

PERANCANGAN APLIKASI SISTEM DATA TRANSAKSI PELANGGAN PADA CV SURF HOUSE NIAS BERBASIS JAVA NETBEANS DESKTOP

Asril Delvianti Wau¹, Nahot Frastian², Retno Nengsih³

Program Studi Teknik Informatika¹, Program Studi Teknik Informatika²,
Program Studi Teknik Informatika³

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer¹, Fakultas Teknik dan Ilmu
Komputer², Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer³

Universitas Indraprasta PGRI¹, Universitas Indraprasta PGRI²,
Universitas Indraprasta PGRI³

asrilwau1999@gmail.com¹, dosen.nahot.frastian@gmail.com²,
retnonengsih3dharma@gmail.com³

Received: August 18, 2021. **Revised:** August 25, 2021. **Accepted:** September 02, 2021. **Issue Period:** Vol.5, No.4 (2021) **Page** 817-827

Abstrak: Tujuan perancangan aplikasi sistem data transaksi pelanggan ini adalah mengembangkan sistem penyewaan yang masih manual menjadi berbasis komputer pada CV. Surf House Nias sehingga memudahkan karyawan dalam menginput data alat, data pelanggan, data transaksi sewa, data pengembalian dan laporan. Selain itu, perancangan aplikasi sistem data transaksi pelanggan ini dapat menjadi alternatif dalam menyelesaikan pekerjaan sehingga dapat terselesaikan dengan cepat, tepat dan akurat guna mengefisienkan waktu pekerjaan. Teknik penelitian yang digunakan dalam perancangan aplikasi sistem data transaksi pada CV. Surf House Nias ini adalah studi lapangan yaitu pengamatan langsung, wawancara dengan pihak terkait dan juga melakukan dokumentasi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan, menganalisa kebutuhan, perancangan, implementasi, pengkodean, dan pengujian. Aplikasi sistem data transaksi pelanggan ini tercipta dengan dukungan bahasa pemrograman Java Netbeans IDE 8.0.2 dan database MySQL.

Kata kunci: Perancangan, Transaksi Pelanggan, Surfing, Java, dan MySQL

Abstract: The purpose of designing this customer transaction data system application is to develop a rental system that is still manual to computer-based on CV. Surf House Nias makes it easier for employees to input tool data, customer data, rental transaction data, return data and reports. In addition, the design of this customer transaction data system application can be an alternative in completing work so that it can be completed quickly, precisely and accurately in order to streamline work time. The research technique used in designing the transaction data system application on CV. Surf House Nias is a field study, namely direct observation, interviews with related parties and also documentation to obtain the required information, analyze needs, design, implementation, coding, and testing. This customer transaction data system application was created with the support of the Java Netbeans IDE 8.0.2 programming language and MySQL database.

Keywords: Design, Customer Transactions, Surfing, Java and MySQL



DOI: 10.52362/jisamar.v5i4.532

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

I. PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan saat ini ditandai dengan perkembangan teknologi sehingga banyak dihasilkan alat-alat canggih. Salah satu perkembangan teknologi saat ini yang terasa begitu cepat adalah teknologi informatika. Sehubungan dengan perkembangan teknologi dan ilmu informatika, membuat beberapa perusahaan berusaha mengembangkan sayapnya agar tidak kalah saing dengan perusahaan lain. Oleh sebab itu, diperlukan suatu sistem agar dapat membantu proses transaksi penyewaan pada CV. *Surf House Nias* secara efektif dan efisien terutama dalam bidang komputerisasi.

Perkembangan peranan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju sangat berpengaruh terhadap kemajuan bisnis usaha baik secara individual, instansi pemerintah maupun swasta. Teknologi mempermudah pekerjaan dalam menginput data, menyimpan data dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan para pengguna.

