

Perancangan Sistem Jasa Jahit Pakaian Pada Bucik Rendo Tailor Menggunakan Metode Prototype

Design Of A Clothing Sewing Service System At Bucik Rendo Tailor User Prototype Method

Bima Herbudi ¹⁾; Marissa Utami ²⁾; Guntur Alam ³⁾; Surya Ade Saputera ⁴⁾

¹⁾Study Program Sistem Informasi, Universitas Muhammadiyah Bengkulu,

^{2,3,4)} Department of Informatics, Faculty of Computer Science, Universitas Dehasen Bengkulu

Email: ¹⁾ bima herbudi@gmail.com ; ²⁾ marissautami@umb.ac.id ; ³⁾ gunturalam@umb.ac.id

⁴⁾ adesurya2012@gmail.com

How to Cite :

Herbudi, B., Utami, M., Alam, G., Saputera, S. A., T. (2026). Design Of A Clothing Sewing Service System At Bucik Rendo Tailor User Prototype Method. Jurnal Media Computer Science, 5(3).

ARTICLE HISTORY

Received [03 Juni 2026]

Revised [17 Juli 2026]

Accepted [22 Juli 2026]

KEYWORDS

System Design, Prototype Method,
Clothing Sewing Service.

This is an open access article under the
[CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi jasa jahit pakaian pada Bucik Rendo Tailor menggunakan metode prototype. Permasalahan yang terjadi pada usaha jasa jahit ini adalah proses pengelolaan data yang masih dilakukan secara manual, seperti pencatatan data pelanggan, pesanan, transaksi pembayaran, dan laporan usaha. Kondisi tersebut menyebabkan sering terjadinya kesalahan pencatatan, kesulitan dalam pencarian data, serta lambatnya pelayanan kepada pelanggan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan metode prototype karena mampu membantu pengembang memahami kebutuhan pengguna secara lebih jelas melalui proses evaluasi dan perbaikan secara bertahap. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian berupa rancangan sistem yang meliputi Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD), perancangan basis data, dan rancangan antarmuka pengguna (user interface). Sistem yang dirancang memiliki fitur pengelolaan data pelanggan, produk, pesanan, transaksi, status pengerjaan, dan laporan. Dengan adanya perancangan sistem ini diharapkan dapat membantu meningkatkan efektivitas pengelolaan usaha jasa jahit pakaian, mempermudah pelayanan kepada pelanggan, serta menjadi acuan dalam pengembangan sistem informasi jasa jahit berbasis web pada tahap implementasi berikutnya.

ABSTRACT

This study aims to design a clothing sewing service information system at Bucik Rendo Tailor using the prototype method. The problem that occurs in this sewing service business is the data management process that is still done manually, such as recording customer data, orders, payment transactions, and business reports. This condition causes frequent recording errors, difficulties in data retrieval, and slow service to customers. To overcome these problems, this study uses the prototype method because it can help developers understand user needs more clearly through a gradual evaluation and improvement process. Data collection was carried out through observation, interviews, literature studies, and documentation studies. The results of the study are in the form of a system design that includes a Data Flow Diagram (DFD), Entity

Relationship Diagram (ERD), database design, and user interface design. The designed system has features for managing customer data, products, orders, transactions, work status, and reports. With this system design, it is expected to help improve the effectiveness of clothing sewing service business management, facilitate service to customers, and serve as a reference in the development of a web-based sewing service information system in the next implementation stage.

PENDAHULUAN

Usaha jasa jahit pakaian merupakan salah satu bentuk usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) yang memiliki peran penting dalam memenuhi kebutuhan sandang masyarakat, khususnya di Kota Bengkulu. Dalam perkembangannya, usaha jasa jahit dituntut untuk mampu memberikan pelayanan yang cepat, tepat, dan terorganisir (Nopriandi et al., 2018). Yang disebabkan oleh meningkatnya persaingan antar pelaku usaha serta perubahan perilaku konsumen yang menginginkan layanan yang lebih profesional dan efisien (Alhafis & Saputera, 2023).

