

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PROFIL SHOOD CLOTHING BERBASIS WEB UNTUK PENINGKATAN BRANDING

Dwi Iskandar, Wasis Waluyo, Annisa Nur Rokhmah, Danita Novitasari, Sari Awalul Khusniyah, Anisah Ronasaniah, Listya Hani Rahmasari, Amelia Siska Anggraini, Indriyas Wannisa Qurrota'ayun, Prasetyo Aditya Nugroho, Yesica Herta Saputri
Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, Politeknik Indonusa Surakarta
Jalan K.H Samanhudi No.31, Bumi, Laweyan, Surakarta, Indonesia
dwik@poltekindonusa.ac.id

ABSTRAK

Pada sistem yang berjalan di Shood Clothing, penyajian informasi mengenai mitra terkait produk, media sosial dan informasi mitra masih melalui relasi dari owner, sehingga penyebaran liputan informasi mengenai Shood Clothing masih belum dapat menyebar secara optimal. Dengan menggunakan sistem yang masih manual, keberadaan Shood Clothing belum diketahui oleh masyarakat luas di luar relasi owner, yang dapat mengakibatkan jumlah produk yang dibeli di Shood Clothing tidak terjual sesuai target yang diinginkan oleh owner. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi. Metode pengembangan sistem menggunakan metode waterfall yang meliputi tahapan *Requirements*, *System Design*, *Implementation*, *Program Testing*, dan *Maintenance*. Sistem informasi manajemen ini berbasis website dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Hasil dari perancangan sistem ini adalah sebuah sistem informasi web profil Shood Clothing berbasis website yang dapat digunakan untuk menyajikan informasi mengenai Shood Clothing kepada masyarakat luas. Sistem ini memudahkan pelanggan untuk mengetahui informasi seputar Shood Clothing, produk-produk Shood Clothing, serta media sosial admin Shood Clothing untuk memesan produk di Shood Clothing. Pengujian sistem menggunakan *Black Box* dengan hasil *valid* dan uji kelayakan yang di peroleh dengan nilai 87,825% yang artinya sangat layak.

Kata kunci : *Profil Perusahaan, Sistem Informasi, Web Profil*

1. PENDAHULUAN

Kehadiran teknologi informasi dan internet telah mempengaruhi metode yang digunakan organisasi untuk mengiklankan dan memasarkan produk atau layanan mereka [1]. Semakin maraknya pemanfaatan teknologi informasi yang difasilitasi internet membawa dampak positif yang luar biasa bagi *user* (pengguna), individu, atau perusahaan [2]. Sistem informasi yang dibutuhkan dalam perusahaan dapat berupa *company profile* berbasis web dengan maksud untuk mempermudah siapa saja dalam mengenal perusahaan tersebut [4].

Shood Clothing merupakan salah satu usaha *fashion* di Kota Solo, Jawa Tengah yang menghadirkan desain pakaian dengan konsep islami yang modern dan tetap *stylish*. Penyajian informasi di Shood Clothing terkait produk, media sosial dan informasi mengenai mitra masih melalui relasi dari *owner*, sehingga penyebaran informasi mengenai Shood Clothing masih belum dapat menyebar secara optimal. Sistem tersebut menyebabkan keberadaan Shood Clothing belum diketahui oleh masyarakat luas di luar relasi *owner*, sehingga *branding* untuk Shood Clothing masih kurang efektif untuk menjangkau pasar yang lebih luas. Kurangnya *branding* mengakibatkan kurangnya pengenalan merek oleh konsumen dan kesulitan dalam bersaing dengan brand yang sudah mapan. *Branding* yang kuat membantu membangun nilai merek yang dapat meningkatkan

kesadaran konsumen dan loyalitas pelanggan kepada Shood Clothing.

Berdasarkan latar belakang di atas maka tujuan dari peneliti ialah merancang sistem informasi profil pada Shood Clothing berbasis web yang dapat di gunakan untuk peningkatan *branding* dan memudahkan masyarakat mengenali Shood Clothing. Pengembangan sistem informasi *company profile* berbasis web menjadi salah satu strategi penting dalam memperkuat identitas perusahaan di ruang digital [3].

