**MAKALAH**

**SISTEM BASIS DATA**

**PERANCANGAN PROPERTI RUMAH TANGGA**



**DOSEN PENGAMPU**

**MUSLIADI KH, S. Kom**

**Oleh :**

**KARMILA D ( 200250502026 )**

**UNIVERSITAS TOMAKAKA MAMUJU**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**TEKNIK INFORMATIKA**

**2021/2022**

**KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah Swt yang telah melimpahkan Rahmat dan HidayahNya sehingga penyusun dapat menyusun PROPOSAL ini. *Sholawat* beserta *salam* semoga tetap terlimpah curahkan kepada Baginda Rasul Nabi Muhamad Saw, kepada para keluarganya, kepada para sahabatnya, begitupun kita selaku umatnya semoga mendapatkan syafa’at dari padanya sampai hari akhir Amin Yaa Robbal Alamin. Tak lupa pula menhanturkan terimaksih yang sebesar-besarnya kepada Bapak MUSLIADI KH, S. Kom selaku Dosen Pengampu dalam menyelesaikan Proposal ini.

Dalam Proposal yang Berjudul **PERANCANGAN PROPERTI RUMAH TANGGA**. Adapun tujuan dari penyusunan proposal ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan tugas mata kuliah Sistem Basis Data. program studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Tomakaka Mamuju. Dengan keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang dimiliki oleh penyusun, maka dari itu penyusun membutuhkan peran dari pihak lain dalam proses penyelesaian proposal ini.

Penyusun menyadari bahwa dalam penulisan makalah ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penyusun mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan selanjutnya. Akhir kata penyusun mengucapkan banyak terima kasih dan memohon maaf atas segala kekhilapan dan kekurangannya.

Mamuju, November 2021

Penyusun,

**KARMILA D**

**DAFTAR ISI**

**KATA PENGANTAR ii**

**DAFTAR ISI iv**

**BAB I PENDAHULUAN**

* 1. Latar belakang 1
  2. Rumusan masalah 2
  3. Batasan masalah 3
  4. Tujuan manfaat penelitian 3
     1. Tujuan penelitian 3
     2. Manfaat penelitian 4

**BAB II LANDASAN TEORI**

2.1 Definisi Dari Penjualan 5

2.2 PROPERTI 5

2.3 Sistem Basis Data 6

2.3.1 Enity Realantionship Diagram (ERD) 7

2.3.2 Normalisasi 7

2.4 Konsep Dasar sisitem Informasi 8

2.5 Metode waterfall 9

2.5.1 Requlrement alysis 10

2.5.2 System and software Design 10

2.5.3 Impelementation and unit testing 11

2.5.4 Integration and system testing 11

2.5.5 Operation and maintenance 11

**BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Analisi system 13

3.2 Perancangan System 13

3.3 Penjualan 14

3.4 Data basse 14

3.5 MySQL 15

3.6 Kamus Data 16

3.7 ERD (Enity Relationship Diagram) 18

3.8 Normalisasi 19

**BAB IV PENUTUP**

4.1. kesimpulan 20

4.2. saran 20

**Daftar Pustaka 21**

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar belakang**

Di zaman sekarang ini, sistem informasi dan teknologi komputer berkembang sangat pesat sejalan dengan besarnya kebutuhan terhadap informasi. Perkembangan teknologi infomasi tidak lepas dari pesatnya perkembangan teknologi komputer, karena komputer merupakan media yang dapat memberikan kemudahan bagi manusia dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Hal ini di sebabkan karena kebutuhan manusia akan informasi yang akurat dan cepat.

Berkaitan dengan hal di atas, bahwa kebutuhan terhadap informasi yang berkualitas tersebut dirasakan pula oleh suatu perusahaan atau instansi. Tak terkecuali oleh perusahaan yang bergerak dibidang produksi, dan penjualan macam-macam produk rumah tangga seperti televisi, sofa, kulkas, lemari dan sebagainya yang merupakan perlengkapan dalam rumah.

