

REKAYASA SISTEM INFORMASI PEMBELIAN BARANG BERDASARKAN PERMINTAAN PELANGGAN PADA PT KUSUMA MEGAHERPDANA

Hari Suryantoro¹⁾, Tannia Regina²⁾, Riza Syahrial³⁾, Yogasetya Suhandi⁴⁾, Zakiyatusifa⁵⁾

¹⁾Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi, ITB Swadharma Jakarta

²⁾Prodi Teknik Elektro, Fakultas Teknologi, ITB Swadharma Jakarta

^{3,4,5)}Prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi, ITB Swadharma Jakarta

Correspondence author: H Suryantoro, akoehari@gmail.com, Jakarta, Indonesia

Abstract

PT. Kusuma Megahperdana is a company that provides promotional Products such as clothing, stationery, bags, and premium gifts. Its business process still relies on manual records for purchases and requisitions. This process has several weaknesses, including: recording purchases and requisitions that summarize data and are manually stored using Microsoft Excel. This makes the purchasing and requisition process time-consuming and inaccurate. Purchase and requisition data is unrecorded or duplicated. The purpose of this research is to design a purchasing information system based on customer Requests. This research used a field study method with data collection techniques including observation and interviews. The results are a prototipe purchasing information system that is expected to simplify and accelerate processing and obtain accurate information from each process. This application contributes to PT Kusuma Megahperdana's operational support, particularly in purchasing reports and purchasing monitoring data processing.

Keywords : *information system, purchasing, customer requests, monitoring*

Abstrak

PT. Kusuma Megahperdana perusahaan penyedia produk promosi berupa, pakaian, alat tulis, tas, dan hadiah premium. Sistem proses bisnisnya masih menggunakan sistem manual untuk pencatatan pembelian barang dan permintaan. Proses ini memiliki beberapa kelemahan antara lain: pencatatan pembelian dan permintaan barang yang rekap data dan disimpan secara manual menggunakan Microsoft Excel. Membuat proses pembelian barang dan permintaan memakan waktu lama, dan tidak akurat. Data pembelian dan permintaan yang tidak tercatat atau pencatatan yang ganda. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah Sistem informasi pembelian barang berdasarkan permintaan pelanggan. Penelitian ini menggunakan metode studi lapangan dengan teknik-teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi dan wawancara. Hasil penelitian berupa prototipe sistem informasi pembelian barang yang diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat pengolahan serta memperoleh informasi yang akurat dari setiap prosesnya. Aplikasi ini memberikan kontribusi bagi PT Kusuma Megahperdana

untuk menunjang operasional, terutama laporan pembelian dan pengolahan data monitoring pembelian barang.

Kata Kunci : sistem informasi, pembelian, permintaan pelanggan, monitoring

A. PENDAHULUAN

Kemajuan dalam bidang teknologi komputer sangat penting peranannya untuk perusahaan. Seiring dengan perkembangan zaman, maka semakin kompleks pula kegiatan manajemen pada suatu perusahaan, khususnya untuk teknologi perancangan sistem komputerisasi dimana setiap aktivitas pekerjaan pada perusahaan mengarah pada komputerisasi (Hasibuan et al., 2025). Dengan melakukan komputerisasi dan memiliki teknologi informasi yang baik maka akan memudahkan dalam perencanaan dan pengendalian serta pengambilan keputusan pada perusahaan, agar dapat dipertanggungjawabkan dan akan memberi kemudahan dalam pekerjaan karyawan (Dalimunthe & Nasution, 2025).

PT. Kusuma Megahperdana dengan karyawan berjumlah 100 pekerja, yang perlahan-lahan membangun reputasi melalui hubungan berbasis pelanggan dan akhirnya mencapai pertumbuhan perusahaan yang luar biasa. PT. Kusuma Megahperdana adalah perusahaan yang bergerak di bidang penyedia produk promosi berupa, pakaian, alat tulis, tas, dan hadiah premium dalam penjualan memiliki pertumbuhan sebesar 10% pertahun.

Dalam proses bisnisnya, saat ini sistemnya masih menggunakan sistem manual untuk pencatatan pembelian barang dan permintaan barang. Proses pembelian dan permintaan masih memiliki beberapa kelemahan salah satunya adalah bagian pencatatan pembelian barang dan permintaan yang masih rekap data dan disimpan secara manual menggunakan Microsoft Excel (Dharmalau et al., 2023). Hal tersebut membuat proses pembelian

barang dan permintaan memakan waktu lama, dan tidak akurat. Data pembelian dan permintaan yang tidak tercatat atau pencatatan yang ganda. Proses pembelian barang pun masih menggunakan Microsoft Word dan dikirim melalui email kepada pihak supplier dan permintaan menggunakan email dan diinput kedalam Microsoft Excel, sehingga apabila akan membuat pembelian barang atau permintaan diharuskan untuk membuka dokumen terkait. Hal inilah yang mendorong dibutuhkannya sebuah Sistem Informasi Pembelian Barang Berdasarkan Permintaan Pelanggan Berbasis Website (Syukron et al., 2022).

