

Sistem Informasi Inventory Barang di Meow Petshop Plupuh-Sragen Berbasis Website Dengan CodeIgniter Dan MySQL

Didik Warasto¹, Muhammad Helmy Al Aziz²

^{1,2}Program Studi Manajemen Informatika, Politeknik Pratama Mulia Surakarta
email: ¹didik_warasto@yahoo.com

ABSTRACT

Meow Petshop is an individual-managed business located in Plupuh Sragen which is engaged in sales, namely selling animal necessities and pet food. Based on the observation results, the store does not yet have a stock information system. Its operational activities are still experiencing difficulties in knowing how much stock of goods is available. Based on these problems, a product inventory information system with codegniter is needed at Meow Petshop. With this information system, it can help store owners in recording transactions in and out of goods and knowing the amount of stock of goods, making it easier to make decisions in ordering goods. The system to be created is expected to be easily operated by store owners.

INTISARI

Meow Petshop adalah suatu usaha yang dikelola perorangan bertempat di plupuh sragen yang bergerak di bidang penjualan, yaitu menjual barang kebutuhan hewan dan makanan hewan. Berdasarkan hasil observasi, toko tersebut belum memiliki sistem informasi stok barang. Kegiatan operasionalnya masih mengalami kesulitan dalam mengetahui berapa jumlah stok barang yang tersedia. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah sistem informasi inventory barang dengan codegniter di Meow Petshop. Dengan adanya sistem informasi tersebut, dapat membantu pemilik toko dalam mencatat transaksi keluar masuk barang dan mengetahui jumlah stok barang, sehingga mempermudah untuk pengambilan keputusan dalam melakukan pemesanan barang. Sistem yang akan dibuat diharapkan dapat dioperasikan dengan mudah oleh pemilik toko.

Kata kunci: Sistem Informasi, Inventaris, Website, CodeIgniter, MySQL

I. Pendahuluan

A. Latar Belakang

Zaman sekarang kemajuan teknologi sangatlah pesat. Kemajuan teknologi berkaitan dengan komputer. Komputer merupakan sarana komunikasi yang sangat dibutuhkan bagi setiap manusia, dan peranan sebuah teknologi informasi sudah menjadi salah satu bagian penting dalam meningkatkan produktivitas ataupun kemampuan serta kualitas dari sebuah perusahaan baik skala kecil maupun besar yang digunakan untuk memproses suatu data baik yang digunakan secara sistem yang belum terkomputerisasi maupun dengan menggunakan sistem yang sudah terkomputerisasi. Ketepatan, kecepatan dan keakuratan sumber informasi sebagai masukan penentu kebijakan sangatlah penting mengingat persaingan bisnis yang semakin banyak, dan tentunya sebuah teknologi informasi mampu menjawab dan menjembatani kebutuhan pokok sumber input informasi untuk diolah menjadi bahan pertimbangan, sehingga diharapkan sebuah hasil output yang maksimal. Hal tersebut juga dapat membantu usaha yaitu usaha makanan hewan peliharaan. Hewan peliharaan menjadi bagian yang tidak terpisahkan bagi manusia. Maka dari itu, hewan peliharaan sudah menjadi makhluk hidup yang menjadi teman bermain dan menghibur manusia ketika sedang merasa sedih maupun senang. Mulai dari anak-anak sampai orang tua tertarik untuk memelihara hewan. Selain itu, ketertarikan manusia terhadap hewan peliharaan dikarenakan hewan peliharaan dapat menjadi human

substitute sebagai teman bahkan keluarga. Hewan peliharaan juga dapat membantu kehidupan sehari-hari, seperti menjaga rumah dan bisa menemani disaat sedih maupun senang.

Banyak cara untuk menyalurkan kegemaran dalam memelihara hewan. Oleh karena itu, era sekarang kecintaan terhadap hewan sudah terlihat jelas melalui akun sosial media seperti Instagram yang berisi foto dan video aktivitas kehidupan sehari-hari hewan peliharaan yang dikelola oleh pemilik akun hewan peliharaan tersebut. Pemilik hewan peliharaan tidak jarang memperlakukan hewan peliharaannya secara istimewa, mulai dari pemberian makan, memandikan dengan shampo khusus hingga membawa hewan peliharaan mereka secara rutin ke dokter hewan untuk melakukan pemeriksaan.

