

**DASHBOARD INFORMASI PRAKTEK KERJA LAPANGAN PADA SMK KUSUMA BANGSA  
TANGERANG BERBASIS DIGITALISASI**

**FIELD WORK PRACTICE INFORMATION DASHBOARD AT SMK KUSUMA BANGSA TANGERANG  
DIGITALIZATION-BASED**

**Deny Andwiyani<sup>1</sup>**

Program Studi Manajemen Ritel, Fakultas Bisnis dan Ekonomi Universitas Raharja

[andwiyani@raharja.info](mailto:andwiyani@raharja.info)

**ABSTRAKSI**

Perancangan sistem informasi berbasis digitalisasi untuk Praktek Kerja Lapangan (PKL) di SMK Kusuma Bangsa Tangerang merupakan upaya untuk mengatasi hambatan yang timbul akibat penggunaan sistem manual dalam Praktek Kerja Lapangan (PKL). Penelitian ini mengusulkan dengan pendekatan SDLC penerapan metode waterfall untuk merancang sistem yang mengintegrasikan kebutuhan pengguna, termasuk admin dan siswa. Sistem baru ini bertujuan untuk mengurangi kesulitan dalam akses informasi, kehilangan data, dan proses yang tidak efisien. Melalui perancangan sistem ini, terbentuklah solusi yang memungkinkan admin mengelola data siswa yang melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL), memiliki data real-time melalui menu dashboard dan informasi pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) seperti kegiatan siswa dan absensi siswa. Selain itu, siswa dapat menambahkan aktivitas mereka, dan juga melakukan absensi secara online. Diharapkan hasil perancangan ini dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas seluruh proses Praktek Kerja Lapangan (PKL) di SMK Kusuma Bangsa Tangerang, memberikan dampak positif yang besar bagi semua pihak terkait.

**Kata Kunci :** Perancangan, sistem informasi, digitalisasi, Praktek Kerja Lapangan (PKL), metode waterfall, integrasi pengguna, efisiensi dan efektivitas.

**ABSTRACT**

*The design of a digitalization-based information system for internships (PKL) at SMK Kusuma Bangsa Tangerang is an effort to overcome obstacles arising from the use of manual systems in internships (PKL). This research proposes the application of the waterfall method to design a system that integrates user needs, including administrators and students. The new system aims to reduce difficulties in accessing information, data loss, and inefficient processes. Through the design of this system, a solution is formed that allows administrators to manage data of students carrying out internships (PKL), have real-time data through the dashboard menu and information on the implementation of internships (PKL) such as student activities and student attendance. In addition, students can add their activities, and also do online attendance. It is hoped that the results of this design can improve the efficiency and effectiveness of the entire internship process (PKL) at SMK Kusuma Bangsa Tangerang, providing a major positive impact for all related parties.*

**Keywords :** Design, information system, digitalization, internship (PKL), waterfall method, user integration, efficiency and effectiveness.

**1. PENDAHULUAN**

Pada bidang pendidikan saat ini, teknologi informasi telah berkembang. Salah satu program pendidikan yang penting di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah Praktik Kerja Lapangan (PKL). PKL merupakan kegiatan yang wajib dilaksanakan oleh siswa SMK sebagai salah satu syarat kelulusan. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman nyata kepada siswa dalam dunia kerja yang sesuai dengan bidang keahlian mereka. Selama ini, proses pengelolaan informasi PKL di SMK Kusuma Bangsa Tangerang masih dilakukan secara

manual menggunakan metode konvensional yaitu surat menyurat menggunakan media kertas, seperti pencatatan data tempat PKL, penyimpanan dokumen, dan penyampaian informasi kepada siswa. Hal ini dapat menyebabkan beberapa masalah, seperti keterlambatan dalam penyampaian informasi, kehilangan data, dan kesulitan dalam mengakses informasi secara cepat dan efisien. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah sistem informasi yang terintegrasi dan berbasis digitalisasi. Dengan adanya dashboard informasi PKL berbasis digitalisasi, diharapkan dapat memudahkan pengelolaan akurat data PKL, serta

