

Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Kupon Makan Pada Karyawan Lembur PT SAP Wilmar Group Palembang

Anti Farikha¹, Irfan Dwi Jaya²

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
^{1,2}Jl. Pangeran Ratu, Palembang, Sumatera Selatan
e-mail: 1antifarikha@gmail.com, 2irfan_dj@radenfatah.ac.id

Abstrak

Dalam dunia kerja terutama di lingkungan perusahaan besar atau proyek skala besar, kegiatan lembur bukanlah hal yang asing. Lembur secara sederhana yaitu kondisi dimana seorang karyawan bekerja melebihi jam kerja normal yang telah ditetapkan dalam kontrak kerja atau peraturan perusahaan. Dengan adanya penelitian ini untuk menyelesaikan masalah yang menyebabkan keterlambatan dan ketidakakuratan data dalam proses pembayaran kupon makan yang saat ini dilakukan secara manual. Analisis kebutuhan sistem, pemodelan UML, dan pengembangan aplikasi berbasis web adalah komponen dari pendekatan prototyping yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem baru dapat meningkatkan efisiensi, akurasi, dan transparansi proses pembayaran kupon makan karyawan lembur. Selain itu, dokumen ini mencakup diagram hubungan entitas dan berbagai antarmuka sistem, termasuk halaman login, halaman utama, formulir lembur, halaman cek kupon, halaman data lembur, halaman rekap data, dan halaman pembayaran. Hasil menunjukkan bahwa sistem ini meningkatkan efisiensi operasional dan akurasi data, memberikan manfaat bagi perusahaan dan keterampilan praktis bagi mahasiswa.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Kupon Makan, Lembur Karyawan.

Abstract

In the world of work, especially in large companies or large-scale projects, overtime is not something strange. Overtime is simply a condition where an employee works beyond the normal working hours specified in the employment contract or company regulations. This research aims to resolve problems that cause delays and inaccurate data in the food coupon payment process which is currently done manually. System requirements analysis, UML modeling, and web-based application development are components of the prototyping approach used. The research results show that the new system can improve the efficiency, accuracy and transparency of the overtime employee meal coupon payment process. In addition, this document includes entity relationship diagrams and various system interfaces, including the login page, main page, overtime form, coupon check page, overtime data page, data recap page, and payment page. Results show that this system improves operational efficiency and data accuracy, providing benefits for companies and practical skills for students.

Keywords: Information Systems, Meal Coupons, Employee Overtime.

1. PENDAHULUAN

Dalam dunia kerja terutama di lingkungan perusahaan besar atau proyek skala besar, kegiatan lembur bukanlah hal yang asing. Lembur secara sederhana yaitu kondisi dimana seorang karyawan bekerja melebihi jam kerja normal yang telah ditetapkan dalam kontrak kerja atau peraturan perusahaan[1]. Aktivitas ini seringkali menjadi bagian tak terpisahkan dari rutinitas kerja, terutama ketika perusahaan menghadapi tenggat waktu yang ketat, proyek mendesak, atau kendala teknis yang tak terelakkan. Lembur dapat diartikan sebagai waktu kerja tambahan yang dilakukan oleh karyawan di luar jam kerja reguler. Jam kerja reguler ini biasanya telah ditentukan dalam peraturan perusahaan dan umumnya mengikuti standar waktu kerja yang berlaku di suatu negara. Durasi lembur dapat

bervariasi, mulai dari beberapa menit hingga beberapa jam, tergantung pada kebutuhan pekerjaan. Lembur biasa terjadi pada karyawan di sebuah PT dimana bekerja di luar jam kerja normal yang telah ditetapkan oleh perusahaan yang berlaku. Lembur bisa terjadi kapan saja dan memiliki jangka waktu masing – masing yang dimana pada proses kerja proyek yang mendesak sering menuntut untuk diselesaikan pada saat itu. Bisa saja lembur terjadi karena suatu kendala atau gangguan teknis yang tidak bisa ditunda.

