

Design and Development of an Application for Recording Income and Expenditure Data at Darrell's Cake Shop Prabumulih City

Nadyah Seftivia^{1*)}, Muchlis²⁾, Nurmayanti³⁾

¹⁾²⁾³⁾ Program Studi Komputerisasi Akuntansi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Prabumulih

^{*)}Correspondence author: nadyahseftivia28@gmail.com, Prabumulih, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.37012/jtik.v11i1.2275>

Abstract

Technology is a combination of skills, knowledge, equipment, machines and computers used to design, produce and distribute goods and services. These technological advances have made many companies, organizations, traders and agencies use computer-based technology so that their work is more effective and efficient. Many institutions or traders have used the system to record their income and expenses. Technological advances have made many companies, organizations, traders and agencies use computer-based technology so that work is more effective and efficient. Darrell's Cake Shop is part of the ready-made food industry which is one of the centers for typical souvenirs in Prabumulih City. There are two ways to sell at the Darell Cake Shop, the first is for consumers to come to the shop, and the second is to order online. The process of recording income and expenditure data is still done manually by writing in a book, this is of course less effective which will cause errors and difficulties in finding out income and expenditure reports. The aim of this research is to create an application for recording income and expenditure data at Darrell's Cake Shop, Prabumulih City. The research method uses a qualitative descriptive method with data collection techniques in the form of interviews, observation and literature study. Data types consist of qualitative data and data sources consist of primary data and secondary data. Waterfall development method. This application was built on the basis of the Visual Basic programming language. Net designed using Microsoft Visual Studio 2010.

Keywords: Revenue and Expenditure Data Recording Application, Microsoft Visual Basic, MySQL Database, Waterfall.

Abstrak

Teknologi merupakan sebuah kombinasi dari keahlian, pengetahuan, peralatan, mesin dan komputer yang digunakan untuk mendesain, memproduksi, dan mendistribusikan barang dan jasa. Kemajuan teknologi ini membuat banyak perusahaan, organisasi, pedagang, maupun instansi menggunakan teknologi berbasis komputer sehingga pekerjaan lebih efektif dan efisien. Banyak lembaga atau Pedagang yang telah menggunakan sistem dalam pencatatan pendapatan dan pengeluarannya. Kemajuan teknologi membuat banyak perusahaan, organisasi, pedagang, maupun instansi menggunakan teknologi berbasis komputer sehingga pekerjaan lebih efektif dan efisien. Toko Kue Darrell merupakan bagian dari bidang industri makanan jadi yang merupakan salah satu pusat oleh-oleh khas Kota Prabumulih. Proses penjualan pada Toko Kue Darell ada dua cara, yang pertama konsumen mendatangi toko, dan yang kedua pesan melalui online. Proses pencatatan data pendapatan dan pengeluaran masih dilakukan secara manual dengan cara menulis pada buku, hal ini tentunya kurang efektif yang akan menyebabkan kekeliruan dan kesulitan untuk mengetahui laporan pendapatan dan pengeluaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi pencatatan data pendapatan dan pengeluaran pada Toko Kue Darrell Kota Prabumulih. Metode penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan

teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan studi pustaka. Jenis data terdiri dari data kualitatif serta sumber data terdiri dari data primer dan data skunder. Metode pengembangan waterfall. Aplikasi ini dibangun dengan basis bahasa pemrograman Visual Basic. Net yang dirancang menggunakan Microsoft Visual Studio 2010.

Kata Kunci: Aplikasi Pencatatan Data Pendapatan dan Pengeluaran, *Microsoft Visual Basic*, *Database MySQL*, *Waterfall*.

PENDAHULUAN

Menurut Julia dan Jiddal Masyruroh (2022:4) Teknologi merupakan sebuah kombinasi dari keahlian, pengetahuan, peralatan, mesin dan komputer yang digunakan untuk mendesain, memproduksi, dan mendistribusikan barang dan jasa. Kemajuan teknologi ini membuat banyak perusahaan, organisasi, pedagang, maupun instansi menggunakan teknologi berbasis komputer sehingga pekerjaan lebih efektif dan efisien. Banyak lembaga atau Pedagang yang telah menggunakan sistem dalam pencatatan pendapatan dan pengeluarannya.