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sistem Informasi

Sistem Informasi merupakan cara tertentu untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh organisasi agar beroperasi dengan cara yang sukses dan untuk organisasi bisnis dengan cara yang menguntungkan [4].

2.2. Company Profile

Company Profile merupakan laporan yang memberikan gambaran sejarah, status saat ini, dan tujuan masa depan sebuah perusahaan bisnis dapat mengandung data yang cukup untuk penyusunan profil perusahaan [5].

2.3. Website

Website merupakan salah satu fasilitas yang disediakan oleh internet. *Website* terdiri dari

halaman-halaman yang memiliki konten informasi yang saling terkait dan dapat memuat berbagai macam informasi. *Website* berisi kumpulan halaman yang menampilkan berbagai informasi di dalamnya baik berupa gambar, teks, animasi atau gabungan dari semuanya [6].

2.4. Framework Codeigniter

Framework Codeigniter merupakan merupakan kumpulan program yang disusun sedemikian rupa, sehingga dapat digunakan tanpa harus membuat kodenya dari awal [7].

2.5. PHP

PHP (*Personal Home Page*) adalah sebuah bahasa scripting yang dibundel dengan HTML, yang berjalan disisi server. Bahasa ini memungkinkan para pembuat aplikasi web yang menyajikan HTML yang dinamis dan interaktif dengan cepat dan mudah, yang dihasilkan server [5].

2.6. MySQL

MySQL *Database Server* adalah platform basis data sumber terbuka *multi-platform*. MySQL memungkinkan untuk mencari catatan yang diperlukan dengan mudah dan cepat serta melakukan manipulasi data: menambah dan menghapus data, serta mengurutkan [7].

2.7. Flowchart

Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Bagan alir (*flowchart*) adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alir (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi [8].

2.8. XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl [9].

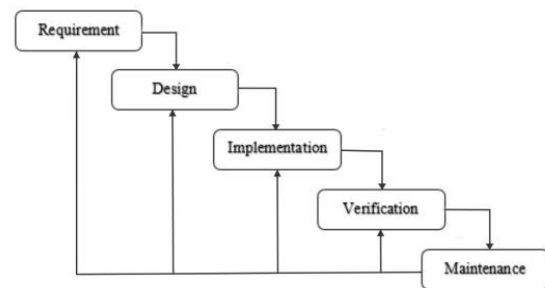
2.9. Metode Waterfall

Metode waterfall adalah metode yang bersifat sistematis dan berurutan dalam membangun sebuah software yang menarik dan mudah digunakan. Sehingga metode waterfall sangat cocok dalam membangun aplikasi yang baru dan juga dalam pengembangan aplikasi dengan tingkat resiko yang kecil serta waktu pengembangan yang relative cukup cepat [10].

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan metode pengembangan sistem model *waterfall*. Adapun

langkah langkahnya yaitu :



Gambar 1. Metode waterfall

3.1. Requirement

Pada tahap ini pengembangan harus mengetahui seluruh informasi mengenai kebutuhan *software* seperti kegunaan *software* yang diinginkan oleh pengguna dan batasan *software*. Informasi tersebut biasanya diperoleh dari wawancara, survei, ataupun diskusi. Setelah itu informasi dianalisis sehingga mendapatkan data-data yang lengkap mengenai kebutuhan pengguna akan *software* yang akan dikembangkan.

3.2. Design

Desain dilakukan sebelum proses *coding* dimulai, ini bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa yang harus dikerjakan dan bagaimana tampilan dari sebuah sistem yang diinginkan. Sehingga membantu menspesifikasikan kebutuhan *hardware* dan sistem, juga mendefinisikan arsitektur sistem yang akan dibuat secara keseluruhan.