Pada departemen HRGA karyawan yang lembur berhak mendapatkan upah lembur yang lebih tinggi dibandingkan dengan upah kerja normal. Ada batasan waktu tertentu untuk melakukan lembur agar melindungi keselamatan dan kesehatan kerja karyawan. Yang dimana setiap karyawan yang lembur harus melampirkan data paling lambat sehari sebelum jam lembur agar pada saat lembur mendapatkan jatah makan/kupon yang bisa ditukarkan ke rumah makan yang telah tercantum di kupon tersebut. Departemen HRGA membantu lembur karyawan untuk mendapatkan kupon makan dengan syarat kegiatan lembur diatas 4 jam dan tidak boleh kurang.

Dengan adanya kupon ini karyawan bisa mengambilnya setelah lembur. Tetapi terkadang data lembur karyawan tidak sesuai dengan data kupon yang ada dimana karyawan ini mendapatkan kupon makan sehari sebelum lembur yang dimana bisa saja pada saat jadwal lembur karyawan tersebut tidak hadir atau izin. Yang mengakibatkan proses pendataan ini menjadi tidak efisien pada saat dilaksanakan. Proses pembayaran kupon makan karyawan lembur di PT SAP Wilmar saat ini masih dilakukan secara manual, yang menyebabkan keterlambatan pada saat pembayaran. Dimana data lembur karyawan yang mendapatkan kupon tersebut dari segala departement yang melaksanakan jam lembur sesuai golongannya.

Dengan permasalahan yang telah diuraikan, bahwa pembayaran kupon makan karyawan lembur yang belum optimal saat ini menimbulkan sejumlah kendala. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah sistem informasi untuk mengatasi permasalahan tersebut yang dimana sistem informasi dikembangkan dengan sebuah aplikasi berbasis web yang mampu mempercepat proses pembayaran, meningkatkan akurasi data, serta memberikan transparansi bagi seluruh pihak yang terkait. Melalui sebuah pendekatan sistematis yang telah terbukti efektif, memungkinkan perancang dan pengembang membuat model awal yang dapat diuji, di evaluasi, dan diperbaiki sebelum implementasi penuh merupakan metode prototype sehingga dapat menghasilkan sistem yang lebih berkualitas dan efisien. Dengan menggunakan prinsip-prinsip ini, perancang dapat mengidentifikasi dan menangani masalah potensial dan kekurangan, mengurangi risiko perubahan drastis di akhir proses, dan meningkatkan kualitas produk.

2. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan Dimana terdapat beberapa yaitu :

2.1 Metode Research and Development (R&D)

Metode Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang menghasilkan inovasi baik suatu produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada untuk lebih menarik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dari pokok bahasan tertentu[2]. Research & Development didefinisikan juga sebagai jenis penelitian yang memfokuskan diri pada tujuan mengembangkan, memperluas, dan menggali lebih jauh atas sebuah teori dalam disiplin ilmu tertentu[3].

Metode penelitian yang menghasilkan produk(dapat berupa model atau rancangan) dan terdapat efektifitas dari sebuah produk tersebut[4]. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah metode dan langkah untuk

menghasilkan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang telah ada untuk menguji keefektifan produk tersebut sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan[5].

2.2 Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka Dimana salah satu pihak berperan sebagai *interviewer* dan pihak lainnya berperan sebagai interviewee dengan tujuan tertentu[6].

b. Observasi

Observasi merupakan salah satu metode asesmen psikologi yang utama, selain daripada wawancara. Sebagai sebuah metode asesmen, observasi menjadi sebuah kegiatan yang bertujuan, terancang dan terlaksana dengan sistematis, sekaligus harus terukur. Observasi bukanlah sebuah kegiatan sekedar mengamati[7].

Keahlian observasi ini menjadi standar keterampilan yang dibutuhkan ilmuwan psikologi maupun psikolog, dalam sebuah area kerjanya, diantaranya riset, seleksi kerja, serta konseling terapi.