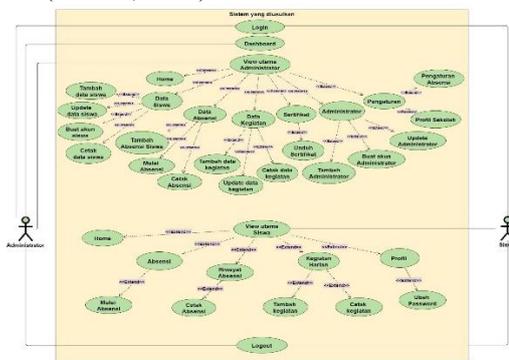
menyediakan akses informasi yang cepat dan akurat bagi siswa, guru, dan pihak-pihak terkait lain.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana menganalisa sistem pengelolaan informasi PKL yang ada saat ini di SMK Kusuma Bangsa Tangerang?; Apa saja kendala dan kebutuhan pengguna terkait pengelolaan informasi PKL di SMK Kusuma Bangsa Tangerang?; Bagaimana merancang dan mengembangkan dashboard informasi PKL berbasis digitalisasi yang sesuai dengan kebutuhan SMK Kusuma Bangsa Tangerang?.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Rancangan sistem yang diusulkan  
Use Case Diagram Sistem Usulan

Use Case diagram adalah suatu urutan interaksi yang saling berkaitan antara sistem dan aktor. Use case dijalankan melalui cara menggambarkan tipe interaksi antara user suatu program (sistem) dengan sistemnya sendiri. Use case melalui sebuah cerita yang mana sebuah sistem itu dipakai. Use case juga dipakai untuk membentuk perilaku (behaviour) sistem yang akan dibuat. Sebuah use case menggambarkan sebuah interaksi antara pengguna (aktor) dengan sistem yang sudah ada (Ahmad, 2020).



Gambar Use Case Diagram Sistem yang diusulkan

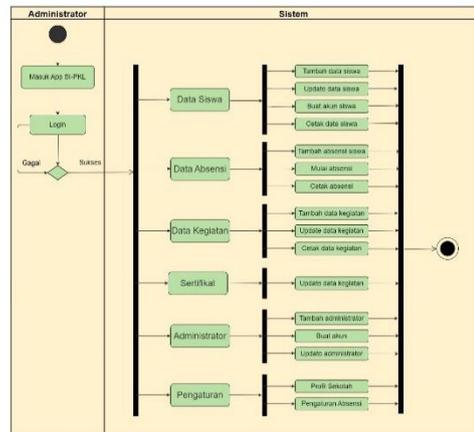
Berdasarkan Gambar Use Case Diagram yang diusulkan terdapat:

- 1 (satu) sistem yang mencakup seluruh rancangan sistem yang diusulkan.
- 2 (dua) Actor yang melakukan kegiatan yaitu Admin dan Siswa
- 39 (Tiga puluh sembilan) Use Case yang bisa dilakukan oleh Actor-actor

Activity Diagram Sistem Usulan

Activity diagram adalah salah satu jenis diagram yang digunakan dalam pemodelan sistem untuk menggambarkan alur kerja atau urutan aktivitas dalam suatu proses.

Activity Diagram Usulan Administrator

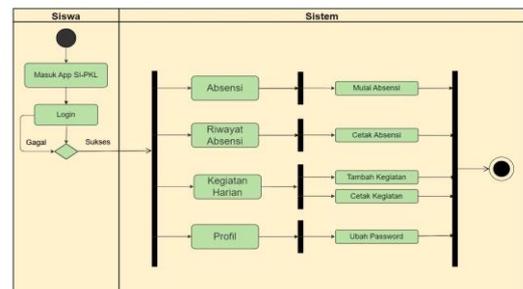


Gambar Activity Diagram Usulan Administrator

Berdasarkan Gambar Activity Diagram Usulan Administrator terdapat:

- 1 (satu) sistem yang mencakup seluruh rancangan sistem yang Diusulkan.
- 24 (dua puluh empat) action, yang menggambarkan eksekusi ketika Administrator mengakses sistem.
- 1 (satu) decision node, yang menggambarkan sebagai pilihan eksekusi.
- 8 (delapan) fork node
- 1 (satu) final state, sebagai objek yang diakhiri.