3.3. Implementation

Proses penulisan *code* ada di tahap ini. Pembuatan *software* akan dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap selanjutnya. Dalam tahap ini juga akan dilakukan pemeriksaan lebih dalam terhadap modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

3.4. Testing

Testing merupakan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

3.5. Maintenance

Perangkat lunak yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan, merapikan implementasi unit sistem, dan peningkatan dan penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa sistem yang berjalan sangat diperlukan dalam pembuatan sistem yang baru, terlebih untuk menemukan berbagai kelemahan, dan masalah yang dimiliki sistem sebelumnya dan berperan penting pada pengembangan pada sistem selanjutnya.

4.1. Analisa Kebutuhan

1. Kebutuhan Sistem

Kebutuhan Sistem adalah kebutuhan yang berisi data-data kebutuhan fungsional dan non fungsional pada halaman admin pada website perusahaan membutuhkan proses yang mampu mempermudah dan mempercepat menemukan informasi yang diinginkan pada web yang digunakan. kebutuhan sistem ditentukan agar sistem dapat sesuai dengan data pada sistem sebelumnya.

a. Kebutuhan Fungsional

Penentuan kebutuhan fungsional mempermudah penulis agar dapat menentukan berapa form yang akan dibuat dan yang dijadikan acuan untuk output, berikut analisis kebutuhan *input* dan *output*:

1. Analisis Kebutuhan Input Admin Kebutuhan Masukkan (*input*) untuk sistem ini adalah:

- *Input* profil pengguna
- *Input* katalog produk
- *Input* setting profil mitra

2. Analisis Kebutuhan Output Pelanggan Kebutuhan Keluaran (*output*) Aplikasi ini adalah:

- informasi katalog produk
- informasi kontak admin

b. Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional dilakukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan untuk sistem yang melibatkan analisis kebutuhan perangkat keras/*hardware*, analisis perangkat lunak/*software*, dan analisis kebutuhan pengguna/*user*.

2. Analisis Perangkat Keras (*Hardware*)

Kebutuhan perangkat keras atau hardware merupakan komponen fisik yang memiliki kriteria tertentu agar sistem dapat berjalan dengan baik. kebutuhan sistem yang dibutuhkan untuk membuat sistem ini yaitu:

- a. Laptop : Acer DD3U2NQG
- b. Processor : AMD 3020e with Radeon Graphocs
- c. RAM : 4 GB
- d. HDD : 200 GB

3. Perangkat Lunak (*Software*)

Spesifikasi perangkat lunak yang diperlukan untuk pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut:

- a. Sistem Operasi : Windows 11
- b. Bahasa Pemrograman : PHP
- c. Basis Data : MySQL
- d. Aplikasi Pemrograman : Visual Studio Code
- e. Aplikasi Eksekutor : Google Chrome

4. *Brainware*

Brainware merupakan aktor dalam mengelola dan menjalankan sistem. Dalam sistem ini terdapat 2 aktor yaitu:

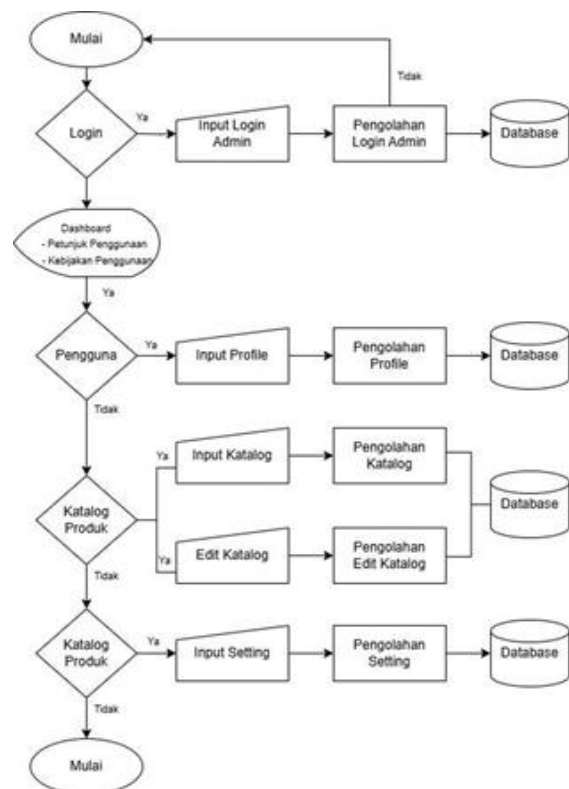
- a. Admin
- b. Pelanggan

4.2. Sistem yang Dikembangkan

Website ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan mengelola basis data menggunakan MySQL, serta XAMPP sebagai Web Server. User dapat login sesuai dengan status user (admin dan pelanggan). Alur user sistem website profile adalah sebagai berikut