Toko Kue Darrell merupakan bagian dari bidang industri makanan jadi yang memanfaatkan tepung terigu sebagai bahan baku utama dalam proses produksinya, yang merupakan salah satu pusat oleh-oleh khas Kota Prabumulih yang menyediakan bolu, kue, pempek, pudding, cake, snack dan es seperti bolu gulung, lapis selai nanas, masubah, lapis kojo, lapis legit, cake marmer, pudding lumut, es jelly pandan, pai susu, pempek telur dan masih banyak lagi. Alamat Toko Kue Darrell di Jalan Krakatau No. 286 RT 02 RW 07 Kelurahan Gunung Ibul Utara, Kecamatan Prabumulih Timur, Kota Prabumulih. Proses penjualan pada Toko Kue Darell ada dua cara, yang pertama bermula pada konsumen mendatangi toko untuk memilih kue ataupun roti yang diinginkan oleh konsumen, kemudian cara yang kedua bermula pada konsumen melakukan pemesanan menggunakan aplikasi *grab*, *instagram*, *facebook*, *whatsapp* dan bisa dikirim ke luar kota melalui travel yang akan diantarkan langsung sesuai dengan permintaan konsumen. Setiap pembayaran yang masuk akan langsung dicatat pada bagian kasir begitu juga dengan setiap pengeluaran yang terjadi seperti biaya bahan baku, biaya gas, biaya listrik, biaya pembelian atau memperbaiki mesin dan gaji karyawan, setiap adanya pengeluaran akan langsung dilaporkan kepada bagian

kasir. Proses pencatatan data pendapatan dan pengeluaran masih dilakukan secara manual dengan cara menulis pada buku, hal ini tentunya kurang efektif yang akan menyebabkan kekeliruan dan kesulitan untuk mengetahui pendapatan dan pengeluaran, karena setelah melakukan pencatatan secara manual kemudian bagian kasir memberikan buku yang berisi pendapatan dan pengeluaran tersebut langsung diberikan kepada pemilik Toko Kue Darrell setiap hari setelah toko tutup.

Berdasarkan hal diatas, pencatatan data pendapatan dan pengeluaran pada Toko Kue Darrell membutuhkan mekanisme pencatatan yang terorganisir agar data pencatatan data pendapatan dan pengeluaran menjadi teratur. Pada saat melaksanakan kerja praktek pada Toko Kue Darrell penulis membangun sebuah aplikasi yang mampu mencatat setiap pendapatan dan pengeluaran yang sesuai dengan Toko Kue Darrell butuhkan. Aplikasi ini berfungsi untuk memudahkan bagian keuangan dalam mengelola pencatatan data pendapatan dan pengeluaran.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka penulis mengambil judul yaitu "Rancang Bangun Aplikasi Pencatatan Data Pendapatan dan Pengeluaran Pada Toko Kue Darrell Kota Prabumulih".

METODE

Analisa sistem menggunakan metode *Waterfall* dimana metode *waterfall* merupakan model *SDLC* yang sering digunakan dalam pengembangan sistem informasi atau perangkat lunak, model ini menggunakan pendekatan sistematis dan berurutan. Tahapan dalam model ini dimulai dari tahap perencanaan hingga tahap pengelolaan (*maintenance*) dan dilakukan secara bertahap (Wahid, 2020:4) sebagai berikut:

1. *Requirement*

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut.

Informasi dapat diperoleh melalui wawancara, observasi. Informasi analisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

2. *Design*

Pada tahap ini, pengembang membuat desain sistem yang dapat membantu menentukan perangkat keras (*hardware*) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan sistem secara keseluruhan.