Activity Diagram Usulan Siswa



Gambar Activity Diagram Usulan Siswa

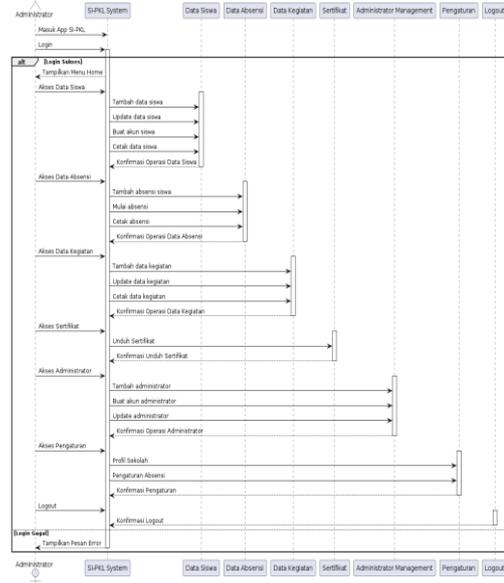
Berdasarkan Gambar Activity Diagram Usulan Siswa Terdapat:

- 1 (satu) sistem yang mencakup seluruh rancangan sistem yang Diusulkan.
- 11 (sebelas) action, yang menggambarkan eksekusi ketika Siswa mengakses sistem.
- 1 (satu) decision node, yang menggambarkan sebagai pilihan eksekusi.
- 6 (enam) fork node.
- 1 (satu) final state, sebagai objek yang diakhiri.

**Sequence Diagram Sistem Usulan**

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek berupa pesan yang ditunjukkan terhadap waktu.

**Sequence Diagram Usulan Administrator**

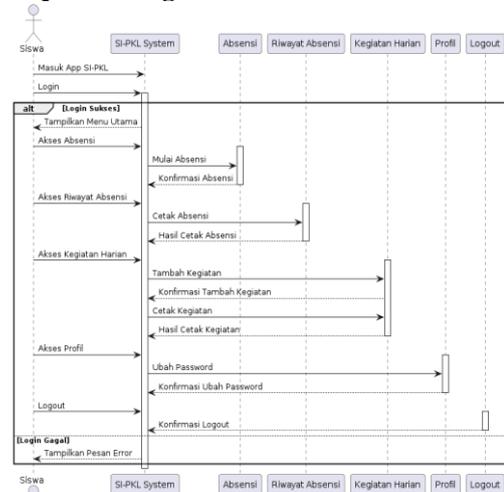


**Gambar** Sequence Diagram Usulan Administrator

Berdasarkan Gambar Sequence Diagram Usulan Administrator terdapat:

- 1 (satu) actor, yang melakukan kegiatan yaitu Administrator.
- 8 (delapan) lifeline, objek entity antarmuka yang saling berinteraksi.
- 34 (tiga puluh empat) message, yang menggambarkan interaksi yang terjadi antara aktor dengan subject atau object dengan object.

**Sequence Diagram Usulan Siswa**



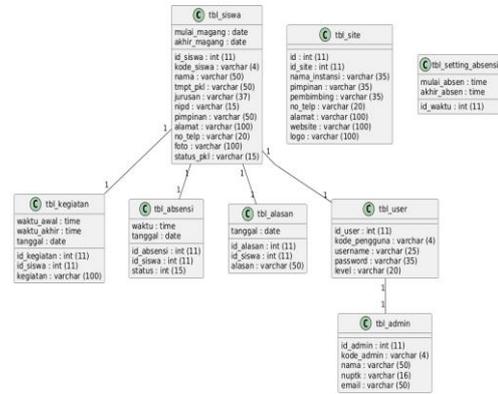
**Gambar** Sequence Diagram Usulan Siswa

Berdasarkan Gambar Sequence Diagram Usulan Siswa terdapat:

- 1 (satu) actor, yang melakukan kegiatan yaitu Siswa
- 6 (enam) lifeline, objek entity antarmuka yang saling berinteraksi.
- 21 (dua puluh satu) message, yang menggambarkan interaksi yang terjadi antara aktor dengan subject atau object dengan object.

**Rancangan Basis Data Class Diagram Sistem Usulan**

Menggambarkan dengan jelas struktur serta deskripsi class, atribut, metode, dan hubungan dari setiap objek.



**Gambar** Class Diagram Sistem Usulan

**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Rancangan Tampilan Sistem yang diusulkan**

Berikut tampilan interface mengenai sistem yang diusulkan yaitu pengelolaan informasi PKL pada SMK Kusuma Bangsa dapat dilihat pada gambar-gambar berikut ini:

**Tampilan halaman Login**

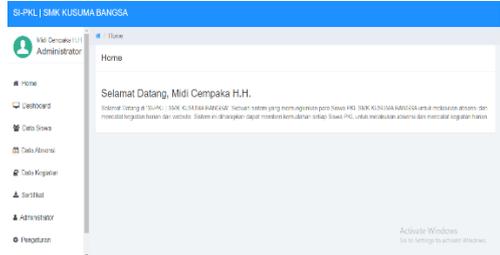
Untuk mengakses sistem ini semua user harus melakukan login terlebih dahulu dengan memasukkan Username dan Password.