4.3. User Admin

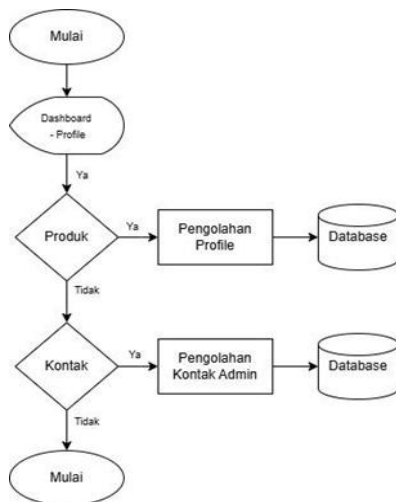
User Admin dapat menginput, mengedit, menghapus dan mengelola data profile website serta katalog produk shood clothing yang akan ditampilkan di dashboard website.



Gambar 2. Alur sistem admin

4.4. User Pelanggan

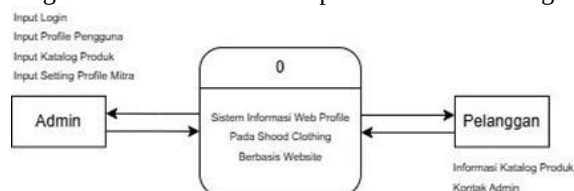
User Pelanggan hanya melihat dan mengakses dashboard website serta menu kontak admin



Gambar 3. Alur sistem pelanggan

4.5. Diagram Konteks

Diagram Konteks merupakan level tertinggi DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem dan output dari sistem. Berikut merupakan gambaran diagram konteks sistem web profile shood clothing:



Gambar 4. Diagram konteks

4.6. Desain Database

Tabel 1. Struktur Tabel File

No	Nama Field	Tipe	Key
1.	id_file	Int (11)	Primary Key
2.	nama_file	Varchar (255)	
3.	file	Varchar (255)	

Tabel 2. Struktur Tabel Layanan

No	Nama Field	Tipe	Key
1.	id_layanan	Int (11)	Primary Key
2.	id_user	Int (11)	Foreign Key
3.	slug_layanan	Varchar (255)	
4.	judul_layanan	Varchar (255)	
5.	isi_layanan	Text	
6.	gambar_layanan	Varchar (255)	
7.	status_layanan	Varchar (255)	
8.	date_created	Timestamp	
9.	last_modified	Datetime	

Tabel 3. Struktur Tabel Setting

No	Nama Field	Tipe	Key
1.	id_setting	Int (11)	Primary Key
2.	nama_perusahaan	Varchar (255)	
3.	alamat	Varchar (255)	
4.	no_telepon	Varchar (255)	
5.	email	Varchar (255)	
6.	profile	Text	
7.	visi	Text	
8.	misi	Text	

No	Nama Field	Tipe	Key
9.	sejarah	Text	
10.	image	Varchar (255)	

Tabel 4. Struktur Tabel User

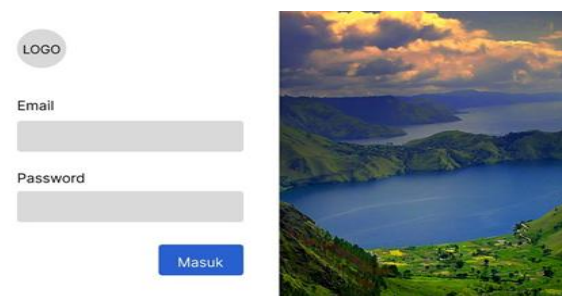
	Nama Field	Tipe	Key
1.	id_user	Int (11)	Primary Key
2.	id_kategori	Int (11)	Foreign Key
3.	nama	Varchar (255)	
4.	email	Varchar (255)	
5.	image	Varchar (255)	
6.	password	Varchar (255)	
7.	role_id	Int (11)	
8.	is_active	Int (11)	
9.	date_created	Int (11)	

4.7. Desain Antarmuka

Tahap desain antarmuka merupakan tahapan mengubah kebutuhan yang masih konsep menjadi sistem nyata. Berikut merupakan tampilan desain *website*. Desain halaman admin menampilkan menu-menu pengelolaan data pada web profil.

