

## SISTEM INFORMASI PENYEWAAN ALAT PESTA BERBASIS WEB PADA BADAN USAHA MILIK DESA (BUMDES)

**Khilda Nistrina<sup>1</sup>, Lusia Righa<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Sistem Informasi, FTI UNIBBA, Bandung, Indonesia  
e-mail: <sup>1</sup>khildanistrina94@gmail.com , <sup>2</sup>lusiariigha@gmail.com

### **Abstrak**

Desa Biru Majalaya memiliki Badan Usaha yang menawarkan jasa penyewaan peralatan pesta, seperti tenda dan dekor untuk keperluan acara pesta. Namun, dalam proses pemasaran penyewaan peralatan pesta masih dilakukan dengan sistem konvensional yaitu promosi dengan menggunakan spanduk dan dari mulut ke mulut, sehingga dengan cara tersebut informasi mengenai penyewaan peralatan pesta kurang terpublikasi secara luas dan penjualannya kurang terorganisir. Oleh karena itu tujuan dari penelitian adalah merancang website penyewaan peralatan pesta berbasis web untuk Badan Usaha Milik Desa yang akan memberikan kemudahan bagi client untuk mendapatkan informasi mengenai alat pesta yang disewakan, dan dapat mengoptimalkan transaksi penyewaan alat pesta, serta memberikan solusi bagi kendala yang terjadi pada penyewaan peralatan pesta. Metode kualitatif digunakan untuk pengumpulan data yaitu dengan observasi, wawancara. Sedangkan waterfall sdic (Software Development Life Cycle) digunakan untuk pengembangan sistem. Proses perancangan. Sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman Php, Bootstrap, Database Mysql, Codeigniter. Dengan membangun sistem informasi penyewaan peralatan pesta pada Desa Biru Majalaya dapat memudahkan seorang konsumen untuk melihat informasi yang berkaitan dengan alat pesta Di Desa Biru Majalaya.

**Kata kunci:** Sistem Informasi, Penyewaan, bumdes, Waterfall

### **Abstract**

*A business entity in Majalaya Blue Village provides rental services for party supplies like tents and decorations. However, the marketing process for party equipment rental is still carried out using the conventional system, namely promotion using banners and word of mouth, so that in this way information about party equipment rentals is not widely publicized and sales are not organized. The purpose of this research is to develop a web-based party equipment rental website for Village Owned Enterprises that will make it simple for customers to learn about party equipment that is available for rent, can optimize party equipment rental transactions, and can also offer solutions to issues that arise in party equipment rental. Data is collected using observational and interview-based qualitative approaches. Systems are developed using the waterfall model of the SDLC (Software Development Life Cycle). approach to design Codeigniter, Bootstrap, MySQL, and PHP were all used in the development of this system. The construction of a party equipment rental information system in Majalaya Biru Village can make it simpler for customers to access information about party equipment in Majalaya Blue Village.*

**Keywords:** Information system, rental, Village-owned business entity, Waterfall

### **1. Pendahuluan**

Badan usaha milik desa dibentuk atau didirikan oleh pemerintahan desa yang kepemilikan modal dan pengelolanya usaha dilakukan oleh pemerintahan desa

dan masyarakat. Adapun usaha milik desa yaitu jenis usaha yang berupa pelayanan ekonomi desa, usaha jasa. dengan adanya bumdes diharapkan akan lebih menggerakkan roda perekonomian desa

Biru Majalaya dan memberikan kontribusi pada pendapatan asli desa sehingga berdampak pada peningkatan laju pembangunan desa dan peningkatan pelayanan kepada masyarakat desa yang akhirnya bermuara pada taraf hidup masyarakat desa biru majalaya yang lebih maju.

Badan usaha milik desa biru majalaya memiliki beberapa usaha salah satunya penyewaan alat pesta. penyewaan alat pesta ini sudah beroperasi dari tahun 2015 namun seiring perkembangan zaman perubahan sistem teknologi semakin canggih dalam bentuk promosi penyewaan alat pesta. sedangkan setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan pihak desa pak Budi selaku kepala badan usaha milik desa Biru Majalaya. mengetahui bahwa mengenai proses penggunaan komunikasi penyewaan peralatan pesta masih dilakukan dengan cara manual yaitu promosi dengan menggunakan spanduk dan dari mulut - ke mulut sehingga dengan cara tersebut informasi mengenai penyewaan peralatan pesta kurang terpublikasi secara luas dan penyewaan nya kurang terorganisir.

Berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti bertujuan untuk merancang sistem informasi penyewaan peralatan pesta pada bumdes desa biru Majalaya. manfaat dari perancangan sistem informasi penyewaan alat berbasis website. dimana web dapat memberikan informasi yang lebih lengkap tentang alat-alat yang akan disewakan dalam pemasaran (Andriansyah, 2020). banyaknya permintaan dari pelanggan, berdampak pada proses pengolahan data transaksi. Data transaksi yang masuk semakin banyak dan cenderung tidak akurat, juga lambat dalam proses pengolahannya, solusinya adalah Perancangan sistem penyewaan berbasis web (Muhdar Abdurahman, 2019). Sehingga sistem informasi dirancang

dapat menghasilkan laporan seperti laporan data barang, laporan data customer, laporan data sewa, laporan jenis barang/peralatan paling banyak di sewa dalam jangka waktu tertentu, laporan data transaksi pemesanan, invoice, laporan pemasukan dan laporan pengeluaran.

Perancangan sistem yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan UML (Unified modeling language) Bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek (Nistrina & Sahidah, 2022). Memanfaatkan framework codeigniter yang akan mempermudah peneliti untuk membuat website berbasis PHP dan menggunakan MySQL yang berfungsi untuk mengelola dan membuat database yang memuat berbagai informasi dengan menggunakan Bahasa SQL.

## 2. Kajian Pustaka

### Penyewaan

Penyewaan adalah pemakaian sesuatu barang dengan membayar uang sewa, uang yang dibayarkan karena memakai atau meminjamkan sesuatu, yang dibayarkan karena memakai atau meminjamkan sesuatu, yang boleh dipakai dengan membayar uang dengan uang (Triwibowo et al., 2019). Penyewaan atau Rental adalah suatu kesepakatan atau persetujuan dimana pihak yang satu menyanggupkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan kepada pihak lain, agar pihak ini dapat menikmatinya dalam jangka waktu tertentu, yang mana pihak yang belakang ini sanggup membayarnya (Mardiana & Fatkhiyah, 2021).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa penyewaan adalah kesepakatan antara dua belah pihak dimana pihak yang satu meminjamkan suatu benda kepada pihak lain untuk dipakai dalam jangkawaktu tertentu dan

pihak yang lain sanggup membayar biaya sewa sesuai kesepakatan kedua belah pihak.

### BUMDES

BUMDES Badan Usaha Milik Desa (BUMDES) menurut Permendesa Nomor 4 Tahun 2015 adalah badan usaha yang seluruh atau sebagian besar modalnya dimiliki oleh desa melalui penyertaan secara langsung yang berasal dari kekayaan desa yang dipisahkan guna mengelola asset, jasa pelayanan, dan usaha lainnya untuk sebesar-besarnya kesejahteraan masyarakat.

Bumdes sebagai salah satu program andalan dalam meningkatkan kemandirian perekonomian desa. Bumdes lahir sebagai suatu pendekatan baru dalam usaha peningkatan ekonomi desa berdasarkan beutuhan dan potensi desa (Pariyanti, 2020).

Pengelolaan BUMDes sepenuhnya dilaksanakan oleh masyarakat desa, yaitu dari desa, oleh desa, dan untuk desa. Cara kerja BUMDes adalah dengan jalan menampung kegiatan - kegiatan ekonomi masyarakat dalam sebuah bentuk kelembagaan atau badan usaha yang dikelola secara profesional, namun tetap bersandar pada potensi asli desa. Hal ini dapat menjadikan usaha masyarakat lebih produktif dan efektif. Kedepan BUMDes akan berfungsi sebagai pilar kemandirian bangsa yang sekaligus menjadi lembaga yang menampung kegiatan ekonomi masyarakat yang berkembang menurut ciri khas desa dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat desa.

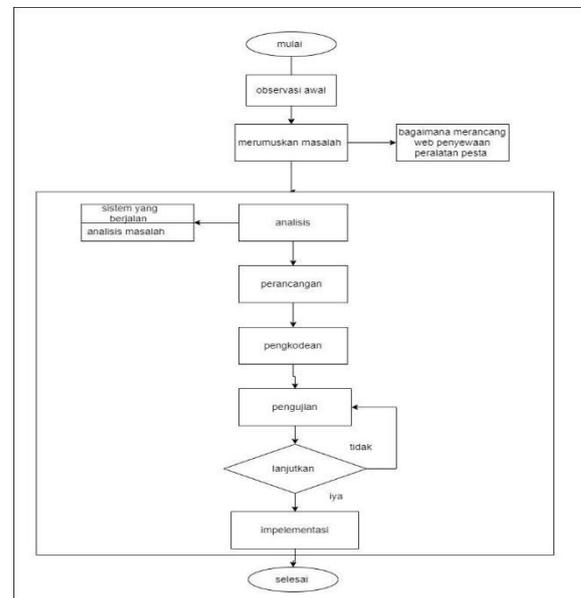
### Codeigniter

**CodeIgniter** adalah sebuah web application framework yang digunakan untuk membangun aplikasi PHP dinamis yang dibangun menggunakan konsep Model View Controller development pattern. CodeIgniter menyediakan