**Gambar** Tampilan halaman Login

### Tampilan menu Home Menu Home Administrator

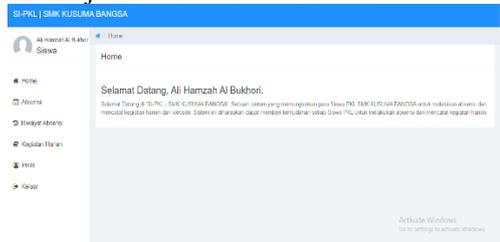
Tampilan menu Home untuk Administrator berisikan ucapan selamat datang, dan maksud serta tujuan dari sistem ini dibuat.



Gambar Tampilan menu Home Administrator

### Menu Home Siswa

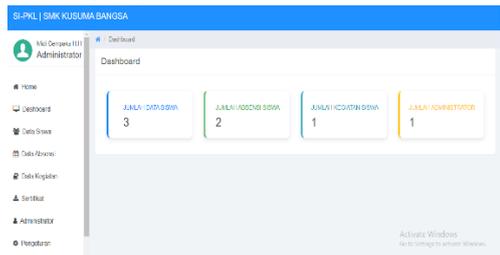
Tampilan menu Home untuk Siswa berisikan ucapan selamat datang, dan maksud serta tujuan dari sistem ini dibuat.



Gambar Tampilan menu Home Siswa

### Tampilan menu Dashboard untuk Administrator

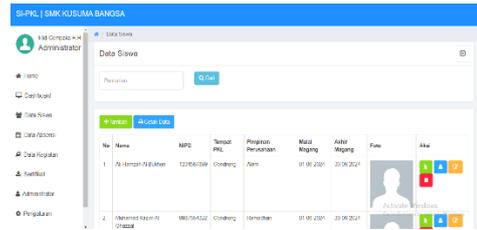
Tampilan halaman menu Dashboard ini hanya dapat diakses oleh Administrator yang berfungsi untuk menampilkan data-data secara real-time, diantaranya seperti data siswa, data absensi, data kegiatan dan jumlah Administrator.



Gambar Tampilan halaman Dashboard

### Tampilan menu Data Siswa untuk Administrator

Halaman Data Siswa ini menyediakan fasilitas pencarian data, tambah data siswa, cetak data siswa, update data siswa, buat akun siswa, dan juga hapus maupun melihat detail data siswa.



Gambar Tampilan menu Data Siswa

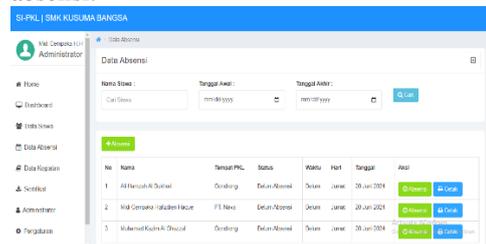
### Tampilan Cetak Data Siswa



Gambar Tampilan halaman Cetak Data Siswa

### Tampilan menu Data Absensi Menu Data Absensi untuk Administrator

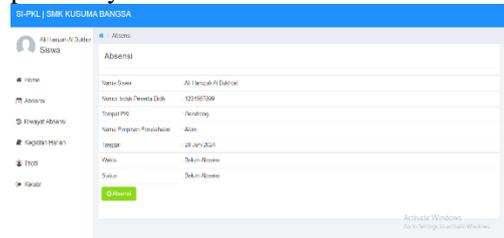
Tampilan halaman menu Data Absensi ini untuk Administrator, menyediakan fasilitas pencarian absensi siswa sesuai tanggal awal dan tanggal akhir dalam melaksanakan PKL, menyediakan tambah data absensi, melakukan absensi untuk siswa, dan juga cetak data absensi.



Gambar Tampilan menu Data Absensi

### Menu Absensi Siswa

Pada halaman ini menyediakan fasilitas untuk siswa melakukan mulai absen serta sudah tersedia juga informasi tentang absen per harinya.

