

SISTEM INFORMASI KOPERASI TABUNGAN SISWA PADA SD NEGERI 01 PODO KEDUNGWUNI BERBASIS ANDROID

Muhammad Dwi Adi Sholeh¹, Imam Rosyadi², Hadwitya Handayani K³

Manajemen Informatika

Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan (UMPP)

Jl. Raya Pahlawan No. 10 Gejlig - Kajen Kab. Pekalongan

Telp.: (0285) 385313, e-mail: ⁽¹⁾fastikom.umpp@gmail.com

ABSTRAKSI

Perkembangan teknologi informasi dari tahun ke tahun selalu mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyaknya fasilitas kemudahan-kemudahan yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi informasi secara langsung berdampak kepada sistem informasi tabungan siswa. Tabungan juga berperan untuk menjamin kestabilan keuangan Anda jika mengalami hal yang tidak diinginkan kemudian hari. Secara tidak langsung menabung dapat membantu Anda mengetahui tentang prioritas dalam keuangan. Menabung adalah salah satu cara dalam pengelolaan keuangan yang bertujuan untuk menyiapkan dana cadangan di masa depan.

Salah satu masalah yang sedang dihadapi oleh SD Negeri 01 Podo Kedungwuni adalah tabungan siswa yang saat ini sistemnya masih dikerjakan secara manual, pencatatan dan penyimpanan data tabungan ditulis didalam buku, dan perhitungannya masih dikerjakan dengan alat bantu kalkulator dengan judul "Sistem Informasi Koperasi Tabungan Siswa di Sekolah Dasar Negeri 01 Podo Kedungwuni Berbasis Android" dan diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kinerja pada sistem informasi.

Kata Kunci : Sistem Informasi Koperasi, Tabungan Siswa dan Android.

ABSTRACT

The development of information technology from year to year always experiences very rapid development. The number of convenience facilities caused by the development of information technology directly has an impact on the student savings information system. Savings also play a role in ensuring your financial stability if something unexpected happens in the future. Indirectly storage can help you know about priorities in finance. Saving is one way in financial management that aims to prepare reserve funds in the future.

One of the problems faced by SD Negeri 01 Podo Kedungwuni is student savings, which currently work manually, recording and storing savings data is written in books, and the calculations are still being done using calculators with the title "Student Savings Cooperative Information System in State Elementary Schools." 01 Podo Kedungwuni Based on Android" and is expected to be a solution to improve performance on information systems.

Keywords: Cooperative Information System, Student Savings and Android.

1. LATAR BELAKANG

Bersamaan pertumbuhan era, pertumbuhan kemajuan teknologi terus bertambah semakin meningkat. Komputerisasi merupakan penggunaan komputer pada organisasi, individu atau lembaga guna membantu menyelesaikan tugas sebagai ganti pekerjaan secara manual, tidak hanya sekedar mesin ketik. Perkembangan sistem komputer pula sudah masuk dalam lingkungan pembelajaran, segala fasilitas pembelajaran, Lembaga pemerintahan dan seluruh aspek kehidupan dalam masyarakat. Terutama dalam aspek Pendidikan, kebanyakan sekolah saat ini telah menggunakan sistem komputer guna menunjang kegiatan di sekolah dalam bentuk pembelajaran pengolahan data baik guru, siswa ataupun yang lainnya. Tabungan adalah uang yang disisihkan atau disimpan pada bank yang pengambilannya dilakukan dengan syarat tertentu, dan umumnya bank menggunakan buku tabungan untuk memberikan informasi transaksi yang dilakukan. Menabung juga berfungsi guna menjamin kestabilan keuangan bila mengalami hal-hal yang tidak diimpikan, secara tidak langsung menabung bisa

menunjang kamu dalam mengetahui prioritas dalam keuangan. Menabung merupakan cara untuk mengelola keuangan yang ditujukan guna menyiapkan dana cadangan masa depan, menabung juga berperan untuk menjamin kestabilan keuangan kamu jika suatu hari mengalami perih yang tidak diinginkan suatu hari nanti. Secara tidak langsung menabung dapat membantu kamu untuk mengatur pengeluaran dan mengetahui tentang prioritas dalam keuangan.