berbagai macam library yang dapat mempermudah dalam pengembangan dan termasuk framework tercepat dibandingkan dengan framework lainnya (Padmanaba et al., 2020).

### 3. Metode Penelitian

Metode pengembangan sistem yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*, merupakan metode yang sering digunakan untuk tahap pengembangan. Metode ini akan melakukan pengerjaan pengembangan sistem tahap demi tahap, jika Langkah satu belum terpenuhi, maka tidak dapat melakukan pengerjaan untuk Langkah selanjutnya. Secara otomatis tahapan kedua dapat dilakukan apabila tahap kesatu sudah selesai (Nistrina & Rahmania, 2021). Pada gambar 1 merupakan *flowchart* tahapan metode penelitian yang mengadaptasi dari metode SDLC *waterfall*.



Gambar 1. *Flowchart*

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai *flowchart* pada gambar 1

Langkah pertama adalah analisis yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisa mengenai sistem informasi yang sedang digunakan dan kebutuhan sistem untuk masa yang akan datang,

pada tahap ini dilakukan wawancara dan observasi di Desa Biru Majalaya. Juga melakukan studi Pustaka untuk mengumpulkan data dari beberapa buku, jurnal, artikel dan sumber lainnya yang berhubungan dengan penelitian.

Langkah kedua adalah perancangan, membangun prototype yang bertujuan untuk merancang *desain user interface* menggunakan *balsamiq mockup*.

Langkah ketiga adalah pengkodean atau tahap konstruksi, pada tahap ini melakukan eksekusi dalam bentuk pembuatan script program (*coding*) yaitu dengan mentransformasikan hasil perancangan sistem informasi dan pembuatan desain ke dalam bahasa pemrograman agar dapat dimengerti oleh mesin (komputer) dengan memanfaatkan *Bootstrap* dan menggunakan bahasa pemrograman PHP, CSS, dan HTML dan framework *Codeigniter*.

Langkah keempat adalah pengujian, pada tahap ini dilakukan pengujian menggunakan *black box*. Langkah terakhir adalah implementasi pada tahap ini peng analisis bekerja dengan pengguna merancang beberapa aspek dan nonteknis yang dibutuhkan. Setelah aspek-aspek disetujui dan sistem dibangun kemudian dilakukan uji coba dan kemudian diperkenalkan kepada organisasi.

#### 4. Hasil dan Pembahasan Analisis

Pada tahap analisis ini merupakan tahap pengumpulan data-data yang diperlukan untuk mendukung proses penelitian ini. Tahapan analisis yang dilakukan adalah analisis masalah, analisis sistem dan analisis data penunjang keputusan.

Tahapan pertama adalah analisis masalah, Hasil Analisis akan diuraikan dengan menggunakan kerangka PIECES. PIECES framework adalah kerangka yang dipakai untuk mengklasifikasikan

suatu problem, opportunities, dan directives yang terdapat pada bagian scope definition analisis dan perancangan sistem.

Dengan kerangka ini, dapat dihasilkan hal-hal baru yang dapat menjadi pertimbangan dalam mengembangkan sistem (Pratiwi et al., 2020). Hasilnya yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis masalah dengan metode *pieces*

<b>PIECES</b>	<b>Hasil Analisis Terhadap Sistem Lama</b>
<i>Performance</i> (Kinerja)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pemesanan secara langsung dilakukan dengan cara <i>customer</i> mengisi formulir kemudian petugas harus menginputkan kembali ke dalam Microsoft Excel.</li> <li>➤ Penyediaan informasi mengenai pelaporan masih membutuhkan waktu yang sangat lama.</li> </ul>
<i>Information</i> (Informasi)	Penyediaan informasi dan pelaporan lambat karena petugas harus mencari data dan membuat terlebih dahulu laporan yang diinginkan. Laporan tersebut berupa laporan data barang yang disewakan, laporan data <i>customer, invoice</i> pemesanan, laporan pesanan sewa barang per bulan, laporan pemasukan per bulan, laporan pengeluaran per bulan dan laporan grafik laba per hari dalam satu minggu.
<i>Economy</i> (Ekonomi)	<i>Customer</i> harus datang langsung ke kantor untuk melakukan pemesanan sewa mobil. Menghabiskan banyak biaya seperti datang ke kantor lalu ongkos bensin yang terbilang menguras keuangan ekonomi dari <i>customer</i> tersebut.