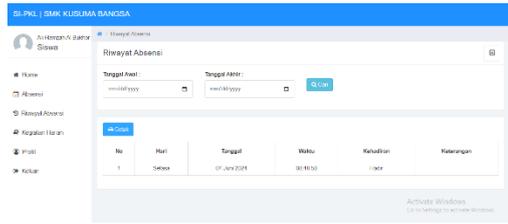


Gambar Gambar Tampilan menu Absensi Siswa

### Menu Riwayat Absensi untuk Siswa

Halaman Riwayat Absensi ini ditujukan untuk siswa, yang mana tujuan dari halaman ini untuk mengetahui history dari absensi yang sudah dilakukannya. Dan disediakan juga fasilitas untuk melakukan pencarian sesuai

tanggal awal dan tanggal akhir dalam melaksanakan PKL dan cetak Riwayat Absensi.



Gambar Tampilan menu Riwayat Absensi Siswa

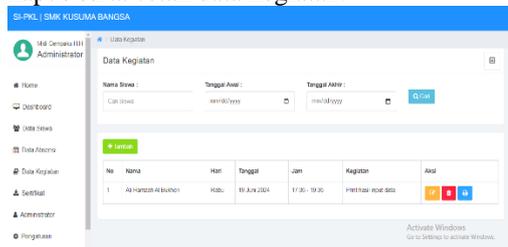
**Tampilan Cetak Data Absensi**



Gambar Tampilan halaman Cetak Data Absensi

**Tampilan menu Kegiatan Menu Data Kegiatan untuk Administrator**

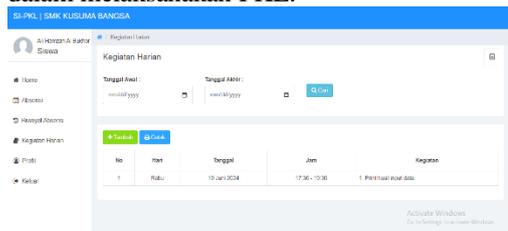
Menu Data Kegiatan hanya untuk diakses oleh Administrator, di halaman ini tersedia pencarian sesuai tanggal awal dan tanggal akhir dalam melaksanakan PKL, tambah data kegiatan siswa, update data kegiatan siswa, hapus serta cetak data kegiatan.



Gambar Tampilan menu Data Kegiatan pada admin

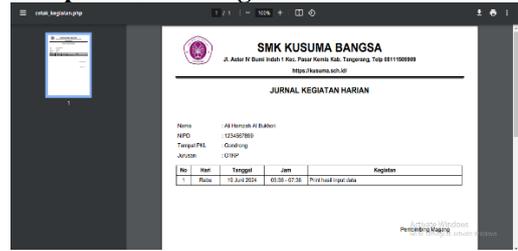
**Menu Kegiatan Harian untuk Siswa**

Halaman Kegiatan Harian ini siswa dapat melakukan Tambah kegiatan, cetak kegiatan harian serta juga dapat melakukan pencarian sesuai sesuai tanggal awal dan tanggal akhir dalam melaksanakan PKL.



Gambar Tampilan menu Data Kegiatan pada Siswa

**Tampilan Cetak Kegiatan**



Gambar Tampilan halaman Cetak Kegiatan

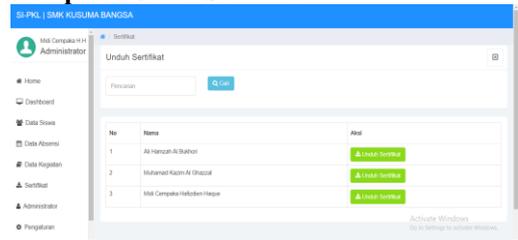
**Tampilan menu Sertifikat**

Tujuan halaman ini yaitu untuk mengunduh sertifikat siswa yang telah melaksanakan PKL dan halaman ini juga hanya Administrator saja yang dapat mengaksesnya.