3. *Implementation*

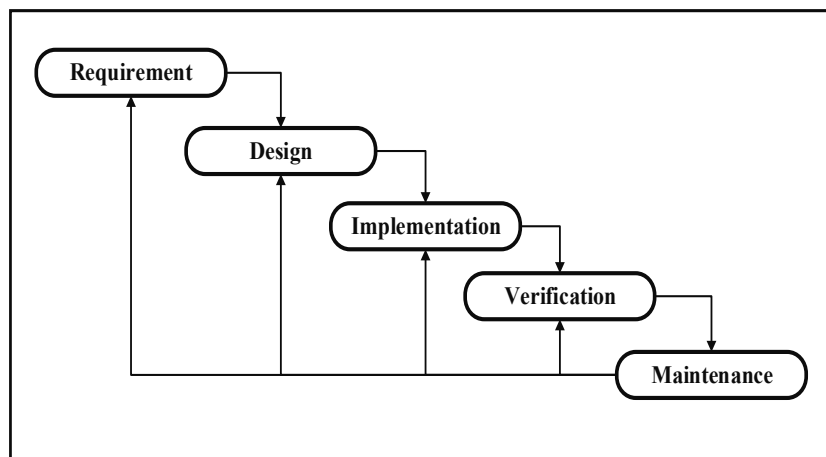
Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit *testing*.

4. *Verification*

Pada tahap ini, sistem dilakukan verifikasi dan pengujian apakah sistem sepenuhnya atau sebagian memenuhi persyaratan sistem, pengujian dapat dikategorikan ke dalam unit testing (dilakukan pada modul tertentu kode), sistem pengujian (untuk melihat bagaimana sistem bereaksi ketika semua modul yang terintegrasi) dan penerimaan pengujian (dilakukan dengan atau nama pelanggan untuk melihat apakah semua kebutuhan pelanggan puas).

5. *Maintenance*

Ini adalah tahap akhir dari metode *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.



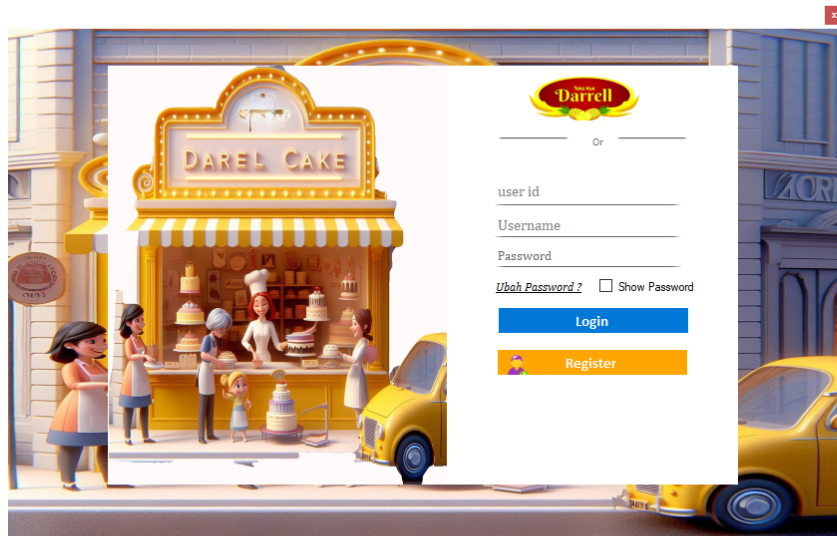
Sumber: oleh Pressman, yang dikutip Wahid, 2020