<p><i>Control</i> (Pengendalian)</p>	<p>Petugas mengalami hambatan dalam penyimpanan data- data sewa barang karena untuk data yang dicatat secara konvensional seperti data <i>customer</i>, data pemesanan sewa sangat beresiko mengalami kehilangan atau kerusakan dokumen apabila dokumen tidak disimpan dengan baik seperti tertumpuk atau hilang. Juga data yang ada di <i>Microsoft excel</i> beresiko mengalami kehilangan data ketika komputer mengalami kerusakan dan data tidak di <i>backup</i> di <i>icloud</i> atau <i>google drive</i>.Pemesanan yang dilakukan melalui <i>instagram</i> dan <i>whatsapp</i> beresiko mengalami kehilangan data ketika <i>whatsapp</i> mengalami error, sehingga data yang ada di <i>whatsapp</i> ini terhapus atauhilang.</p>
<p><i>Efisiensi</i> (Efisiensi)</p>	<p>Pembuatan laporan yang memakan waktu lama mengakibatkan pemborosan waktu dalam pekerjaan yang dilakukan saat ini sehingga terdapat beberapa pekerjaan yang tertunda.Dimana biasanya untuk menghasilkan laporan tersebut membutuhkan waktu sekitar 5-15 menit.</p>
<p><i>Service</i> (Layanan)</p>	<p>Dari segi pelayanan informasi kepada <i>customer</i> masih kurang.</p>

Berdasarkan tabel 1 di atas, maka dapat disimpulkan untuk tahap *performance* (kinerja) hasil yang diharapkan dari sistem baru adalah proses pemesanan menjadi terkomputerisasi dan dapat dilakukan secara *online* sehingga lebih memudahkan *customer* untuk melakukan pemesanan dan memudahkan petugas untuk melakukan pendataan, selain itu memudahkan penyedia informasi pelaporan secara cepat dan akurat mengenai segala informasi yang berhubungan dengan sewa barang, pemesanan dan pelaporan.

Tahap kedua yaitu *information* (informasi) hasil yang diharapkan dari sistem baru adalah penyedia informasi menjadi sangat cepat dan laporan yang diinginkan dapat dihasilkan secara cepat dan akurat, Sistem dapat menghasilkan

informasi data sewa barang yang paling banyak disewa.

Tahap ketiga yaitu *economy* (ekonomi) hasil yang diharapkan dari sistem baru adalah menjadi lebih mudah dan efisien dikarenakan pemesanan sewa barang dapat dilakukan secara *online*.

Tahap keempat *Control* (pengendalian) hasil yang diharapkan dari sistem baru adalah memudahkan petugas dalam penyimpanan, pencarian data dan mengontrol seluruh data yang ada pada badan usaha milik desa Biru Majalaya. Semua data-data yang ada di Desa Biru Majalaya dicatat dan disimpan dalam sebuah sistem baru.

Tahap kelima yaitu *efficiency* (efisiensi) hasil yang diharapkan dari sistem baru adalah pembuatan laporan menjadi semakin cepat sehingga tidak ada lagi pemborosan waktu dalam pekerjaan yang dilakukan saat ini, dan meminimalisir terjadinya beberapa pekerjaan yang tertunda. Setelah ada sistem informasi sewa ini seluruh laporan dapat dihasilkan dalam waktu kurang dari 2 menit saja.

Tahap terakhir dari PIECES ini adalah *service* (layanan) hasil yang diharapkan dari sistem baru adalah pelayanan sudah terorganisir oleh sistem, sehingga memudahkan petugas melakukan pelayanan kepada *customer*.

Analisis kedua yaitu analisis sistem, penunjang keputusan dilihat dari kebutuhan sistem informasi dalam pengambilan keputusan bagi kepala bumdes adalah

1. Sistem informasi Sewa pada Badan Usaha Milik Desa dapat membantu pimpinan mengetahui jenis barang yang paling banyak di sewa untuk menunjang keputusan jenis barang /peralatan apa yang harus ditambah.
2. Sistem informasi Sewa pada Badan Usaha Milik Desa dapat membantu pimpinan mengetahui apakah usaha mengalami kenaikan atau penurunan

dilihat dari laporan pemasukan dan pengeluaran.