CV. *Surf House Nias* didirikan pada tahun 2012. Perusahaan ini merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penyewaan papan *surfing*. CV. *Surf House Nias* menyediakan berbagai jenis papan *surfing* yang dapat digunakan untuk sekedar menyalurkan hobi atau belajar untuk berselancar. Namun, prosedur penginputan data alat, data pelanggan, data sewa dan data laporan pada CV. *Surf House Nias* saat ini masih bersifat manual (pembukuan) sehingga sering terjadi data ganda, penumpukan dokumen, proses pembuatan laporan yang cukup lama dan kegiatan transaksi sewa yang membutuhkan waktu yang cukup lama untuk penginputan data pelanggan. Dalam media pembukuan, data belum terstruktur dengan baik. Hal ini menimbulkan kesulitan dalam melakukan transaksi penyewaan papan *surfing* dan membuat laporan setiap bulan.

Dalam dunia kerja sangat dibutuhkan suatu mekanisme yang dapat meningkatkan kinerja yang efektif dan efisien, seperti menghemat waktu dan tenaga untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Oleh sebab itu, mekanisme yang terkomputerisasi sangat dibutuhkan oleh suatu perusahaan untuk memenuhi kebutuhan yang ada pada perusahaan tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas salah satu alternatif solusi dari permasalahan tersebut adalah pembuatan perancangan aplikasi sistem data transaksi menggunakan *Java* sehingga data perusahaan tersebut dapat terstruktur dengan baik. Penginputan data yang terkomputerisasi dan proses pembuatan laporan data yang singkat dan memudahkan pekerjaan karyawan. Oleh sebab itu judul dari penelitian ini adalah : Perancangan Aplikasi Sistem Data Transaksi Pelanggan pada CV. *Surf House Nias* Berbasis *Java Netbeans Desktop*.

II. LITERATUR DAN METODE

A. Database

Database adalah sebuah struktur yang umumnya dikategorikan dalam 2 hal: sebuah database flat dan sebuah database relasional. Database relasional lebih disukai karena lebih masuk akal dibandingkan database flat (Sitinjak, 2020).

B. Perancangan

Perancangan adalah “Proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya” (Mahyuni, 2020).

C. Aplikasi

Aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Ms.World, Ms.Excel. (Mur, 2019)

D. Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur- prosedur yang saling berhubungan, berkum- pul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk tujuan tertentu (Mulyati, 2019).



E. Transaksi

Transaksi adalah kejadian yang terjadi dalam bisnis tidak hanya jual beli pembayaran dan penerimaan uang namun juga akibat adanya kehilangan kebakaran, arus dan juga peristiwa lainnya yang dinilai dengan uang (Purnamasari, 2020).

F. Java

Java merupakan bahasa berorientasi objek untuk pengembangan aplikasi mandiri, aplikasi berbasis internet, aplikasi untuk perangkat cerdas yang dapat berkomunikasi lewat internet/ jaringan komunikasi (Oktaviani Syamsiah, 2017).

G. Netbeans

Netbeans merupakan sebuah aplikasi Integrated Development Environment (IDE) yang berbasis Java dari Sun Microsystems yang berjalan di atas swing. Swing merupakan sebuah teknologi Java untuk pengembangan aplikasi desktop yang dapat berjalan pada berbagai macam platform seperti windows, linux, Mac OS X dan Solaris. Sebuah IDE merupakan lingkup pemrograman yang di integrasikan (Ma'mur, 2019).

H. Xampp

Xampp adalah sebuah aplikasi yang dapat menjadikan komputer kita menjadi sebuah server (Josi, 2017).

I. MySql

MySQL merupakan database server yang bersifat multiuser dan multi-threaded. SQL adalah bahasa database standar yang memudahkan penyimpanan, perubahan dan akses informasi. Pada MySQL dikenal istilah database dan tabel. Tabel adalah sebuah struktur data dua dimensi yang terdiri dari baris-baris record dan kolom (Nurmalasari, 2019)

J. iReport

iReport adalah report designer visual yang dibangun pada JasperReport. iReport bersifat intuitif dan mudah digunakan membangun laporan visual atau desainer untuk JasperReport dan tertulis dalam kitab Java (Ratna, 2017).