Sistem informasi merupakan gabungan dari manusia, *hardware*, *software*, jaringan komunikasi dan data yang saling berinteraksi untuk menyimpan, mengumpulkan, memproses dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dalam suatu organisasi (Purnawati et al., 2024). Pembelian merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk pengadaan barang yang diperlukan oleh perusahaan (Utami & Herawati, 2024). Kegiatan pembelian ini merupakan salah satu fungsi dasar sebuah perusahaan, karena suatu perusahaan tidak akan dapat beroperasi dengan baik tanpa pengelolaan pembelian yang benar dan sesuai dengan prosedur (Irawan et al., 2021). Sedangkan website adalah kumpulan halaman-halaman yang dapat menampilkan teks, gambar, animasi, video, suara yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (Irawati & Fitriansyah, 2025). Website dibagi menjadi dua golongan yaitu website statis dan website dinamis (Az-zahra & Yuliadi, 2025).

Studi Penelitian yang dilakukan oleh Krisendo Setiawan, Heriawati, Endang Retnoningsih Pada tahun 2017. Penelitian yang berjudul Sistem Informasi Persediaan, Pembelian dan Penjualan Barang Pada CV. Eeve Store Cileungsi. Penelitian ini menghasilkan: *Input*: Data Master, Data Surat Jalan, Data Faktur. *Proses*: Proses transaksi, Proses Pengeluaran Barang, Proses Permintaan Barang, Proses Pengiriman Barang. *Output*: Laporan Pengiriman Barang, Laporan Tanda Terima Jual, Laporan Penerimaan Barang (Setiawan et al., 2017). Studi Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Novriyenny, Ediman Mani, Rika Devi Andayani pada tahun 2017. Penelitiannya berjudul Perancangan Sistem Informasi Pembelian Tunai Studi Kasus Koperasi Usaha Tani Mekar Jaya. Penelitian ini menghasilkan: *Input*: Data Barang, Data Pemasok. *Proses*: Proses Transaksi Pembelian. *Output*: Laporan Pembelian (Novriyenni et al., 2017).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah: merancang Sistem Informasi Pembelian Barang Berdasarkan Permintaan Pelanggan pada PT. Kusuma Megahperdana. Adanya aplikasi ini dapat memberikan kontribusi bagi perusahaan agar dapat menunjang operasional dalam pembuatan laporan pembelian, dalam pengolahan data yang selanjutnya dapat memberikan informasi yang berkualitas bagi perusahaan dalam menjalankan kegiatan monitoring data pembelian barang.

B. METODE PENELITIAN

Untuk mendapatkan data-data yang dapat menunjang penelitian ini menggunakan metode studi lapangan, teknik-teknik pengumpulan datanya adalah observasi dan wawancara (Arhami et al., 2023). Pada metode pengumpulan dengan melakukan pengamatan informasi tentang proses yang ada maka ditemukan bahwa

proses pembelian barang dan permintaan masih memiliki beberapa kelemahan salah satunya adalah bagian pencatatan pembelian barang dan permintaan yang masih rekap data dan disimpan secara manual menggunakan Microsoft Excel. Hal tersebut membuat proses pembelian barang dan permintaan memakan waktu lama, dan tidak akurat. Data pembelian dan permintaan yang tidak tercatat atau pencatatan yang ganda. Proses pembelian barang pun masih menggunakan Microsoft Word dan dikirim melalui email kepada pihak supplier dan permintaan menggunakan email dan diinput kedalam Microsoft Excell, sehingga apabila akan membuat pembelian barang atau permintaan diharuskan untuk membuka dokument terkait.

Pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan para petugas yang terkait dengan karyawan terkait, untuk memperoleh informasi atau laporan yang diperlukan oleh Staff Admin, Marketing, Kepala Gudang, *Costing*, Admin dan *Finance* yang akan menggunakan sistem. Serta masalah apa saja yang terjadi pada sistem yang berjalan.

Pada metode Studi Pustaka dilakukan dengan cara mengutip dari berbagai sumber seperti Buku-buku terkait, Jurnal-Jurnal terkait serta berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang terkait dari judul, yang menjadi target informasi yang ingin didapat.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

PT. Kusuma Megahperdana membangun reputasi melalui hubungan berbasis pelanggan dan pada akhirnya mencapai pertumbuhan perusahaan yang luar biasa. Perusahaan kami menyediakan barang-barang berwujud yang berspesialisasi dalam memasok dan memproduksi barang-barang promosi seperti pakaian, tas, alat tulis, dan hadiah premium.

