

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMESANAN DAN PRODUKSI UMKM KONVEKSI DI CV. IDSOPIS

Dadan Muhamad Ramdani¹, Rangga Sanjaya²

¹Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
Jalan Sekolah Internasional No.1-2, Antapani – Bandung, 022-7100124
e-mail: da2nmramdani@gmail.com

²Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
Jalan Sekolah Internasional No.1-2, Antapani – Bandung, 022-7100124
e-mail: rangga.rsj@gmail.com

Abstrak

Bisnis konveksi merupakan Bisnis UMKM yang menjanjikan karena memiliki mangsa pasar yang luas tetapi dari segi penerapannya banyak sekali bisnis konveksi yang masih belum menggunakan sistem informasi pada industri yang dikelola, salah satunya adalah CV. Idsopis yang berdomisili di Bandung. Konveksi CV. Idsopis dalam pemesanannya masih konvensional sehingga terdapat masalah seperti proses pemesanan yang terlalu memakan waktu karena pemesan harus datang ke kantor, tidak adanya media informasi tentang progres pesanan. Sistem informasi ini dibangun dengan menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall*, perancangan sistem dengan *unified modeling language* (UML), *entity relationship diagram* (ERD), bahasa pemrograman php dan database mysql. Hasil dari penelitian ini yaitu pembuatan sistem informasi manajemen pemesanan dan produksi UMKM konveksi di CV. Idsopis yang mana masyarakat umum dapat melakukan pemesanan secara online sehingga tidak terbatas oleh jarak dan waktu dan memudahkan pemilik konveksi untuk mengelola pemesanan dan produksi.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Manajemen Pemesanan dan Produksi, Konveksi, Metode Waterfall, Metode UML.

Abstract

Convection business is a promising UMKM business because it has a wide market prey, but from the perspective of its application, there are many convection businesses that still do not use information systems in the managed industry, one of which is CV. Idsopis who lives in Bandung. Convection CV. Idsopis in ordering is still conventional so there are problems such as the order process which is too time-consuming because the customer has to come to the office, there is no media information about the progress of the order. This information system was built using the system development method waterfall, system design with a unified modeling language (UML), entity relationship diagrams (ERD), PHP programming language and mysql database. The result of this research is the creation of a management information system ordering and convection UMKM production at CV. Idsopis where the general public can place orders online so that it is not limited by distance and time and makes it easier for convection owners to manage orders and production.

Keywords: Information Systems, Order Management and Production, Convection, Waterfall Method, UML Method

1. Pendahuluan

Bisnis konveksi merupakan salah satu bisnis yang berkembang di Indonesia, karena memproduksi salah satu kebutuhan dasar manusia yaitu pakaian. Prospek pengembangan usaha konveksi sangat

menjanjikan mengingat pakaian adalah kebutuhan primer (sandang) selain makanan (pangan) dan perumahan (papan) untuk kelangsungan hidup. Selain itu, menurut artikel dari Dinas Dinas Koperasi Usaha Mikro Kecil dan Menengah (KUMKM) yang