III. METODE PENELITIAN

Dalam mengumpulkan data dan informasi, dibutuhkan suatu desain penelitian atau metode penelitian sesuai dengan pokok permasalahan yang diteliti, sedangkan metode penelitian itu sendiri adalah penelitian atau riset yang merupakan terjemahan dari bahasa inggris "*research*" berasal dari kata "*re*" (kembali) dan "*to search*" (mencari). Beberapa sumber lainnya menyebutkan bahwa *research* berasal dari bahasa Prancis "*recherche*" yang berarti mencari kembali.

Metode *grounded (grounded research)* merupakan suatu metode penelitian berdasarkan pada fakta dan analisis perbandingan dengan tujuan mengadakan generalisasi empiris, menetapkan konsep, membuktikan teori, mengembangkan teori, pengumpulan dan analisis data dalam waktu yang bersamaan. Dalam metode penelitian ini tidak hanya mencari dan mengumpulkan data tetapi juga langsung melakukan klasifikasi terhadap data tersebut, mengolah, menganalisis dan membangun hipotesis menjadi teori.

A. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data keterangan dan rancangan program yang dibutuhkan untuk perancangan sistem data transaksi pada CV. *Surf House* Nias ini menggunakan dua metode yaitu :

1. Studi Pustaka

Pengumpulan data melalui studi pustaka dilakukan dengan cara membaca buku-buku dan mempelajari buku jurnal yang berhubungan dengan analisis perancangan sistem dan mendukung topik dalam penyusunan skripsi ini. Selain itu, studi pustaka juga dilakukan dengan mengunjungi *website* yang berhubungan dengan topik dalam skripsi ini.

2. Studi Lapangan

a. Observasi

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu objek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati. Tujuan observasi yaitu untuk mengetahui secara langsung



bagaimana proses manajemen proyek pada CV. *Surf House* Nias. Hasil observasi digunakan untuk mendapatkan data yang akurat dan relevan sesuai dengan tujuan penelitian.

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab antara *interviewer* (penanya) dengan *responden* (penjawab). Wawancara dilakukan kepada pimpinan perusahaan untuk mendapatkan informasi dan data yang lebih detail sebagai pertimbangan dalam mengambil kesimpulan penelitian.

B. Langkah-langkah Pengembangan Sistem

1. Analisis Kebutuhan

Analisis ini berfungsi untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan, bagaimana arus diagram aliran data dalam pembuatan sistem dan perancangan sistemnya, meliputi analisis aturan bisnis sistem, analisis masukan, diagram konteks, kamus data, normalisasi yang dilakukan, format masukan, dan format keluaran.

2. Desain Sistem

Tahapan ini dilakukan dengan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada. Dengan menggunakan perangkat permodelan sistem seperti diagram alir data (*DAD*), diagram hubungan entitas (*entity relationship diagram*), struktur dan bahasa data.

3. Penulisan Kode Program

Penulisan kode program atau *coding* merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan ini yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian dapat diperbaiki.

4. Pengujian Program

Pengujian adalah proses untuk memastikan apakah semua fungsi sistem bekerja dengan baik dan mencari apakah masih ada kesalahan pada sistem. Pengujian sangat penting dilakukan untuk menjamin kualitas *software*.