Gambar Tampilan menu Sertifikat

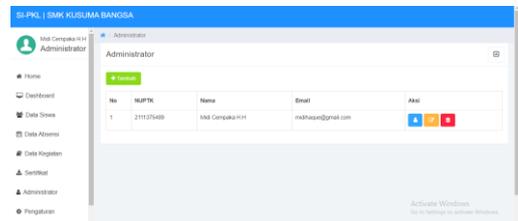
**Tampilan Cetak Sertifikat**



Gambar Tampilan halaman Cetak Sertifikat

**Tampilan menu Administrator**

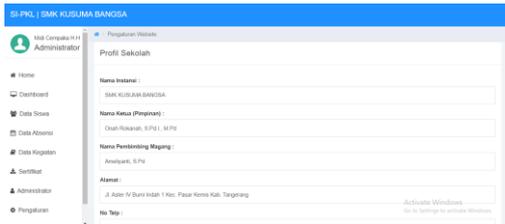
Menu Administrator hanya dapat diakses oleh Administrator itu sendiri, di halaman ini tersedia Tambah administrator, buat akun administrator, update dan hapus administrator.



Gambar Tampilan menu Administrator

**Tampilan menu Pengaturan**

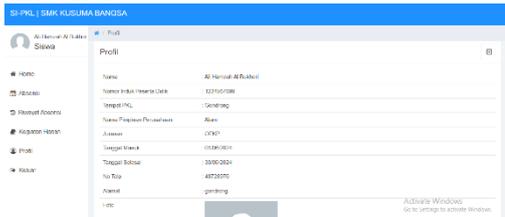
Halaman Pengaturan ini berfungsi sebagai Situs Pengaturan dan juga Pengaturan waktu Absensi serta hanya dapat diakses oleh Administrator.



Gambar Tampilan menu Pengaturan

**Tampilan menu Profil untuk Siswa**

Menu profil ini hanya berisikan informasi data diri dari siswa.



Gambar Tampilan menu Profil Siswa

**Pengujian (Testing) Black Box Testing**

Metode pengujian yang diterapkan adalah menggunakan Black Box Testing. Tujuan utama dari metode ini adalah mengevaluasi fungsionalitas berbagai fitur perangkat lunak. Pengujian ini memeriksa apakah input yang diberikan menghasilkan output yang sesuai dengan harapan pengguna. Pengujian Kotak Hitam dapat juga didefinisikan sebagai proses pengujian tanpa memperhitungkan struktur kode internal perangkat lunak. Fokus utamanya terletak pada aspek-aspek yang dapat diamati secara langsung oleh pengguna, seperti antarmuka (interface), fungsi input dan output, serta berbagai fitur fungsional lainnya. Metode ini tidak melibatkan pemeriksaan logika pemrograman atau kode di balik layar. Sebaliknya, metode ini berkonsentrasi pada pengujian interaksi pengguna dengan sistem dan memastikan bahwa perangkat lunak berperilaku sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan.

**Table Pengujian Black Box pada menu Login**

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Login menggunakan Username atau Password yang salah.	Sistem menolak untuk masuk dan kembali lagi ke dalam tampilan login.	Valid
2	Login menggunakan Username atau Password yang benar.	Sistem berhasil masuk ke dalam menu Home.	Valid

**Table Pengujian Black Box pada menu Data Siswa**

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Tampilan untuk melakukan input data pada tambah Data Siswa yang tidak melengkapi salah satu kolom akan muncul pesan "Please fill out this field."	Tampilan dari menu Data Siswa yang telah berhasil ditambah datanya dengan mengisi seluruh kolom.	Valid

**Table Pengujian Black Box pada menu Data Absensi**

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Tidak menginput tanggal awal ataupun akhir akan muncul pesan "Please fill out this field."	Jika mengisi tanggal awal dan akhir, Sistem langsung mengarahkan pada halaman Data Absensi berupa file PDF yang dapat dibuka dan dibaca dengan benar untuk di unduh atau di cetak.	Valid

**Table Pengujian Black Box pada menu Data Kegiatan**

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Tidak menginput tanggal awal ataupun akhir akan muncul pesan "Please fill out this field."	Jika mengisi tanggal awal dan akhir, Sistem langsung mengarahkan pada halaman Data Absensi berupa file PDF yang dapat dibuka dan dibaca dengan benar untuk di unduh atau di cetak.	Valid

**Table Pengujian Black Box pada menu Sertifikat**

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Tampilan dari menu sertifikat yang berisikan data siswa untuk melakukan unduh sertifikat dan cetak sertifikat.	Sistem langsung mengarahkan pada halaman sertifikat berupa file PDF yang dapat dibuka dan dibaca dengan benar untuk di unduh atau di cetak.	Valid

**Table Pengujian Black Box pada menu Administrator**

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Tampilan dari menu Administrator yang tidak melengkapi salah satu kolom pada saat menambah data, akan muncul pesan "Please fill out this field."	Tampilan dari menu Administrator yang telah berhasil ditambah datanya dengan mengisi seluruh kolom.	Valid