berjudul Peluang Bisnis Konveksi. Bisnis ini memiliki pangsa pasar yang sangat luas, tren dan mode yang sangat dinamis mengikuti perkembangan zaman. Permintaan pasar untuk usaha ini sangat besar (Farhan, 2020). Usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) konveksi pakaian merupakan suatu industri yang banyak diminati oleh masyarakat terutama masyarakat di kota Bandung (Suparwo et al., 2018). Bukan sesuatu yang asing diingatkan kita bahwa UMKM menjadi salah satu penggerak perekonomian di negara Indonesia. Kontribusi sektor UMKM terhadap produk domestik bruto (PDB) pun semakin meningkat dalam lima tahun terakhir di mana Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil Menengah mencatat lonjakan dari 57,84 persen menjadi 60,34 persen di tahun 2016, menjadikannya salah satu ranah andalan untuk mendorong peningkatan pendapatan masyarakat serta berperan strategis dalam memerangi pengangguran dan kemiskinan (Widjaja et al., 2018). Selain itu Menurut Jauhari dalam (Sanjaya et al., 2018). UMKM memiliki peranan yang sangat strategis dan penting dalam pembangunan perekonomian di Indonesia. UMKM memberikan kontribusi yang signifikan dalam memacu pertumbuhan ekonomi karena dapat menyerap tenaga kerja yang sangat bersentuhan dengan masyarakat.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berjalan sangat cepat, khususnya di Indonesia. Semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi membawa pengaruh terhadap keterampilan sosial masyarakat baik bersifat positif maupun negative (Prasetio, 2020). Internet merupakan media informasi yang sangat mudah untuk diakses oleh semua orang melalui berbagai jenis media komunikasi yang ada, mulai dari komputer atau smartphone. Banyaknya media komunikasi yang digunakan untuk mengakses internet ini seiring sejalan dengan banyaknya pengguna internet di dunia. Dengan demikian sangat membuka peluang untuk perusahaan melakukan pengembangan pelayan, bisnis, relasi dan sebagai sarana untuk memperkenalkan perusahaan barang atau jasa kepada masyarakat luas melalui media internet (Raharjo et al., 2019). Menurut Kemenperin, Banyak negara mulai merancang strategi dan agenda nasional yang searah dengan perkembangan teknologi dimasa yang akan

datang dalam upaya meningkatkan daya saing secara global (Ary & Sanjaya, 2020). Menurut Yamit dalam (Hanipah & Setiawan, 2018) sistem informasi manajemen adalah data prosesnya adalah pengumpulan, penyimpanan dan pengolahan data tersebut, sedangkan keluarannya adalah informasi. Manajemen produksi merupakan kegiatan untuk mengatur dan mengkoordinasikan penggunaan sumber-sumber daya berupa sumber daya manusia, sumber daya alat, dan sumber daya dana serta bahan secara efektif dan efisien, untuk menciptakan dan menambah kegunaan suatu barang dan jasa.

Salah satu bidang usaha yang harus mengikuti perkembangan teknologi informasi adalah bidang jasa konveksi. Dalam jasa konveksi konvensional, pelanggan mengenal perusahaan berdasarkan informasi dari pihak lain. Layanan jasa dimulai ketika pelanggan datang, membawa bahan kain, melakukan pengukuran, pemilihan model barang lanjut dengan produksi dan diakhiri penyerahan barang konveksi ke konsumen. Dari kegiatan tersebut dapat diketahui bahwa *coverage area* layanan jasa terbatas, konsumen wajib datang dan transaksi dilakukan secara langsung (Subianto, 2019). Belum terdapatnya media pemesanan secara langsung untuk produk konveksi tersebut dan rincian informasi produk maupun harga produk yang menyebabkan dalam pemesanannya masih harus dilakukan secara manual dengan menghubungi pihak vendor konveksi untuk melakukan pemesanan. Dengan adanya masalah yang dihadapi oleh *Greens Production* Bandung, maka dibutuhkan perancangan aplikasi untuk dapat membantu konsumen mendapatkan informasi detail produk, berupa informasi dan pemesanan produk konveksi dimana konsumen bisa memesan produk konveksi serta dapat memperluas jangkauan pemasaran perusahaan. Dengan dibuatkan sebuah aplikasi yang memberikan informasi alamat perusahaan dan produk-produk konveksi yang dijual (Ramadhani et al., 2019). Setiap perusahaan ataupun organisasi pasti mempunyai strategi pemesanan yang berbeda-beda, karena dengan pemesanan diharapkan dapat meningkatkan profit perusahaan yang diperoleh dari peningkatan di berbagai aspek (Martono et al., 2017).