Pada umumnya sistem informasi penjualan properti rumah tangga, dalam proses pencatatan data transaksi penjualannya masih ditulis secara manual dalam nota-nota dan buku-buku penjualan. Dengan adanya permasalahan di atas penulis mengambil judul “Perancangan database Penjualan Properti Rumah Tangga”. Penulis berharap bahwa hasil akhir dalam membangun sistem informasi penjualan dapat memberikan solusi yang terbaik terhadap permasalahan yang ada di perusahaan tersebut.

Sistem dibuat agar dapat membantu mempercepat proses penyelesaian pekerjaan. Pada proses penjualan, pembuatan nota sudah otomatis, sehingga tidak perlu ditulis pada buku. Pengecekan stok barang dapat diketahui dengan cepat tanpa harus mengecek satu per satu. Dengan demikian sistem informasi ini dapat meningkatkan kinerja perusahaan atau instansi.

Dengan adanya sistem informasi ini dapat mencakup semua informasi administrasi dari penjualan properti rumah tangga, yang mana dapat digunakan oleh perusahaan manapun. Dan sistem ini juga dapat memprediksi keadaan ataupun kebutuhan masa depan, sehingga mereka dapat mengambil keputusan dan melakukan tindakan yang terbaik untuk kemajuan perusahaannya.

**1.2 Perumusan Masalah**

Semakin banyak industri Properti rumah tangga baru yang bermunculan menghadirkan pesaing baru bagi QL PROPERTI . Oleh karena itu diperlukan alternatif rancangan desain proprti yang dapat memberikan nilai tambah dan nilai jual yang tinggi. Perlu suatu upaya untuk mendengarkan pelanggan. Selain itu, keberhasilan suatu produk tergantung dari bagaimana produk tersebut memenuhi harapan pelanggan. Poin utama penelitian ini adalah mengetahui desain property yang disukai pelanggan.

**1.3 Batasan Masalah**

Guna menghindari pembahasan yang terlalu luas dan tidak terarah serta menimbulkan penafsiran yang berbeda-beda dari pembahasan nantinya, maka dalam penelitian ini, batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di QL Properti.
2. Fokus penelitian hanya dilakukan untuk pengembangan desain produk proprti rumah tangga dengan menggunakan metode rekayasa nilai.
3. Penelitian hanya dilakukan sampai diketahui pembentukan produk usulan dari rancangan desain properti tersebut (tidak sampai menghitung tingkat penjualan dari produk yang sudah direkomendasikan).

**1.4.Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

**1.4.1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui atribut kebutuhan pelanggan pada produk property rumah tangga.
2. Mengetahui tingkat performansi dan nilai (value) dari konsep produk properti yang dikembangkan sesuai kebutuhan pelanggan.
3. Memilih alternatif konsep produk property rumah tangga yang terbaik.

**1.4.2. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah konsep produk property rumah tangga yang mampu memenuhi keinginan pelanggan dengan nilai (value) terbaik, sehingga dapat dijadikan sebagai rekomendasi produk baru untuk QL Properti.

**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

* 1. **Definisi Penjualan**

Penjualan menurut Hery (2015:123) dalam Muryani and Adilah M (2020) merupakan total jumlah yang dibebankan kepada pelanggan atas barang dagangan yang dijual perusahaan, baik meliputi penjualan tunai maupun penjualan secara kredit. Penjualan dikurangi dengan retur dan penyesuaian harga jual dan potongan penjualan akan diperoleh penjualan bersih (net sales).