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya serta hasil pengamatan dari rumusan masalah, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Sistem pengelolaan informasi Praktek Kerja Lapangan (PKL) di SMK Kusuma Bangsa Tangerang saat ini masih menggunakan metode manual. Metode ini memakan waktu dan tenaga lebih banyak, serta rentan terhadap kesalahan manusia dan kehilangan data, yang menyebabkan keterlambatan penyampaian informasi dan kesulitan dalam akses data.
2. Pengguna menghadapi beberapa kendala dalam pengelolaan informasi PKL, seperti keterlambatan penyampaian informasi penting kepada siswa, kesulitan dalam akses data secara cepat dan efisien, risiko kehilangan data fisik, serta proses yang tidak efisien. Berdasarkan analisis kebutuhan, pengguna memerlukan sistem yang dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi pengelolaan data, memungkinkan akses data yang cepat dan mudah, serta mengurangi risiko kehilangan data.
3. Penelitian ini mengusulkan perancangan dan pengembangan sistem informasi berbasis digitalisasi untuk mengatasi kendala yang ada. Proses perancangan melibatkan analisis kebutuhan

pengguna dan desain sistem yang responsif. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode waterfall, yang mencakup beberapa tahapan seperti analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Sistem yang diusulkan memiliki beberapa fitur utama seperti dashboard informasi PKL, manajemen data siswa, absensi online, dan pengelolaan kegiatan PKL secara digital. Dashboard informasi PKL menyediakan tampilan visual yang mudah diakses untuk memantau dan mengelola data PKL secara real-time, memungkinkan admin mengelola data siswa dengan lebih efisien dan akurat, serta mempermudah siswa dalam melakukan absensi dan mencatat kegiatan PKL mereka.

#### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diambil, beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan atau penelitian lebih lanjut adalah:

1. Pelatihan Pengguna:  
Diperlukan pelatihan kepada semua pengguna sistem, termasuk siswa, guru, dan admin,

agar mereka dapat menggunakan sistem dengan maksimal dan memahami semua fitur yang tersedia. Pelatihan ini akan memastikan bahwa semua pengguna dapat beradaptasi dengan cepat terhadap sistem yang baru dan mengoptimalkan penggunaan fitur-fitur yang ada.

2. Integrasi dengan Sistem Lain:

Untuk meningkatkan efisiensi dan keterpaduan data, disarankan agar sistem informasi PKL ini diintegrasikan dengan sistem lain yang sudah ada di sekolah, seperti sistem kehadiran dan sistem

akademik. Integrasi ini akan memudahkan pengelolaan data secara keseluruhan dan memberikan pandangan yang lebih komprehensif mengenai kinerja siswa.

3. Evaluasi Berkala:

Dilakukan evaluasi berkala terhadap kinerja sistem untuk memastikan bahwa sistem berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Evaluasi ini penting untuk menemukan dan memperbaiki kekurangan yang ada serta melakukan penyesuaian yang diperlukan berdasarkan umpan balik dari pengguna.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustika, F., Siregar, S., Obara, D., dan VipParamarta. (2022, Juni 30). TELAAH TEKNOLOGI INFORMASI DAN SISTEM INFORMASI DALAM ORGANISASI DENGAN LINGKUNGAN (Suatu Kajian Teori). *Jurnal Bisnis Kolega (JBK)*, (Vol. 9 No. 1. Juni 2022), 25. <https://doi.org/10.57249/jbk>
- Agustini, A., dan Kurniawan, W. J. (2020). Sistem E-Learning Do'a dan Iqro Dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi (JMApTeKsi)*, 1 No. 3, 154-159.
- Aiman, U., Derta, S., Supriadi, dan Musril, H. A. (2023, Juni). Perancangan Sistem Informasi Praktik Kerja Lapangan (PKL) di SMK Darul Ulum Muara Kiawai Pasaman Barat. *Intellect : Indonesian Journal of Innovation Learning and Technology*, 2 No.1, 1-16. <https://doi.org/10.57255/intellect.v2i1.225>
- Aisyah, E. S. N., Finastika, D., dan Kurniasih, N. (2020, Agustus). Rancang Bangun Sistem Informasi Monitoring Laporan Inventory Control PT.Daiichi Elevator