2.3 Metode Pengembangan Sistem

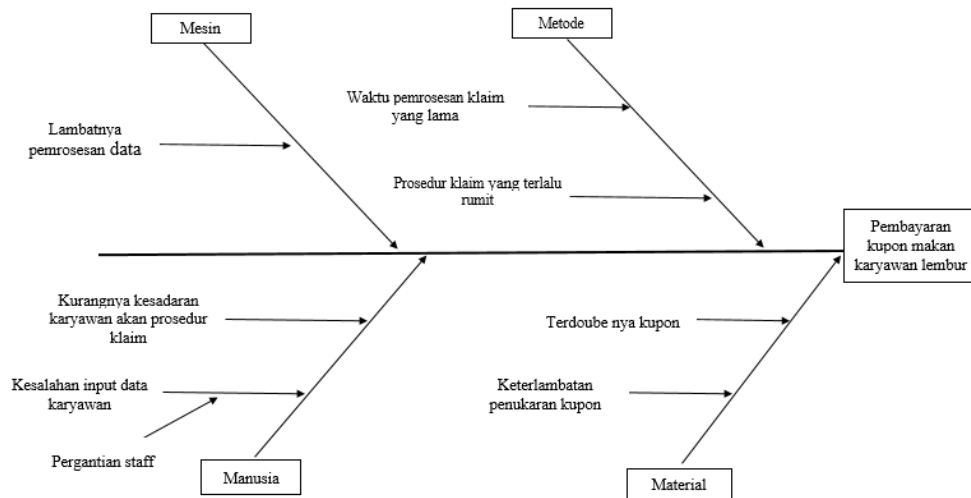
Metode dalam penelitian ini tertuju guna melengkapi penelitian ini untuk menghasilkan data yang sesuai keinginan klien dan sistem terarah pada pembuatannya. Tahapan penelitian prototype terdiri dari[8]:

- a. Requirement and Analysis tahap ini proses analisis kebutuhan atas sistem yang akan dibangun pada bagian akhir Klien dan pengembang bersama-sama mengumpulkan dan mendefinisikan format seluruh perangkat lunak yang dibutuhkan serta garis besar sistem yang akan dibuat.
- b. Quick Design tahap ini membuat desain pada hasil analisis kebutuhan dengan cepat. Desain ini dibuat untuk memastikan kepuasan klien terhadap desain sebelum proses dimulai.
- c. Modelling Quick Design tahap ini memodelkan hasil dari quick design dalam model perancangan yang dipilih. Setelah desain dibuat dilakukan lagi pengecekan guna menyempurnakan model yang digunakan.
- d. Construction of Prototype tahap ini proses development atau proses coding dengan membangun suatu program dari hasil modelling of quick design. Dalam tahap ini model yang sudah disepakati diterjemahkan dalam bahasa pemrograman yang sesuai, pada tahapan pengkodean akan menentukan bagaimana sistem itu mampu berjalan dengan baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Diagram Fishbone

Ishikawa diagram atau dikenal dengan *fishbone diagram* adalah salah satu metode dari *Seven Quality Tools* yang digunakan untuk mencari penyebab dari timbulnya suatu masalah. Diagram ini menunjukkan dampak atau akibat dari sebuah permasalahan, dengan segala penyebabnya. Akibat dituliskan sebagai moncong kepala, sedangkan tulang-tulang ikan diisi oleh sebab-sebab sesuai dengan permasalahannya[9].



Gambar 1. Fishbone Diagram

Dari gambar fishbone digram diatas, dapat dilihat bahwa terdapat 4 sebab yaitu Material, Manusia, Metode dan Mesin yang menjadikan sistem yang lama perlu diganti dengan sistem yang baru. Dari keempat sebab tersebut yang sering sekali terjadi di lambatnya pemrosesan data adalah faktor mesin yaitu perekapan data yang menyebabkan terjadinya lambatnya pembayaran pada rumah makan. Meskipun tiga factor yang lain jarang terjadi, tentunya staff GA menginginkan sistem yang sedikit masalah didalamnya. Pada kesimpulan analisa yang menggunakan diagram fishbone diatas yaitu membuat suatu sistem pembayaran yang lebih efektif dan mencegah masalah serupa terjadi terus menerus.