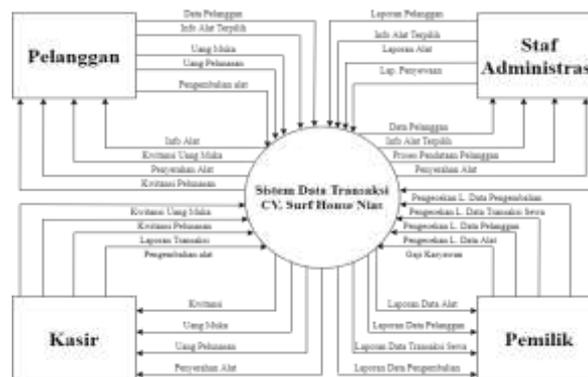
5. Penerapan Program dan Pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut dapat disebabkan oleh kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru) atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

IV. KESIMPULAN

Berikut adalah gambaran dalam pembuatan sistem yang diusulkan pada CV. *Surf House* Nias dengan diagram flow data atau disebut diagram alir data :

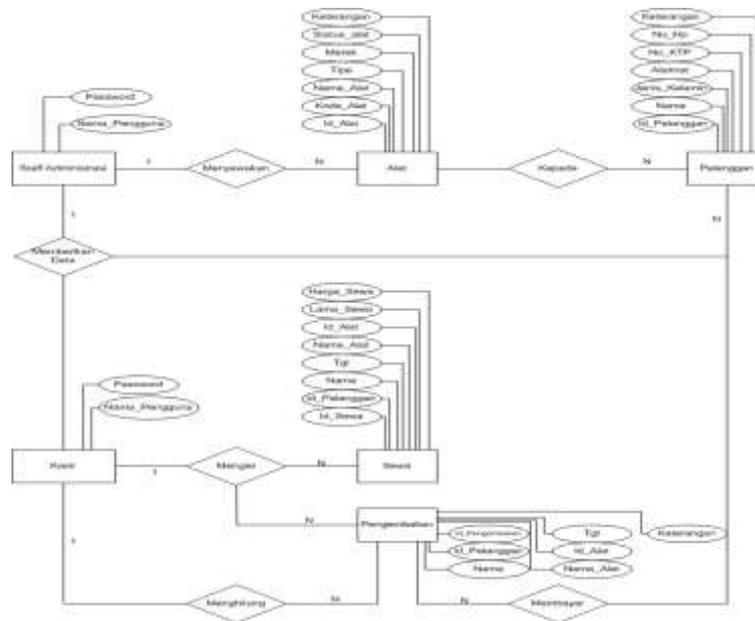
A. Diagram Konteks



Gambar 1. Diagram Konteks



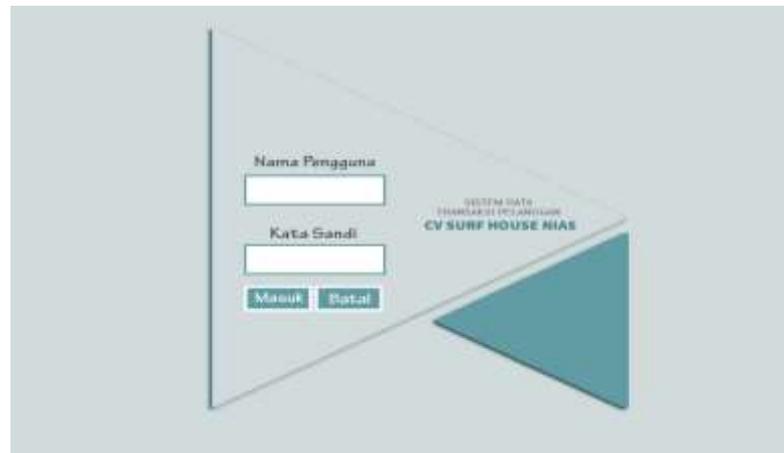
B. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 2. ERD

C. Tampilan Layar

1) Tampilan Login



Gambar 3. Tampilan Login

Tampilan *Login* di atas merupakan tampilan masuk untuk ke menu utama, dengan memasukan nama pengguna dan kata sandi yang sudah dibuat, lalu klik masuk kemudian akan masuk ke menu selanjutnya.