Meow Petshop adalah suatu usaha yang dikelola perorangan bertempat di plupuh sragen yang bergerak di bidang penjualan, yaitu menjual barang kebutuhan hewan dan makanan hewan. Berdasarkan hasil observasi, toko tersebut belum memiliki sistem informasi stok barang. Kegiatan operasionalnya masih mengalami kesulitan dalam mengetahui berapa jumlah stok barang yang tersedia.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah sistem informasi inventory barang dengan codegniter di Meow Petshop. Dengan adanya sistem informasi tersebut, dapat membantu pemilik meow petshop dalam mencatat transaksi keluar masuk barang dan mengetahui jumlah stok barang, sehingga mempermudah untuk pengambilan keputusan dalam melakukan pemesanan barang. Sistem yang akan dibuat

diharapkan dapat dioperasikan dengan mudah oleh pemilik meow petshop.

B. Tujuan

Berdasarkan Perumusan masalah yang telah dibuat maka didapatkan tujuan pembuatan Aplikasi sebagai berikut :

Pembuat Website inventory Barang Di Meow Petshop guna mempermudah pemilik toko dalam mencatat transaksi keluar masuk barang dan mengetahui jumlah stok barang secara real time.

C. Manfaat

Penulis berharap, dengan adanya penelitian ini bisa bermanfaat bagi:

1. Penulis

Menambah wawasan dan pengetahuan, serta berkembang, baik potensi dan keahlian dibidang IT.

2. Mitra yang dijadikan media penelitian

Berguna bagi masyarakat umum terutama pemilik meow petshop juga dapat dengan mudah mengakses website dan melakukan pencatatan stok barang

II. Landasan Teori

A. Pengertian Website

Menurut Dalimunthe (2022:2), Sistem adalah kumpulan dari sub-sub sistem yang saling berinteraksi antara sub sistem yang satu dengan sub sistem yang lain dalam mencapai tujuan yang sama. Dewasa ini ada dua pendekatan yang digunakan dalam mengartikan sistem yaitu kelompok yang lebih menekankan pada prosedurnya dan kelompok yang menekankan pada komponen-komponen atau elemennya.

Menurut Destiningrum (2017:31), Sistem adalah serangkaian prosedur yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem mempunyai beberapa karakteristik sebagai berikut:

1. Batasan (*Boundary*)

Penggambaran dari suatu elemen atau unsur mana yang termasuk didalam sistem dan mana yang diluar sistem.

2. Lingkungan (*Environment*)

Segala sesuatu diluar sistem, lingkungan yang menyediakan asumsi, kendala, dan input terhadap suatu sistem.

3. Masukan (*Input*)

Sumber daya (data, bahan baku, peralatan, energi) dari lingkungan yang dimanipulasi oleh suatu sistem.

4. Keluaran (*Output*)

Sumber daya atau produk (informasi, laporan, dokumen, tampilan layar komputer, barang jadi) yang disediakan untuk lingkungan sistem oleh kegiatan dalam suatu sistem.

Menurut Muchlisin Riadi (2021:1), Sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari kegiatan, komponen, unsur, elemen atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi dan saling berhubungan satu sama lain

melakukan kerjasama dengan cara-cara tertentu secara harmonis sehingga membentuk kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan diatas, maka penulis menginformasikan bahwa Sistem merupakan kumpulan elemen atau komponen yang saling berinteraksi dan berfungsi secara harmonis untuk mencapai tujuan tertentu.

B. Jenis Website

Menurut Andrea Adelheid (2015 : 11), berdasarkan kategorinya digolongkan menjadi tiga :

1. Website statis

Website statis adalah website yang mempunyai halaman tidak berubah artinya adalah untuk melakukan perubahan pada suatu halaman dilakukan secara manual dengan mengedit code yang menjadi struktur dari website tersebut.

2. Website dinamis

Website dinamis adalah website yang secara struktur diperuntukan untuk update sesering mungkin.

3. Website interaktif

Web yang saat ini memang sedang booming, salah satu dari website interaktif adalah blog dan forum. Di website ini user bisa berinteraksi dan berargumen mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka. Biasanya website seperti memiliki moderator untuk mengatur supaya topik yang diperbincangkan tidak keluar jalur.

C. Pengertian Sistem

Menurut Hall (2001, p5), sistem adalah sekelompok data atau lebih komponen saling berkaitan (interrelated) atau subelemen-subelemen yang bersatu untuk mencapai tujuan yang sama (cummon purpose).

Menurut Lucas (1993, p2), sistem adalah suatu komponen atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling bergantung satu sama lain dan terpadu.

Menurut Indrajit (2001, p10), sistem mengandung arti kumpulan-kumpulan dari komponen yang memiliki unsur keterkaitan antara komponen satu dengan komponen yang lainnya.

Menurut Wilkinson (1993, p3), sistem adalah suatu kerangka terpadu yang mempunyai suatu sarana atau lebih. Sistem ini mengkoordinasikan sumber daya yang dibutuhkan untuk mengubah masukan-masukan menjadi keluaran. Sumber daya dapat berupa manusia, bahan, mesin, maupun tenaga surya tergantung pada jenis sistem yang dibicarakan.