Berikut adalah gambaran sistem yang berjalan. Proses-proses yang berjalan pada sistem ini adalah sebagai berikut:

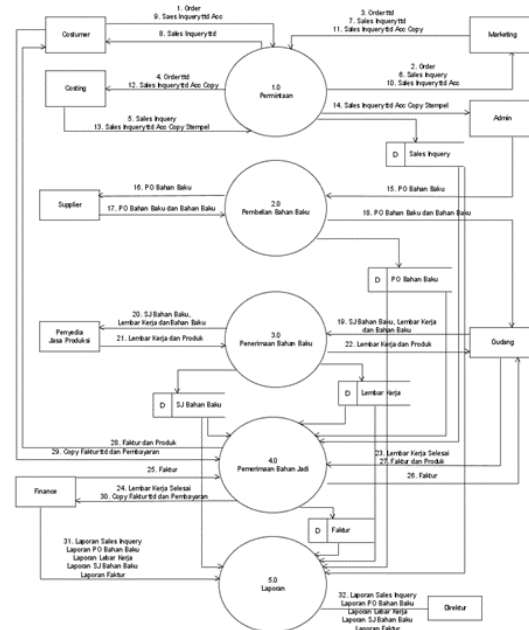
Proses Permintaan: Pada proses ini Marketing menerima order dari Pelanggan melalui email dan diserahkan kepada *Costing* untuk menentukan harga dan Membuat *Sales Inquiry*, setelah selesai *Costing* memberikan *Sales Inquiry* yang sudah dibuat kepada Marketing untuk difollow up ke Pelanggan untuk dilakukan acc lalu menyerahkan nya kepada Admin.

Proses Pembelian Bahan Baku: Pada proses ini setelah Sales Inquiry yang telah di acc oleh Pelanggan di terima oleh Admin langkah selanjutnya dibuatkan nya PO Bahan Baku untuk memesan bahan baku kepada supplier, setelah itu PO Bahan Baku selesai dibuat, PO Bahan Baku diberikan kepada Supplier untuk permintaan bahan baku.

Proses Penerimaan Bahan Baku: Pada proses ini setelah menerima PO Bahan Baku dari Admin, Supplier mengirim barang sesuai PO Bahan Baku dan diterima oleh Gudang, setelah diterima bahan baku Gudang membuat SJ Bahan Baku dan Lembar Kerja kemudian dikirim beserta bahan baku kepada Penyedia Jasa Produksi.

Proses Penerimaan Barang Jadi: Pada proses ini setelah selesai produksi, Penyediaan Jasa Produksi mengirim barang beserta Lembar Kerja yang telah diproduksi kepada Gudang, setelah diterima Gudang memberi Lembar Kerja yang telah selesai Produksi kepada Finance. Setelah menerima Lembar Kerja, selanjutnya Finance membuat Faktur dan dilakukan pengiriman berdasarkan Faktur kepada Pelanggan, setelah diterima Pelanggan menandatangani dan menyerahkan salinan Faktur beserta Pembayaran kepada Finance yang nantinya akan dibuatkan Laporan yang nantinya akan diserahkan kepada Direktur.

Adapun diagram level 0 (nol) Sistem berjalan pada PT. Kusuma Megahperdana dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Diagram level 0 (Nol) Sistem Berjalan

Permasalahan Sistem yang ditemukan dapat diuraikan dengan metode PIECES (*Performance, Information, Economics, Control, Efficiency dan Services*) sebagai berikut:

Performance (analisis kinerja): Kinerja bagian Administrasi kurang cepat, akurat, dan tidak tepat waktu jika ada permintaan data barang baik pemesanan barang, data barang keluar atau data laporan yang diminta dalam aktivitas sistem pembelian barang berdasarkan permintaan pelanggan di PT. Kusuma Megahperdana. Proses pembuatan laporan selalu makan waktu terlalu lama (berhari-hari).

Information (analisis Informasi): Pengumpulan data bergantung pada *form* pemesanan dan penerimaan barang. Informasi yang diperoleh sering tidak akurat atau salah.

Economy (analisis ekonomi): Pada faktor ekonomi ini tidak terlalu berpengaruh terhadap sistem yang berjalan namun adanya kesalahan pembuatan laporan yang mengakibatkan laporan harus dibuat ulang dirasa kurang ekonomis.

Control (analisis kendali): Pengontrolan dalam pencarian data terkendala oleh input dan *Output* yang masih manual dan harus mencari *form* pendukung sebagai alat mutlak dalam pencarian data tersebut. Bila *form* pemesanan dan penerimaan hilang atau rusak maka data yang dihasilkan jadi bermasalah dan tidak sesuai dengan yang ada digudang.