SD Negeri 01 Podo Kedungwuni merupakan suatu lembaga pendidikan yang terdapat di Kabupaten Pekalongan. Masalah yang sering dihadapi pada SD Negeri 01 Podo Kedungwuni adalah siswa menabung yang sistemnya masih dikerjakan dengan cara manual, pencatatan dan menyimpan data tabungan masih dilakukan dengan menulis dibuku dan penghitungannya masih dilakukan dengan alat bantu lainnya. Penggunaan sistem komputer dalam lingkungan instansi dapat memperoleh informasi dengan cepat, ketetapan waktu yang tetap dan menghasilkan informasi yang akurat dan lebih efisien. Siswa dapat menabung sesuai yang diinginkan dan tidak ada kewajiban khusus siswa dalam menabung di SD Negeri 01

Podo Kedungwuni. Dengan permasalahan ini maka penulis merancang dan membuat sistem pengolahan data tabungan siswa yang terkomputerisasi dengan judul “Sistem Informasi Koperasi Tabungan Siswa di Sekolah Dasar Negeri 01 Podo Kedungwuni Berbasis Android” dan diharapkan dapat membantu menjadi solusi untuk meningkatkan kinerja pada sistem informasi.

2. TINJAUAN PUSTAKAN DAN LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Berikut ini adalah hasil penelitian sebelumnya, guna dijadikan sebagai referensi penulis untuk melakukan penelitian berikutnya :

Juramalah (2020) dengan judul Pencatatan Transaksi Tabungan Siswa Berbasis Android. Penelitian ini menghasilkan sistem atau aplikasi berbasis android dimana terdiri dari dua pengguna user dan admin, admin dalam hal ini pihak pengelola tabungan dapat menggunakan website dalam menginput data tabungan siswa sedangkan user dalam hal ini wali siswa login pada aplikasi android yang akan mendapatkan info tentang transaksi tabungan anaknya.

Muhamad (2021) dengan judul Perancangan Sistem Informasi Laporan Tabungan Siswa Menggunakan Microsoft Visual Studio. Penelitian ini menghasilkan sistem informasi laporan tabungan siswa menggunakan program aplikasi yaitu Visual Studio 2010 dan untuk mengolah datanya menggunakan Microsoft Access 2013. Perancangan sistem informasi laporan tabungan siswa di SDN Sarijadi 179 Bandung ini beberapa prosedur usulan yaitu menggunakan;

1. Prosedur penyimpanan bukti transaksi tabungan, setiap bukti transaksi simpanan dan penarikan diarsipkan agar bisa dipergunakan bila dibutuhkan.
2. Prosedur mencatat transaksi secara rutin.
3. Prosedur membuat data cadangan (backup).
4. Prosedur aplikasi pengolah data, menerapkan system informasi yang penggunaannya disesuaikan kebutuhan sekolah.

Persamaan-persamaan penelitian diatas yaitu untuk memberi kemudahan dalam sistem pengelolaan tabungan siswa, maka pihak petugas/guru berusaha semaksimal mungkin dapat mempermudah pekerjaan, mempersingkat waktu untuk proses perhitungan dan pelaporan yang lebih lengkap dan terperinci. dalam memproses tabungan siswa, dan juga agar dapat menghasilkan suatu sistem informasi tabungan siswa yang baru yang bisa bermanfaat sesuai harapan.