Bucik Rendo Tailor merupakan salah satu usaha jasa jahit yang beroperasi di Kota Bengkulu dan melayani berbagai kebutuhan pelanggan, seperti pembuatan pakaian, permak pakaian, serta pemesanan dalam jumlah tertentu (Muliadi et al., 2020). Usaha ini masih melakukan proses pengelolaan data secara manual. Sistem manual dapat menghambat efektivitas operasional usaha dan sering terjadi kesalahan pencatatan data, seperti data pelanggan yang tidak lengkap atau data pesanan yang tidak tercatat dengan baik (Syaza et al., 2023). Hal ini tentu dapat memperlambat pelayanan kepada pelanggan, terutama ketika jumlah pesanan meningkat. Tidak jarang pula terjadi kehilangan data atau kerusakan catatan yang menyebabkan informasi penting tidak dapat diakses kembali (Bangun et al., 2020). Oleh karena itu, untuk usaha jasa jahit dibutuhkan sebuah sistem untuk mempermudah pengusaha untuk mengelola data. Selain itu juga mempermudah pelanggan untuk memesan jasa dan melihat update status pengerjaan pesanan mereka (Dikana et al., 2022). Tetapi sebelum membuat sistem, diperlukan sebuah perancangan sistem untuk menentukan kebutuhan fungsional sesuai kebutuhan pengguna (Raihan, 2023).

Dalam penelitian ini, untuk membuat perancangan sistem jasa jahit pakaian digunakan metode prototype. Metode prototype merupakan salah satu metode dalam pengembangan sistem yang memungkinkan pembuatan model awal sistem secara cepat (Agha mohammad esmaeil ketabforoosh, 2024). Model awal ini digunakan untuk menggambarkan kebutuhan pengguna secara lebih konkret, sehingga pengguna dapat memberikan masukan dan evaluasi terhadap sistem yang dirancang (Issn et al., 2022). Metode ini sangat cocok digunakan pada usaha kecil seperti jasa jahit, karena dapat disesuaikan dengan kondisi lapangan yang dinamis dan kebutuhan pengguna yang sering berubah (Lefteuw & Ramadhan, 2024). Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran sistem yang lebih terstruktur, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Azis, 2022). Selain itu, hasil perancangan ini juga diharapkan dapat membantu pemilik usaha dalam memahami pentingnya penggunaan sistem informasi dalam pengelolaan usaha jasa jahit (Ceylan & Niloy, n.d.). Dengan adanya rancangan sistem yang baik, diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembang lain untuk mengimplementasikan sistem tersebut secara nyata, sehingga dapat meningkatkan kualitas pelayanan dan efisiensi operasional usaha Bucik Rendo Tailor di masa yang akan datang (Kadim et al., 2017).

LANDASAN TEORI

Perancangan Sistem Informasi

Perancangan sistem informasi adalah merancang sistem baru yang diterapkan untuk mengatasi masalah lama. Sedangkan Perancangan sendiri adalah proses atau tahapan untuk merencanakan, mengatur, dan membuat gambaran rinci (skema/desain) tentang sesuatu (sistem, produk, atau kegiatan) sebelum diwujudkan secara nyata.

Perancangan sistem informasi juga bertujuan untuk meningkatkan sebuah kualitas pengolahan data dan pelayanan kepada pengguna. Dalam usaha jasa jahit pakaian, sistem informasi dapat membantu proses pencatatan pesanan, data pelanggan seperti ukuran badan, transaksi pembayaran, hingga penyusunan laporan usaha terstruktur. Selain itu, perancangan sistem informasi memiliki beberapa tahapan, seperti analisis kebutuhan sistem, desain proses, desain basis data, dan *user interface* (Oktavia et al., 2020).

Jasa Jahit Pakaian

Usaha jahit pakaian merupakan salah satu UMKM yang sudah sejak lama ada dan berkembang. Usaha ini banyak digemari dikalangan masyarakat karena sangat membantu masyarakat dalam mengatasi permasalahan pakaian, dari masalah pakaian robek hingga membuat pakaian sesuai keinginan pelanggan. Pada umumnya usaha jahit pakaian dapat dibedakan menjadi tiga jenis yaitu garmen, konveksi kaos, dan tailor (Caniago & Fitriana, 2020).

Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem adalah suatu proses yang terstruktur dan terorganisir untuk menyusun sistem baru guna mengganti sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki (meningkatkan) sistem yang sudah ada agar dapat mengatasi permasalahan yang timbul dan mencapai tujuan organisasi lebih baik. Menurut (Informasi et al., 2023), pengembangan sistem adalah proses terorganisir untuk menyusun sistem baru atau memperbaiki sistem yang sudah ada agar dapat mencapai tujuan organisasi secara lebih baik. Pemilihan metode pengembangan sistem sangat mempengaruhi keberhasilan suatu sistem informasi. Setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing sesuai dengan kondisi dan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, pengembang harus memilih metode yang paling sesuai dengan karakteristik sistem yang akan dirancang (Muflihin et al., 2020).

