



Implementasi Aplikasi Penjualan dan Laporan Pendapatan Restoran King Royal Hotel Berbasis Mobile

Primanando Alfian Dwinatha^{1*}, Vidi Sandi²

¹Mahasiswa Sistem Informasi Visual, Politeknik Pancasakti Global, Tegal, Jawa Tengah, Indonesia

²Dosen Sistem Informasi Visual, Politeknik Pancasakti Global, Tegal, Jawa Tengah, Indonesia

*Penulis korespondensi: nandomaul6724@gmail.com

Abstract. King Royal Hotel Restaurant still applies manual sales transaction recording, causing data management and revenue report preparation to be less than optimal. This study aims to design and implement a Flutter-based sales and revenue reporting application that utilizes local storage as a data storage mechanism on the device. The system development method used is the Waterfall method, which includes the stages of requirements analysis, design, implementation, testing, and maintenance. The application was developed using the Flutter framework with the Dart programming language and utilizes the shared_preferences and hive packages for local data management on the device without requiring an internet connection or external database server. In addition, the application is designed to be easy for restaurant employees to use in recording daily transactions more quickly and accurately. Testing was conducted using the Black Box Testing method, which showed that all application features functioned according to functional requirements. The results of the study indicate that the Flutter-based application with a local storage approach is capable of improving transaction recording efficiency and generating revenue reports automatically at King Royal Hotel Restaurant.

Keywords: Flutter; Local Storage; Sales Application; Revenue Report; Black Box Testing.

Abstrak. Restoran King Royal Hotel masih menerapkan pencatatan transaksi penjualan secara manual, sehingga pengelolaan data dan penyusunan laporan pendapatan belum berjalan secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi penjualan dan laporan pendapatan berbasis Flutter yang memanfaatkan *local storage* sebagai mekanisme penyimpanan data pada perangkat. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *Waterfall*, mencakup tahap analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Aplikasi dibangun menggunakan framework Flutter dengan bahasa pemrograman Dart, serta memanfaatkan *package* *shared_preferences* dan *hive* untuk pengelolaan data secara lokal pada perangkat tanpa memerlukan koneksi internet maupun server basis data eksternal. Selain itu, aplikasi dirancang agar mudah digunakan oleh pegawai restoran dalam melakukan pencatatan transaksi harian secara lebih cepat dan akurat. Pengujian dilakukan dengan metode *Black Box Testing* yang menunjukkan seluruh fitur aplikasi berjalan sesuai kebutuhan fungsional. Hasil penelitian membuktikan bahwa aplikasi berbasis Flutter dengan pendekatan *local storage* mampu meningkatkan efisiensi pencatatan transaksi dan menghasilkan laporan pendapatan secara otomatis di Restoran King Royal Hotel.

Kata kunci: Flutter; Penyimpanan Lokal; Aplikasi Penjualan; Laporan Pendapatan; Pengujian *Black Box*.

1. LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi informasi yang terus berkembang secara signifikan telah mendorong berbagai sektor industri untuk mengintegrasikan teknologi digital ke dalam aktivitas operasionalnya. Industri perhotelan, khususnya unit bisnis restoran, merupakan salah satu sektor yang sangat memerlukan kecepatan dan ketepatan dalam pengolahan data transaksi. Rahmiani et al., (2025) pengelolaan yang baik terhadap transaksi penjualan dan laporan keuangan menjadi tolok ukur keberhasilan operasional sebuah restoran (Ainah et al., 2024).

Restoran King Royal Hotel merupakan unit bisnis restoran yang melayani tamu hotel maupun pelanggan umum. Dalam operasionalnya, restoran ini menghadapi permasalahan serius akibat sistem pencatatan transaksi yang masih manual. Penggunaan media pencatatan

berupa buku nota dan rekapitulasi berbasis kertas memiliki potensi tinggi terjadinya kesalahan, kehilangan data, serta kurang terorganisirnya arsip, serta memerlukan waktu yang lama dalam penyusunan laporan pendapatan (Salim & Mulyeni, 2025). Kondisi ini berdampak langsung pada keterlambatan penyajian informasi kepada manajemen untuk pengambilan keputusan.