- Indonesia. Jurnal CERITA, 6 No.2, 208. <https://core.ac.uk/download/pdf/336861081.pdf>
- Aminudin, S. A., Wulandari, C., dan Sunardi, L. (2022). Dashboard Sistem Pendataan Darah pada Unit Donor Darah Palang Merah Indonesia Kota Lubuklinggau menggunakan Framework CodeIgniter(Ci). Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SANISTEK), 2 No.1, 29-38.
- Arifin, N. Y., Borman, R. I., Ahmad, I., Tyas, S. S., Sulistiani, H., Hardiansyah, A., dan Suri, G. P. (2022). Analisa Perancangan Sistem Informasi. Cendikia Mulia Mandiri.
- Neny Rosmawarni, dkk; E-COMMERCE, Editor: Ingrid Yanuar Risca Pratiwi, S.S.T., M.Tr.T., ISBN: 978-623-88989-5-4, Penamuda Media, 2024
- Arti kata digitalisasi - Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.). KBBI. Retrieved June 13, 2024, from <https://kbbi.web.id/digitalisasi>
- Claretta, D., dan Riduan, V. P. (2022, November). Strategi Humas SSC Kacapiring Surabaya Dalam Era Digitalisasi Pada Pandemi Covid-19. Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (JKOMDIS), 2 No.3, 251-253. <https://doi.org/10.47233/jkomdis.v2i3.344>
- Fadilah, S. C., Rianto, H., dan Hartati, T. (2020, Juni). IMPLEMENTASI FRAMEWORK CODEIGNITER MENGGUNAKAN METODE WATERFALL PADA SISTEM INFORMASI PENJUALAN PT. SUPREME JAYA ABADI. JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing), 4 No.1, 135.
- Fahrezi, A., Ibrahim, G. M., Syaiful, R. R., dan Saifudin, A. (2022). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Inventory Barang Berbasis Web di PT. AINO Indonesia. LOGIC : Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan, 1 No.1, 2. <https://www.journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/1262>
- Faqih, A. S., dan Wahyudi, A. D. (2022). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS: MATCHMAKER). JURNAL Teknologi dan Sistem Informasi (JTSDI), 3 No. 2, 3. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v3i2.1790>
- Fitriyana, F., dan Sucipto, A. (2020, Juni). SISTEM INFORMASI PENJUALAN OLEH SALES MARKETING PADA PT ERLANGGA MAHAMERU. Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi, 1 No.1, 106. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v1i1.239>
- Hadi, I., Magdalena, L., dan Turini, T. (2023, Oktober). Sistem Informasi Pencatatan Biaya Perjalanan Dinas Pada Kantor Pelayanan Kekayaan Negara Dan Lelang Cirebon. Jurnal Manajemen Sistem Informasi, 1 No.3, 117. <https://doi.org/10.51920/jurminsi.v1i3.190>
- Acai Sudirman, dkk; BISNIS INFORMASI, ISBN : 978-623-500-222-4 Widina Media Utama, 2024Nazaruddin Ahmad, dkk;
- Haryanto, Wulandari, S. A., Jelita, V. A., dan Riyani, N. (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PASIEN RAWAT JALAN BERBASIS WEB PADA KLINIK CITRA AULIA. Jurnal Gerbang STMIK Bani Saleh, 10 No.1.
- Kurniyanti, V. A., dan Murdiana, D. (2022, Agustus). PERBANDINGAN MODEL WATERFALL DENGAN PROTOTYPE PADA PENGEMBANGAN SYSTEM INFORMASI BERBASIS WEBSITE. Jurnal Syntax Fusion: Jurnal Nasional Indonesia, 2 No.8, 670. <https://doi.org/10.54543/fusion.v2i08.210>
- Lim, M., dan Ridho, M. R. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI POINT OF SALE DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA CV POWERSHOP. Jurnal Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE), (Vol. 4 No. 2 (2021): Comasie), 46-55.
- Mahaputra, M. R. (2022, April 15). Literature Review Faktor Faktor yang Mempengaruhi Berpikir Positif. Jurnal Ilmu Multidisplin, 1 No.1, 33. <https://doi.org/10.38035/jim.v1i1>
- Mantik, H. (2021). Model Pengembangan Dashboard Untuk Monitoring dan Sebagai Alat Bantu Pengambilan Keputusan (Studi Kasus PT MTI dan PT JPN). JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma, 8 No.1, 235-240. <https://doi.org/10.35968/jsi.v8i1.620>