Efficiency (analisis efisiensi): Karena kesalahan administrasi menginput data dalam proses pemesanan, penerimaan barang serta proses pembuatan laporan yang dilakukan dengan cara manual yaitu dengan menggunakan *form-form* pendukung sebagai acuan dalam proses pencarian data tersebut dengan begitu proses yang berlangsung kurang efisien.

Service (analisis layanan): Dengan adanya sistem berbasis web dapat mempermudah dalam proses pemesanan barang, pengadaan barang, pembuatan laporan dan tidak mengandalkan *form-form* pendukung keakuratan data sehingga proses pencarian data dan pelaporan ke pihak terkait dapat dilakukan dengan cepat, tepat, akurat dan tidak sering salah jadi kesimpulannya adalah perlu penanganan dan peningkatan terkait pelayanan dalam pemrosesan data terutama data permintaan barang agar dapat memaksimalkan kinerja dalam menunjang pelayanan terhadap pemesan barang, atasan ataupun pihak terkait yang membutuhkan.

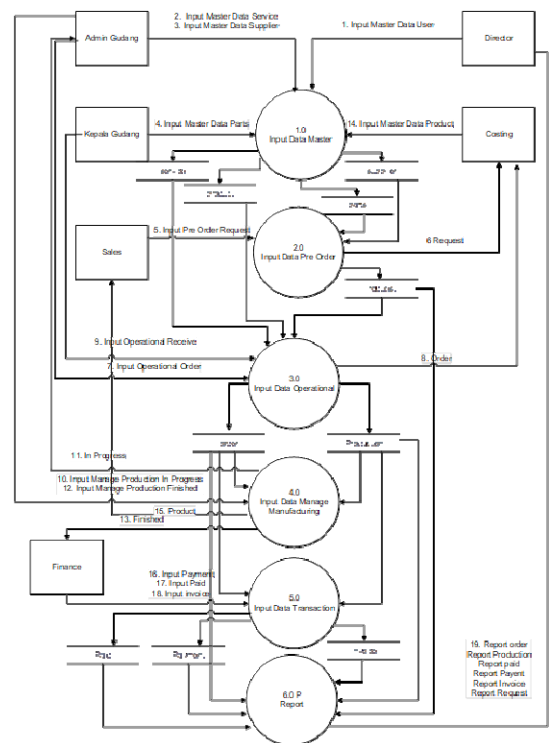
Berdasarkan analisa tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama dari PT. Kusuma Megahperdana adalah akurasi dan efisiensi informasi yang kurang maksimal pada sistem yang berjalan, sehingga dengan dibuatkannya sistem berbasis web ini diharapkan dapat membuat informasi yang lebih baik.

Berdasarkan informasi dan keterangan dari pihak PT Kusuma Megahperdana, sesungguhnya tidak adanya perubahan prosedur serta mekanisme pembelian barang berdasarkan permintaan namun yang dilakukan adalah perubahan dari secara

manual ke komputerisasi menggunakan aplikasi berbasis web terkait perancangan dan pembuatan yang dilakukan.

Deskripsi Sistem Menyeluruh atau Global (*overview*)

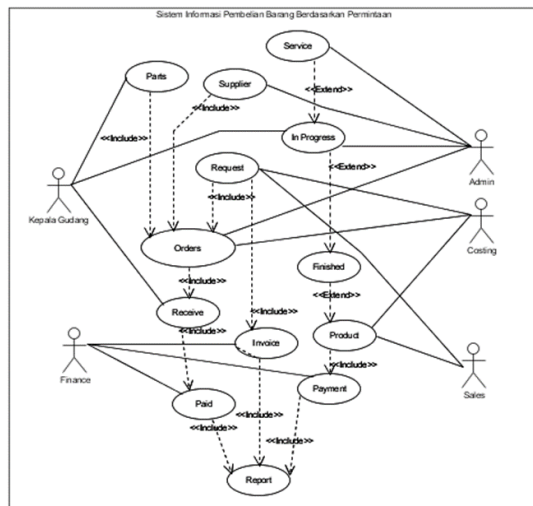
Untuk mendukung perancangan sistem informasi pembelian barang berdasarkan permintaan pada PT Kusuma Megahperdana, digambarkan dengan *data flow diagram* sebagai model yang nantinya akan digunakan dalam membuat program. Adapun diagram Nol Sistem Usulan dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. Diagram Nol Sistem Usulan

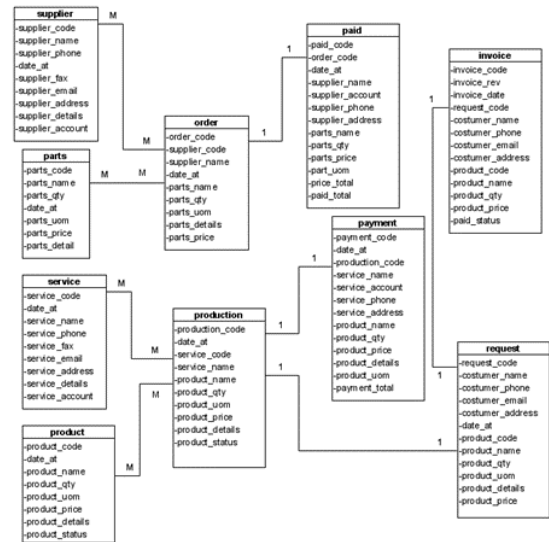
Use Case Sistem Informasi Usulan

Rancangan sistem informasi pembelian barang digambarkan dalam *Use Case Diagram* sistem informasi pembelian barang berdasarkan permintaan dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini.