D. Microsoft Visual Code

Menurut Ariffud (2022:1), Visual Code adalah software editor yang powerful, tapi tetap ringan ketika digunakan. bisa dipakai untuk membuat dan mengedit source code berbagai bahasa pemrograman. Misalnya, seperti JavaScript, TypeScript, dan Node.js. Bahkan,

Visual Code Studio juga kompatibel dengan bahasa dan runtime environment lain, seperti PHP, bahasa Python, Java, dan .NET. Hal ini berkat ekosistemnya yang luas dan ketersediaan extension yang melimpah. Menurut Rian Yulianto W (2019:1), Fitur-fitur yang disediakan oleh Visual Studio Code, diantaranya Intellisense, Git Integration, Debugging, dan fitur ekstensi yang menambah kemampuan teks editor.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan diatas, maka penulis menginformasikan bahwa **Visual Studio Code** adalah editor kode yang kuat dan ringan, mendukung berbagai bahasa pemrograman seperti JavaScript, TypeScript, PHP, Python, Java, dan .NET.

E. Pengertian Website

Menurut Dwi Kartinah (2023:87), Website (situs web) dapat diartikan sebagai dokumen yang tersimpan dalam web server yang memiliki jenis dan topik tertentu. Pada umumnya, website merupakan kumpulan halaman web yang saling terhubung dan berkas-berkasnya saling terkait. Webpage merupakan suatu halaman khusus dari website tertentu yang tersimpan dalam bentuk file. Dalam webpage tersimpan informasi dan link yang menghubungkan informasi ke informasi lain, baik itu dalam halaman yang sama maupun dalam halaman yang berbeda pada website tertentu. Konsep dasar dari website tersebut merupakan fondasi awal yang membentuk semua website.

Menurut Surentu (2020:9–10), Website berasal dari kata World Wide Web, yakni layanan yang didapati oleh pemakai komputer yang terhubung dengan jaringan internet. Website merupakan aplikasi tertentu yang berjalan di atas platform atau operation system browser. Dengan demikian website yang dimaksud dalam penelitian ini berarti sebuah halaman informasi yang tersedia secara online dan dapat diakses di seluruh dunia selama tersambung dengan jaringan internet. Website pada umumnya terdiri dari format teks, gambar, table, grafik, kutipan, video, musik, dan format visual lainnya yang menarik bagi pengunjung website tersebut.

Menurut Faradilla A (2024:1), Situs web atau website adalah salah satu sarana penting yang bisa dimanfaatkan oleh bisnis maupun individu untuk berbagai tujuan. Baik untuk perusahaan kecil, perusahaan besar, maupun freelancer, website bisa menjadi senjata efektif untuk memperkenalkan diri Anda di internet.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan diatas, maka penulis menginformasikan bahwa Website adalah sekumpulan halaman web yang saling terhubung dan tersimpan dalam server web, yang dapat diakses melalui jaringan internet.

F. Aplikasi yang Digunakan

1. MySQL

MySQL ialah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data berbahasa SQL, biasa disebut *Database management system* atau DBMS yang multialur, multipengguna. Menurut Arif (2011:152), *MySQL* adalah salah satu jenis *Database server* yang

sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan *Database* sebagai sumber dan pengolahan datanya.

2. CodeIgniter

Menurut Dwi Kartinah (2023:87), Codeigniter adalah framework untuk PHP yang meninggalkan jejak yang sangat kecil bagi hacker, dibuat untuk pengembang yang membutuhkan peralatan yang sederhana dan elegan untuk membuat website aplikasi dengan fitur yang lengkap.

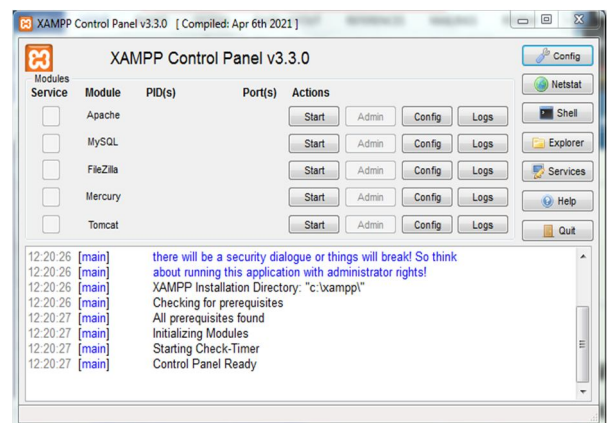
Menurut Alexandromeo Lawrence (2023:1), CodeIgniter adalah sebuah kerangka kerja bahasa pemrograman PHP open source berarsitektur MVC yang mana berguna dalam pembuatan aplikasi web full-featured. Kerangka kerja ini pertama kali dibuat oleh programmer dari EllisLab yang kini menjadi proyek dari the British Columbia Institute of Technology sejak tahun 2014.