Perbandingan dari penelitian-penelitian diatas dengan penelitian ini adalah penelitian yang akan saya buat menggunakan berbasis android. Dengan menggunakan android tersebut, yang memiliki kelebihan diantaranya dapat melakukan pengaksesan secara langsung menggunakan android tersebut dan juga data-data tersimpan dengan aman,

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Sistem

a. Suatu sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya antara satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu (Feliasto, 2020). Sebuah sistem pasti memiliki *structure* dan

proses, sementara itu *system* proses menyebutkan bagaimana kerja bagian-bagian unsur daripada sistem tersebut dalam menuju bagian sistem.

b. Sistem adalah kumpulan dari komponen-komponen yang saling berkaitan satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan dalam melaksanakan suatu kegiatan pokok perusahaan (Sunaria & Rosyadi, 2020).

Jadi dapat disimpulkan, maka sistem dapat membantu dalam proses pengelolaan data menjadi efektif dan praktis.

2.2.2. Pengertian Informasi

a. Pengertian Informasi adalah data yang diolah agar bermanfaat dalam pengambilan keputusan penggunaannya (Sunaria & Rosyadi, 2020).

b. Menurut Turban et al (2008) dalam jurnal ilmiah (Andalia et al., 2015) informasi merupakan data yang telah diorganisir sehingga memberikan arti dan nilai kepada penerimanya (Mukhsin, 2018)

Dari pengertian diatas diperoleh bahwa informasi merupakan proses dari data yang telah diolah sehingga berguna bagi penerimanya.

2.2.3. Sistem Informasi

Merupakan kumpulan dari beberapa orang yang bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal lain Sistem Informasi juga mampu mendukung dalam pengambilan keputusan. Dalam pengertian lain juga menyebutkan yaitu suatu kombinasi teratur perorangan, *hardware* (perangkat keras), *software* (piranti lunak), jaringan komputer dan komunikasi data dan basis data dalam mengumpulkan, menyebarkan, dan merubah informasi dalam suatu bentuk organisasi (Ariyanti, 2020.)

Jadi, disimpulkan bahwa sistem informasi suatu kombinasi elemen-elemen yang saling terkait sehingga membentuk dalam suatu organisasi untuk melakukan kegiatan agar mencapai tujuan.

2.2.4. Koperasi

Menurut UU nomor 25 tahun 1992 tentang perkoperasian, koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang-seorang atau badan-badan hukum koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi, sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasar atas asas kekeluargaan (Mudemar A. Rasyidin, 2018) jadi koperasi adalah badan usaha atau organisasi yang membangun potensi khusus dan mewujudkan kesejahteraan sosial dan ekonomi rakyat.

2.2.5. Tabungan

Pengertian Tabungan Pengertian tabungan menurut Undang Undang Perbankan nomor 10 tahun 1998 adalah simpanan yang penarikannya hanya dapat dilakukan menurut syarat-syarat tertentu yang disepakati, tetapi tidak dapat ditarik dengan cek, bilyet giro atau alat lainnya yang dipersamakan dengan itu (Nadliroh, Ainun, 2016). Menurut pengertian diatas tabungan merupakan simpanan yang pengambilannya memiliki syarat-syarat tertentu yang telah disepakati

2.2.6. Website

Menurut Becti (2015:35) menyimpulkan bahwa: Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

2.2.7. Android

Android adalah sebuah sistem operasi yang sudah menjadi salah satu kebutuhan pokok (Aprilia, Aprilia; Sollu, Tan Suryani, 2020). Bahkan, sampai sekarang orang-orang mengidolakan aktifitas kegiatan sehari-hari mereka dengan android yang mereka miliki.

2.2.8. Flowchart

Flowchart mendeskripsikan detail sebuah proses, tahapan dan urutannya secara grafis. Flowchart berisi bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah (Astuti, 2016:31).

2.2.9. DFD

DFD adalah gambaran aliran informasi yang digunakan sebagai data yang berjalan dari masukan dan keluaran

2.2.10. ERD

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu diagram yang digunakan untuk merancang suatu basis data, dipergunakan untuk memperlihatkan hubungan atau relasi antar entitas atau objek yang terlihat beserta atributnya (Nugraini, 2020).