3. Sistem informasi Sewa pada Badan Usaha Milik Desa ini mempermudah dan mempercepat kinerja bagian keuangan dalam proses pelaporan data kepada pimpinan.

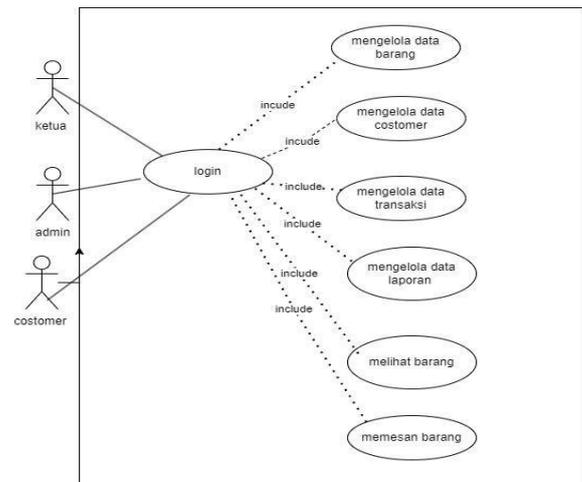
Analisis ketiga adalah analisis data penunjang keputusan, Berdasarkan hasil dari analisis sistem yang penulis sudah sampaikan di atas maka analisis data penunjang keputusan Sistem Informasi Sewa pada Badan Usaha Milik Desa dengan menggunakan metode *waterfall* sdlc dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem informasi menghasilkan laporan-laporan yang dapat menjadi sumber untuk pengambilan keputusan pimpinan bagi perusahaan. Dengan melihat laporan apakah perusahaan mengalami kenaikan atau penurunan.
2. Laporan yang disajikan sistem informasi untuk mendukung pengambilan keputusan bagi pimpinan adalah laporan jenis barang apa saja yang paling banyak di sewa dalam jangka waktu tertentu, laporan pemasukan dan laporan pengeluaran.

### Perancangan

Tahap ini dilakukan perancangan sistem berdasarkan beberapa kebutuhan-kebutuhan yang telah dianalisis. Perancangan dimulai dari pembuatan *use case diagram* yang bertujuan untuk memberikan gambaran interaksi actor.

### Use case diagram



Gambar 1. Use case diagram

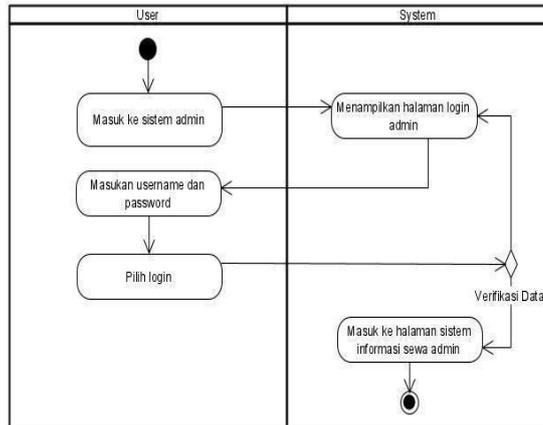
*Use case diagram* di atas menunjukkan aktor yang terlibat di dalam Sistem Informasi sewa pada Badan Usaha Milik Desa, ada 2 Aktor yang masing-masing mempunyai hak akses sebagai berikut: Definisi Aktor Berikut definisi aktor sesuai dengan hak aksesnya masing-masing:

Admin adalah petugas atau karyawan pada Badan Usaha Milik Desa yang diberikan kewenangan atau hak untuk melakukan pengelolaan pada sistem informasi sewa barang, Admin dapat melihat dashboard. Admin dapat mengedit, menghapus, menambahkan dan mencari data barang dan data *costumer*.

*Customer* adalah pelanggan yang melakukan sewa barang pada Badan Usaha Milik Desa. *Customer* bisa melihat home atau tampilan awal aplikasi, melihat jenis barang yang disewakan, melihat tentang perusahaan, melihat hubungi kami. Dan *customer* juga memiliki hak akses masuk ke dalam sistem untuk registrasi, mengisi data diri, melakukan pemesanan secara online, mengkonfirmasi pembayaran transaksi.