Dari segi penerapannya banyak sekali UMKM yang masih belum menggunakan

sistem informasi pada industri yang dikelola, salah satunya adalah CV. Idsopis yang berdomisili di Bandung yang melayani berbagai jenis pembuatan pakaian seperti kaos gathering, seragam olah raga, kemeja lapangan, kemeja promosi, jaket, sweater dan lain sebagainya yang memiliki kurang lebih 30 karyawan. Konveksi CV. Idsopis dalam pemesanannya masih konvensional sehingga terdapat masalah seperti proses pemesanan yang terlalu memakan waktu karena pemesan harus datang ke kantor, tidak adanya media informasi tentang progres pesanan dan kemudian masalah yang sering timbul adalah perhitungan produksi pegawai dan hasil produksi sering tidak sesuai karena di hitung manual oleh pegawai itu sendiri di kertas.

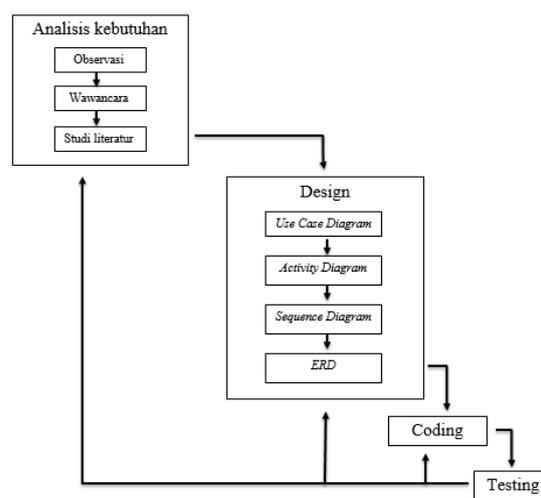
Dengan adanya persaingan dagang dan seiring perkembangan teknologi, untuk meningkatkan omset dan memudahkan calon konsumen untuk mengetahui dan memesan produk, maka berdasarkan masalah yang ada dibutuhkan suatu sistem informasi pemesanan barang oleh konsumen (Azzaky et al., 2016). Sistem informasi pemesanan jasa konveksi berbasis web ini dapat memperluas jangkauan *coverage area* pelanggan, otomatis meningkatkan jumlah pelanggan pengguna jasa konveksi. Konsumen akan diuntungkan dengan melakukan transaksi pemesanan konveksi dari manapun melalui akses ke sistem informasi pemesanan jasa konveksi berbasis web yang dimiliki oleh perusahaan jasa konveksi (Subianto, 2019). Kemudian dapat membantu konsumen dalam melakukan pemesanan produk yang lebih mudah dan cepat secara *online*, menyediakan informasi terbaru serta database yang dapat membantu dalam pengolahan data dan penyimpanan data saat dibutuhkan (Yanto et al., 2019). Dan memberikan informasi yang dibutuhkan dan dapat diandalkan mengenai laporan keuangan yang disajikan secara wajar (Widjaja et al., 2018). Maka dari itu penerapan **teknologi** informasi untuk bisnis konveksi merupakan suatu alternatif yang dapat meningkatkan daya saing dengan kompetitor dan meningkatkan *produktifitas perusahaan* lebih maksimal.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa konveksi CV. Idsopis memerlukan aplikasi untuk mempermudah proses pemesanan dan terintegrasi dengan bagian produksi. Oleh karena itu penulis tertarik

untuk membangun suatu aplikasi yang berjudul "**Sistem Informasi Manajemen Pemesanan dan Produksi Umkm Konveksi di CV. Idsopis**" yang diharapkan dapat memberikan solusi dan manfaat atas masalah yang timbul di perusahaan tersebut.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *waterfall*, seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

A. Analisis Kebutuhan

Langkah pertama yang dilakukan penulis dalam proses pengembangan sistem adalah pengumpulan data, maka dari itu penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi yang dilakukan penulis adalah dengan pengamatan langsung terhadap situasi yang benar-benar terjadi pada konveksi CV. Idsopis Clothing, kemudian mencatat hal-hal penting khususnya proses pemesanan dan proses produksi. Pengamatan ini dilakukan agar dapat digambarkan kebutuhan-kebutuhan apa saja yang perlu ada dalam sistem informasi yang akan dibangun.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan melalui diskusi dan tanya jawab dengan pemilik dan pihak-pihak yang terlibat di konveksi CV. Idsopis Clothing perihal kendala, proses pemesanan, proses produksi, proses bisnis, media promosi yang di gunakan saat ini

hingga informasi produk-produk yang nantinya akan masukan dalam sistem informasi yang akan di kembangkan penulis.