2) Tampilan Halaman Utama



Gambar 4. Tampilan Halaman Utama

Jika *Login* berhasil akan menampilkan tampilan halaman utama. Di dalam menu utama terdapat menu yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Contohnya ketika pengguna memilih menu data pelanggan, maka pengguna akan dialihkan ke tampilan data pelanggan.

3) Tampilan Tentang



Gambar 5. Tampilan Informasi

Tampilan Layar di atas merupakan tampilan menu tentang. Di dalam menu tentang ini berisikan informasi mengenai perusahaan tersebut.

4) Tampilan Form Input Pelanggan



Gambar 6. Tampilan *form input* pelanggan

Tampilan Layar di atas merupakan tampilan data pelanggan. Pengguna akan dialihkan ke tampilan *form input* data pelanggan untuk diisi sesuai dengan kebutuhan.

5) Tampilan *Form Input* Alat



Gambar 7. Tampilan *form input* alat

Tampilan Layar di atas merupakan tampilan data alat. Pengguna akan dialihkan ke tampilan *form input* data alat untuk diisi sesuai dengan kebutuhan.

6) Tampilan *Form Input* Transaksi Sewa



Gambar 8. Tampilan *form input* transaksi sewa

Tampilan Layar di atas merupakan tampilan data transaksi sewa. Pengguna akan dialihkan ke tampilan *form input* data transaksi sewa untuk diisi sesuai dengan kebutuhan.

7) Tampilan *Form Input* Pengembalian



Gambar 9. Tampilan *form input* pengembalian

Tampilan Layar di atas merupakan tampilan data pengembalian. Pengguna akan dialihkan ke tampilan *form input* data pengembalian untuk diisi sesuai dengan kebutuhan.

8) Tampilan Laporan



Gambar 10. Tampilan Laporan

Tampilan Layar di atas merupakan tampilan menu laporan. Di dalam menu laporan terdapat beberapa menu yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

9) Tampilan Output Pelanggan



No Pelanggan	Nama Pelanggan	Jenis Kelamin	Alamat	No. KTP	No. HP	Keterangan
1	Andi	Laki-Laki	Surabaya	3200123	08123456789	Pelanggan Lama
2	Andi	Laki-Laki	Surabaya	3200123	08123456789	Pelanggan Lama
3	Andi	Laki-Laki	Surabaya	3200123	08123456789	Pelanggan Lama
4	Andi	Laki-Laki	Surabaya	3200123	08123456789	Pelanggan Lama
5	Andi	Laki-Laki	Surabaya	3200123	08123456789	Pelanggan Lama
6	Andi	Laki-Laki	Surabaya	3200123	08123456789	Pelanggan Lama
7	Andi	Laki-Laki	Surabaya	3200123	08123456789	Pelanggan Lama
8	Andi	Laki-Laki	Surabaya	3200123	08123456789	Pelanggan Lama
9	Andi	Laki-Laki	Surabaya	3200123	08123456789	Pelanggan Lama
10	Andi	Laki-Laki	Surabaya	3200123	08123456789	Pelanggan Lama

Gambar 11. Tampilan Laporan Pelanggan

Tampilan Layar di atas merupakan tampilan *output* data pelanggan. Ketika pengguna klik **Laporan Pelanggan** pada menu **Laporan**, maka akan menampilkan *output* data pelanggan yang telah di *input* sebelumnya.

10) Tampilan Output Alat



No. Alat	Kode Alat	Nama Alat	Tipe	Merk	Status	Keterangan
1	01	Printer 3-in-1	Desk	Canon	Siaga	
2	02	Printer 3-in-1	Desk	Canon	Siaga	
3	03	Printer 3-in-1	Desk	Canon	Siaga	
4	04	Printer 3-in-1	Desk	Canon	Siaga	
5	05	Printer 3-in-1	Desk	Canon	Siaga	
6	06	Printer 3-in-1	Desk	Canon	Siaga	
7	07	Printer 3-in-1	Desk	Canon	Siaga	
8	08	Printer 3-in-1	Desk	Canon	Siaga	
9	09	Printer 3-in-1	Desk	Canon	Siaga	
10	10	Printer 3-in-1	Desk	Canon	Siaga	

Gambar 12. Tampilan Laporan Alat

Tampilan Layar diatas merupakan tampilan *output* data alat. Ketika pengguna klik **Laporan Alat** pada menu **Laporan**, maka akan menampilkan *output* data alat yang telah di *input* sebelumnya.