Menurut Anendya (2024:1), CodeIgniter adalah sebuah framework PHP open-source yang digunakan untuk membangun web atau application development dan dikembangkan pada tahun 2006 oleh Rick Ellis. Tujuan pembuatan CodeIgniter yakni memang memberikan solusi sederhana dan efisien untuk pengembangan aplikasi web berbasis PHP.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan diatas, maka penulis menginformasikan bahwa CodeIgniter adalah framework PHP open-source yang mengadopsi arsitektur MVC dan dirancang untuk pengembangan aplikasi web dengan fitur lengkap.

3. XAMPP

XAMPP adalah paket perangkat lunak komputer berbasis *server* local yang digunakan untuk menjalankan *Website* tanpa harus dihostingkan dahulu di *server cloud*. *XAMPP* merupakan akronim kata *Apache, MySQL, PHP* dan *Perl* Sedangkan “X” pada huruf awal kata berasal dari istilah *cross platform* sebagai simbol bahwa perangkat lunak ini bisa dijalankan di empat sistem operasi yang berbeda, yaitu *OS Linux, Windows, Mac OS* dan juga *Solaris* [9].



Gambar 1. Tampilan XAMPP

III. Perancangan Sistem

A. Perancangan Sistem

1. Konsep Dasar



Gambar 2. Bagan Konsep Dasar

- Pengumpulan Data dan Materi pembuatan *website* berupa pengumpulan berbagai macam informasi alamat, kontak perusahaan, foto yang berkaitan dengan perusahaan.
- Pembuatan *website* merupakan proses pembuatan menu, isi *website* untuk memandu *user* dalam mengakses dan menggunakan *website*.
- Penguploadan data *website* ke internet agar setiap data yang di miliki *website* tersimpan pada internet dan *browser* dapat menampilkan data tersebut sesuai dengan apa yang tertulis kepada *user*.
- Pembuatan alamat *website* untuk memberikan nama pada *website* di internet agar setiap *user* bisa menemukan halaman *website* dan memudahkan untuk mengingat pada internet.
- Pengaksesan *website* sebagai media untuk mempermudah *sharing* isi konten *website* serta bertukar informasi dengan *user*.

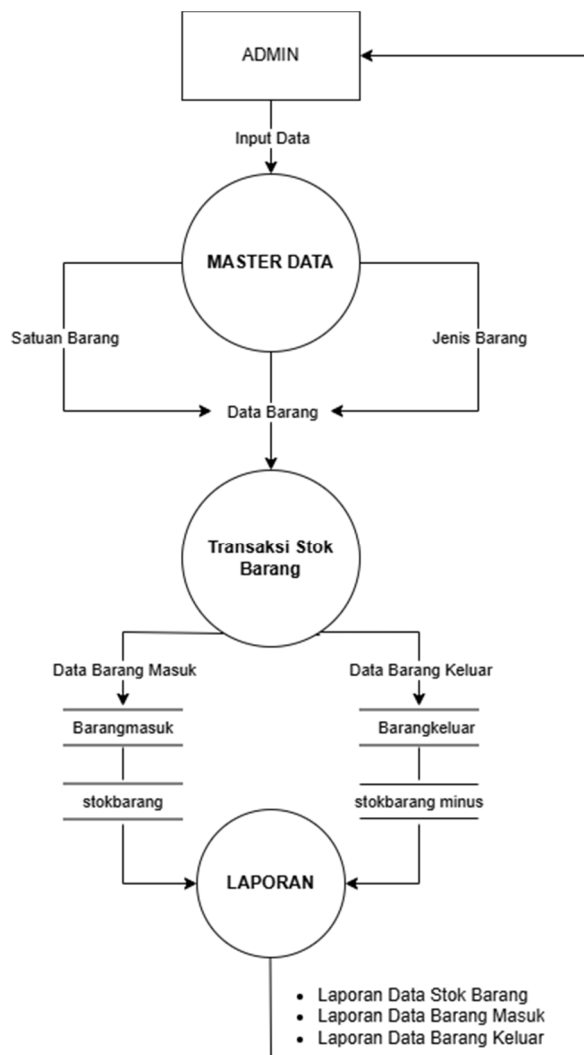
2. Konteks Diagram



Gambar 3. Context Diagram

Pada bagian *context diagram* yang sudah dilampirkan diatas mempunyai alur atau arah dari cara kerja sistem informasi. Alur ini dimulai ketika admin menginputkan data data berupa data jenis barang, data satuan Barang, data Barang dan data transaksi barang keluar masuk ke dalam sistem informasi *inventory* barang Meow *petshop*. Selanjutnya, sistem akan memproses penyimpanan data ke dalam *database* yang sudah dibuat. Setelah sistem tersebut memproses dan menyimpan ke *database* maka sistem akan menampilkan laporan dari data yang telah diinputkan dan laporan tersebut dapat menjadi akumulasi dan dapat diunduh juga untuk laporan fisik.