3. Studi literatur

Pada tahap ini penulis mempelajari berbagai laporan-laporan ilmiah dan mencari referensi bersumber dari buku, jurnal dan artikel yang nantinya penulis baca, catat dan mengolah bahan penelitian yang berkaitan dan relevan dengan topik penelitian yang penulis angkat. Tujuan dari metode ini adalah membedakan hal-hal yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan menentukan hal-hal yang perlu dilakukan oleh penulis, menjadikan bahan dan gagasan atau inspirasi berupa teori-teori, metode yang digunakan dan saran dalam penelitian yang dilakukan penulis.

Langkah kedua adalah analisa kebutuhan sistem yang merupakan pengembangan dari pengumpulan data-data sebagai bahan pengembangan sistem. Informasi-informasi yang telah didapatkan melalui metode pengumpulan data kemudian penulis olah sehingga didapatkan informasi yang diperlukan untuk memulai pengembangan sistem informasi dan digunakan untuk menggambarkan kebutuhan sistem informasi pada konveksi CV. idsopis Clothing yang akan dibuat.

B. Design

Berikut ini merupakan desain pemodelan di yang penulis gunakan dalam penelitian ini:

1) UML

a. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. Terdapat tiga *actor* yang mempunyai hak akses dalam menggunakan sistem dalam diagram *use case* yang berinteraksi dengan sistem yaitu: Admin, Karyawan dan Pelanggan.

b. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan aliran kerja atau *work flow* atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Diagram ini memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas lainnya dalam suatu sistem. Untuk pelanggan dari mula login, pemesanan, pemantauan proses pesanan dan lain-lain. Untuk admin dari mulai login, input produk,

input harga produk, laporan pesanan dan laporan penagihan. Untuk karyawan dari mulai *login*, *update* progress pesanan dan lain-lain.

c. Sequence Diagram

Sequence diagram adalah gambaran tahap demi tahap, termasuk kronologi atau urutan perubahan secara logis yang seharusnya dilakukan untuk menghasilkan sesuatu sesuai dengan use case diagram dari mulai login, meambah pruduk, pesanan dan lainnya.

2) Database

ERD (*Entity Relationship Diagram*), ERD digunakan untuk permodelan basis data relasional, yang mana terdiri dari entitas *user*, pemesanan, *invoice*, bahan, produk, harga, warna dan lainnya.

C. Coding

Pada tahap *coding* penulis menggunakan bahasa pemrograman dan *framework* diantaranya PHP, Javascript, Codeigniter, JQuery, Bootstrap, Ajax dan Libraries lainnya. Framework Codeigniter digunakan penulis dalam tahap coding karna menggunakan pemodelan MVC yang cocok untuk pengembangan aplikasi berbasis web.

D. Testing

Pada tahap testing dilakukan pengujian pada aplikasi yang dibuat agar mengetahui hasil dari sistem telah sesuai atau tidak dengan kebutuhan yang sudah di rancang. Pengujian ini penulis menggunakan metode *Blackbox Testing* dimana pada pengujian *black-box* ini hanya berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian didapatkan kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Metode pengujian ini dilakukan untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi pada sebuah perangkat lunak seperti fungsi-fungsi tidak benar atau hilang, kesalahan antar muka, kesalahan dalam struktur data, kesalahan kinerja.

3. Hasil dan Pembahasan.

Perancangan sistem merupakan langkah awal untuk menentukan rancangan atau mendesain suatu sistem yang akan dibangun berupa perancangan proses, perancangan database dan perancangan interface.