Bili et al., (2026) teknologi pengembangan aplikasi lintas platform (*cross-platform*) berkembang dengan sangat pesat. Flutter, yang dikembangkan oleh Google, merupakan salah satu framework cross-platform yang memungkinkan pengembangan aplikasi untuk platform Android, iOS, maupun desktop dari satu basis kode yang sama. Kemampuan ini menjadikan Flutter pilihan yang efisien secara biaya dan waktu pengembangan, terutama bagi organisasi yang membutuhkan aplikasi yang dapat berjalan di berbagai jenis perangkat (Enggar Krisnada & Tanone, 2020).

Untuk kebutuhan penyimpanan data pada restoran dengan skala operasional terbatas, pendekatan local storage dinilai lebih tepat dibandingkan penggunaan server basis data eksternal. *Local storage* pada Flutter, yang dapat diimplementasikan menggunakan package seperti *shared preferences* dan *hive*, memungkinkan data disimpan langsung pada perangkat tanpa memerlukan koneksi internet atau infrastruktur server yang kompleks. Pendekatan ini memberikan keunggulan berupa kemudahan instalasi, biaya operasional yang lebih rendah, dan ketersediaan aplikasi yang tidak bergantung pada koneksi jaringan (Bagi et al., 2025).

Berdasarkan permasalahan dan potensi teknologi tersebut, fokus utama penelitian ini terletak pada proses perancangan hingga pembangunan aplikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. penjualan dan laporan pendapatan menggunakan framework Flutter dengan memanfaatkan local storage sebagai solusi penyimpanan data (Kurniawan et al., 2023).

Penggunaan framework Flutter dalam pengembangan aplikasi kasir dan penjualan telah banyak diteliti dan terbukti memberikan hasil yang positif. Hasil dari beberapa studi sebelumnya mengindikasikan bahwa penggunaan Flutter dalam pengembangan aplikasi mampu memberikan performa yang responsif serta tampilan antarmuka yang konsisten di berbagai ukuran layar perangkat Android. Hal ini menjadi pertimbangan utama dalam pemilihan Flutter sebagai platform pengembangan aplikasi pada penelitian ini, mengingat pengguna aplikasi di lingkungan restoran menggunakan berbagai jenis perangkat dengan ukuran layar yang berbeda-beda (Anastasia & Papatungan, 2022).

Selain aspek teknis, faktor biaya implementasi juga menjadi pertimbangan penting dalam penelitian ini. Pengembangan aplikasi berbasis Flutter dengan local storage tidak memerlukan biaya sewa server, lisensi sistem manajemen basis data, maupun biaya operasional

jaringan yang berkelanjutan. Kondisi ini sangat relevan bagi Restoran King Royal Hotel sebagai unit bisnis yang membutuhkan solusi teknologi informasi yang efektif namun tetap efisien secara biaya (Kurnia, 2025).

Dengan mempertimbangkan seluruh aspek tersebut, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk aplikasi yang fungsional, mudah digunakan, dan mampu menjawab kebutuhan nyata Restoran King Royal Hotel dalam hal digitalisasi proses penjualan dan pelaporan pendapatan. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan aplikasi sejenis di lingkungan perhotelan maupun industri *food and beverage* lainnya yang memiliki karakteristik operasional dan kebutuhan teknologi yang serupa (Candwian & Septiani, 2022).