3.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem adalah sistem yang dibutuhkan dalam perancangan system informasi pembayaran kupon makan PT SAP Palembang biak itu perangkat keras maupun perangkat lunak.

3.2.1 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional berisikan proses yang akan diberikan oleh system informasi pembayaran kupon makan, system ini dapat digunakan oleh Administrator dan Karyawan. Berikut kebutuhan fungsional yang akan dijalankan pada sistem :

- a. Memasukkan data berupa data karyawan yang digunakan untuk hak akses pada saat login. Termasuk input data pribadi dan nomor identitas.
- b. Administrator mengelola data karyawan, mengatur nilai nominal kupon, dan menghasilkan laporan.
- c. Administrator dapat mengatur berbagai parameter sistem, seperti nominal kupon, batas transaksi dan sebagainya.
- d. Administrator dapat menghasilkan laporan transaksi secara periodik atau sesuai kebutuhan.
- e. Rumah makan menerima pembayaran menggunakan kupon makan.

3.2.2 Kebutuhan Non-Fungsional

a. Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak merupakan perangkat yang berfungsi untuk melakukan pengerjaan dalam proses sistem untuk mendukung pekerjaan sistem komputer. Dimana sistem harus mengamankan data pribadi karyawan dan data transaksi dari akses yang tidak sah. Harus meresponsif dan dapat menangani

transaksi dalam jumlah besar secara efisien. Sistem dapat diintegrasikan dengan sistem lain yang sudah ada.

b. **Kebutuhan Perangkat Keras**

Perangkat keras berfungsi sebagai alat untuk mengimplementasikan sistem informasi dalam hal ini perangkat keras yang digunakan adalah laptop/computer sebagai alat untuk menjalankan sistem

3.3 Pemodelan Sistem

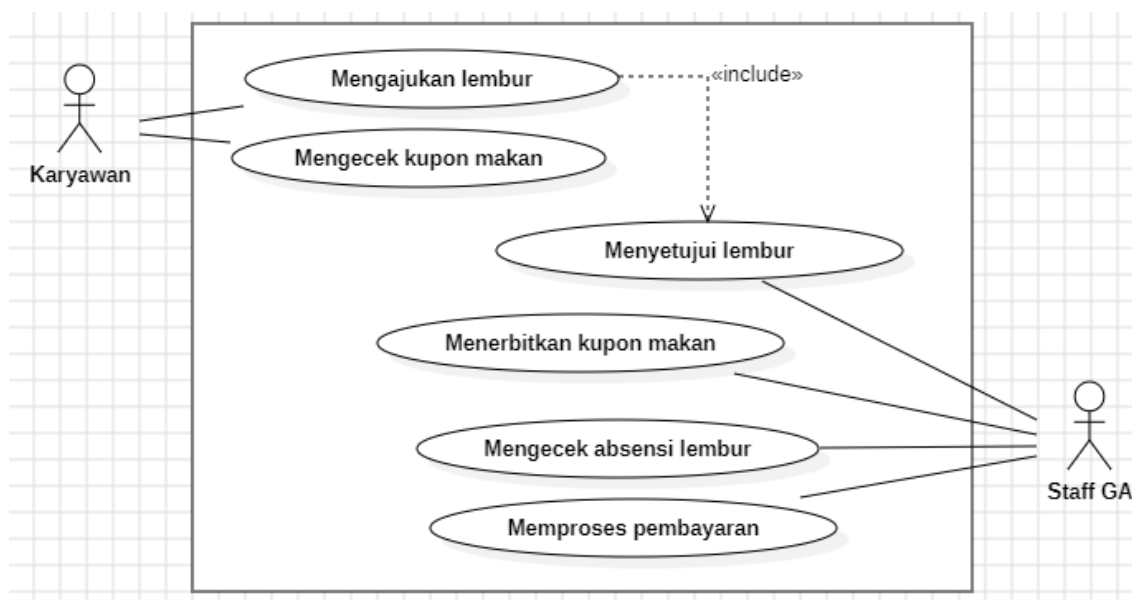
3.3.1 Pemodelan UML (Unified Modeling Language)

Setelah melalui tahapan komunikasi dan perencanaan, maka tahapan metode prototype selanjutnya yang dilakukan adalah pemodelan. Adapun pemodelan sistem yang dipakai adalah pemodelan berbasis objek atau object oriented programming yang dibangun menjadi tiga bagian antara lain, *use case diagram*, *activity diagram*, dan *Entity Relationship Diagram*[10].