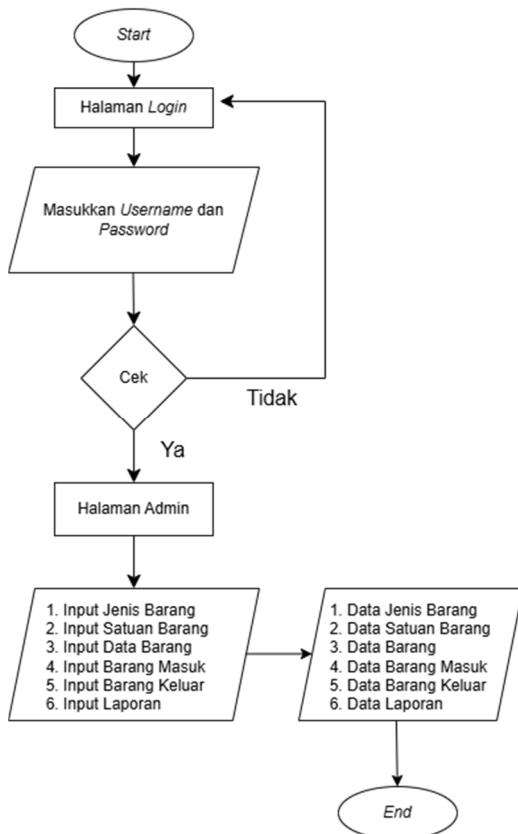
B. Data Flow Diagram



Gambar 4. Data FLOW Diagram

Data Flow Diagram (DFD) adalah diagram yang menggambarkan aliran data dari sebuah proses atau sistem informasi. Pada DFD, terdapat informasi terkait dengan *input* dan *output* dari setiap proses tersebut. DFD juga memiliki berbagai fungsi, seperti menyampaikan rancangan sistem, menggambarkan sistem, dan perancangan model. Data Flow Diagram juga sebagai alat bantu dalam berkomunikasi dengan pemakai sistem untuk memahami secara logika dimana data tersebut mengalir dan data tersebut akan disimpan.

C. Flowchart Admin



Gambar 5. Flowchart Admin

Flowchart adalah suatu bagan yang menggambarkan rekayasa atau langkah-langkah dalam suatu proses secara mendetail atau menggambarkan jalannya sebuah program dari satu proses ke proses lainnya. Sehingga alur program menjadi mudah dipahami oleh semua orang.

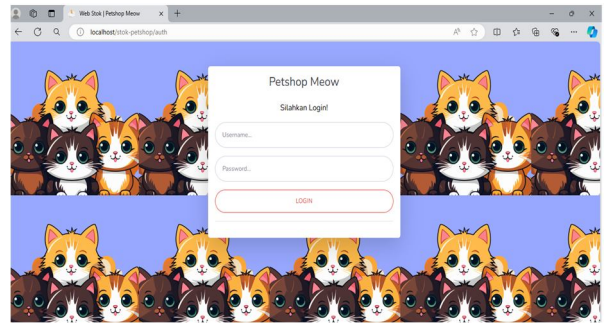
IV. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

1. Halaman Login

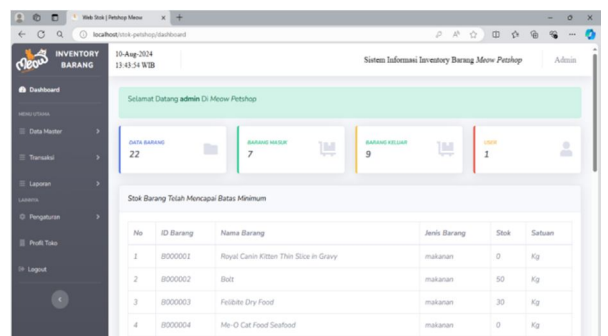
Halaman login admin merupakan sebuah portal awal admin untuk bisa masuk atau mengakses sistem informasi *inventory* barang Meow *petshop*. Untuk itu admin harus mempunyai *username* dan *password* yang diberikan oleh penulis selaku pembuat sistem informasi tersebut. Jika admin dalam memasukkan *username* dan *password* terdapat kesalahan maka

sistem akan menampilkan pesan “Login gagal, silahkan periksa *Username* dan *Password* !”, maka dari itu admin harus teliti dalam memasukkan *username* dan *password*.