2. KAJIAN TEORITIS

Sistem Informasi

Sistem informasi dapat diartikan sebagai sekumpulan elemen yang saling terhubung dan bekerja sama dalam mengumpulkan, mengolah, menyimpan, serta menyebarkan informasi guna menunjang pengambilan keputusan dan pengendalian dalam organisasi. Secara umum, sistem informasi mencakup tiga proses utama, yaitu input data, pengolahan, serta *output* yang saling berkaitan untuk menghasilkan informasi yang bernilai. Selain itu juga dapat dipahami sebagai suatu sistem yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pemrosesan transaksi harian, mendukung aktivitas operasional, memiliki fungsi manajerial, serta menghasilkan laporan bagi pihak yang berkepentingan (Bagi et al., 2025).

Aplikasi Penjualan

Aplikasi penjualan merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk memfasilitasi dan mengotomatisasi proses transaksi jual beli barang atau jasa. Dalam konteks restoran, aplikasi penjualan mencakup fungsi pencatatan pesanan, perhitungan harga, pemrosesan pembayaran, dan pembuatan struk transaksi. Keberadaan aplikasi penjualan memungkinkan staf restoran untuk melayani pelanggan dengan lebih cepat dan akurat, sekaligus meminimalkan potensi kesalahan yang terjadi pada sistem manual.

Flutter

Flutter merupakan kerangka kerja bersifat open-source dari Google yang pertama kali dirilis secara stabil pada tahun 2018. Kerangka kerja ini menggunakan bahasa pemrograman Dart dan memberikan kemudahan bagi pengembang dalam membangun aplikasi secara efisien. Melalui Flutter, pengembangan aplikasi lintas platform seperti Android, iOS, web, hingga desktop dapat dilakukan hanya dengan satu basis kode terpadu. Flutter juga bekerja

menggunakan widget sebagai komponen dasar antarmuka, yang dikompilasi secara native sehingga menghasilkan performa aplikasi yang tinggi. Arsitektur Flutter yang bersifat reactive dan deklaratif menjadikannya sangat cocok untuk pengembangan aplikasi yang memerlukan antarmuka yang responsif dan dinamis (Daeli & Romli, 2025).

Local Storage pada Flutter

Local storage merupakan mekanisme penyimpanan data secara lokal pada perangkat pengguna tanpa memerlukan koneksi ke server eksternal. Pada Flutter, terdapat beberapa *package* yang umum digunakan untuk implementasi *local storage*, di antaranya adalah *shared preferences* dan *hive*. *Package shared preferences* cocok digunakan untuk menyimpan data bertipe primitif seperti *string*, *integer*, *boolean*, dan *double* dalam format *key-value*. Sementara itu, *package hive* merupakan basis data NoSQL ringan yang berjalan secara lokal dan mampu menyimpan objek kompleks dengan performa yang sangat tinggi. Pendekatan *local storage* sangat sesuai untuk aplikasi yang beroperasi di lingkungan dengan keterbatasan jaringan atau tidak memerlukan sinkronisasi data secara *real-time* ke server (Zakaria, 2024).

Laporan Pendapatan

Hasna (2025) laporan pendapatan merupakan ringkasan transaksi keuangan yang menggambarkan total penerimaan pendapatan dari kegiatan operasional dalam periode tertentu. Dalam konteks restoran, laporan pendapatan menjadi dasar evaluasi kinerja penjualan dan pengambilan keputusan strategis oleh manajemen. laporan yang dihasilkan oleh sistem terkomputerisasi memiliki tingkat akurasi yang jauh lebih tinggi dibandingkan laporan yang disusun secara manual, karena data diolah langsung dari sumber transaksi yang tercatat secara otomatis (Puspita Sari et al., 2023).

Metode Waterfall

Fijar et al., (2025) metode *Waterfall* merupakan model pengembangan perangkat lunak yang bersifat sekuensial, di mana setiap tahap harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya tahapan dalam metode *Waterfall* meliputi: (1) analisis kebutuhan, (2) perancangan, (3) implementasi, (4) pengujian, dan (5) pemeliharaan. Metode ini cocok digunakan pada proyek dengan kebutuhan yang telah terdefinisi dengan jelas sejak awal, sehingga setiap tahapan dapat dikerjakan secara terstruktur dan terukur.