1. **Perancangan Use Case Diagram**

Pada proses ini kebutuhan user menjadi salah satu tujuan utama peneliti yang dimana proses analisis dilakukan Bersama klien untuk mengumpulkan dan mendefinisikan format seluruh perangkat lunak yang dibutuhkan serta garis besar sistem yang akan dibuat. Dengan membuat rangkaian sistem yang terdiri dari Use case, Activity Diagram dan ERD.

Use case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) system informasi yang akan dibuat. Mendeskripsikan interaksi antara satu atau lebih actor dengan system yang dapat di modelkan dengan diagram use case.[11]



Gambar 2. Use Case Diagram

A. **Identifikasi Usecase**

Tabel 1. Identifikasi UseCase

No.	Usecase	Deskripsi
-----	---------	-----------

1	Mengajukan lembur	Karyawan mengajukan terlebih dahulu form lembur ke Staff
2	Menyetujui lembur	Staff melakukan pengisian data lembur sesuai dengan realisasi lembur yang telah terlaksana.
3	Mengecek kupon makan	Karyawan mengecek kupon makan yang telah selesai dibuat oleh staff.
4	Menerbitkan kupon makan	Staff dapat melakukan pembuatan kupon setelah data lembur di inputkan dan sesuai dengan peraturan.
5	Mengecek absensi lembur	Staff mengecek absensi lembur yang sesuai dengan ketentuan di PT.
6	Pembayaran	Staff memproses pembayaran dari hasil rekapan data karyawan.

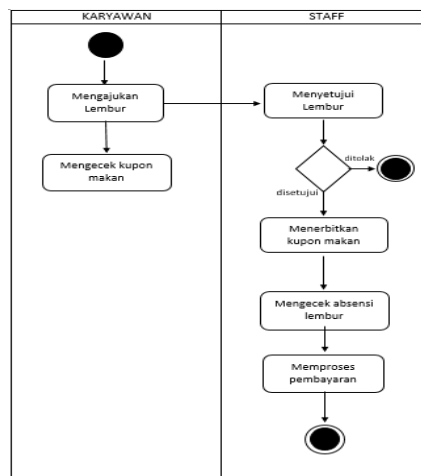
B. Identifikasi Aktor

Tabel 2. Identifikasi Aktor

No.	Aktor	Deskripsi
1	Admin	Admin mengelola data karyawan lembur, dan mengelola data kupon makan karyawan lembur dan melakukan pembayaran.
2	Karyawan	Karyawan melakukan pengajuan lembur dan pengecekan kupon makan.

2. Perancangan Activity Diagram

Diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah system atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Dengan adanya Gambaran pada system yang akan dirancang dimodelkan dengan activity diagram, agar workflow dapat mudah dipahami[11].