2.2.11. JAVA

Bahasa pemrograman java adalah perkembangan dari bahasa pemrograman C++ yang dimana bahasa pemrograman java jauh lebih dapat diandalkan sehingga java bisa membuat seluruh bentuk pemrograman dari aplikasi desktop hingga ke aplikasi mobile, sehingga java sangat cocok digunakan sebagai bahasa pemrograman untuk kalangan programmer yang menggunakannya (Sunaria & Rosyadi, 2020). Menurut penjelasan diatas java adalah bahasa pemrograman biasa digunakan untuk membuat suatu program aplikasi desktop dan mobile.

2.2.12. PHP

PHP adalah sebuah bahasa pemrograman server-side scripting yang bersifat open source. Pengguna bebas memodifikasi dan mengembangkan sesuai dengan kebutuhan (cloudku, 2021).

2.2.13. MySQL

MYSQL adalah sebuah program database server yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, multi user serta menggunakan perintah standar SQL (Structured Query Language) (putra, I gede sujana Eka, 2017).

2.2.14. Sublime Text

Sublime text merupakan perangkat lunak text editor yang digunakan untuk membuat atau meng-edit suatu aplikasi sublime text mempunyai fitur-fitur tambahan dapat memudahkan programmer (Sahlan, Muhamad, 2018).

2.2.15. Xampp

Xampp merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl (Wiratno, 2018), dalam paket Xampp sudah terdapat Apache (web server), MySQL (database), PHP (server side scripting), Perl, FTP server, PhpMyadmin dan berbagi pustaka bantu lainnya [18]. dengan menginstal XAMPP maka anda tidak perlu lagi melakukan instalasi dan melakukan konfigurasi web server Apache, php, dan MySQL secara manual (Nirsal, 2020).

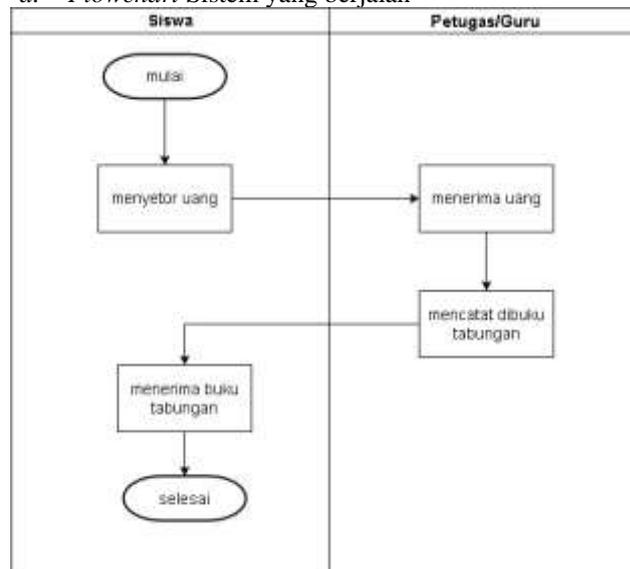
2.2.16. JDK

JDK adalah perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan proses kompilasi dari kode java ke bytecode yang dapat dimengerti dan dapat dijalankan oleh JRE (Java Runtime Environment). JDK wajib terinstall pada komputer yang akan melakukan proses pembuatan aplikasi berbasis java, namun tidak wajib terinstall di komputer yang akan menjalankan aplikasi yang dibangun dengan java (Dharmawan, 2017).