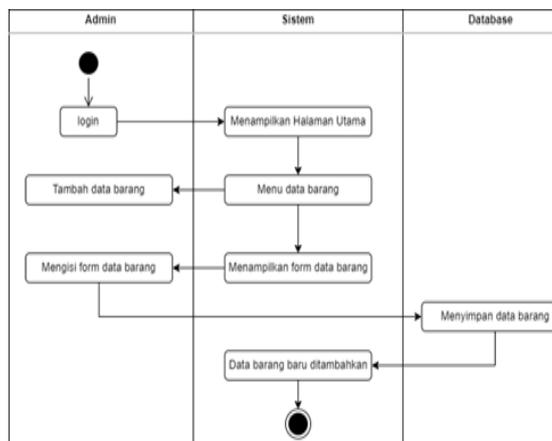
### Activity diagram

Berikut adalah gambaran alur aktivitas yang sedang berjalan, bagaimana masing-masing alur berawal, *decision* yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir, yaitu sebagai berikut



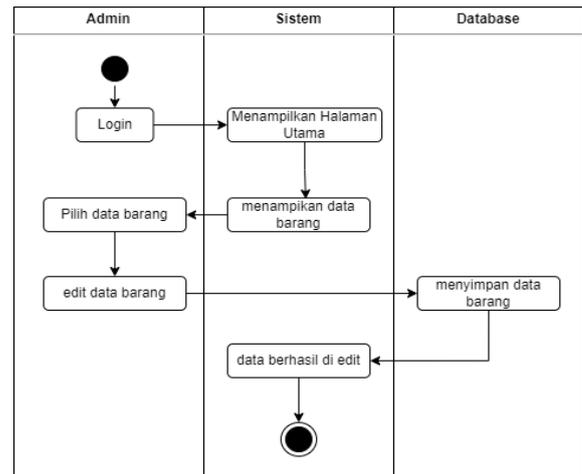
Gambar 2 activity diagram login admin

*Activity diagram login admin* menggambarkan proses *login* pada sistem, yaitu admin melakukan *login* dengan mengakses sistem informasi sewa untuk admin kemudian memasukkan *username* dan *password* lalu sistem akan memvalidasi. Jika *username* dan *password* salah, maka sistem akan memberikan informasi bahwa data tidak valid. Jika *username* dan *password* benar, maka sistem akan menampilkan *dashboard* atau halaman utama sistem informasi sewa untuk halaman admin.



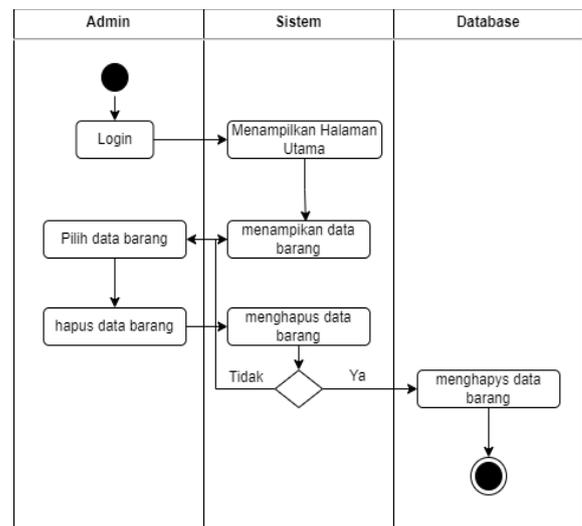
Gambar 3. Activity diagram tambah data barang

*Activity diagram* menggambarkan tambah data barang pada sistem. Admin mengakses aplikasi dan masuk ke menu data barang. Kemudian admin input data barang ke dalam sistem di form tambah data barang dan data barang yang baru otomatis tersimpan di *database*.



Gambar 4. Activity Diagram edit data barang

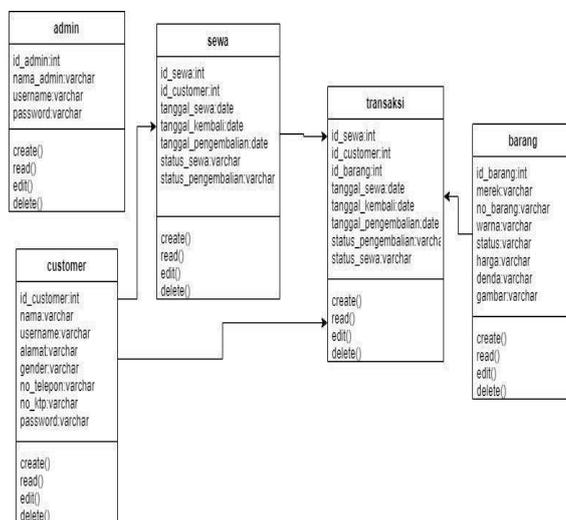
*Activity diagram* menggambarkan edit data barang pada sistem. Admin mengakses aplikasi dan masuk ke menu data barang. Kemudian admin memilih data barang yang akan di ubah. Setelah data diubah, admin memilih tombol edit. Data barang berhasil diubah.