A. Analisis Kebutuhan User

Pada tahap perancangan ini dilakukan pendefinisian dan mendesain kebutuhan-kebutuhan dari konveksi CV. idsopis Clothing untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap. Berikut spesifikasi kebutuhan dari Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Dan Produksi Umkm Konveksi di Cv. Idsopis:

Halaman Pemesan

1. Registrasi
2. Kelola profile
3. Tambah pesanan
4. List pesanan
5. Konfirmasi pembayaran

Halaman Karyawan

1. Registrasi
2. Kelola profile
3. Kelola pesanan
4. Kelola invoice
5. laporan pesanan
6. laporan invoice

Halaman Karyawan

1. Registrasi
2. Kelola profile
3. Kelola pesanan
4. Kelola invoice
5. Kelola master konveksi
6. laporan pesanan
7. laporan invoice

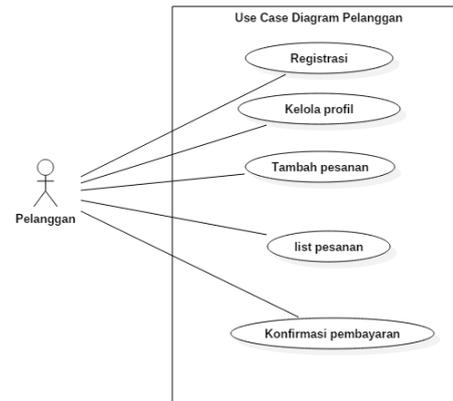
B. Unified Modelling Language (UML)

Pemodelan dan perancangan desain sistem ini dilakukan dengan menggunakan UML (Unified Modeling Language). Model yang digunakan pada perancangan penelitian ini yaitu: *use case Diagram*, *activity Diagram* dan *Sequence Diagram* dan *class diagram*.

1. Use Case Diagram

a. Use Case Diagram Pelanggan

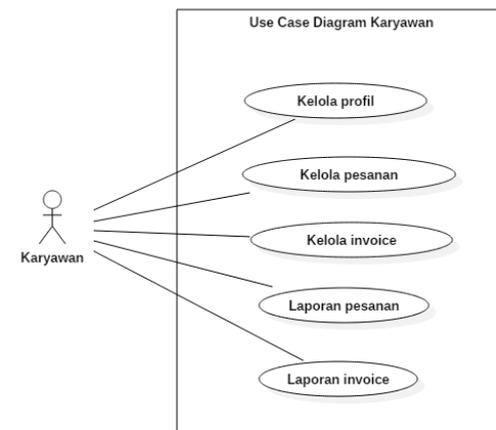
Pada bagian use case diagram pelanggan ini penulis menggambarkan mengenai kegiatan apa saja yang bisa dilakukan oleh user pelanggan diantaranya yaitu: registrasi, kelola profil, tambah pesanan, lihat pesanan, konfirmasi pembayaran.



Gambar 2. Use Case Diagram Pelanggan

b. Use Case Diagram Karyawan

Pada bagian use case diagram pelanggan ini penulis menggambarkan mengenai kegiatan apa saja yang bisa dilakukan oleh user pelanggan diantaranya yaitu: kelola pesanan, kelola *invoice*, laporan pesanan, laporan *invoice*.



Gambar 3. Use Case Diagram Karyawan

c. Use Case Diagram Admin

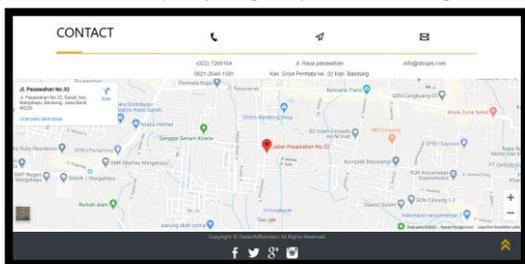
Pada bagian use case diagram pelanggan ini penulis menggambarkan mengenai kegiatan apa saja yang bisa dilakukan oleh user pelanggan diantaranya yaitu: kelola profil, kelola pesanan, kelola *invoice*, kelola master konveksi, laporan pesanan, laporan *invoice*.