4.8. Desain Halaman Login

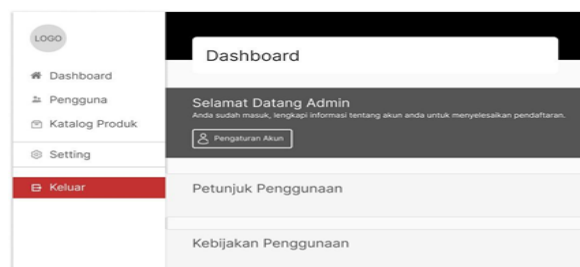
Desain halaman *login* digunakan untuk *user* admin mengakses sistem web profil.



Gambar 5. Desain halaman login

4.9. Desain Halaman Dashboard

Berikut adalah desain halaman *dashboard* admin pada web profil Shood Clothing.



Gambar 6. Desain halaman dashboard admin

4.10. Penulisan Kode Program

Penulisan kode program merupakan proses aktivitas menuliskan baris-baris kode dalam sebuah bahasa pemrograman untuk memberikan instruksi kepada komputer. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP, HTML dan Javascript dan pengelolaan database menggunakan database MySQL

4.11. Pengujian Program

Tabel 5. Tabel Black Box

No	Interface	Pengujian	Hasil
1.	Form Login Admin	Memasukkan username dan password admin dan password admin.	Sukses
2.	Menu Profil Pengguna	Memasukkan data profil pengguna, serta melakukan edit dan hapus data	Sukses
3.	Menu Tambah Katalog	Memasukkan data katalog produk sesuai yang dibutuhkan	Sukses
4.	Menu Daftar Katalog	Melihat keseluruhan daftar katalog produk, serta melakukan edit dan hapus data	Sukses
5.	Menu Setting	Memasukkan data pengaturan web profil mitra, serta melakukan edit dan hapus	Sukses
6.	Menu Dashboard Pelanggan	Pada menu ini pelanggan dapat melihat profil Shood Clothing	Sukses
7.	Menu Katalog Pelanggan	Pada menu ini pelanggan dapat melihat berbagai produk Shood Clothing beserta spesifikasinya	Sukses
8.	Menu Kontak Halaman Pelanggan	Pada menu ini pelanggan dapat mengakses sosial media admin Shood Clothing untuk melakukan transaksi	Sukses

Berdasarkan hasil mengujian dari tabel di atas, pengujian “Pengembangan Sistem Informasi Profil Shood Clothing Berbasis Web Untuk Peningkatan

Branding” dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian ialah *valid* yang artinya berhasil dan berfungsi dengan baik sesuai dengan apa yang diharapkan.