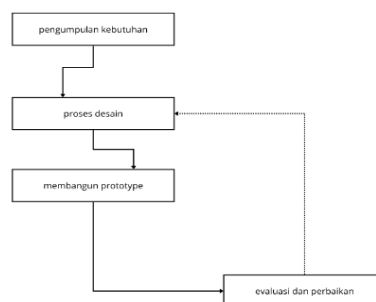
Prototype

Prototype adalah tahap awal dalam pembuatan sistem informasi yang berbentuk konsep dan desain untuk menemukan permasalahan serta solusi dari sistem yang akan dikembangkan. Metode ini memungkinkan pengembang untuk memahami kebutuhan pengguna secara lebih jelas melalui komunikasi dan evaluasi secara langsung (Pendidikan et al., 2022). Prototype memiliki alur yang diawali dengan pengumpulan kebutuhan, proses desain menggunakan DFD, ERD, basis data, dan user interface, membangun prototype, dan evaluasi dan perbaikan (Narendra et al., 2023).

METODE PENELITIAN

Alur Prototype

Penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif di mana data primer dikumpulkan secara terpusat melalui beberapa instrumen. Alur penelitian memiliki empat alur prototype sebagai proses dalam merancang sebuah sistem informasi jasa jahit pakaian. Adapun tahapan penelitian ini disajikan berikut:



Gambar 1. Alur Prortotype

Pengumpulan Kebutuhan

Pengumpulan kebutuhan sistem dilakukan dengan empat instrumen yaitu observasi, wawancara, studi literatur, dan studi dokumentasi. Instrumen pertama yaitu observasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap kegiatan operasional pada usaha jahit pakaian Bucik Rendo Tailor. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pemesanan, pencatatan pesanan, dan pencatatan transaksi. Hasil observasi digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada system yang berjalan.

Instrumen kedua yaitu wawancara yang dilakukan secara langsung dengan pemilik usaha Bucik Rendo Tailor untuk memperoleh informasi mengenai proses pengelolaan yang dilakukan pada usaha jasa jahit pakaian. Melalui wawancara tersebut, peneliti dapat mengetahui kebutuhan system yang diharapkan oleh pengguna. Instrumen ketiga yaitu studi literatur yang dilakukan dengan mempelajari berbagai sumber referensi seperti buku, jurnal ilmiah, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan system informasi, metode prototype, penggunaan ERD dan DFD. Studi literatur bertujuan untuk memperkuat landasan teori dalam penelitian.

Instrumen keempat yaitu studi dokumentasi yang dilakukan dengan mempelajari dokumen-dokumen yang berkaitan dengan proses pencatatan usaha jahit pakaian, seperti buku catatan pesanan, catatan transaksi pembayaran, serta dokumen lain yang berkaitan dengan pengelolaan usaha. Dokumen tersebut digunakan sebagai acuan dalam merancang struktur system.

Proses Desain

Proses desain menggunakan metode prototype dimulai dengan tahap pengumpulan kebutuhan, dimana pengembang mengidentifikasi kebutuhan sistem berdasarkan hasil analisis, seperti kebutuhan pengelolaan data pengguna, produk, pesanan, transaksi, dan laporan. Setelah itu dilakukan pembuatan desain awal berupa rancangan antarmuka (user interface) dan alur sistem sederhana yang merepresentasikan fungsi utama sistem. Adapun beberapa alat bantu (tools) yang digunakan dalam proses desain sistem antara lain. Pada tahap ini untuk penyusunan rancangan sistem menggunakan model Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD), rancangan database, termasuk user interface (UI) untuk memvisualisasikan tampilan sistem.