11)Tampilan *Output* Transaksi Sewa



No	ID Pelanggan	Nama Pelanggan	Tanggal	ID Alat	Nama Alat	Lama Sewa	Harga Sewa
22	5	ic	2021-12-08 AM 8	5	5	1 Jam	3000
23	55	ic	2021-12-08 AM 78	55	55	1 Jam	3000
24	55	ic	2021-12-08 AM 24	55	55	1 Jam	4000
25	55	Lulu H Wati	2021-12-08 AM 2	55	Papan Surfing	3 Jam	24000
26	4	Dedika Wati	2021-12-08 AM 2	4	Papan surfing	3 Jam	24000
27	28	Dedika Wati	2021-12-08 AM 8	28	Papan Surfing	3 Jam	24000
28	17	Aryni	2021-12-08 AM 8	17	Papan Surfing	3 Jam	24000
29	24	Aria Lata	2021-12-08 AM 8	24	Papan Surfing	3 Jam	24000
30	27	Lusmila	2021-12-08 AM 8	27	Papan Surfing	3 Jam	24000
31	30	Chandra	2021-12-08 AM 70	30	Papan Surfing	3 Jam	24000
32	43	ic	2021-12-08 AM 2	43	ic	1 Jam	2000
33	55	ic	2021-12-08 AM 24	55	ic	3 Jam	12000

Gambar 13. Tampilan Laporan Transaksi Sewa

Tampilan Layar di atas merupakan tampilan *output* data transaksi sewa. Ketika pengguna klik **Laporan Transaksi Sewa** pada menu **Laporan**, maka akan menampilkan *output* data transaksi sewa yang telah di *input* sebelumnya.

12)Tampilan *Output* Pengembalian



No	ID Pengembalian	ID Pelanggan	Nama Pelanggan	Tanggal	ID Alat	Nama Alat	Keterangan
12	55	Lulu H Wati	2021-12-08 AM 2	55	Papan Surfing	3 Jam	Surfboard
13	4	Dedika	2021-12-08 AM 2	4	Papan Surfing	3 Jam	Surfboard
14	28	Dedika	2021-12-08 AM 8	28	Papan Surfing	3 Jam	Surfboard
15	17	Aryni	2021-12-08 AM 8	17	Papan Surfing	3 Jam	Surfboard
16	24	Aria Lata	2021-12-08 AM 8	24	Papan Surfing	3 Jam	Surfboard
17	27	Lusmila	2021-12-08 AM 8	27	Papan Surfing	3 Jam	Surfboard
18	30	Chandra	2021-12-08 AM 2	30	Papan Surfing	3 Jam	Surfboard

Gambar 14. Tampilan Laporan Pengembalian

Tampilan Layar di atas merupakan tampilan *output* data pengembalian. Ketika pengguna klik **Laporan Pengembalian** pada menu **Laporan**, maka akan menampilkan *output* data pengembalian yang telah di *input* sebelumnya.

V. Kesimpulan

A Simpulnan

Fasilitas yang terdapat pada sistem ini cukup memudahkan pengguna. Sistem yang dirancang dapat memberikan kemudahan, informasi yang cepat, dan akurat dalam menyimpan data. Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan aplikasi dalam tugas akhir ini, dapat disimpulkan bahwa perancangan aplikasi sistem data transaksi pelanggan sudah terkomputerisasi. Sistem data transaksi pelanggan yang mencakup *input* data alat, data pelanggan, data transaksi sewa, dan *input* data pengembalian tersimpan dalam satu *database* sehingga memudahkan karyawan dalam pengolahan data dan pemberian informasi secara berkala.