**2.2. Properti**

properti merupakan alat yang digunakan oleh semua kalangan, baik kalangan atas maupun kalangan bawah. Selain untuk menaruh barang, pro[erti juga berfungsi untuk mendukung tampilan design pada rumah. Untuk memilih produk fashion seperti properti, memang tidak mudah. Selain kenyamanan, desain yang selalu mengikuti zaman adalah hal yang penting. Di sisi lain kehadiran produk yang menarik dan trendi dapat meningkatkan prestige atau image bagi yang memakainya. Berbagai koleksi properti terkini ditawarkan para produsen dengan harga yang beragam dan bersaing serta terjangkau. properti dibuat dengan desain, pola, model, dan gambar yang menarik dan banyak variasinya supaya dapat memenuhi kebutuhan pemakainya. Pada setiap musim, property selalu dihadirkan dengan desain-desain yang memadukan antara simple, modern, kualitas, kreativitas, dan fungsional. Dengan adanya persaingan seperti ini, sebagai pelanggan tentu saja bisa mengambil manfaat dari hal tersebut. Pelanggan bisa memilih dan membandingkan produsen properti yang menjual properti produksinya dengan harga yang murah namun berkualitas, yang nantinya akan menjadi pilihan terbaik bagi pelanggan.

**2.3 SISTEM BASIS DATA**

Pengertian sistem basis data secara umum adalah sistem yang terdiri atas kumpulan tabel data yang saling berhubungan (dalam sebuah basis data di sebuah sistem komputer) dan sekumpulan program (yang biasa disebut DBMS/Database Management System) yang memungkinkan beberapa pemakai dan/atau program lain untuk mengakses dan memanipulasi tabel-tabel data tersebut Dapat diambil kesimpulan bahwa, pengertian sistem basis data adalah komponen atau mekanisme proses yang berjalan secara bersamaan dalam pengelolaan kumpulan fakta nyata yang terorganisir (saling berelasi) di dalam perangkat komputer.DBMS merujuk kepada alat bantu atau perangkat lunak pengelola basis data, Tentu saja DBMS merupakan termasuk dalam sistem basis data. DBMS membantu Sistem Basis data dalam mengelola basis data. Berbeda dengan rujukan luar, pemahaman mereka istilah Sistem Basis Data merujuk kepada Database Management System (DBMS), termasuk juga pengertian, definisi, komponen dan fungsi dari sistem basis data

**2.3.1** **Entity Relantionship Diagram (ERD)**

Menurut marlinda (2004:28) dalam Tabrani (2014) Model Entity Relationalship merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan suatu persepsi bahwa realworld terdiri dari object-object dasar yang mempunyai hubungan atau relasi antar object-object tersebut.

Adapun tujuan dari entity relationship ini adalah menunjukan objek data dan hubungan yang ada pada objek tersebut. Selain itu model ERD merupakan salah satu alat untuk perancangan dalam basis data.

**2.3.2 normalisasi**

Normalisasi adalah proses pengelompokan atribut data yang membentuk entitas sederhana, nonredundan, fleksibel, dan mudah beradaptasi, Sehingga dapat dipastikan bahwa database yang dibuat berkualitas baik.

Tujuan Normalisasi Database adalah untuk menghilangkan dan mengurangi redudansi data dan tujuan yang kedua adalah memastikan dependensi data (Data berada pada tabel yang tepat).Jika data dalam database tersebut belum di normalisasi maka akan terjadi 3 kemungkinan yang akan merugikan sistem secara keseluruhan.

**2.4 Konsep dasar sistem informasi**

Sistem adalah sekumpulan unsur yang saling berhubungan atau terpadu untuk mencapai suatu tujuan. Unsur-unsur yang ada dalam sebuah sistem adalah input (masukan), proses, output (keluaran), mekanisme, pengendalian, dan umpan balik (masukan) terhadap sistem. Input adalah segala sesuatu yang masuk ke dalam dan menjadi bahan untuk diproses oleh sistem. Proses merupakan bagian yang melakukan pengolahan atau transformasi terhadap masukan menjadi keluaran, baik yang sifatnya berguna maupun tidak berguna. Pada sistem informasi, proses dapat berupa berbagai kegiatan misalnya meringkas data, melakukan perhitungan, mengurutkan data, dan sebagainya. Sementara itu, keluaran merupakan hasil dari pemrosesan.