3. METODE PENELITIAN

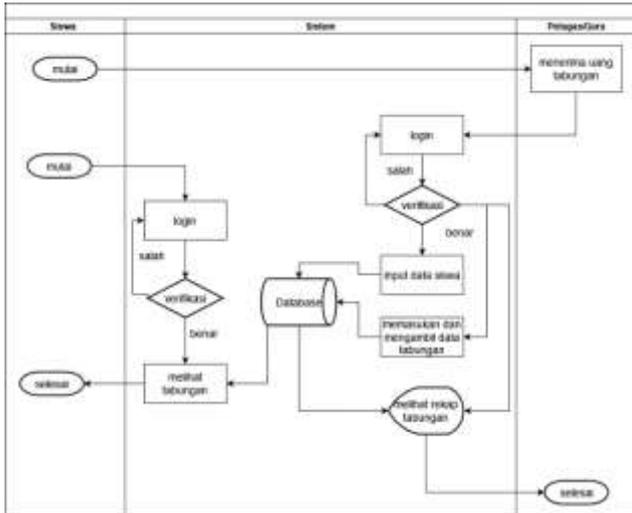
3.1 Perancangan Sistem

a. Flowchart Sistem yang berjalan



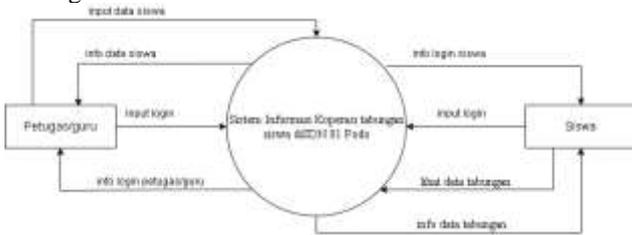
Gambar 1. Flowchart Sistem yang berjalan

b. Flowchart Sistem yang diusulkan



Gambar 2. Flowchart Sistem yang diusulkan

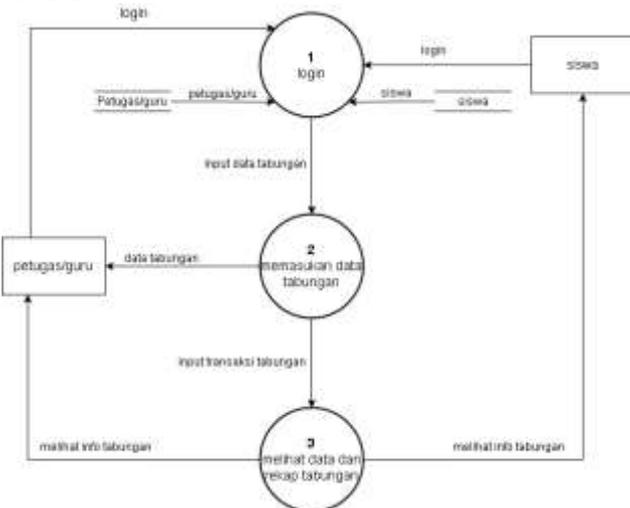
c. Diagram Konteks



Gambar 3. Diagram Konteks

Pada gambar 3. memiliki 1 proses yaitu sistem informasi koperasi tabungan siswa di SDN 01 Podo Kedungwuni dan 2 entitas (Petugas.guru dan siswa). Petugas/guru disini login terlebih dahulu kemudian meng-input data siswa kedalam sistem. Siswa mencari informasi dari sistem kemudian menerima informasi data tabungan dari sistem.

d. DFD Level 0



Gambar 4. DFD Level 0

Pada gambar 4. memiliki 3 proses (login, memasukkan data tabungan dan melihat data tabungan) 2 data store (petugas/guru & siswa) dan 2 entitas (petugas/guru & siswa).

Sistem Informasi Koperasi Tabungan Siswa Pada SD Negeri 01 Podo Kedungwuni Berbasis Android

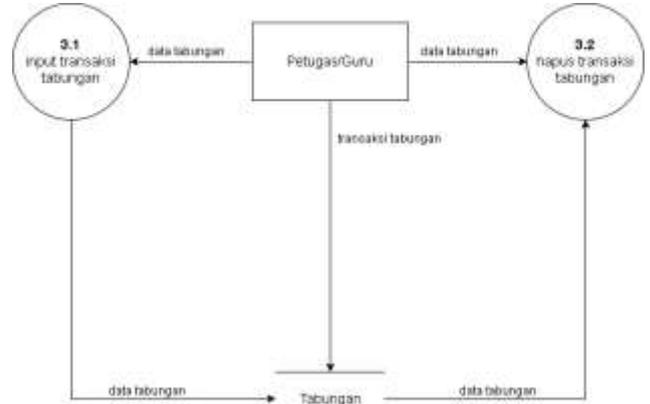
e. DFD Level 1 Proses 2



Gambar 5. DFD Level 1 Proses 2

Dari gambar 5. tersebut DFD level 1 proses 2 terdapat (input username & password dan verifikasi login) 2 data entitas (petugas/guru dan siswa).