Black Box Testing

Black Box Testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada evaluasi fungsionalitas sistem dari perspektif pengguna tanpa memperhatikan struktur kode internal. Pengujian dilakukan dengan memberikan masukan tertentu dan memverifikasi apakah keluaran yang dihasilkan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan. *Black Box Testing* efektif digunakan untuk mendeteksi fungsi yang tidak benar, kesalahan antarmuka, serta kesalahan dalam alur proses aplikasi.

3. METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga pendekatan utama. Pertama, observasi langsung di Restoran King Royal Hotel untuk mengamati alur proses pencatatan transaksi penjualan dan pembuatan laporan yang sedang berjalan. Kedua, wawancara dilakukan dengan manajer operasional, kasir, dan staf pelayan untuk menggali kebutuhan fungsional aplikasi yang diperlukan. Ketiga, studi literatur dilakukan melalui kajian jurnal ilmiah, dokumentasi resmi Flutter, dan referensi terkait pengembangan aplikasi mobile serta pengelolaan data dengan *local storage*.

Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan aplikasi menggunakan metode *Waterfall* yang dipilih karena kebutuhan sistem telah terdefinisi dengan jelas sejak awal dan setiap tahapannya bersifat terstruktur. Aplikasi dibangun menggunakan framework Flutter versi 3.x dengan bahasa pemrograman Dart. Penyimpanan data memanfaatkan *package* hive untuk data transaksi dan menu yang bersifat kompleks, serta *shared preferences* untuk menyimpan konfigurasi dan preferensi pengguna secara lokal pada perangkat.

Tahapan Pengembangan Sistem

Tahapan pengembangan aplikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan: Mengidentifikasi dan mendokumentasikan seluruh kebutuhan fungsional dan non-fungsional aplikasi berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pemangku kepentingan di Restoran King Royal Hotel.
2. Perancangan Sistem: Membuat desain arsitektur aplikasi Flutter, perancangan struktur penyimpanan data *local storage* menggunakan *Hive Box*, serta perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) menggunakan pendekatan widget-based Flutter.
3. Implementasi: Mengembangkan seluruh modul aplikasi menggunakan Flutter dan Dart, termasuk integrasi *package* hive dan *shared preferences* sebagai solusi penyimpanan data lokal.

4. Pengujian: Melakukan pengujian fungsionalitas menggunakan metode *Black Box Testing* pada perangkat Android untuk memastikan seluruh fitur berjalan sesuai spesifikasi kebutuhan.
5. Pemeliharaan: Melakukan evaluasi dan perbaikan aplikasi berdasarkan masukan dari pengguna setelah aplikasi diimplementasikan secara resmi di lingkungan restoran.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Sistem yang Berjalan

Jelita et al., (2025) analisis sistem yang berjalan menunjukkan bahwa seluruh proses penjualan di Restoran King Royal Hotel masih dilakukan secara manual. Pelayan mencatat pesanan pada kertas nota dan menyerahkannya kepada kasir untuk dihitung secara manual. Data transaksi direkap di akhir shift oleh kasir dalam buku besar, kemudian laporan harian disusun oleh supervisor dan diserahkan kepada manajemen. Permasalahan utama yang teridentifikasi meliputi risiko kesalahan pencatatan, lambatnya proses rekapitulasi, sulitnya penelusuran data historis, serta keterlambatan penyajian laporan kepada manajemen.

Perancangan Sistem

Perancangan aplikasi menggunakan pendekatan arsitektur berbasis widget Flutter dengan pola manajemen state menggunakan Provider. Alur aplikasi dirancang menggunakan diagram *use case* untuk memodelkan interaksi antara pengguna dengan sistem. Terdapat tiga peran pengguna dalam aplikasi, yaitu Admin, Kasir, dan Manajer, dengan hak akses yang berbeda pada setiap modul.