Gambar 5. Activity diagram hapus data barang

*Activity diagram* menggambarkan proses menghapus data pemeriksaan barang pada sistem. Admin mengakses aplikasi dan sistem akan menampilkan halaman utama, kemudian admin memilih menu pemeriksaan barang dan memilih data barang mana yang akan dihapus. Setelah itu, jika data tidak jadi dihapus maka sistem akan kembali ke menu data barang. Dan jika data dihapus maka data di database juga akan otomatis terhapus.

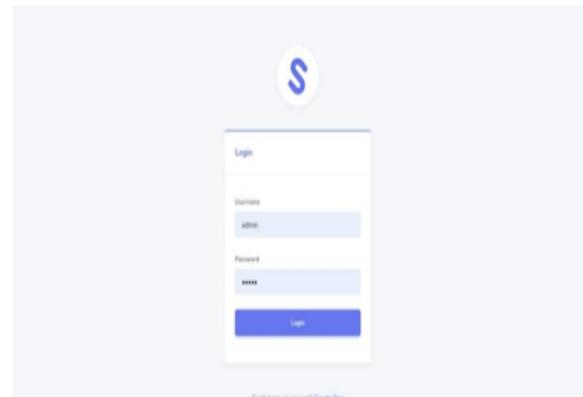
### Class Diagram



Gambar 5. Class Diagram

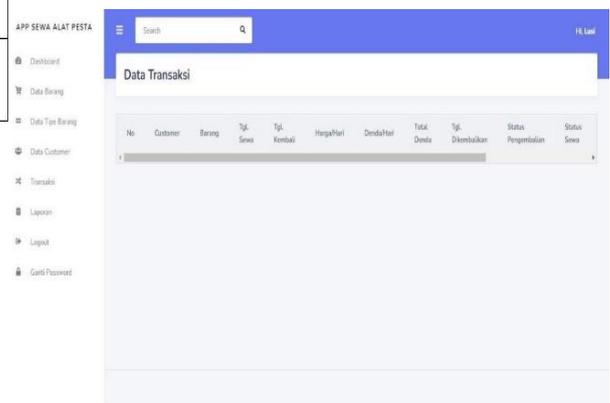
### Implementasi

tahap selanjutnya adalah implementasi. Implementasi bertujuan untuk menjelaskan modulmodul perancangan. Implementasi merupakan tahap dimana dilakukannya proses analisa dan perancangan ke dalam sistem dari pembaharuan sistem yang terbaru.



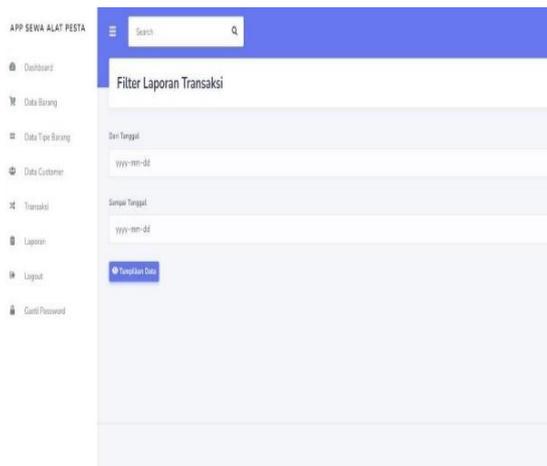
Gambar 6. Tampilan halaman login

Halaman login merupakan halaman pertama yang ditampilkan kepada user yang akan login ketika membuka aplikasi sistem informasi penyewaan alat pesta. Pada halaman login sistem informasi penyewaan alat pesta, terdapat 2 akses user untuk masuk ke dalam aplikasi yaitu admin dan customer.



Gambar 7. Halaman data transaksi

Pada halaman ini admin dapat melihat data transaksi setiap harinya.



Gambar 8. Halaman data laporan

Pada halaman ini admin dapat membuat laporan untuk 30hari, dengan menentukan dimulai tanggal sampai akhir tanggal.