Gambar 6. Halaman Login

2. Halaman Dashboard Admin

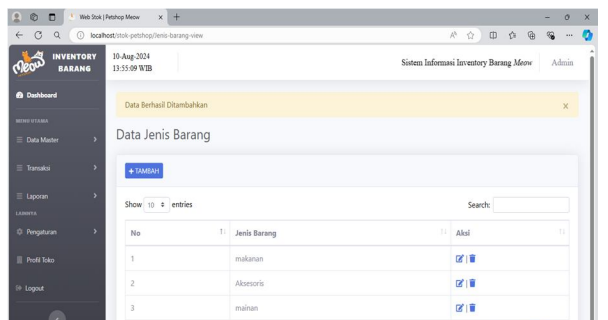


Gambar 7. Halaman Dashboard

Halaman *dashboard* merupakan halaman awal setelah admin login. Halaman ini menampilkan beberapa menu-menu untuk mempermudah admin dalam mengelola data. Bagian halaman admin ini berisi data barang, jenis, satuan, transaksi keluar masuk, laporan keluar masuk. Untuk itu admin bisa mengetahui langsung data barang, transaksi barang masuk, barang keluar, dan stok barang melalui tabel yang ada di *dashboard*.

3. Halaman Jenis Barang

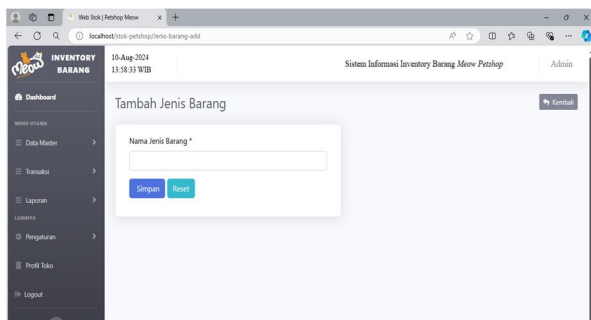
Halaman jenis barang merupakan data jenis barang yang ada di Meow *Petshop*. Dengan itu Admin dapat menambahkan data jenis barang melalui tombol tambah yang berwarna biru dan jika data sudah dimasukkan semua maka akan terdapat pesan diatas yaitu “data berhasil ditambahkan”.



Gambar 8. Halaman Jenis Barang

4. Halaman Tambah Jenis Barang

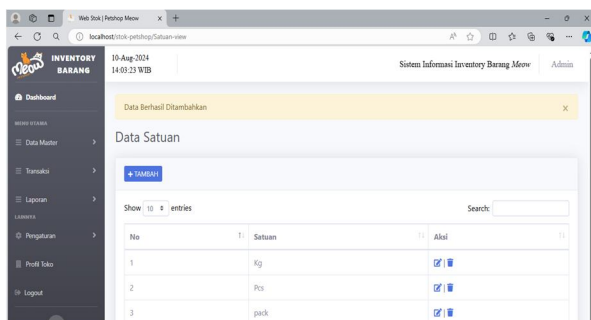
Halaman form tambah jenis barang ini difungsikan sebagai apabila ada data baru mengenai jenis barang maka admin akan menambahkan lewat tombol tambah dan diarahkan ke form tambah untuk menginputkan jenis barang baru.



Gambar 9. Tambah Jenis Barang

5. Halaman Satuan Barang

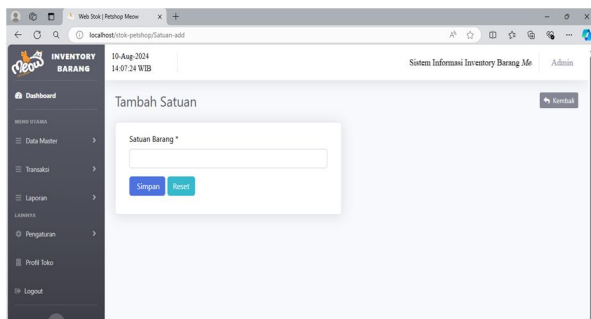
Halaman satuan barang merupakan data satuan barang yang ada di meow *Petshop*. Dengan itu Admin dapat menambahkan data satuan barang melalui tombol tambah yang berwarna biru dan jika data sudah dimasukkan semua maka akan terdapat pesan diatas yaitu “data berhasil ditambahkan”.



Gambar 10. Halaman Satuan Barang

6. Halaman Tambah Satuan Barang

Halaman form tambah satuan barang ini difungsikan sebagai apabila ada data baru mengenai satuan barang maka admin akan menambahkan lewat tombol tambah dan diarahkan ke form tambah untuk menginputkan satuan barang baru.