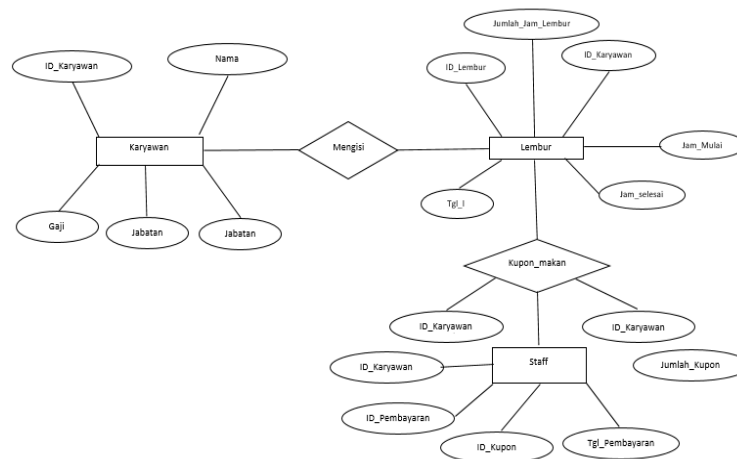
Gambar 3. Activity Diagram

Dilihat dari table tersebut bahwa pada proses pembayaran kupon makan lembur diproses melalui staff GA yang mendapatkan data dari form lembur karyawan yang telah diisi oleh karyawan 1 hari sebelum mereka lembur dan telah disetujui oleh kepala divisi masing-masing. Setelah itu diinput pada Hrsistem oleh staff yang sistem data ini tersimpan lalu pada saat pembuatan kupon makan direkap dari hasil form yang ada dengan ketentuan jam lembur karyawan harus lebih dari 4 jam.

3. Perancangan Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram atau ERD adalah sebuah diagram structural yang digunakan untuk merancang sebuah database. Sebuah ERD mendeskripsikan data yang akan disimpan dalam sebuah sistem maupun batasannya. Komponen utama yang terdapat didalam sebuah ERD adalah *Entity set*, *relationship set*, dan juga *constraints*[12].

Berikut *Entity Relationship Diagram* yang dibutuhkan :

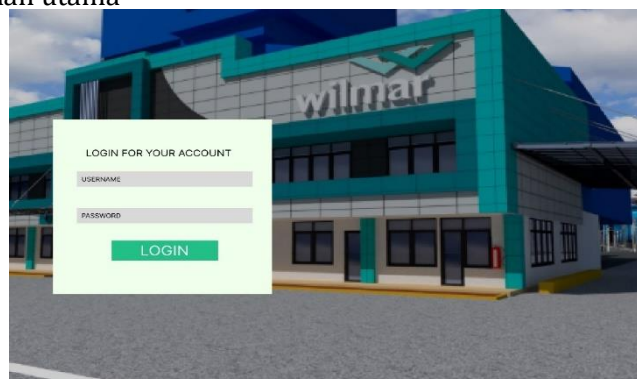


Gambar 5. Entity Relationship Diagram

4.1 Perancangan Sistem

Pada tahap ini peneliti akan merancang tampilan visual yang akan dibentuk sesuai dengan keperluan penggunaan system yang telah peneliti jabarkan pada permodelan system[13]. Berikut rancang pada penelitian ini :