Gambar 9. Antar Muka Clients

e. Contact

Pada halaman menu contact, pengguna dapat melihat alamat serta kontak lainnya pada Cv. Idsopis yang dapat dihubungi.



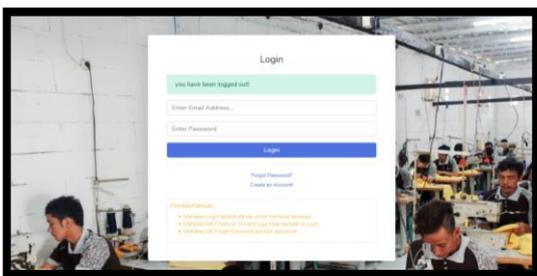
Gambar 10. Antar Muka Contact

B. Antar muka pesan

Antar muka pesan adalah tampilan ketika pesan melakukan pesan di aplikasi ini.

1. Login

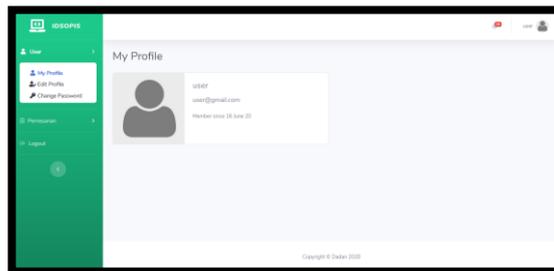
Antar muka login akan muncul ketika pesan mengklik pesan di *homepage*. Ketika pelanggan sudah melakukan registrasi maka pesan tinggal login untuk melakukan pesan



Gambar 11. Antar Muka login

2. My profile

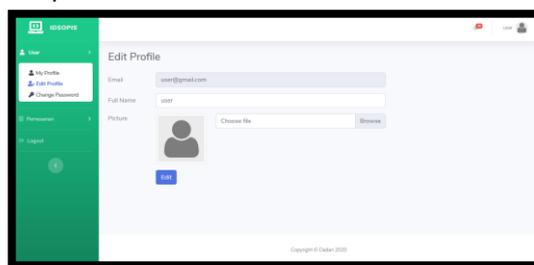
Pada menu my profile, pengguna dapat melihat profile yang telah diinputkan.



Gambar 12. Antar Muka My profile

3. Edit profile

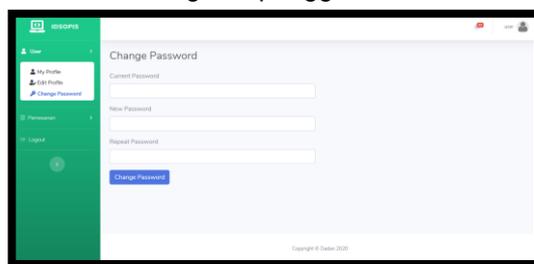
Pada halaman menu edit profile, pengguna dapat mengedit email, nama serta foto profile.



Gambar 13. Edit profile

4. Change Password

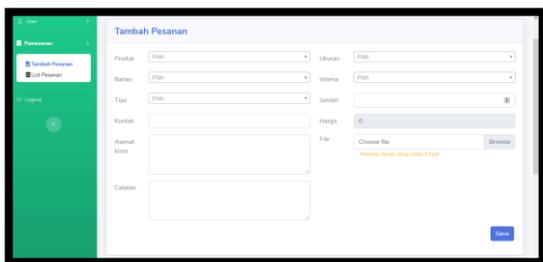
Pada halaman menu change password, pengguna dapat mengganti password yang ada sesuai keinginan pengguna.



Gambar 14. Change Password

5. Tambah Pesanan

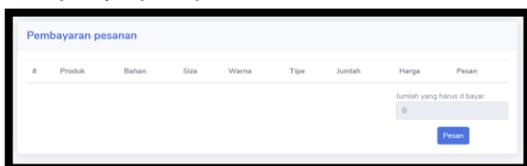
Pada halaman menu pemesanan, pengguna dapat melakukan pemesanan dengan mengisi form-form yang telah tersedia kemudian selanjutnya pilih save untuk melakukan pemesanan.