Gambar 3. Diagram Use Case Sistem Informasi Pembelian Barang Berdasarkan Permintaan

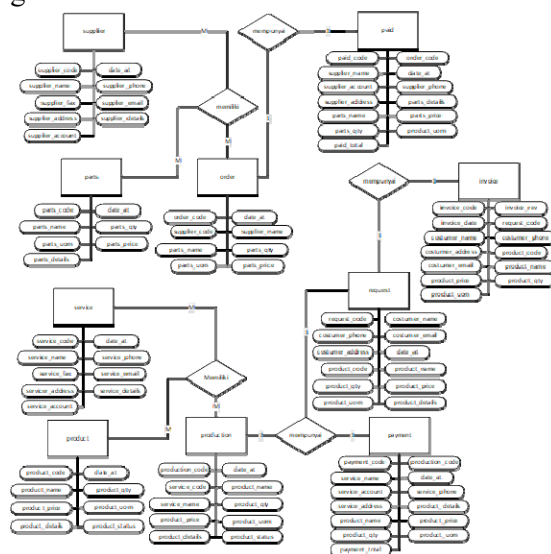
LRS (Logical Record Structure)



Gambar 5. LRS (Logical Record Structure)

ERD (Entity Relationship Diagram)

ERD (*Entity Relationship Diagram*) digunakan untuk memodelkan data dan hubungan antar data. Dengan ERD sistem penyimpanan data akan terlihat dan untuk menghindari terjadinya duplikasi data dalam sistem. Berikut merupakan diagram ERD Sistem Informasi Pembelian Barang Berdasarkan Permintaan berbasis Web PT Kusuma Megahperdana dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Entity Relationship Diagram

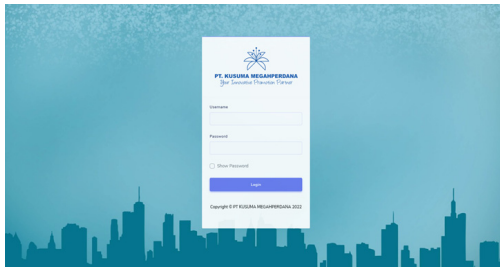
Gambar 5 merupakan diagram LRS (*Logical Record Structure*) Sistem Informasi Pembelian. Barang Berdasarkan Permintaan berbasis Web PT Kusuma Megahperdana Perdana.

Antarmuka Aplikasi Sistem

Prototipe dalam perancangan sistem program atau aplikasi adalah sangat penting. Sehingga terlihat jelas bagaimana struktur global suatu sistem bekerja.

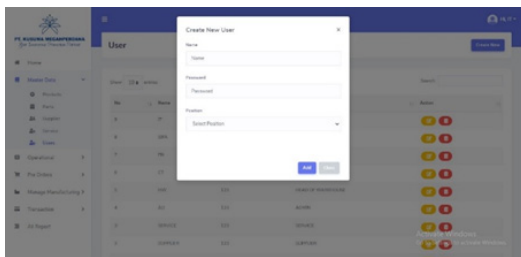
Prototipe Input: mengenai aplikasi pemasukan data yang akan memudahkan pengguna dalam menggunakan sistem yang telah dibuat. Adapun bentuk dari Prototipe input ini bisa dilihat pada gambar sebagai berikut:

Menu Login: Pada login memiliki 3 kriteria hak akses sistem yang berguna membatasi pengguna, Prototipe login dapat dilihat pada gambar 6:



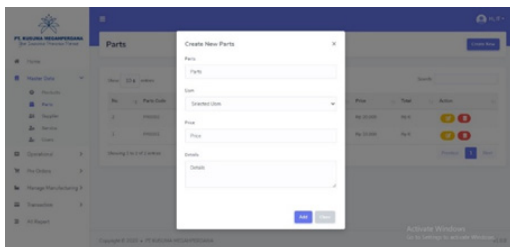
Gambar 6. Tampilan *User interface* Login

Menu User: Prototipe panel *User* dapat dilihat pada gambar 7:



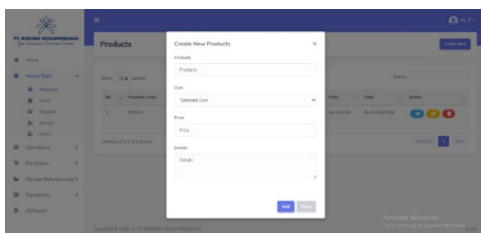
Gambar 7. Tampilan *user interface* Menu *User*

Menu Parts: Berfungsi untuk input data *Parts*. Adapun Prototipe menu *Parts* web admin dapat dilihat pada gambar 8:



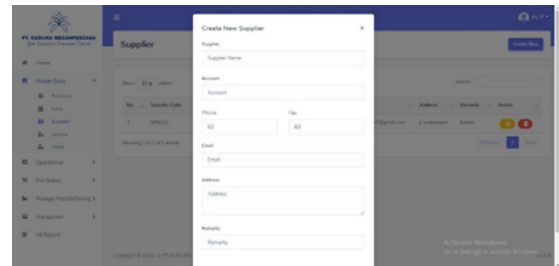
Gambar 8. Tampilan *user interface* *Parts*

Menu Product: Berfungsi untuk menambahkan atau merubah data *Product* kedalam penyimpanan database sistem. adapun Prototipe *Product* dapat dilihat pada gambar 9:



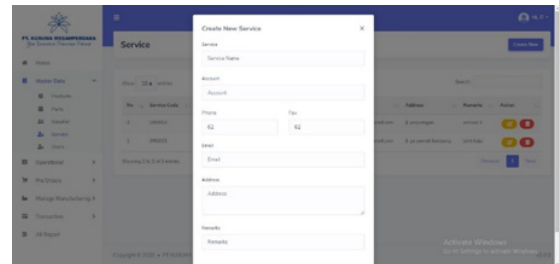
Gambar 9. Tampilan *user interface* Data *Product*

Menu Supplier: Berfungsi untuk menambahkan atau merubah *Supplier* kedalam penyimpanan database sistem. adapun Prototipe *Supplier* dapat dilihat pada gambar 10:



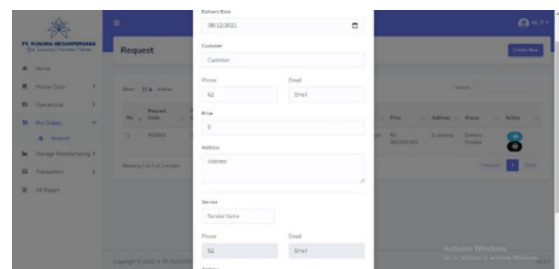
Gambar 10. Tampilan *User interface* *Supplier*

Menu Service: Prototipe panel *Service* dapat dilihat pada gambar 11:



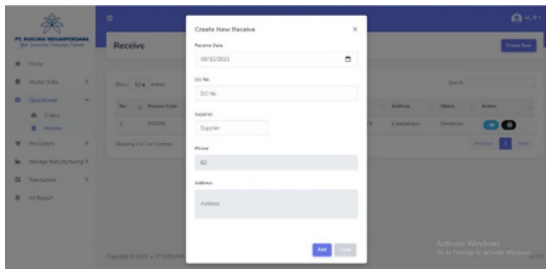
Gambar 11. Tampilan *User interface* *Service*

Menu Request: Prototipe *Request* dapat dilihat pada gambar 12:



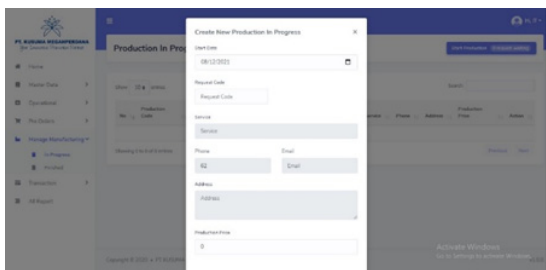
Gambar 12. Tampilan *User interface* *Request*

Menu Receive: Prototipe *Receive* dapat dilihat pada gambar 13 :



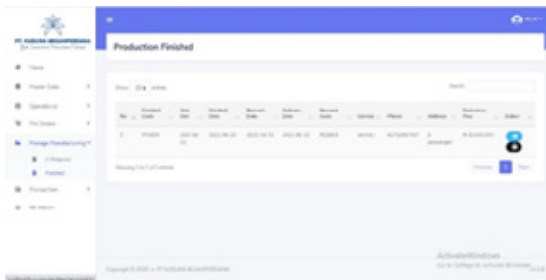
Gambar 13. Tampilan *User interface Receive*

Menu In Progress: Prototipe *In Progress* dapat dilihat pada gambar 14:



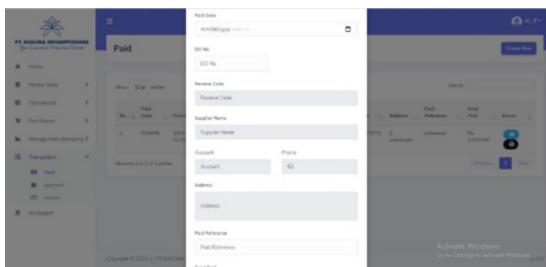
Gambar 14. Tampilan *User interface In Progress*.