Membangun Prototype

Pada tahap penelitian ini akan memulai membangun prototype awal berdasarkan hasil pemodelan sistem dan desain user interface yang telah dibuat sebelumnya. Prototype awal dibuat menggunakan website canva sebagai pembuatan diagram dan user interface. Prototype ini bersifat non-fungsional, artinya prototype hanya sebatas gambaran awal dalam bentuk sistem, tanpa masuk ke tahap implementasi. Tujuan evaluasi dilakukan dengan cara menunjukkan prototype awal kepada calon pengelola sistem. Tujuan tahap ini adalah untuk memperoleh masukan mengenai rancangan sistem yang dibangun sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengelola sistem. Masukan yang diperoleh dari pengguna kemudian akan digunakan sebagai dasar melakukan perbaikan dan penyempurnaan prototype sehingga rancangan sistem berhasil dibangun sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Evaluasi dan Perbaikan

Pada tahap evaluasi ini dilakukan dengan cara menunjukkan prototype awal kepada pengelola. Tujuan tahap ini guna untuk memperoleh masukan mengenai alur sistem, tampilan sistem, serta kebutuhan fitur yang diharapkan pengguna. Masukan yang diperoleh kemudian digunakan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan terhadap prototype awal sehingga rancangan sistem yang akan dihasilkan dapat lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis Kebutuhan Sistem

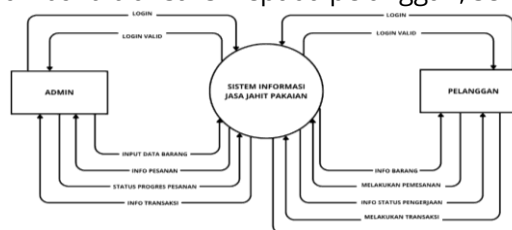
pertama adalah hasil kebutuhan analisis dengan mengidentifikasi pemangku kepentingan (stakeholder) yaitu Bucik Rendo (pemilik usaha) sebagai pengguna utama sistem dan pelanggan merupakan pihak yang memanfaatkan layanan. Hasil kedua adalah kebutuhan fungsional yang menyediakan fungsi-fungsi utama untuk mendukung pengelolaan usaha jasa jahit pakaian secara terinetgrasi. Kebutuhan fungsional meliputi pengelolaan data produk, pengelolaan data pelanggan, pengelolaan data pesanan, pengelolaan detail pesanan, pengelolaan status pengerjaan, pengelolaan transaksi, pengelolaan laporan, dan pengelolaan admin (pemilik). Hasil ketiga adalah kebutuhan non-fungsional yaitu kebutuhan yang berkaitan dengan kualitas sistem, performa, dan batasan sistem. terdapat tiga kebutuhan non-fungsional meliputi kebutuhan kinerja, kebutuhan keamanan, dan kebutuhan kemudahan pengguna.

Perancangan Sistem

Perancangan sistem dibuat sesuai dengan hasil analisis kebutuhan sistem. Pada tahap perancangan sistem, peneliti membuat sebuah perancangan sistem jasa jahit pakaian yang bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai struktur data, alur proses, serta rancangan tampilan antarmuka sistem yang akan dibangun. Perancangan penilian ini meliputi perancangan *Data Flow Diagram* (DFD), *Entity Relationship Diagram* (ERD), perancangan basis data, dan *user interface*.

Data Flow Diagram (DFD)

Data flow diagram menjelaskan interaksi pengguna dengan sistem dalam bentuk diagram. Dalam penelitian ini berhasil membuat beberapa diagram dengan beberapa tingkatan level. pertama diagram konteks yang menggambarkan sistem jasa jahit sebagai proses utama yang berinteraksi dengan dua entitas eksternal, yaitu admin dan pelanggan. Admin memiliki peran dalam mengelola sistem seperti menginput data barang, memantau pesanan, serta mengelola transaksi. Sementara itu, pelanggan berinteraksi dengan sistem untuk melihat informasi barang, melakukan pemesanan, serta melakukan transaksi. Sistem kemudian memebrikan output berupa informasi barang, status pemesanan, dan bukti transaksi kepada pelanggan, serta laporan kepada admin.



Gambar 2. Diagram Konteks

Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) pada sistem ini menggambarkan struktur basis data serta hubungan antar entitas dalam sistem pemesanan produk basis web. ERD menggambarkan struktur basis data dari sistem informasi jasa jahit pakaian yang terdiri dari beberapa entitas utama, yaitu admin, pelanggan, detail pesanan, ukuran, dan barang. Setiap entitas memiliki atribut serta hubungan yang saling terkait untuk mendukung proses bisnis dalam sistem.