1. Halaman Login : halaman ini yang digunakan pengguna system untuk masuk ke halaman utama



Gambar 6. Halaman Login

2. Halaman Beranda : Halaman ini digunakan untuk memilih fitur akun.

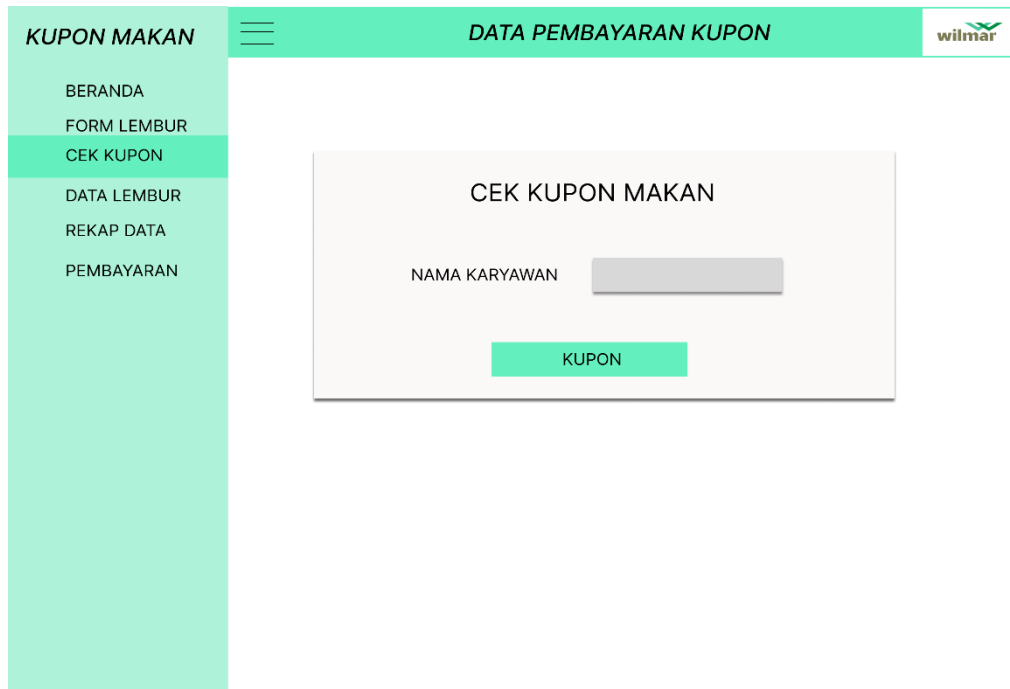


Gambar 7. Halaman Beranda

3. Halaman Form Lembur : Halaman ini digunakan untuk memasukkan data lembur.

Gambar 8. Halaman Form Lembur

4. Halaman Cek Kupon : Halaman ini digunakan untuk para karyawan mengecek apakah kupon mereka bisa diambil.



Gambar 9. Halaman Cek Kupon

5. Halaman Data Lembur : Halaman ini digunakan untuk penarikan data lembur dari HRSystem yang telah diinputkan oleh admin.



No.	Nama Karyawan	ID KARYAWAN	TGL LEMBUR	JAM LEMBUR
1	MUHIMIN	1234567890	4/08/2024	8 JAM
2	IMRON	987654321	5/08/2024	5 JAM
dst.				

Gambar 10. Halaman Data Lembur

6. Halaman Rekap Data : Pada halaman ini tertera Dimana departemen, bulan, unit dan rumah makan yang harus diisi terlebih dahulu setelah diisi klik Hasil

rekap maka akan keluar hasil rekapnya jika disaat perekapan terjadi kesalahan makan bisa menarik ulang data lembur lalu mengupdatenya.

KUPON MAKAN

- BERANDA
- FORM LEMBUR
- CEK KUPON
- DATA LEMBUR
- REKAP DATA**
- PEMBAYARAN

DATA PEMBAYARAN KUPON

REKAPITULASI DATA

DEPARTEMEN

BULAN

UNIT

RUMAH MAKAN

DATA LEMBUR **HASIL REKAP**

UPDATE DATA

Gambar 11. Halaman Rekap Data

7. Halaman Pembayaran : Halaman ini digunakan untuk merekap langsung jumlah uang yang perlu dibayaran kepada rumah makan sesuai dengan tagihan.

KUPON MAKAN

- BERANDA
- FORM LEMBUR
- CEK KUPON
- DATA LEMBUR
- REKAP DATA
- PEMBAYARAN**

DATA PEMBAYARAN KUPON

PEMBAYARAN KUPON MAKAN

REKAPITULASI DATA

UBAH DATA **TOTAL PEMBAYARAN**

Gambar 10. Halaman Pembayaran

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari laporan kerja praktik ini menunjukkan bahwa penelitian ini berfokus pada perancangan dan pengembangan sistem informasi pembayaran kupon makan untuk karyawan lembur, dengan harapan dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam proses pembayaran yang sebelumnya dilakukan secara manual. Selain itu, sistem ini juga dirancang untuk meningkatkan akurasi data dengan memvalidasi informasi secara otomatis, sehingga mengurangi kemungkinan kesalahan input. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, dengan pengumpulan data melalui wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dirancang dapat meningkatkan efisiensi dan mengurangi kesalahan dalam proses pembayaran kupon makan, yang pada gilirannya dapat mempercepat proses pencairan dana dan memastikan akurasi data yang lebih tinggi. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan manfaat bagi perusahaan dalam hal efisiensi operasional, tetapi juga meningkatkan keterampilan praktis mahasiswa dalam analisis data dan pemecahan masalah di dunia kerja