Gambar 1. Tahapan Metode *Waterfall*

HASIL DAN PEMBAHASAN

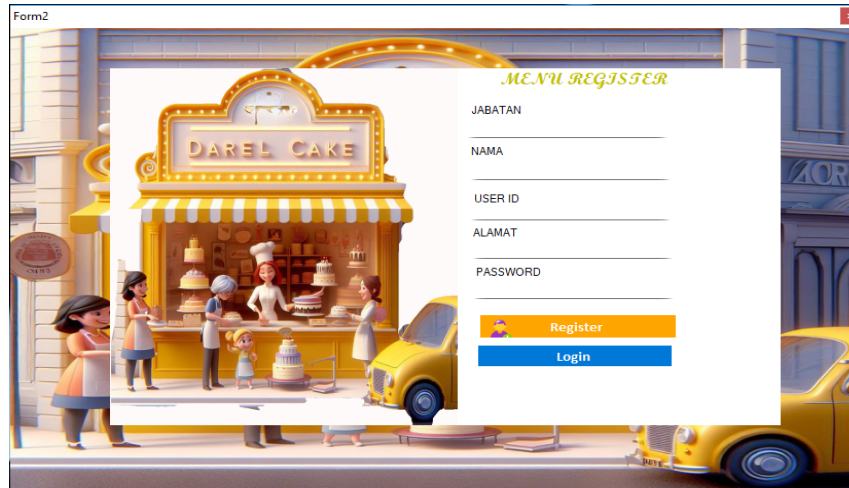
Hasil akhir dari penelitian yang dilakukan di toko kue Darrel kota prabumulih maka telah ditentukan pengembangan sistem dengan basis bahasa pemrograman *Visual Basic. Net* yang dirancang menggunakan *Microsoft Visual Studio 2010* dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Pencatatan Data Pendapatan Dan Pengeluaran Pada Toko Kue Darrel Kota Prabumulih”. Pada pembahasan ini akan dijelaskan mengenai hasil dari pembuatan program. Berikut penjelasan mengenai program yang telah dibuat:

Pada tampilan dibawah ini merupakan tampilan dasar saat *user* melakukan *login*. Pada saat *user* melakukan *login*, maka *user* akan diarahkan ke menu utama. Berikut merupakan tampilan dari halaman *login*.



Gambar 2. Login

Pada tampilan ini merupakan tampilan daftar *user* baru atau *user* pada saat ingin melakukan *login*. Pada saat *user* sudah melakukan daftar dan mengisi semua kolom maka *user* akan diarahkan kembali di halaman *login*. Jika sudah mengisi semua kolom maka akan terjadi pemberitahuan. Berikut merupakan tampilan *Register*.



Gambar 3. Register

Pada tampilan dibawah ini merupakan halaman utama sebuah program. Disini *user* dapat melihat pilihan tab pada program. *User* juga dapat melihat hasil inputan.



Gambar 4. Dashboard

Pada gambar 4 tampilan menu ini merupakan tab menu utama / *dashboard* yang dimana di dalamnya terdapat tab data *user*, data karyawan, data akun, data pelanggan dan data *supplier*.



Gambar 5. Data User

Pada gambar 5 tampilan menu ini merupakan menu yang berfungsi menampilkan data *user* dan dapat menginput *user* baru, edit, hapus maupun cari *user*. Tabel hasil inputan digunakan tabel yang berisikan hasil – hasil inputan ke dalam *database* kemudian ditampilkan pada tabel ini.

NIK	NAMA	JABATAN	GENDER	ALAMAT	tanggal_lahir
167402010001	Anggi Agustina	Kasir	Perempuan	Jl. Mayor Iskandar	1999-08-12
16740203010001	Mediana Putri Sari	Pelayan Toko	Perempuan	Jl. Tower Sungai Ga...	1999-03-05
16740208090001	Yulia Fitriani	Pelayan Toko	Perempuan	Jl. Krakatau	2003-10-10
167402010001	Diah	Pelayan Toko	Perempuan	Jl. Karang Raja 3	2004-12-26

Gambar 6. Data Karyawan

Pada gambar 6 tampilan data karyawan, *user* bisa mengisi informasi mengenai data karyawan dan bisa tambah, edit, hapus, *refresh*, cari, kemudian ada tombol keluar.

Kode_akun	Nama_akun	JENIS
1000	Kas	Kredit
1100	Modal Usaha	Debit
1200	Beban Gaji	Kredit
1300	Piutang Usaha	Debit
1400	Laba Rugi	

Gambar 7. Data Akun

Pada gambar 7 tampilan menu ini merupakan menu yang berfungsi menampilkan data akun dan dapat menginput data akun, edit, *refresh*, maupun hapus data akun, kemudian ada tombol keluar.



