integrasi Dan Pengujian Sistem.

Pada tahap ini dilakukan pengujian menggunakan metode pengujian white box dimana penulis melakukan pengecekan kode-kode program PHP yang ada dan black box dimana penulis melakukan pengecekan hasil keluaran dari aplikasi dan apabila hasil keluar tidak sesuai atau terjadi kesalahan maka penulis melakukan perbaikan agar hasil keluar dari aplikasi sesuai dengan hasil yang diharapkan.

5. Operasi Dan Pemeliharaan

Tahap ini merupakan tahapan terakhir dari proses *waterfall* dimana sistem tersebut sudah sesuai dengan yang diharapkan dan telah diterapkan sehingga sistem harus dipelihara dan dilakukan perawatan.

Dari penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa pemodelan *waterfall* terdiri dari 5 tahapan. Namun Pada penelitian ini, peneliti hanya melakukan proses



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Subhan, *Analisa Perancangan Sistem*. 2012.
- [2] S. Rizky, *Rekayasa Perangkat Lunak*. 2014.
- [3] Roger S. Pressman, *Software engineering*. 2010.
- [4] B. Huda and B. Priyatna, “Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-commerce,” *Systematics*, vol. 1, no. 2, p. 82, 2019, doi: 10.35706/sys.v1i2.2076.
- [5] H. Abdurahman and A. R. Riswaya, “Aplikasi Pinjaman Pembayaran Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti STMIK Mardira Indonesia, Bandung,” *J. Comput. Bisnis*, vol. 8, no. 2, p. 62, 2014.
- [6] S. I. R. Sarmidi, “Jurnal manajemen dan teknik informatika,” *Ranc. Bangun Sist. Inf. Pengolah. Bank Sampah Puspasari Kec. Purbaratu Kota Tasikmalaya*, vol. 02, no. 01, p. 103, 2018.
- [7] F. Rahman and Santoso, “Aplikasi pemesanan undangan online,” *Sains dan Inform.*, vol. 1, no. 2, p. 79, 2015.
- [8] J. S. Pasaribu, “Pembuatan Aplikasi Pemesanan Banner Di Warna Print Kota Cimahi,” *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 7, no. 2, p. 140, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol7.iss2.2021.551.
- [9] dan T. R. A. Megawati, Mira Alhumaira, “Sistem Informaasi PT. Heng Sun Mulia Pratama Jambi Menggunakan PHP dan MySQL,” *Palembang STMIK Politek. Palcomtech Palembang*, 2015.
- [10] Wendi Wirasta dan Imam Febriansyah, “Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Alat-Alat Pesta Berbasis Web Di Narda Pesta,” *Jakarta : STMIK LPKIA*.
- [11] P. Farisi, “Proyek Membuat Website Jejaring Sosial Dengan Joomla!,” *Yogyakarta : Lokomedia*, p. 4, 2011.
- [12] B. Raharjo, “Membuat Database Menggunakan MySQL,” *Bandung Inform. Bandung*, pp. 2–3, 2011.
- [13] Janner Simarmata, “Rekayasa Web,” *Yogyakarta CV Andi Offset*, p. 47,

2010.

- [14] M. Shalahuddin dan Rosa A. S., “Java di WEB,” *Bandung Inform. Bandung*, p. 3, 2008.
- [15] M. Rudyanto Arief, “Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL,” *Yogyakarta CV. Andi Offset*, p. 8, 2011.
- [16] A. Mulyanto, “Sistem Informasi Konsep & Aplikasi,” *Yogyakarta : Pustaka Pelajar*, 2009.