Finished: Prototipe *Finished* dapat dilihat pada gambar 15:



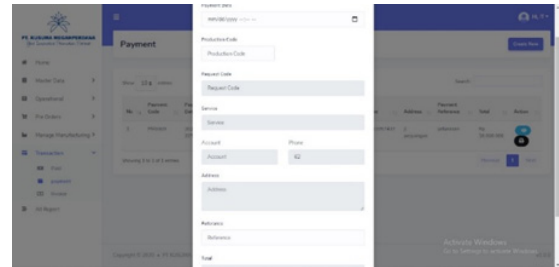
Gambar 15. Tampilan *User interface Finished*

Paid: Prototipe *Paid* dapat dilihat pada gambar 16:



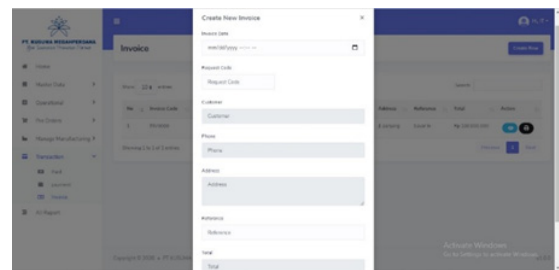
Gambar 16. Tampilan *User interface Paid*

Payment: Prototipe *Payment* dapat dilihat pada gambar 17:



Gambar 17. Tampilan *User interface Payment*

Invoice: Prototipe *Invoice* dapat dilihat pada gambar 18:



Gambar 18. Tampilan *User interface Invoice*

Menu Utama: Prototipe Menu Utama dapat dilihat pada gambar 19:



Gambar 19. Tampilan *User interface Invoice*

Prototipe Output: Pada Prototipe *Output* ini akan terlihat gambaran mengenai rancangan hasil masukan data yang telah dilakukan oleh pengguna pada setiap prosesnya dalam menggunakan sistem yang dibuat. Laporan merupakan berkas hasil dari proses yang telah dilakukan pada sistem.

Adapun bentuknya dapat dilihat pada gambar 20 sampai gambar 27.

Gambar 20. Tampilan *Output* Laporan Request

Gambar 21. Tampilan *Output* Laporan Order

Gambar 22. Tampilan *Output* Laporan Receive

Gambar 23. Tampilan *Output* Laporan In Progress

Gambar 24. Tampilan *Output* Laporan Finished

Gambar 25. Tampilan *Output* Laporan Paid

Gambar 26. Tampilan *Output* Laporan Payment

Gambar 27. Tampilan *Output* Laporan Invoice

Analisis Kelayakan Sistem

Kelayakan Teknologi: PT Kusuma Megahperdana merupakan salah satu perusahaan menyediakan barang-barang berwujud yang berspesialisasi dalam memasok dan memproduksi barang-barang promosi seperti pakaian, tas, alat tulis, dan hadiah premium. Sarana dan prasarana yang mendukung seperti komputer dengan spesifikasi Windows 7 Profesional dengan Processor Intel core i3(R) CPU N3350 @ 1.10GHz 1.30GHz, RAM 4.00 Gygabyte dan 64 bit Operating System, *software* dan hardware tersebut sangat menunjang dan sangat memungkinkan untuk menggunakan sistem informasi yang diusulkan, guna mempermudah dan mempercepat proses pembuatan laporan. Sehingga Sistem atau

aplikasi tersebut dapat tumbuh dan berkembang. Atas dasar keadaan ini kelayakan teknologi sistem aplikasi yang diusulkan layak di implementasikan.

Kelayakan Operasional: PT Kusuma Megahperdana telah memiliki SDM yang cukup baik. Di masa yang akan datang akan ada perbaikan SDM terutama dibagian pengolahan ataupun pencatatan dengan mengadakan pelatihan-pelatihan mengenai sistem yang diusulkan agar karyawan-karyawan tersebut dapat dengan cepat memahami dan mengoperasikannya. Hal ini diperlukan agar cepat tanggap dengan adanya sistem baru dan berjalan dengan baik.

Kelayakan Hukum: Sistem aplikasi yang diusulkan dikembangkan dengan *software free* sehingga tidak bertentangan dengan aspek hukum. Aplikasi yang dikembangkan juga tidak bertentangan dengan hukum / Standar Operasional Prosedur (SOP) yang berlaku di PT Kusuma Megahperdana.