Gambar 4. Entitiy Relationship Diagram (ERD)

Perancangan Database

Perancangan database dikumpulkan dari ERD yang terorganisir dan saling berhubungan secara elektronik di dalam sistem komputer. Berikut basis data yang dihasilkan:

Tabel 1. Tabel Admin

Field	Tipe Data	Size	Keterangan
Id_user	Int	11	Primery key
Nm_user	varchar	60	Nama user
alamat	varchar	50	alamat
Tlp_user	varchar	13	password
Hak_akses	varchar	2	Hak akses user

Perancangan Antarmuka Pengguna (User Interface)

Hasil dari perancangan antarmuka pengguna dibuat dalam bentuk gambar yang terdapat tujuh rancangan antarmuka pengguna. rancangan antarmuka pengguna ini dibuat untuk memvisualisasikan bentuk sistem informasi. Rancangan pertama adalah halaman login yang digunakan untuk proses pengguna sebelum mengakses sistem.

Gambar 5. Halaman Login

Rancangan kedua adalah halaman utama yang menampilkan ringkasan perpustakaan sistem. Ringkasan sistem meliputi total pesanan, total pelanggan, total keuangan, serta total stok produk.

Gambar 6. halaman Utama

Pembahasan

Berdasarkan hasil perancangan sistem jasa jahit pakaian Bucik Rendo Tailor yang telah disusun, pembahasan difokuskan pada kesesuaian antara hasil analisis kebutuhan, perancangan sistem yang dihasilkan, serta relevansinya dengan penelitian-penelitian terdahulu yang membahas sistem jasa jahit. Hasil kebutuhann analisis menunjukkan bahwa pengelolaan jasa jahit Bucik Rendo Tailor masih dilakukan secara manual, mulai dari pendataan pesanan, pencatatan data pelanggan, hingga stransaksi pelanggan. Kondisi ini sejalan dengan penelitian oleh Novianti & Setiawan (2017) yang menyatakan bahwa pengelolaan jasa jahit secara manual berpotensi sering menimbulkan masalah dalam pencatatan dan memperlambat mencari pendataan pelanggan ataupun pesanan.

Pendekatan ini sejalan dengan penelitian Ritonga dkk (2020) yang menyatakan bahwa DFD Level 0 dan Level 1 sudah mencukupi untuk menggambarkan alur sistem pada tahap perancangan. Dengan menggunakan DFD, alur data dalam sistem jasa jahit pakaian dapat dipahami dengan jelas, sehingga memudahkan pengembangan sistem pada tahap selanjutnya

Pada perancangan database pada penelitian ini disusun berdasarkan ERD yang telah dibuat sebelumnya, dengan menggunakan model basis data relasional. Setiap entitas dipresentasikan dalam bentuk diagram yang saling berhubungan melalui *primary key* dan *foreign key*. Struktur database yang dirancang mendukung pengelolaan data pesanan, data pelanggan, serta transaksi pelanggan secara terintegrasi. Pada perancangan *user interface* (UI) pada penelitian ini dibuat dengan mempertimbangkan kemudahan pengguna dan kesederhanaan tampilan. Rancangan antarmuka meliputi halaman login dan halaman dashboard.

Pendekatan ini sejalan dengan penelitian Caniago & Fitriana (2020) yang menekankan bahwa antarmuka sistem di usaha jasa jahit harus bersifat *user friendly* agar memudahkan pengguna untuk menggunakan sistem dengan mudah untuk dipahami cara kerja sistem dan memiliki tingkat literasi teknologi yang beragam. Dengan mengacu pada penelitian terdahulu dan menyesuainya dengan kondisi nyata di lapangan, perancangan sistem jasa jahit ini diharapkan dapat menjadi acuan valid dan relevan untuk membangun sistem jasa jahit pakaian Bucik Rendo Tailor pada tahap selanjutnya oleh pengembang lain.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem jasa jahit pakaian pada bucik rendo tailor menggunakan metode prototype telah berhasil dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil perancangan ini berhasil memberikan solusi terhadap permasalahan pengelolaan data yang sebelumnya masih dilakukan secara manual, sehingga dapat menjadi dasar pengembangan sistem jasa jahit pakaian yang lebih efektif dan efisien di masa mendatang.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka saran yang dapat diberikan kepada peneliti selanjutnya dapat mengembangkan sistem dengan menambahkan fitur-fitru pendukung, seperti notifikasi pesanan masuk dan fitur chat untuk mempermudah komunikasi pelanggan dengan Bucik Rendo untuk membahas informasi pemesanan lain yang lebih mendetail.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghamohammadesmaeilketabforoosh, K. (2024). Scholarship @ Western Enhancing Strawberry Disease and Quality Detection: Integrating Vision Transformers with Blender-Enhanced Synthetic Data and SwinUNet Segmentation Techniques Keywords.
- Alhafis, A. N., & Saputera, S. A. (2023). Implementasi Rapid Application Development Dalam Membangun Sistem Pendaftaran Nikah Secara Online. 19(2), 299–307.