### Pengujian

berisi pemaparan dari rencana pengujian yang telah disusun pada rencana pengujian. Pengujian ini dilakukan menggunakan metode *Black Box* dengan hanya memperhatikan masukan ke dalam sistem dan keluaran dari masukan tersebut. Berikut merupakan hasil pengujian yang telah dilakukan:

Tabel 2. Hasil pengujian *black box*

No	Item Uji	Skenario Uji	Hasil pengujian
1	Login	Mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> dan menekan <i>button login</i> . Menampilkan notifikasi saat mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> yang salah	+ Berhasil
2	Menu Admin	Mengklik <i>button</i> tambah data kemudian klik <i>button</i> simpan.	+ Berhasil
3	Menu banner	Mengklik <i>button</i> tambah banner kemudian akan	+ Berhasil

		menampilkan form untuk tambah data banner. Admin mengisi data sesuai dengan kolom yang tersedia, mengupload gambar banner lalu klik <i>button</i> simpan.	
4	Menu pesanan	Pencari pesanan, filter data pesanan	+ Berhasil

### 5. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa yang dapat disimpulkan yaitu dengan adanya website ini, dapat mempermudah melakukan promosi serta dalam hal penyajian informasi yang akurat dan aktual. Dengan adanya website tersebut pihak badan usaha milik desa dapat melakukan promosi secara luas dengan informasi yang lebih lengkap. Selain itu, Website ini juga bisa dimanfaatkan sebagai media layanan dan promosi bagi customer, dimana nantinya proses penyewaan akan lebih cepat dan bisa dilakukan dimana saja dalam sistem penyewaan peralatan pesta badan usaha milik desa biru majalaya.

Saran untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode lain dalam sistem informasi penyewaan ini. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan dari masing-masing metode yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dari sistem yang akan dibangun. Sistem yang telah dibangun ini hendaknya dipelihara dengan baik agar dapat digunakan secara maksimal.

### Referensi

Andriansyah, M. Z. (2020). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Baju Berbasis Web Pada Suryani Salon. *Jurnal Perangkat Lunak*, 2(2), 85–93. <https://doi.org/10.32520/jupel.v2i2>.

- 1123
- Mardiana, D., & Fatkhiyah, E. (2021). Sistem Informasi Penyewaan Peralatan Event Pada Blassgroup Yogyakarta. *Jurnal SCRIPT*, 9(1), 169–177. <http://blassgroup.compindo.xyz/>
- Muhdar Abdurahman. (2019). Sistem Informasi Pengolahan Data Pembelian Dan Penjualan Pada Toko Koloncucu Ternate. *IJIS-Indonesia Journal on Information System*, 4(April), 69–76. <https://media.neliti.com/media/publications/260171-sistem-informasi-pengolahan-data-pembeli-e5ea5a2b.pdf>
- Nistrina, K., & Rahmania, A. (2021). Sistem Informasi Point of Sale Berbasis Website Studi Kasus: Pt Barokah Kreasi Solusindo (Artpedia). *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, 03(02).
- Nistrina, K., & Sahidah, L. (2022). Unified Modelling Language (Uml) Untuk Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Di Smk Marga Insan Kamil. *Jurnal Sistem Informasi*, 04, 12–23.
- Padmanaba, A., Kumalasari, E., & Andayati, D. (2020). Komparasi Penggunaan Framework Codeigniter Vs PHP Native Pada Sistem Informasi Manajemen Surat Sekretariat DPRD Pematang. *Jurnal SCRIPT*, 8(1), 1–6.
- Pariyanti, E. (2020). PERANAN BADAN USAHA MILIK DESA (BUMDes) DALAM MENINGKATKAN PENDAPATAN MASYARAKAT NELAYAN DESA SUKORAHAYU KECAMATAN LABUHAN MARINGGAI KABUPATEN LAMPUNG TIMUR. *Fidusia : Jurnal Keuangan Dan Perbankan*, 2(2), 1–12. <https://doi.org/10.24127/jf.v2i2.456>
- Pratiwi, M., Arsyah, U. I., Kartika, D., & Arsyah, R. H. (2020). PIECES Framework dalam Analisis Penerapan Sistem Informasi. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 28(1), 19–24. <https://doi.org/10.35134/jmi.v28i1.64>
- Triwibowo, R., Ginting, N. B., & Fatimah, F. (2019). Sistem Informasi Penyewaan Rental Mobil Berbasis Web Pada CV Adelia Transport. *Sintak2019, November*, 254–261.