Nama	Alamat	No_telpn
NAEL	Jl Mawar	08908293331
Evi Andriani	Jl Beltung Kel Gunung Ibul	08527478057
Ridho Walidi	Jl Krakatau	089628967821
Eldi Ananto	Nasional	087868347832

Gambar 8. Data Pelanggan

Pada gambar 8 pada menu ini merupakan menu yang berfungsi menampilkan data pelanggan dan dapat menginput data pelanggan, edit, *refresh*, maupun hapus data pelanggan, kemudian ada tombol keluar.



Nama	Alamat	No_telpn
Sudarko 2	Jl Beltung	081387867574
PT Indomarco	Kelurahan Cambai	089628967821
Toko Baru	Jl Krakatau	089675467654

Gambar 9. Data Supplier

Pada gambar 9 tampilan menu ini merupakan menu yang berfungsi menampilkan data supplier dan dapat menginput data supplier, edit, *refresh*, maupun hapus data *supplier*, kemudian ada tombol keluar.



Gambar 10. Transaksi

Pada gambar 10 tampilan ini merupakan tab transaksi yang dimana di dalamnya terdapat tab modal usaha, data pendapatan dan data pengeluaran.



Gambar 11. Data Pendapatan

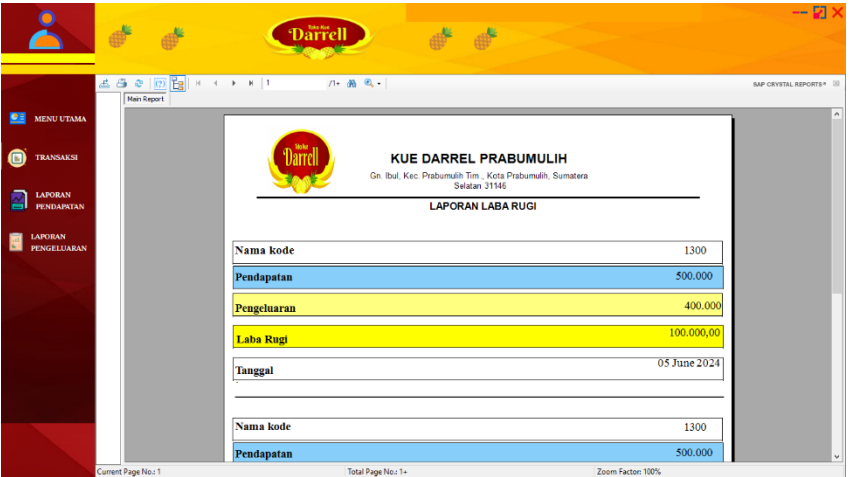
Pada gambar 11 tampilan data pendapatan, *user* bisa mengisi informasi mengenai data pendapatan dan bisa tambah, edit, hapus, *refresh*, cari, kemudian ada tombol keluar.



Kode_akun	Nama_akun	JUMLAH	HARGA	TOTAL	KETERANGAN	TANGGAL
1200	Beban Gaji	26	1000000	26000000	Membayar Gaji K...	01 June 2024
1700	Beban Persediaan	3	100000	300000	Membeli bahan b...	31 May 2024
1500	Utang Usaha	1	100000	100000	Karyawan memin...	2024-05-31
1600	Beban Lain-lain	1	400000	400000	Membayar Listrik	31 May 2024
1900	Prive	1	5000000	5000000	Pemilik Mengam...	31 May 2024

Gambar 12. Data Pengeluaran

Pada gambar 12 tampilan data pengeluaran, *user* bisa mengisi informasi mengenai data pengeluaran dan bisa tambah, edit, hapus, *refresh*, cari, kemudian ada tombol keluar.