f. DFD Level 1 Proses 3



Gambar 6. DFD Level 1 Proses 3

Dari gambar 6. tersebut memiliki terdapat 2 proses (input transaksi dan hapus transaksi) 2 data store petugas/guru dan tabungan, dan 1 entitas (petugas/guru).

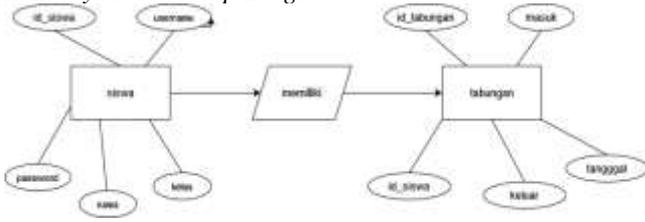
g. DFD Level 1 Proses 4



Gambar 7. DFD Level 1 Proses 4

Pada gambar 7. mempunyai 2 proses (melihat dan merekap data tabungan), 1 data store (tabungan) dan 2 entitas (petugas/guru dan siswa).

h. Entity Relationship Diagram



Gambar 8. Entity Relationship Diagram

Dari ERD diatas terdapat 2 tabel yaitu siswa dan tabungan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Tampilan Halaman Login

Halaman ini merupakan halaman login dan halaman awal ketika siswa membuka aplikasi.



Gambar 20. Tampilan Halaman Login

b. Tampilan Halaman Dashboard Siswa

Halaman ini digunakan untuk menampilkan halaman beranda.



Gambar 21. Tampilan Halaman Dashboard Siswa

c. Tampilan Halaman Lihat Tabungan

Halaman ini digunakan untuk menampilkan data tabungan dari no, nama, kelas, masuk, keluar, tanggal dan jumlah.



Gambar 22. Tampilan Halaman Lihat Tabungan Siswa

d. Tampilan Halaman Login Petugas/guru

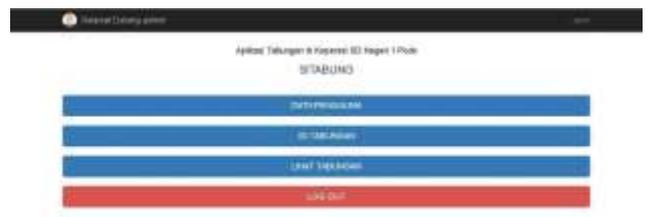
Halaman ini digunakan untuk login kedalam website dengan mengisi form yang ada



Gambar 23. Tampilan Halaman Login Petugas/guru

e. Tampilan Halaman Dashboard Petugas/Guru

Halaman ini digunakan untuk menampilkan menu data pengguna, isi tabungan, lihat tabungan, dan log out.



Gambar 24. Tampilan Halaman Dashboard Petugas/guru

f. Tampilan Halaman Data Pengguna

Halaman ini digunakan untuk menampilkan data pengguna. Tombol tambah pengguna untuk menambah, edit untuk mengubah, dan hapus untuk menghapus.



Gambar 25. Tampilan Halaman Data Pengguna

g. Tampilan Halaman Isi Tabungan

Halaman ini digunakan untuk menampilkan halaman isi tabungan. Tombol kembali, manabung, dan mengambil serta keterangan manabung.



Gambar 26. Tampilan Halaman Isi Tabungan

h. Tampilan Halaman Menabung

Halaman ini digunakan untuk mengisi tabungan. Terdapat kolom pilih nama, besar menabung, dan pilih tanggal menabung.