Antarmuka aplikasi dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan di lingkungan restoran yang dinamis. Tampilan utama menampilkan ringkasan transaksi harian, daftar menu aktif, dan navigasi cepat ke modul utama. Seluruh komponen antarmuka dibangun menggunakan widget Flutter yang responsif dan dapat menyesuaikan diri dengan berbagai ukuran layar perangkat.

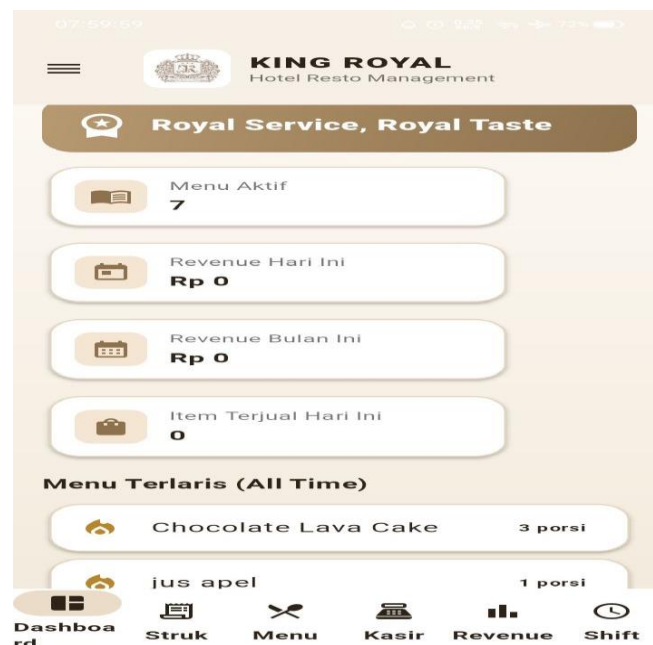
Implementasi Sistem

Implementasi aplikasi menghasilkan aplikasi Flutter yang dapat dijalankan pada perangkat Android. Setiap modul pada aplikasi dirancang untuk mendukung proses pengelolaan transaksi penjualan dan pembuatan laporan pendapatan secara lebih efisien. Antarmuka aplikasi dikembangkan dengan pendekatan yang sederhana dan mudah digunakan agar dapat mempermudah pengguna dalam melakukan pencatatan transaksi, pengelolaan data menu, serta melihat laporan pendapatan yang dihasilkan secara otomatis. Implementasi dari

setiap fitur utama pada aplikasi ditampilkan melalui beberapa tampilan antarmuka yang menggambarkan proses penggunaan sistem oleh pengguna. Gambar-gambar berikut menunjukkan hasil implementasi antarmuka aplikasi yang telah dikembangkan :

Fitur Dashboard Utama

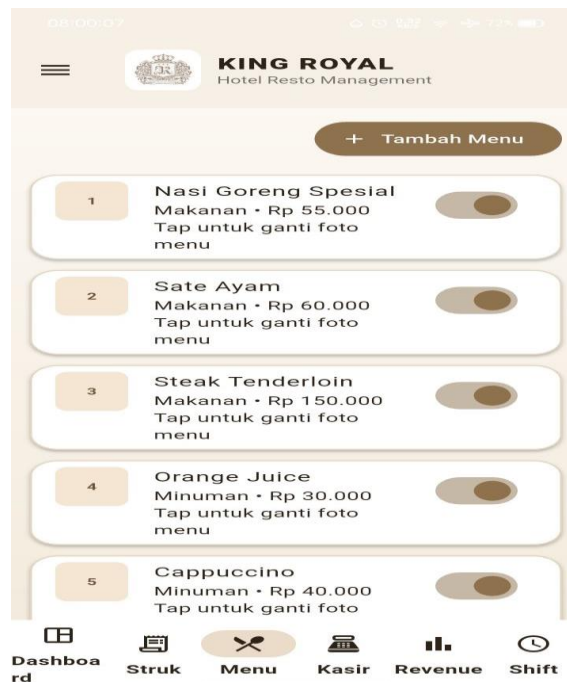
Halaman dashboard utama aplikasi King Royal Hotel Resto Management yang berfungsi sebagai pusat informasi operasional restoran secara real-time. Putri & Pritina (2025) pada halaman ini, pengguna dapat memantau sejumlah indikator kinerja utama, meliputi jumlah menu aktif yang tersedia, total pendapatan harian, total pendapatan bulanan, serta jumlah item yang terjual pada hari berjalan. Selain itu, terdapat fitur Menu Terlaris (*All Time*) yang menampilkan peringkat menu berdasarkan akumulasi penjualan tertinggi sepanjang waktu, sehingga pihak manajemen dapat mengambil keputusan operasional secara cepat dan berbasis data.