KUE DARRELL PRABUMULIH	
Gn. Ibu. Kec. Prabumulih Tim., Kota Prabumulih, Sumatera Selatan 31156	
LAPORAN LABA RUGI	
Nama kode	1300
Pendapatan	500.000
Pengeluaran	400.000
Laba Rugi	100.000,00
Tanggal	05 June 2024
Nama kode	1300
Pendapatan	500.000

Gambar 13. Laba Rugi

Pada gambar 13 tampilan ini merupakan laporan laba rugi yang diambil dari hasil data pendapatan dan data pengeluaran untuk mengetahui rincian laba rugi yang terjadi pada Toko Kue Darrel Kota Prabumulih.



KUE DARREL PRABUMULIH
Gn. Ibul. Kec. Prabumulih Tim., Kota Prabumulih, Sumatera Selatan 31146

DATA PENDAPATAN KUE DARREL

KODE AKUN	NAMA AKUN	JUMLAH	HARGA	TOTAL	TANGGAL
1300	Piutang Usaha	2	Rp 500.000	Rp 1.000.000	01 June 2024
P1000	Penjualan	500	Rp 5.000	Rp 2.500.000	02 June 2024
P1100	Penjualan	30	Rp 70.000	Rp 2.100.000	03 June 2024
P111	Penjualan	50	Rp 70.000	Rp 3.500.000	04 June 2024
P1200	Penjualan	10	Rp 70.000	Rp 700.000	05 June 2024
P1220	Penjualan	25	Rp 70.000	Rp 1.750.000	06 June 2024
P1300	Penjualan	30	Rp 2.500.000	Rp 750	07 June 2024
P1330	Penjualan	25	Rp 70.000	Rp 1.750.000	19 June 2024

Gambar 14. Laporan Pendapatan

Pada gambar 14 tampilan ini merupakan laporan pendapatan yang diambil dari hasil data pendapatan, untuk mengetahui rincian pendapatan yang terjadi pada Toko Kue Darrel Kota Prabumulih.



KUE DARREL PRABUMULIH
Gn. Ibul. Kec. Prabumulih Tim., Kota Prabumulih, Sumatera Selatan 31146

DATA PENGELUARAN KUE DARREL

KODE AKUN	NAMA AKUN	JUMLAH	HARGA	TOTAL	KETERANGAN	TANGGAL
1200	Beban Gaji	22	Rp 1.000.000	Rp 22.000.000	Membayar Gaji Kas	29 July 2024
1700	Beban Persediaan	3	Rp 100.000	Rp 300.000	Membeli bahan bak	29 July 2024
1500	Utang Usaha	1	Rp 100.000	Rp 100.000	Karyawan meminjam	18 June 2024
1600	Beban Lain-lain	1	Rp 400.000	Rp 400.000	Membayar Listrik	10 June 2024
1900	Prive	1	Rp 5.000.000	Rp 5.000.000	Pemilik Mengambil	20 May 2024
1000	Beban Bahan Bak	5	Rp 100.000	Rp 500.000	Pembelian Bahan Bak	20 May 2024
111	beban bahan bak	10	Rp 50.000	Rp 500.000	membeli bahan bak	01 June 2024
		Sub Total:		Rp 28.800.000,00		

Gambar 15. Laporan Pengeluaran

Pada gambar 15 tampilan ini merupakan laporan pengeluaran yang diambil dari hasil data pengeluaran, untuk mengetahui rincian pengeluaran yang terjadi pada Toko Kue Drrel Kota Prabumulih.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dihasilkan adalah aplikasi pencatatan data pendapatan dan pengeluaran pada Toko Kue Darrel yang menggunakan bahasa pemrograman *Microsoft Visual Basic.Net* dan *MySql* sebagai *databasenya*.
2. Metode pengembangan perangkat lunak yang penulis gunakan adalah metode *waterfall*. Tahapan dalam model ini dimulai dari tahap perencanaan hingga tahap pengelolaan (*maintenance*) dan dilakukan secara bertahap
3. Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan studi pustaka. Jenis data yang terdiri dari kata kualitatif serta sumber data terdiri dari data primer dan data skunder.
4. Dengan dibuatnya Aplikasi Pencatatan Data Pendapatan Dan Pengeluaran Pada Toko Kue Darrel Kota Prabumulih ini bertujuan untuk mempermudah dalam mengolah pencatatan data pendapatan dan pengeluaran dan membantu mempercepat kerja dalam pelaporan pada bagian kasir.