Gambar 15. Tambah Pesanan

6. Pembayaran pesanan

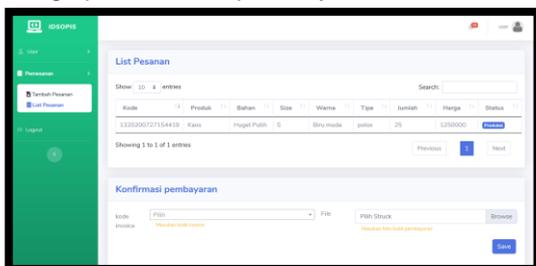
Pada halaman menu pembayaran pesanan, pengguna menginputkan jumlah pembayaran yang harus dibayar dengan menginputkan jumlah pembayaran selanjutnya pilih pesan.



Gambar 16. Pembayaran pesanan

7. List pesanan

Pada halaman menu list pesanan akan menampilkan seluruh data pesanan yang diminta, selanjutnya pengguna melakukan konfirmasi pembayaran dengan menginputkan bukti pembayaran.



Gambar 17. List pesanan

3.3 Code Generation

Langkah selanjutnya adalah *code generation* atau pengkodean berdasarkan desain yang telah dibuat. Dalam pengkodean penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework PHP, Javascript, Codeigniter, JQuery, Bootstrap, Ajax, Apache Tomcat sebagai Server, MySql sebagai pengelolaan database dan Libraries lainnya. Framework Codeigniter digunakan penulis dalam tahap coding karena menggunakan pemodelan model view controller atau MVC yang cocok untuk pengembangan aplikasi berbasis web.

3.4 Testing

Pada tahap ini penulis menggunakan metode *Blackbox Testing* dimana pada pengujian black-box ini hanya berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

4. Kesimpulan

Penerapan teknologi informasi untuk bisnis konveksi merupakan suatu alternative yang dapat meningkatkan daya saing dengan kompetitor dan meningkatkan *produktifitas perusahaan lebih* maksimal. Maka berdasarkan penelitian yang dilakukan dan berdasarkan penjelasan yang telah ditulis pada laporan ini, penulis berkesimpulan bahwa penerapan teknologi informasi di konveksi CV. Idsopis yang berjudul "**Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Dan Produksi Umkm Konveksi di CV. Idsopis**" adalah:

1. Proses pemesanan bisa dilakukan secara online sehingga tidak terbatas oleh jarak dan waktu.
2. Proses pembayaran bisa dilakukan lewat transfer lewat bank sehingga memudahkan pelanggan untuk melakukan pembayaran dan memudahkan pemilik konveksi untuk mengecek atau validasi pembayaran.
3. Adanya media informasi untuk pelanggan tentang progres pesanan, sehingga pelanggan tidak harus datang langsung atau menelpon untuk mengecek progres pesanan karena sudah tertera di aplikasi.
4. Proses input status produksi dilakukan di sistem oleh karyawan, sehingga mempermudah pemilik untuk melaporkan progres pesanan yang akurat kepada pelanggan.
5. Adanya media promosi berbasis website, sehingga jangkauan informasi tentang konveksi CV. Idsopis ini tidak terbatas hanya dari mulut ke mulut dan media promosi konvensional.

4.1 Saran

Berikut ini saran yang ingin penulis sampaikan kepada peneliti selanjutnya dari kesimpulan hasil penelitian yang telah penulis lakukan adalah:

1. Sistem informasi ini tidak ada ketersediaan bahan atau stok bahan sehingga diharapkan kepada peneliti selanjutnya ada penambahan menu kelola stok bahan.

2. Pada halaman pemesanan alangkah lebih baik jika di tambah visualisasi dari pakaian yang akan di pesan tidak hanya text saja.
3. Pengembangan menjadi aplikasi mobile untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan tanpa harus menggunakan computer.