Tabel 6. Hasil Pengujian Kelayakan

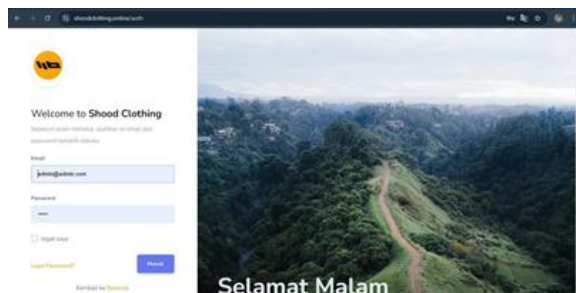
No	Pertanyaan	Jawaban					Presentase	Kategori
		1	2	3	4	5		
1.	Apakah Form Login Admin dapat berjalan dengan baik?				4	3	91%	Sangat Layak
2.	Apakah sistem dapat diakses sesuai hak pengguna?				3	3	90%	Sangat Layak
3.	Apakah Menu Tambah Katalog dapat berjalan dengan baik?			2	3	3	86,4%	Sangat Layak
4.	Apakah Menu Daftar Katalog berjalan dengan baik?				4	2	90%	Sangat Layak
5.	Apakah Menu Setting berjalan dengan baik?			1	3	3	87%	Sangat Layak
6.	Apakah Menu Dashboard Pelanggan sesuai dengan kebutuhan pengguna?			1	4	2	90%	Sangat Layak
7.	Apakah Menu Katalog Pelanggan berjalan dengan baik?				3	2	85%	Sangat Layak
8.	Apakah Menu Kontak Halaman Pelanggan berjalan dengan baik?			1	4	2	83,6%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil mengujian tabel di atas, maka dapat di kalkulasikan nilai rata-rata hasil uji kelayakan pada Pengembangan Sistem Informasi Profil Shood Clothing Berbasis Web Untuk Peningkatan Branding:

$$\begin{aligned}
 \text{Rata-rata presentase} &= \frac{\text{Jumlah Presentase}}{\text{Jumlah Kuisisioner}} \\
 &= \frac{91+90+86,4+90+87+90+85+83,2}{8} \\
 &= \frac{702,6}{8} \\
 &= 87,825 \text{ (Sangat Layak)}
 \end{aligned}$$

4.9. Halaman Login Admin

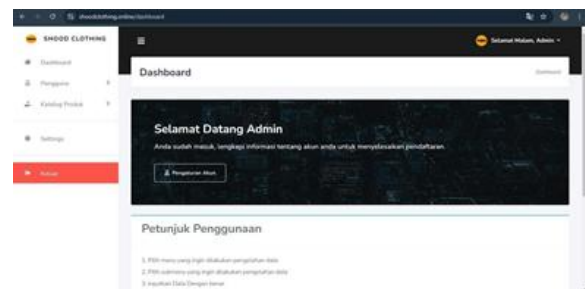
Halaman login menggunakan username dan password untuk masuk ke Sistem Informasi Web Profile pada Shood Clothing Berbasis Web.



Gambar 7. Halaman login Admin

4.12. Halaman Dashboard

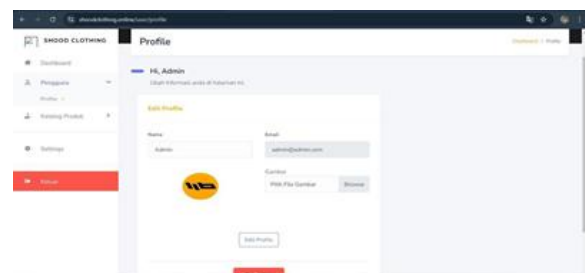
Berikut adalah tampilan dashboard:



Gambar 8. Halaman dashboard

4.13. Halaman Profil

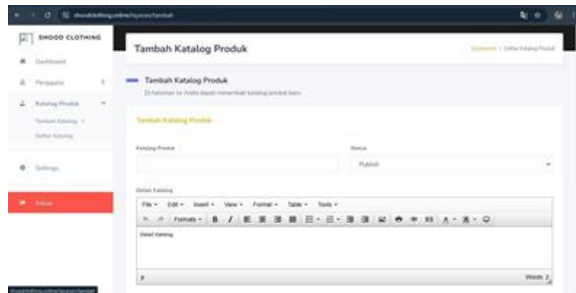
Berikut adalah tampilan halaman profile admin, terdapat fitur untuk mengedit profil



Gambar 9. Halaman profil admin

4.14. Halaman Tambah Katalog

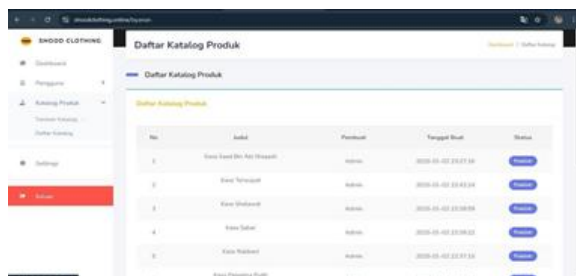
Berikut adalah tampilan tambah katalog admin, terdapat fitur untuk menginput katalog produk.