Berdasarkan kesimpulan yang telah ditulis diatas, maka ada beberapa saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut :

1. Dalam penerapan aplikasi tersebut sebaiknya mengerti dan memahami cara menggunakan aplikasi yang telah penulis buat.
2. Untuk memelihara aplikasi program ini perlu adanya evaluasi secara rutin, sehingga dapat dilihat apakah perlu diadakan perbaikan atau penyempurnaan kembali. Hasil rancangan aplikasi ini tentunya masih banyak kekurangan dan diharapkan dapat

dikembangkan lebih lanjut serta akan dilakukan penyempurnaan sesuai dengan kebutuhan.

3. Untuk mendukung kelancaran penggunaan aplikasi ini agar kinerja dari aplikasi ini baik maka perlu diadakan pemeliharaan secara baik dan teratur.

REFERENSI

- Abdullah, Karimuddin, Misbahul Jannah, Ummul Aiman, Suryadin Hasda, Zahara Fadilla, Ns Taqwin, Masita, Ketut Ngurah Ardiawan, dan Meilida Eka Sari. 2021. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Vol. 3.
- Andriati, Dea Andini, dan Ari Suci Novian. 2023. "Perancangan Sistem Informasi Simpan Pinjam Berbasis Visual Basic . Net Di Koperasi Sakti Sejahtera Smpn 1 Karawangan Timur." 32–41.
- Bei, D. I., Siti Khoirina, Ade Frisilia Febriyani, dan Andri Mitrawan. 2021. "jurnal PT transportasi 6." 2(2):22–28.
- Dewi, I. K. 2022. "Monograf Rancang Bangun Aplikasi Virtual Reality 3D Berbasis Mobile." *Buku*.
- Dzaky Prastianto, Fayyadh, dan Yeny Rostiani. 2020. "Komputerisasi Akuntansi Penyusutan Aktiva Tetap Metode Garis Lurus Berbasis Vb.Net Pada Pt Alam Makmur Karawang." *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi* 15(1):26–35. doi: 10.35969/interkom.v15i1.85.
- Efendi, Erwan, Muhammad Arif Hafizd Lubis, Ahmad Maulana, dan Abiyyu Zhafran Khairy Panjaitan. 2023. "Manajemen Database, Karakteristik Database Dan Langkah-Langkah Menyusun." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5(2):4441–47.
- Gonan Sumadi, Ruslan. 2023. "Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Pada Madrasah Ibtidaiyah Assanadiyah Palembang Berbasis Web." *Jakarta: AMIK BSI Jakarta* (April).