Gambar 27. Tampilan Halaman Menabung

i. Tampilan Halaman Mengambil

Halaman ini digunakan untuk mengambil isi tabungan. Terdapat kolom nama besar mengambil, tanggal mengambil dan tombol tambah.



Gambar 28. Tampilan Halaman Mengambil Tabungan

j. Tampilan Halaman Lihat Tabungan

Halaman ini digunakan untuk melihat data tabungan. Terdapat kolom pilih nama dan pilih kelas.



Gambar 29. Tampilan Halaman Lihat Tabungan

k. Tampilan Halaman Lihat Tabungan Siswa

Halaman ini digunakan untuk melihat data tabungan siswa. Terdapat kolom nama kelas masuk keluar tanggal dan jumlah.



Gambar 30. Tampilan Halaman Lihat Tabungan Siswa

l. Tampilan Halaman Lihat Tabungan Siswa Perkelas

Halaman ini digunakan untuk melihat data tabungan siswa perkelas.



Gambar 31. Tampilan Halaman Lihat Tabungan Siswa Perkelas.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Dari hasil analisis penelitian diatas dengan ini diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem informasi koperasi tabungan siswa ini terdiri dari aplikasi android untuk user/siswa dan aplikasi website untuk admin/guru.
2. Aplikasi website memiliki menu yang mengelola informasi data transaksi tabungan, mengelola data tabungan, rekap penerimaan tabungan serta mengelola akun admin.
3. Dengan adanya aplikasi ini siswa dapat dengan mudah memonitor transaksi tabungan yang dilakukan di SD Negeri 01 Podo Kedungwuni dari

tempat manapun dan kapan saja melalui perangkat android yang terhubung dengan jaringan internet.

4.2 Saran

Berdasarkan saran yang disajikan ada 2 diantaranya sebagai berikut :

1. Pada aplikasi yang dibuat masih banyak fitur tambahan yang belum tersedia
2. Penulis mengharapkan pada pengembangan aplikasi berikutnya agar pada aplikasi android terdapat fitur transfer bank dan menu cetak untuk bisa dicetak secara langsung.