Pada sistem informasi, output dapat berupa suatu informasi, laporan tercetak, saran, dan sebagainya. Setiap sistem pasti mempunyai tujuan. Tujuan inilah yang menjadi kekuatan hidup sistem karena tanpa tujuan sistem akan menjadi tak terarah, tidak terkendali. Sementara itu, pengendalian dan umpan balik merupakan perbaikan terhadap sistem. Pengendalian diwujudkan dengan menggunakan umpan balik yang diperoleh dari output sistem. Umpan balik ini digunakan untuk mengendalikan input dan proses. Tujuannya adalah agar sistem berjalan sesuai dengan arah tujuan.

**2.5 METODE WATERFALL**

Pembangunan sistem secara keseluruhan dilakukan melalui beberapa tahapan/langkah. Metode pengembangan perangkat lunak dikenal juga dengan istilah Software Development Life Cycle (SDLC). Metode Waterfall merupakan metode pengembangan perangkat lunak tertua sebab sifatnya yang natural. Metode Waterfall merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Urutan dalam Metode Waterfall bersifat serial yang dimulai dari proses perencanaan, analisa, desain, dan implementasi pada Maintenanc.

Metode ini dilakukan dengan pendekatan yang sistematis, mulai dari tahap kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, coding, testing/verification, dan maintenance. Langkah demi langkah yang dilalui harus diselesaikan satu per satu (tidak dapat meloncat ke tahap berikutnya) dan berjalan secara berurutan, oleh karena itu di sebut waterfall (Air Terjun).

Sedangkan menurut Pressman langkah-langkah dalam Metode Waterfall dimuai dari Requirement, Design, Implementation, Verification, dan Mintenance.

**2.5.1 Requirement Analysi*s***

Sebelum melakukan pengembangan perangkat lunak, seorang pengembang harus mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan penggguna terhadap sebuah perangkat lunak. Metode pengumpulan informasi ini dapat diperoleh dengan berbagai macam cara diantaranya, diskusi, observasi, survei, wawancara, dan sebagainya. Informasi yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisa sehingga didapatkan data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna akan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

**2.5.2 System and Software Design**

Informasi mengenai spesifikasi kebutuhan dari tahap Requirement Analysis selanjutnya di analisa pada tahap ini untuk kemudian diimplementasikan pada desain pengembangan. Perancangan desain dilakukan dengan tujuan membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan. Tahap ini juga akan membantu pengembang untuk menyiapkan kebutuhan hardware dalam pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan dibuat secara keseluruhan.

**2.5.3 Implementation and Unit Testing**

Tahap implementation and unit testing merupakan tahap pemrograman. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Disamping itu, pada fase ini juga dilakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap fungsionalitas modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan atau belum.

**2.5.4 Integration and System Testing**

Setelah seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji di tahap implementasi selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

**2.5.5 Operation and Maintenance**

Pada tahap terakhir dalam Metode Waterfall, 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 kesalaha, perabikan implementasi unit sistem, dan peningkatan dan penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

**3.1 Analisi system**

Analisis Sistem atau System Analysis adalah suatu teknik atau metode pemecahan masalah dengan cara menguraikan system ke dalam komponen-komponen pembentuknya untuk mengetahui bagaimana komponen-komponen tersebut bekerja dan saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan system.

System Analysis biasanya dilakukan dalam membuat System Design. System Design adalah salah satu langkah dalam teknik pemecahan masalah dimana komponen-komponen pembentuk system digabungkan sehingga membentuk satu kesatuan system yang utuh. Hasil dari System Design merupakan gambaran system yang sudah diperbaiki. Teknik dari System Design ini meliputi proses penambahan, penghilangan, dan pengubahan komponen-komponen dari system semula.