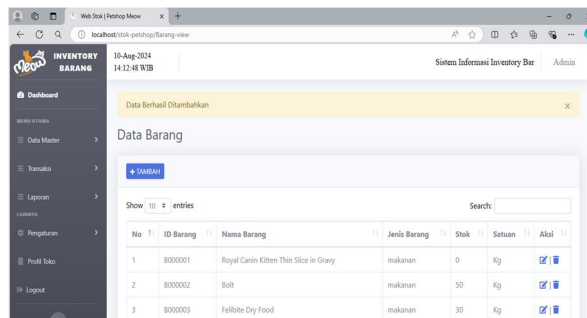


Gambar 11. Tambah Satuan Barang

7. Halaman Data Barang

Halaman data barang merupakan data barang yang berisi nama barang, jenis barang, satuan barang yang

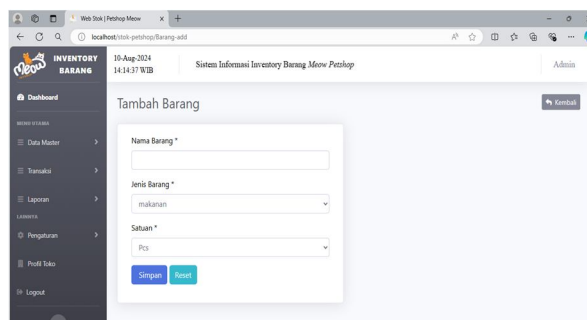
ada di meow *Petshop*. Dengan itu Admin dapat menambahkan data data barang melalui tombol tambah yang berwarna biru dan jika data sudah dimasukkan semua maka akan terdapat pesan diatas yaitu “data berhasil ditambahkan”.



Gambar 12. Halaman Data Barang

8. Halaman Tambah Data barang

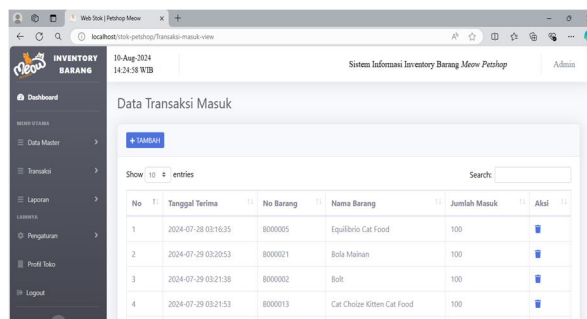
Halaman form tambah data barang ini difungsikan sebagai apabila ada data baru mengenai data barang maka admin akan menambahkan lewat tombol tambah dan diarahkan ke form tambah untuk menginputkan data barang baru.



Gambar 13. Tambah Data Barang

9. Halaman Transaksi Barang Masuk

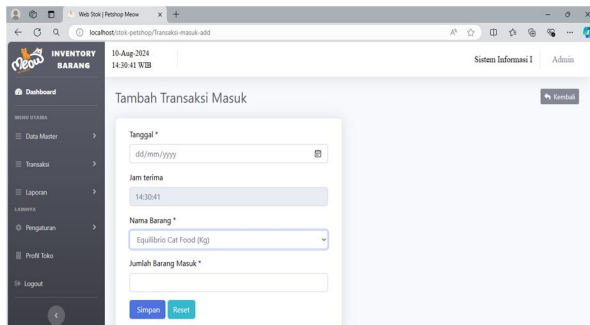
Halaman transaksi barang masuk berisi tanggal terima beserta jam, no barang, Nama barang, dan jumlah masuk, halaman ini digunakan untuk mencatat barang yang masuk di Meow *petshop*. Jika admin ingin menambahkan bisa klik pada tombol tambah di atas pojok kiri.



Gambar 14. Halaman Transaksi Barang Masuk

10. Halaman Tambah transaksi barang masuk

Halaman ini digunakan sebagai menambahkan data transaksi barang masuk baru di Meow *petshop*.



Gambar 15. Halaman Tambah Transaksi Masuk

V. Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Mengenai penelitian yang sudah dilakukan memperoleh informasi tentang permasalahan yang ada di meow *petshop*. Pada meow *petshop* bagian pengelolaan stok barang masih dilakukan secara manual dengan menggunakan buku. Maka dengan adanya sistem informasi *inventory* berbasis *website* di Meow *Petshop*, pemilik meow *petshop* akan lebih mudah dalam mencatat dan memantau transaksi keluar masuk barang serta mengetahui jumlah stok secara *real-time*. Sistem ini menggunakan *CodeIgniter* dan *MySQL* untuk meningkatkan kecepatan dan akurasi pengelolaan stok, serta mempermudah pengambilan keputusan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas serta sebagai pertimbangan kedepannya maka saran yang disampaikan oleh penulis adalah

1. Perlu dikembangkan lagi untuk sistem informasi ini dikarenakan masih banyak kekurangan yang terdapat pada sistem informasi *inventory* barang.
2. Diharapkan supaya *website inventory* barang ini lebih diperhatikan lagi untuk tetap menjaga kondisi *system* sedang *down* atau tidak nya.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih penulis sampaikan kepada Tim Politeknosains yang telah meluangkan waktu dan memberikan tempat untuk penerbitan jurnal ini.