Daftar Pustaka

- Aprilia, Aprilia; Sollu, Tan Suryani;, 2020. SISTEM MONITORING REALTIME DETAK JANTUNG DAN KADAR OKSIGEN DALAM DARAH PADA MANUSIA BERBASIS IoT (INTERNET of THINGS). Jurnal Ilmiah ForistekJurusan Teknik Elektro UNTAD , 10(3), pp. 95-103.
- Ariyanti, 2020. SISTEM INFORMASI AKADEMIK DAN ADMINISTRASI DENGAN. Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi, Vol 1, No 1 tahun 2020, p. 2.
- cloudku, 2021. [Online]
Available at: <https://cloudku.id/apa-itu-php/>
[Accessed 18 agustus 2022].
- Dharmawan, E. A., 2017. Rancang Bangun Aplikasi Penentu Tarif Dasar Ojek Di Kota Ambon Berbasis Android. Jurnal Simetrik Vol 7, No.2, Desember 2017, 7(2), p. 39.
- Erlina Setiyorini, Setiyorini, 2017. Web media dakwah: studi deskriptife situs resmi PCNU Kota Surabaya. [Online]
Available at: <http://digilib.uinsby.ac.id/16828/>
[Accessed 20 Maret 2022].
- feliasto, r., 2020. Manajemen Sistem Informasi. [Online]
Available at: <https://kumparan.com/revilano-feliasto/manajemen-sistem-informasi-1uShf6eyoyc/1>
[Accessed 13 Maret 2022].
- Hayati, Rina, 2019. Pengertian Tujuan Penelitian, Jenis dan Cara Menulisnya. [Online]
Available at: <https://penelitianilmiah.com/tujuan-penelitian/>
[Accessed 20 Desember 2021].
- Islamiyani, S. P., 2019. Pengaruh Corporate Social Responsibility Dan Biaya Operasional Terhadap Profitabilitas (Roa) (Studi Kasus pada Sektor Lembaga Pembiayaan yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia Periode 2013 – 2017). [Online]
Available at: <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/596/>
[Accessed 20 Maret 2022].
- Juramlah, 2020. Sistem Informasi Pencatatan Transaksi Tabungan Siswa Berbasis Android. Journal Peqguruang: Conference Series, pp. Vol 2, No 1.
- Mudemar A. Rasyidin, 2018. Mengembalikan Koperasi Kepada Jatidirinya Berdasarkan Ketentuan-Ketentuan Dan Peraturan-Peraturan Yang Berlaku Di Indonesia. Jurnal Ilmiah M-Progress , Volume 8, p. 1.
- Muhamad, F., 2021. PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LAPORAN TABUNGAN SISWA MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL STUDIO DI SDN SARIJADI 179 BANDUNG. JIMEA | Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, dan Akuntansi), p. Vol. 5 No. 3.
- Mukhsin, 2018. Perancangan Sistem Infromasi Tabungan Siswa RA AS SYIFAA Lippo Cikarang Menggunakan Php dan Mysql. [Online]
Available at: <https://ecampus.pelitabangsa.ac.id/pb/AmbilLampiran?ref=22659&jurusan=&jenis=Item&usingId=false&download=false&clazz=ais.database.model.file.LampiranLain>
[Accessed 18 Maret 2022].
- Munthe, Yohanes Cristian, 2020. Rancangan Sistem Informasi Pelayanan Gereja Katolik Ratu Damai Berbasis Web. [Online]
Available at: <http://repo.darmajaya.ac.id/2307/2/BAB%20II.pdf>
[Accessed 13 Maret 2022].
- Nadliroh, A., 2016. Pengaruh Produk Tabungan, Lokasi, Dan Hubungan Masyarakat Terhadap Keputusan Menjadi Nasabah (Di BPRS Artha Mas Abadi Pati). [Online]
Available at: <http://eprints.stainkudus.ac.id/793/>
[Accessed 22 Januari 2022].
- Nirsal, 2020. Desain Dan Implementasi Sistem Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pakue Tengah. Jurnal Ilmiah d'Computare Volume 10 Edisi Januari, 10(1), pp. 30-37.
- Nopika, 2018. Rancangan Bangun Sistem Informasi Bank Pada TK AQZIA. Journal Perencanaan Sains Dan Teknologi (Jupersatek), 1(2), pp. 211-227.
- Nugraini, S. H., 2020. TAHAPAN_PEMBUATAN_ERD. [Online]
Available at: <https://repository.dinus.ac.id/view/setViewer/12/62/56231/TAHAPAN-PEMBUATAN-ERD.pdf>
- putra, I gede sujana Eka;, 2017. Rancang Bangun Sistem Penjadwalan Wawancara Mahasiswa Baru STMIK STIKOM Indonesia. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia, 11(2), pp. 139-153.
- Sahlan, Muhamad;, 2018. IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI INVENTORI FIFO TERHADAP BARANG DI PT. TECHNO INDONESIA BERBASIS WEB. [Online]
Available at: <https://123dok.com/document/zlv3jr2y-IMPLEMENTASI-sistem-informasi-inventori-terhadap-barang-indonesia-berbasis.html>
[Accessed 18 Maret 2022].
- Sunaria, I. & Rosyadi, I., 2020. Sistem Informasi Wisata Religi Islam Kabupaten Pekalongan Berbasis Android. Jurnal Surya Informatika: Membangun Informasi dan Profesionalisme.
- Syafnidawaty, 2020. Metode Waterfall. [Online]
Available at: <https://raharja.ac.id/2020/04/04/metode-waterfall/>
[Accessed 20 Desember 2021].
- Turang, DanielAlexander Octavianus;, 2015. Pengembangan Sistem Realy Pengendalian dan Penghematan Pemakaian Lampu Berbasis Mobile. Seminar Nasional Informatika 2015(semnasIF 2015, september, 1(1), pp. 75-85.