D. PENUTUP

Pada PT Kusuma megahperdana dalam pengolahan data pembelian barang berdasarkan permintaan yang masih manual dan belum mempunyai aplikasi khusus yang lebih baik.

Pengontrolan dalam pencarian data terkendala oleh input dan *Output* yang masih manual dan harus mencari *form* pendukung sebagai alat mutlak dalam pencarian data tersebut. Bila *form* pemesanan dan penerimaan hilang atau rusak maka data yang dihasilkan jadi bermasalah dan tidak sesuai dengan yang ada digudang. Sistem usulan yang dibuat diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat pengolahan serta memperoleh informasi yang akurat dari setiap prosesnya.

Diberikan training (pelatihan) bagi para karyawan atau Actor yang menggunakan sistem ini yang mana telah digambarkan pada Use Case.

Mengembangkan kembali sistem yang sudah ada pada saat pelanggan ingin Order, pelanggan bisa dengan secara mandiri mengisi *form* Order dengan cara membuat akun pada aplikasi sehingga nanti akan mempercepat proses operasional.

Menyediakan fasilitas *hardware* dan *software* yang dibutuhkan untuk menerapkan rancangan system.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Arhami, M., Husaini, Huzaeni, Salahuddin, & Rudi, F. Y. (2023). *Metodologi Penelitian Untuk Teknologi Informasi dan Komputer*. Yogyakarta : Andi.
- Az-zahra, F., & Yuliadi, S. P. (2025). Analisis Perbandingan Kinerja Website Statis dan Dinamis dalam Optimalisasi Layanan Informasi Digital. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 3(4), 91–100.
<https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i4.2430>
- Dalimunthe, S. R., & Nasution, M. I. P. (2025). Implementasi Information and Communication Technologies (ICT) Sebagai Alat Pengambilan Keputusan Dalam Perencanaan Organisasi. *JEBIMAN: Jurnal Ekonomi, Bisnis, Manajemen Dan Akuntansi*, 3(1), 161–167.
<https://sociohum.net/index.php/JEBIMAN/article/view/696>
- Dharmalau, A., Sucahyo, N., & Mukti, I. (2023). Perancangan Aplikasi Point of Sales (Pos) Berbasis Android Menggunakan Framework Flutter Di Kafe Elangsta. *Jris: Jurnal Rekayasa Informasi Swadharma*, 3(2), 6–13.
<https://doi.org/10.56486/jris.vol3no2.326>
- Hasibuan, M. A. A., Pyung, D., Saktiawan, G. A., Al-fandi, D., Fatahillah, M., Syahputra, B. D., Kahfi, F., Nugraha, F.

- P., Kurniawan, A., & Albais, R. (2025). Pemanfaatan Teknologi Komputer Dalam Meningkatkan Efisiensi Kerja Di Era Digital. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(8), 14388–14393. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/4566>
- Irawan, R., Jonathan, S., Dewi, I. K., Wijaya, D., & Prana, I. (2021). Pelaksanaan Administrasi Pembelian Barang Jadi Pada PT Primakemas Cemerlang Jakarta. *Akrab Juara : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 6(4), 141–150. <https://doi.org/10.58487/akrabjuara.v6i4.1578>
- Irawati, & Fitriansyah, A. (2025). *Komunikasi Data*. Yogyakarta : Deepublish.
- Novriyenni, Manik, E., & Andayani, R. D. (2017). Perancangan Sistem Informasi Pembelian Tunai (Studi Kasus Koperasi Usaha Tani Mekar Jaya). *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 1(1), 33–38. <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol1No1.pp33-38>
- Purnawati, N. W., Arsana, I. N. A., Arfyanti, I., Mukhlis, I. R., Sulistyowati, Prasetya, F. D., Bowo, I. T., Abdillah, R., Tonyjanto, C., Putri, A., & Judijanto, L. (2024). *Sistem Informasi (Teori dan Implementasi Sistem Informasi di berbagai Bidang)*. Jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Setiawan, K., Herlawati, H., & Retnoningsih, E. (2017). Sistem Informasi Persediaan, Pembelian dan Penjualan Barang Pada CV Evec Store Cileungsi. *Jurnal Mahasiswa Bina Insani*, 2(1), 25–36. <https://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/JMBI/article/view/628>
- Syukron, A., Priyono, J., & Sardiarinto, S. (2022). Perancangan Sistem Informasi Permintaan Pembelian Perlengkapan Kantor (SIP3K) Berbasis Web. *Indonesian Journal Computer Science*, 1(1), 40–45. <https://doi.org/10.31294/ijcs.v1i1.1144>
- Utami, E., & Herawati, N. (2024). Analisis Pembelian Barang Dagang Serta Pengadaan Barang Pada CV Kemenangan Jaya Trading. *Jurnal Manajemen Dan Administrasi Antartika*, 1(2), 47–52. <https://doi.org/10.70052/juma.v1i2.407>