REFERENSI

- [1] Alexandromeo Lawrence, 2023, "Apa Itu CodeIgniter? Pengertian, Cara Kerja, Kelebihan, Dan Fitur nya." Retrieved August 10, 2024 (<https://makinrajin.com/blog/codeigniter-adalah/>). 21:30
- [2] Aorinka Anendya, 2024, "Kenalan Dengan Codeigniter: Framework Ringan, Cepat, Powerful", Retrieved August 10, 2024 (<https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-codeigniter/>). 22:03
- [3] Risnita Ardiansyah dan M. Syahrani Jailani, "Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 1, No. 2, hal. 1–9, 2023. doi: 10.61104/ihsan.v1i2.57.
- [4] M. Rudyanto Arief, "Pemrograman web dinamis menggunakan *PHP* dan *MySQL*", Yogyakarta: Andi, 2011.
- [5] Ariffud Muhammad, 2022, "Mengenal Visual Code Studio Dan Fitur-Fitur Pentingnya." *Www.Niagahoster.Co.Id* 1. Retrieved July 30, 2024 (<https://www.niagahoster.co.id/blog/visual-code-studio/>). 02.23
- [6] Ayu Lestari Dalimunthe dan Manajemen, "Sistem Informasi E-Learning Di SMA Negeri 1 Rantau Selatan Berbasis Web", Vol. 1, hal. 1–11, 2022.
- [7] Mara Destiningrum and Qadhli Jafar Adrian, "Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre)." *Jurnal Teknoinfo*, Vol. 11, No. 2, 2017,. doi: 10.33365/jti.v11i2.24.
- [8] Dwi Kartinah, "Rancangan Sistem Aplikasi Perizinan Online Untuk CV. Euromair Menggunakan Framework Codeigniter Dan Bootstrap", *Jurnal Ilmiah Teknik*, Vol. 2, No. 2, hal. 86–96, 2023, doi: 10.56127/juit.v2i2.787.
- [9] Faradilla A., 2024, "Apa Itu Website? Ini Pengertian Website Dan Jenis-Jenisnya", Retrieved August 10, 2024 (<https://www.hostinger.co.id/tutorial/website-adalah>).
- [10] Fitria Mitha Firanda, Shiyami Milwandhari, and Viridiandry Putratama, "Sistem Informasi Perjalanan Dinas Berbasis Web (Studi Kasus: DPRD Kabupaten Garut)", *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika – Politeknik Pos Indonesia*, Vol. 13, No. 1, hal. 15–20, 2021.
- [11] Wilhelmus Harjono and Kristianus Jago Tute, "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall", *SATESI: Jurnal Sains Teknologi Dan Sistem Informasi*, Vol. 2, No. 1, hal. 47–51, 2022, doi: 10.54259/satesi.v2i1.773.
- [12] Putri Kurniawati, "No Titleالالكتروني الابتنزازال.. جرائم الإلكترونية على تغذية" *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, Vol. 01, hal. 1–7, 2017.
- [13] Muchlisin Riadi, 2021, "Sistem (Pengertian, Karakteristik Dan Klasifikasi)", Retrieved August 5, 2024 (<https://www.kajianpustaka.com/2020/07/sistem-pengertian-karakteristik-dan-klasifikasi.html>).
- [14] Rian Yulianto W., 2019, "Ekstensi dan Tema Visual Studio Code yang Saya Gunakan", Retrieved August 4, 2024 (<https://medium.com/kode-dan-kodean/ekstensi-visual-studio-code>).

- dan-tema-visual-studio-code-yang-saya-gunakan-6c3555762816).
- [15] Akhmad Sayuti, Irwansyah Irwansyah, dan Abdul Harist, “Perancangan Sistem Informasi Percetakan Toko Denis Palembang Berbasis Web”, *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, Vol. 4, No. 4, hal. 22–34, November 2023. doi: 10.47747/jurnalnik.v4i4.1366.
- [16] Edy Sudaryanto dan Noorshanti Sumarah, “Kajian Penyusunan Kisi-Kisi Materi Teknik Wawancara Program Studi Ilmu Komunikasi”, *Relasi: Jurnal Penelitian Komunikasi*, Vol. 01, No. 02, hal. 32–44, November 2021.
- [17] Yunice Zevanya Surentu, Desie M. D. Warouw, dan Meiske Rembang, “Pentingnya Website Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Minahasa”, *Acta Diurna Komunikasi*, Vol. 2, No. 4, hal. 1–17, Oktober 2020.