**3.2. Perancangan system**

Perancangan sistem adalah proses perancangan untuk merancang sistem atau memperbaiki sistem yang telah ada sehingga sistem menjadi lebih baik serta dapat memudahkan dan mengerjakan pekerjaan secara efektif dan efisien, proses rancangan bisa berupa rancangan input, rancangan output, rancangan file

**3.3 Penjualan**

penjualan secara umum adalah kegiatan jual beli dijalankan oleh dua belah pihak atau lebih dengan alat pembayaran yang sah.Penjualan ini dapat dilakukan dengan berbagai metode, seperti penjualan langsung serta agen penjualan.Tujuan utama penjualan yang utama tentunya mendatangkan keuntungan dari produk atau barang yang dijual.Dalam pelaksanaannya, penjualan tidak dapat dilakukan tanpa adanya kontribusi dari pelaku yang bekerja, seperti pedagang, agen, dan tenaga pemasaran yang bekerja langsung di lapang.

**3.4 DataBase**

Database (pangkalan data) merupakan istilah teknologi jaringan komputer yang memiliki banyak manfaat berupa penyimpanan data yang saling berhubungan dan perangkat lunaknya seharusnya mengacu sebagai sistem manajemen basis data (data management system atau DBMS).

Secara umum, database berfungsi sebagai wadah tempat informasi dan data disimpan pada suatu program.

Pengertian database menurut S. Atte adalah kumpulan dari data yang saling berhubungan yang ada dalam suatu organisasi atau enterprise dengan berbagai kegunaan.

Sementara, menurut seorang ahli lain bernama Jogiyanto, database adalah kumpulan informasi dan data yang saling berhubungan satu sama lain, di mana data disimpan dalam repositori di luar komputer dan dibutuhkan perangkat lunak untuk mengelolanya.Setelah memahami pengertian dari database, kamu juga perlu mengetahui fungsi, manfaat, tipe-tipe, dan jenis perangkat lunak yang digunakan.

**3.5 MySQL**

MySQL adalah DBMS yang open source dengan dua bentuk lisensi, yaitu Free Software (perangkat lunak bebas) dan Shareware (perangkat lunak berpemilik yang penggunaannya terbatas). Jadi MySQL adalah database server yang gratis dengan lisensi GNU General Public License (GPL) sehingga dapat Anda pakai untuk keperluan pribadi atau komersil tanpa harus membayar lisensi yang ada.

Seperti yang sudah disinggung di atas, MySQL masuk ke dalam jenis RDBMS (Relational Database Management System). Maka dari itu, istilah semacam baris, kolom, tabel, dipakai pada MySQL. Contohnya di dalam MySQL sebuah database terdapat satu atau beberapa tabel.

SQL sendiri merupakan suatu bahasa yang dipakai di dalam pengambilan data pada relational database atau database yang terstruktur. Jadi MySQL adalah database management system yang menggunakan bahasa SQL sebagai bahasa penghubung antara perangkat lunak aplikasi dengan database server.

**3.6 Kamus data**

Kamus data adalah suatu penjelasan tertulis tentang suatu data yang berada didalam database.kamus data pertama berbasis kamus dokumen tersimpan dalam suatu bentuk hard copy dengan mencatat semua penjelasan data

**Table 1 pelanggan**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **FIELD** | **TYPE** | **WEIDTH** | **KETERANGAN** |
| 1 | ID. Pelanggan | Varchar | 30 | Primary key |
| 2 | Nama pelanggan | Varchar | 50 | Primary key |
| 3 | Alamat plg | Varchar | 100 | Primary key |
| 4 | Telp. Plg | Varchar | 20 | Primary key |