- Bangun, B., Ritonga, A. A., Purnama, I., Pane, R., & ... (2020). Perancangan Penjualan Bahan Jahit Pakaian Berbasis Web (Studi Kasus: Toko MJ Textile Kotapinang). ... Computer Science and ..., 1, 22–26. <http://jurnal.ulb.ac.id/index.php/JColnT/article/view/2203>
- Caniago, A. S., & Fitriana, L. (2020). Sistem Informasi Pendapatan Terhadap Pemesanan Jahitan Pada Nisa Collection Medan. Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi, 128–135. www.snastikom.com
- Ceylan, D., & Niloy, C. P. H. (n.d.). Pix2Video : Video Editing using Image Diffusion. 23206–23217.
- Dikana, K. R., Utami, M., & Saputera, S. A. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pendataan Penduduk Berbasis Web Di Desa Tanjung Tawang Kecamatan Muara Pinang. 4, 80–91.
- Informasi, S., Development, S., Cycle, L., Literature, S., & Pendahuluan, I. (2023). Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website : Systematic Literature Review. 7, 821–834.
- Issn, P., Fauziyah, S., & Sugiarti, Y. (2022). Literature Review : Analisis Metode Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. 8(2), 87–93.
- Kadim, D. N., Masinambouw, V. A., & Sumual, J. I. (2017). Pengaruh Jumlah Produksi, Pengalaman Usaha dan Jenis Kelamin terhadap Pendapatan Usaha Tukang Jahit di Presiden Shopping Center Kecamatan Wenang Kota Manado. Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi, 17(2), 1–11.
- Lefteuw, E. R., & Ramadhan, V. P. (2024). Perancangan UI/UX Layanan Jahit Pakaian Dengan Menggunakan Pendekatan Design Thinking di Kota Malang. J-Intech, 12(1), 14–22. <https://doi.org/10.32664/j-intech.v12i1.1150>
- Muflihin, H. H., Dhika, H., & Handayani, S. (2020). Perancangan Sistem Informasi Inventory Pada Toko Rosadah. Bianglala Informatika, 8(2), 91–99. <https://doi.org/10.31294/bi.v8i2.8712>
- Muliadi, M., Andriani, M., & Irawan, H. (2020). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Kamar Hotel Berbasis Website (Web) Menggunakan Data Flow Diagram (Dfd). JISI: Jurnal Integrasi Sistem Industri, 7(2), 111–122. <https://doi.org/10.24853/jisi.7.2.111-122>
- Narendra, E. C., Priyanto, M. A., Putri, D. A. Y., Wati, S. F. A., & Fitri, A. S. (2023). Analisis Desain Aplikasi Jahit Pakaian Custom Online Berbasis Mobile. Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 11(1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i1.2873>
- Nopriandi, H., Teknik, F., Islam, U., Singingi, K., & Kuantan, T. (2018). Perancangan sistem informasi registrasi mahasiswa. 1(1), 73–79.
- Novianti, N., & Setiawan, R. (2017). Pengembangan Sistem Informasi Jasa Menjahit Berbasis Web Pada Ganesha Tailor Garut. Jurnal Algoritma, 13(2), 246–253. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-2.246>
- Oktavia, E., Yulindon, Y., & Hidayat, R. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Industri Jasa Menjahit Online Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga), 5(2), 116–124. <https://doi.org/10.14421/jiska.2020.52-06>
- Pendidikan, J., Anak, I., & Dini, U. (2022). A s - S A B I Q U N. 4, 115–131.
- Raihan, F. M. (2023). Pe N Gemba N Ga N Sistem I N Formasi Tracking Order Pe N Jahit Berbasis Web.
- Syaza, N., Sopri, I., & Selamat, N. (2023). Pembangunan Sistem Penempahan Baju Jahit Ruby Collection A Development of Ruby Collection ' s Apparel Ordering System. 4(1), 1073–1085.