UCAPAN TERIMAKASIH

Pada penulisan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam proses laporan kerja praktek ini. Terutama civitas akademika UIN Raden Fatah Palembang dan teman teman program studi sistem informasi. Semoga yang didapatkan saat kerja praktek dapat bermanfaat bagi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Sumarningsih, "Pengaruh Kerja Lembur Pada Produktivitas Tenaga Kerja Konstruksi," *J. Ilmu Dan Terap. Bid. Tek. Sipil*, Vol. 20, No. 1, Pp. 63–69, 2014, [Online]. Available: <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/mkts/article/view/9247>
- [2] B. Muqdamien, U. Umayah, J. Juhri, And D. P. Raraswaty, "Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun," *Intersections*, Vol. 6, No. 1, Pp. 23–33, 2021, Doi: 10.47200/Intersections.V6i1.589.
- [3] K. H. Pramono, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Matakuliah Metode Penelitian Teater Menggunakan Model R&D," *Tonil J. Kaji. Sastra, Teater Dan Sine.*, Vol. 19, No. 1, Pp. 9–16, 2022, Doi: 10.24821/Tnl.V19i1.6949.
- [4] C. Januartika, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Absensi Berbasis Web Menggunakan Qr Code Studi Kasus : Stmik Palangkaraya," Vol. 1, No. 1, Pp. 29–36, 2023.
- [5] Okpatrioka, "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *J. Pendidikan, Bhs. Dan Budaya*, Vol. 1, No. 1, Pp. 86–100, 2023.
- [6] M. S. Dr. R. A. Fadhallah, S.Psi., *Wawancara*. 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=Rn4feaaaqbaj&lpg=pp1&hl=id&pg=pp2#v=onepage&q&f=false>
- [7] M. P. · Ni'matuzahroh, S.Psi, M.Si, Susanti Prasetyaningrum, *Observasi: Teori Dan Aplikasi Dalam Psikologi*. 2018. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Observasi_Teori_Dan_Aplikasi_Dalam_Psiko/Cmh9dwaaqbaj?hl=id&gbpv=0
- [8] T. Winarsih, Y. Meisella Kristania, And N. A. Solikhah, "Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Air Berbasis Web Pada Ksm Tirto Wening Kedung Jampang Kutasari Purbalingga," *Indones. J. Softw. Eng.*, Vol. 10, No. 1, 2024, [Online]. Available:

- [Http://Ejournal.Bsi.Ac.Id/Ejurnal/Index.Php/Ijse](http://Ejournal.Bsi.Ac.Id/Ejurnal/Index.Php/Ijse)
- [9] Y. A. Sujarwo And A. Ratnasari, "Aplikasi Reservasi Parkir Inap Menggunakan Metode Fishbone Diagram Dan Qr-Code," *J. Sisfokom (Sistem Inf. Dan Komputer)*, Vol. 9, No. 3, Pp. 302–309, 2020, Doi: 10.32736/Sisfokom.V9i3.808.
- [10] I. Himawati, "Sistem Informasi Pembayaran Pada Lembaga Pendidikan Anak Hebat (Ahe) Unit Brekat Berbasis Web," 2024.
- [11] M. Syarif And W. Nugraha, "Pemodelan Diagram Uml Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce," *J. Tek. Inform. Kaputama*, Vol. 4, No. 1, 2020.
- [12] M. A. Mohammed, D. Abdul, K. Muhammed, And J. M. Abdullah, "International Journal Of Multidisciplinary And Scientific Emerging Research Practical Approaches Of Transforming Er Diagram Into Tables," *J. Multidiscip. Sci. Emerg. Res.*, Vol. 44, No. 22, Pp. 2349–6037, 1106, [Online]. Available: [Http://Www.Ijmser.Com/](http://Www.Ijmser.Com/)
- [13] D. Meisak *Et Al.*, "Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penjualan Mediatama Solusindo Jambi Info Artikel Abstrak," Vol. 1, No. 4, Pp. 1–11, 2022, Doi: 10.55123.



Prosiding- SEMASTER : Seminar Nasional Teknologi Informasi & Ilmu Komputer
dilisensikan di bawah [Creative Commons Attribution International \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)