**Table 2 transaksi pelanggan**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **FIELD** | **TYPE** | **WEIDTH** | **KETERANGAN** |
| 1 | ID. Pelanggan | Int | 100 | Primary key |
| 2 | Kode Barang | Varchar | 11 | Primary key |
| 3 | Nomor transaksi | Varchar | 20 | Primary key |
| 4 | Tgl. Transaksi | Varchar | 11 | Primary key |
| 5 | Banyak Transaksi | Int | 50 | Primary key |
| 6 | H. jual Brg | Float | 15/5 | Primary key |

**Table 3 pelanggan**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **FIELD** | **TYPE** | **WEIDTH** | **KETERANGAN** |
| 1 | Kode brg | Integer | 11 | Primary key |
| 2 | Nama brg | varchar | 50 | Primary key |
| 3 | Kelp. Brg | Varchar | 20 | Primary key |
| 4 | H. jual brg | Float | 15 | Primary key |
| 5 | H. beli brg | Varchar | 100 | Primary key |
| 6 | Stok brng | Integer | 11 | Primary key |

**Table 4 transaksi pembelian**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **FIELD** | **TYPE** | **WEIDTH** | **KETERANGAN** |
| 1 | ID. Pemasok | Int | 22 | Primary key |
| 2 | Tgl. Beli | Varchar | 10 | Primary key |
| 3 | Banyak pembelian | Varchar | 50 | Primary key |
| 4 | H.beli brg | Float | 15 | Primary key |
| 5 | Kode brng | Integer | 11 | Primary key |
| 6 | H jual brg | Float | 15 | Primary key |

**Table 5 pemasok**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **FIELD** | **TYPE** | **WEIDTH** | **KETERANGAN** |
| 1 | ID. Pemasok | Int | 100 | Primary key |
| 2 | Nama pmask | Varchar | 50 | Primary key |
| 3 | Alamat pmsk | Varchar | 50 | Primary key |
| 4 | Telp. Pmsk | Varchar | 20 | Primary key |

**3.7. Entity Relationship Diagram (ERD)**

MENJUAL

PEMBELI

PEGAWAII

MEMBAYAR

MEMBELI

MANAJER

MELAPOR

KASIR/ADMINISTRATOR

AD

SUPPLIER

**3.8 Normalisasi**

Normalisasi dilakukan agar basis data yang akan diterapkan dapat digunakan dan dioperasikan dengan efesien,mudah dan tidak mengalami anomaly atau keanehan normalisasi mulai dengan menganalisis tabel dalam.bentuk.tidak.normal.

**BAB IV**

**PENUTUP**

**4.1. KESIMPULAN**

Properti adalah untuk mempermudah nenaruh barang , Properti juga sabagai salah satu fashion bagi kalangan wanita, untuk mempercantik design rumah yang dinginkan. Dengan beriringnya perkembangan zaman ,properti pun ikut serta dalam perkembangan zaman, maka dari itu kami akan mengembangkan berbagai jenis kreasi property yang menarik bara konsumen.

**4.2. SARAN**

Produk kami didesain sedemikin mungkin agar terlihat indah dan nyaman untuk dilahat dan tidak terlihat Ketinggalan Jaman. Dan properti koleksi kamipun menuntun agar tetap mengikuti,trend masa kini.

**DAFTAR PUSTAKA**

Muryani, S. and Adilah M, T. (2020) ‘Perancangan Sistem Informasi Penjualan Busana Muslimah Secara Online Menggunakan Metode Waterfall’, *Jurnal Infortech*, 2(2), pp. 244–249. doi: 10.31294/infortech.v2i2.9249.

Tabrani, M. (2014) ‘Implementasi Sistem Informasi Reservasi Penginapan Pada Argowisata Gunung Mas Cisarua Bogor’, *Jurnal Bianglala Informatika*, 2(1), pp. 33–42.

[BAB I.pdf](file:///D:\My%20Data%20ALL\Downloads\Documents\BAB%20I.pdf)<https://www.bakhel.com> › 2020/11 Definisi, Pengertian & Tahapan Normalisasi Basis Data

<https://salamadian.com> › pengertian dan Sistem Basis Data (Database)