Mekanisme pengolahan data pada sistem ini adalah *user* atau pengguna yang *input* data alat, data pelanggan, data transaksi sewa, dan *input* data pengembalian.

Pada proses pembuatan laporan ini dilakukan setiap hari agar karyawan tidak kesulitan dalam hal *update* data alat. Perancangan aplikasi sistem data transaksi pelanggan dapat memudahkan karyawan dalam melakukan pekerjaan saat membuat laporan. Sistem ini lebih efektif, efisien dalam melakukan kegiatan operasional dan tidak membutuhkan waktu lama karena sudah terkomputerisasi. Aplikasi ini dapat dijalankan kapan saja saat ingin melakukan pendataan atau laporan kepada pemilik CV. *Surf House* Nias.

B Saran

Saran yang dapat disampaikan untuk pertimbangan dalam menggunakan aplikasi sistem data transaksi pelanggan pada CV. *Surf House* Nias ini adalah menggunakan bahasa pemrograman *Netbeans IDE* 8.0.2 dan *MySQL* sebagai *databasenya* agar memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi ini. Pengecekan untuk keamanan data dilakukan secara rutin sebulan sekali. Penggunaan sistem terkomputerisasi ini diharapkan selalu melakukan *back-up* data sehingga meminimalisasi terjadinya kehilangan data apabila terjadi kerusakan pada *hardware* atau *software* pendukung yang diakibatkan oleh *virus* atau yang lainnya.

Sistem yang ada pada program ini disarankan untuk lebih disempurnakan lagi. Perlu adanya staf khusus untuk melakukan pengawasan dan pemeliharaan terhadap sistem aplikasi data transaksi pelanggan ini, sehingga informasi yang ada dapat berjalan dengan baik. Adanya penambahan atau *update* fitur lain sesuai kebutuhan lingkup perusahaan sehingga dapat terus mengikuti perkembangan pada era teknologi saat ini atau masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Josi, A. (2017). Penerapan Metode Prototyping Dalam Membangun Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). *Jti*, 50-57.
- [2] Mahyuni. (2020). Perancangan Sistem Pengolahan Data Pada Sma. *STIKOM Dinamika Bangsa Jambi*, 180-187.
- [3] Ma'mur, M. (2019). Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Pada Toko Melosa Bandar Lampung. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 15.
- [4] Mulyati, S. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Penjualan Berbasis Web Dengan Php Dan Mysql Pada Toko Royalti. *Jurnal Teknik*, 11-16.
- [5] Mur, M. M. (2019). Metode Extreme Programming Dalam Membangun Aplikasi Kos-Kosan Di Kota Bandar Lampung Berbasis Web. 377-383.
- [6] Nurmalasari. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Laporan Laba Rugi Berbasis Web. *Jurnal Sains dan Manajemen*, 6-14.
- [7] Oktaviani Syamsiah, N. (2017). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Aktiva Tetap Pada PT.Coolpad Elektronik Indonesia Pontianak. *Jurnal Bianglala Informatika-jurnalbianglala.web.id ISSN*, 2338-9761.
- [8] Purnamasari, H. (2020). Pengaruh Kepercayaan Dan Kepuasan Konsumen Terhadap Sistem Transaksi Online Shop Shopee. *Manajemen Bisnis*, 43-50.
- [9] Ratna, S. (2017). Pengolahan Dan Pengarsipan Data Pada Jurnal Ilmiah Fakultas Teknik " Technologia ". *Technologia*, 297-305.



DOI: 10.52362/jisamar.v5i4.532

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

[10] Sitinjak. (2020). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang. *Ipsikom*.

[11] TJ, D. D. (2020). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang. *Ipsikom*.



DOI: 10.52362/jisamar.v5i4.532

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).