Gambar 10. Halaman tambah katalog

4.15. Halaman Daftar Katalog

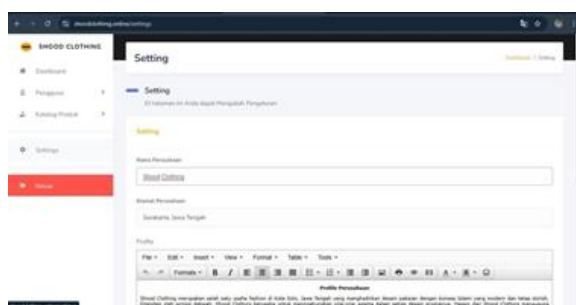
Berikut adalah tampilan daftar katalog admin, terdapat fitur untuk mengedit dan menghapus daftar katalog produk.



Gambar 11. Halaman daftar katalog

4.16. Halaman Setting

Berikut adalah tampilan setting, terdapat fitur untuk admin mengedit settingan pada web profile.



Gambar 12. Halaman setting admin

4.17. Halaman Dashboard Pelanggan

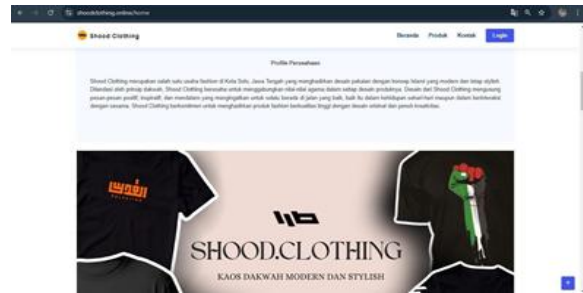
Berikut adalah tampilan dashboard :



Gambar 13. Halaman dashboard pelanggan

4.18. Halaman Profile

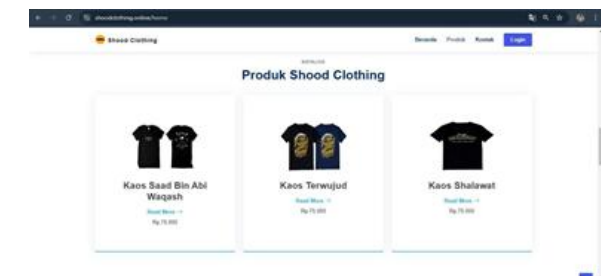
Berikut adalah tampilan profile pelanggan dapat melihat mengenai profile perusahaan.



Gambar 14. Halaman profil pelanggan

4.19. Halaman Katalog Produk

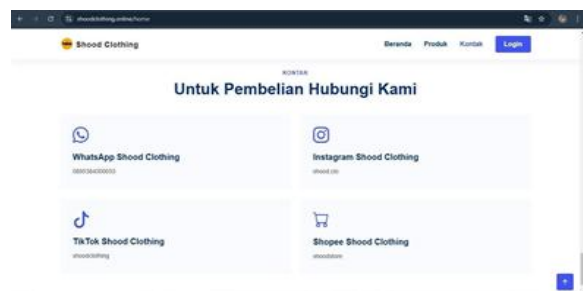
Berikut adalah tampilan katalog produk, pelanggan dapat melihat berbagai macam produk Shood Clothing.



Gambar 15. Halaman katalog produk

4.20. Halaman Kontak

Berikut adalah tampilan kontak pembelian yang mengarah langsung ke admin Shood Clothing untuk pelanggan melakukan transaksi.