- Hidayatullah, Afif. 2023. "Aplikasi Perhitungan Pendapatan dan Pengeluaran Berbasis Web Pada Toko Randira Jaya Bordir Komputer." *ITeCS (Indonesian Journal of Information Technology and Computer Science)* 01(01):1–5.
- Ibrahim, Azharsyah. 2023. *Metodelogi Penelitian Ekonomi dan Bisnis Islam*. Bumi Aksara.
- Jarti, Weni Lestari dan Nanda. 2022. *Rancang Bangun Manajemen Akuntansi Berbasis Web Moblie*. CV Batam Publisher.
- Julia, Mela, dan Alifah Jiddal Masyruroh. 2022. "Literature Review Determinasi Struktur Organisasi: Teknologi, Lingkungan Dan Strategi Organisasi." *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi* 3(4):383–95. doi: 10.31933/jemsi.v3i4.895.
- Julianto, Simatupang, dan Sianturi Setiawan. 2019. "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online." *Simatupang, Julianto Sianturi, Setiawan* 3(2):11–25.
- Kutlu, Tuğba. 2023. "Analisis Pencatatan Dan Pelaporan Keuangan Pada Dinas Pemadam Kebakaran Dan Penyelamatan Kota Padangsidempuan." *Ekonomi Bisnis Manajemen dan Akuntansi (EBMA)* 4(1):88–100.
- Linton, Johan. 2020. "RANCANG BANGUN APLIKASI E-VOTING PEMILIHAN KETUA UMUM HIMPUNAN MAHASISWA INFORMATIKA (HMTI) UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO BERBASIS WEBSITE." *Sustainability (Switzerland)* 14(2):1–4.
- Marcopollo, Marcopollo, Holder Simorangkir, dan Malabay Malabay. 2023. "Perancangan Aplikasi Pencatatan Transaksi Berbasis Web Studi Kasus Lapak Limbah Plastik dan Kain Handoko." *IKRA-ITH Informatika : Jurnal Komputer dan Informatika* 7(3):23–31. doi: 10.37817/ikraith-informatika.v7i3.3046.
- Mesran, surya Darma, Fince Tinus. 2019. *Merancang Aplikasi Penjualan Dengan Visual Basic*. Green Press.
- Noprianda, Febi, Yeni Yuliana, dan Universitas Prabumulih. 2023. "WEB-BASED DESIGN AND DEVELOPMENT OF THE INCOME AND EXPENDITURE

REPORTING APPLICATION OF THE PRABUMULIH CITY MARKET UPTD.”

1(03):86–94.

- Noviyanti, Ekta, Andi Christian, dan Khana Wijaya. 2021. “Implementasi Metode UCD (User Centered Design) Pada Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan: Studi Kasus : SMK Negeri 1 Gelumbang.” *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika* 2(2):69–77. doi: 10.47747/jpsii.v2i2.561.
- Nurmalasari, Yuli, dan Rizki Erdianto. 2020. “Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier.” *Quanta* 4(1):44–51. doi: 10.22460/q.v1i1p1-10.497.
- Pertiwi, Z. R., dan A. Zakariyya. 2023. “Video Profil Kopkar ‘Seruni’ Dengan Metode Kualitatif Sebagai Edukasi Untuk Kemajuan Koperasi Karyawan.” *Router: Jurnal Teknik Informatika dan ...* 1(2).
- Rizmayanti, Ade Irma, Nadiyah Hidayati, Fitra Septia Nugraha, dan Windu Gata. 2021. “Penerapan Data Mining Untuk Memprediksi Kompetensi Siswa Menggunakan Metode Decission Tree (Studi Kasus Smk Multicomp Depok).” *Swabumi* 9(1):9–18. doi: 10.31294/swabumi.v9i1.8363.
- Roni habibi, Riki karnovi. 2020. *Tutorial Membuat Aplikasi Sistem Monitoring Terhadap Job Desk Operational human Capital*. Kreatif.
- Sri Ayu Rayhaniah, Husna Amin, Rino FebriannoBoer, Muttaqien, Qomariyah, Astrie Krisnawati, raden Isma Anggraini, Muslem Hamdani, Ivan Sunata, Tasdin Tahrir. 2021. *Etika dan Komunikasi Organisasi*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Suparmi, Ingrid Panjaitan, Andi Indrawati, Annisa Fitri Anggraeni, Tiolina Evi, Evrina Waty, Mekar Meilisa, Maria lusiana, Dalizanolu Hulu, Rima Rachmawati, Gusneli, Febriyani Damayanti. 2023. *Akuntansi Bisnis Pengantar dan Penerapan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Tofik, Indra Griha. 2021. *No Title*. NEM.

-
- Wahid, Aceng Abdul. 2020. "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi." *Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK* (November).
- Yanuar, Yudhi, dan Fifi Indah Setiawati. 2022. "Perancangan Sistem Informasi Peminjaman dan Pengembalian Rekam Medis Menggunakan Microsoft Visual Studio 2010 di RSUD Cianjur." *Jurnal Teknologi Informasi* 6(1):1–12.
- Yudiastuti, Helda. 2019. *Modul Praktikum Pengantar Basis Data*. Palembang: Universitas Bina Darma.