Referensi

- Ary, M., & Sanjaya, R. (2020). Strategi Perencanaan Dan Pengembangan Program Studi Menggunakan Analisis Swot (Studi Kasus Program Studi Sistem Informasi Ars University). *Jurnal Tekno Insentif*, 14(1), 1–8. <https://doi.org/10.36787/jti.v14i1.198>
- Azzaky, G. H., Chumaidiyah, E., & Tripiawan, W. (2016). *Perencanaan Sistem Informasi Berbasis Web Untuk Sistem Persediaan Dan Sitem Pemesanan Produk Jadi Konveksi*. 3(2), 2788–2794.
- Farhan, M. (2020). Perancangan Sistem Inventory dan Penjualan Pakaian di Konveksi Aulia Collection. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 1(02), 171–176. <https://doi.org/10.30998/jrami.v1i02.234>
- Hanipah, H., & Setiawan, A. (2018). Pembangunan Sistem Informasi Manajemen Produksi Rotan Untuk Penentuan Bahan Baku Rotan. *Jurnal ICT: Information Communication & Technology*, 17(1), 22–27. <https://doi.org/10.36054/jict-ikmi.v17i1.27>
- Martono, A., Solehudin, S., & Putra, F. J. E. (2017). Project Application Untuk Sistem Pemesanan Dan Pengiriman Barang Berbasis Web Pada Pt. Arai Rubber Seal Indonesia. *Journal CERITA*, 3(2), 162–170. <https://doi.org/10.33050/cerita.v3i2.653>
- Prasetio, R. T. (2020). Analisa Manfaat Dan Kemudahan Penggunaan Google Task Di Lingkungan Akademik Menggunakan Metode Tam. *Jurnal Responsif*, 2(1), 65–74.
- Raharjo, J. D., Tullah, R., & Setiana, H. (2019). Sistem Informasi Pemesanan Dan Pembelian Tiket Bus Online Berbasis Web Pada P.O. Budiman. *Sistem Informasi Pemesanan Dan Pembelian Tiket Bus Online Berbasis Web Pada P.O. Budiman*, 9(2), 120–125.
- Ramadhani, M., Rosely, E., & Wisnu, P. W. (2019). *APLIKASI PEMESANAN PRODUK KONVEKSI BERBASIS WEB PADA GREENS PRODUCTION BANDUNG WEB BASED APPLICATION OF CONVECTION PRODUCT BOOKING AT GREENS PRODUCTION BANDUNG*. 5(3), 1994–2008.
- Sanjaya, R., Herliana, A., Fitriyani, Rahayu, Y. S., & Suhartini, T. (2018). Sistem Informasi Manajemen Bisnis dan Keuangan UMKM Menggunakan Model MVC Pada Framework Laravel. *Jurnal Abdimas BSI*, 1(3), 477–485. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/abdimas/article/view/4097>
- Subianto. (2019). *Sistem informasi pemesanan pada bidang usaha jasa konveksi berbasis web*. 109–115.
- Suparwo, A., Suhendi, H., Roisah, R., Arifin, T., & Shobary, M. N. (2018). Strategi Pengembangan Usaha Pada UMKM Baju Bayi Indra Collection. *Jurnal Abdimas BSI, Vol.1 No.2(E-ISSN: 2614-6711)*, 208–214.
- Widjaja, Y., Martian fajar, C., Edwar Yokeu Bernardin Dwinta Mulyanti, D., & Nurdin, S. (2018). Penyusunan Laporan Keuangan Sederhana Untuk UMKM Industri Konveksi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 15. <https://doi.org/10.31294/JABDIMAS.V1I1.3183.G2016>
- Yanto, G., Anroni, Y. E., & Idris, M. (2019). Sistem Informasi Penjualan Produk Baju Pada Toko Inyik Padang Berbasis Web. *Rang Teknik Journal*, 2(2). <https://doi.org/10.31869/rtj.v2i2.1469>