Gambar 16. Halaman kontak pelanggan

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari pembuatan Sistem Informasi Web Profile Pada Shood Clothing Berbasis Website melalui serangkaian pembuatan web yang di mulai dari Analisa kebutuhan sampai dengan pengujian. Pembuatan sistem ini menghasilkan sistem informasi web profile yang dirancang menggunakan metode Waterfall dan menggunakan *framework* CI dengan *database* MYSQL sehingga admin dapat melakukan pengelolaan katalog produk melalui menu katalog yang dapat digunakan admin untuk menambah katalog produk, merubah, serta

menghapus katalog produk melalui sistem. Web profil ini dapat menjadi media promosi bagi Shood Clothing kepada masyarakat luas. Hasil pengujian keseluruhan menggunakan *black box* yang dilakukan dengan hasil keseluruhan *valid* dan juga hasil pengujian kelayakan dengan menyebar angket ke 5 responden di dapatkan hasil memuaskan dengan nilai presentasi 87,825% (sangat layak) yang artinya sistem ini sesuai dengan tujuan dan manfaat pembuatan sistem ini.

Saran dari penulis untuk sistem informasi ini kedepannya yakni Sistem Informasi Web Profile Pada Shood Clothing dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur transaksi seperti sistem *e-commerce* sehingga pembeli dapat membeli langsung melalui sistem, serta pada peerapan sistem diperlukan edukasi untuk pengelola sistem dengan memberikan panduan penggunaan yang jelas dan mudah dipahami dan bagi penanggung jawab sistem wajib untuk memperhatikan keamanan sistem agar sistem keamanan sistem selalu terjaga.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Nurhanifah, R. N. Ibrahim, T. Kusnandar, and A. T. Utami, "Company Profile Application Design as Promotional Media Using Laravel (Case Study in Creative Design Field)," *Manag. Entrep.*, vol. 2, no. 1, pp. 13–30, 2024.
- [2] R. I. Mustaib, R. Dwiyanaputra, and M. Muaidi, "Sistem Informasi Company Profile Kantor Desa Sandik Berbasis Website," *J. Begawe Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 177–188, 2022, doi: 10.29303/jbegati.v3i2.578.
- [3] A. Surahmat and R. Darmawan, "Application of SDLC Method and Laravel Framework in the Development of Web-Based Company Profile Information Systems," *J. Ilm. Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 20–25, 2024.
- [4] Y. Rostiani, R. Gunawan, and S. Shantyasari, "Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan dan Piutang Mahasiswa Baru Berbasis Web Pada STMIK Rosma," *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 16, no. 3, pp. 24–31, 2021, doi: 10.35969/interkom.v16i3.175.
- [5] Ahmad Martani, Saripuddin M, and Nurul Ikhsan, "Rancang Bangun Website Company Profile Berbasis Framework Bootstrap dan Framework Codeigniter Pada Yayasan Khalifah Cendekia Mandiri," *J. Multidisiplin Madani*, vol. 2, no. 6, pp. 2895–2912, 2022, doi: 10.55927/mudima.v2i6.510.
- [6] D. Ramdhani, "Creating a website-based company profile using wordpress cms at bumh house bandung," *Rec. Manag. Syst. J.*, vol. 2, no. 2, pp. 60–66, 2024.
- [7] Yoga Prasetya, Tri Listiyorini, and Endang Supriyati, "E-Marketplace Penjualan Buah dan Minuman Pohon Lontar di Kabupaten Rembang," *JUMINTAL J. Manaj. Inform. dan Bisnis Digit.*, vol. 2, no. 1, pp. 81–95, 2023, doi: 10.55123/jumintal.v2i1.2479.
- [8] A. N. S. Christian and S. S. Winarsih, "Aplikasi Antrian Dan Pengolahan Data Balita Berbasis Website (Studi Kasus : Posyandu Arum Dalu Desa Sanggrahan)," *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 12, no. 1, p. 49, 2024, doi: 10.30646/tikomsin.v12i1.810.
- [9] H. R. Berlian, M. Hasbi, and K. Kustanto, "Optimasi Stok Ayam Potong Menggunakan Metode Fuzzy Tsukamoto Di Rumah Makan Boyolali," *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 8, no. 1, 2020, doi: 10.30646/tikomsin.v8i1.489.
- [10] E. Susena, N. Puspitasari, and A. Nur Laila Lutfi, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pelacakan Lulusan Berbasis Website," *J. Elektron. List. dan Teknol. Inf. Terap.*, vol. 2, no. 2, pp. 1–7, 2021, doi: 10.37338/e.v2i2.146.