Gambar 1. Dashboard Utama.

Fitur Manajemen Menu

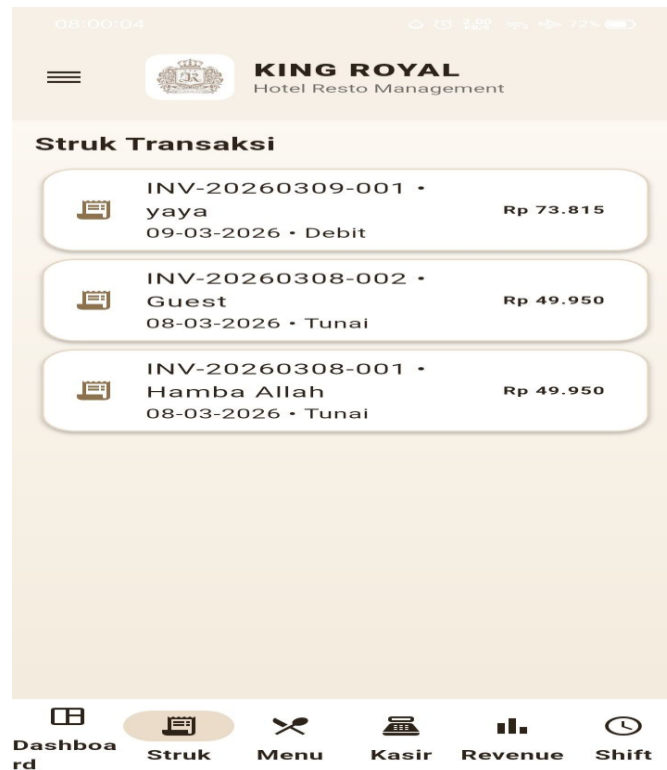
Halaman manajemen menu yang digunakan untuk mengelola seluruh item makanan dan minuman yang tersedia di restoran. Pada halaman ini, setiap menu ditampilkan beserta informasi kategori dan harga satuan, serta dilengkapi dengan tombol toggle untuk mengaktifkan atau menonaktifkan ketersediaan menu secara langsung tanpa menghapus data. Terdapat pula tombol Tambah Menu yang memungkinkan pengelola menambahkan item baru ke dalam sistem, sehingga pembaruan daftar menu dapat dilakukan secara fleksibel sesuai kebutuhan operasional restoran.



Gambar 2. Manajemen Menu.

Fitur Struk Transaksi

Halaman struk transaksi yang berfungsi sebagai pencatatan riwayat seluruh transaksi penjualan yang telah diproses oleh sistem. Setiap transaksi ditampilkan secara terperinci, mencakup nomor invoice, nama pelanggan, tanggal transaksi, metode pembayaran, serta total tagihan yang harus dibayarkan. Fitur ini memungkinkan pihak manajemen maupun petugas kasir untuk menelusuri kembali data transaksi yang telah berlangsung sebagai bukti pembayaran yang sah sekaligus bahan evaluasi keuangan restoran (Zukarnain et al., 2025).



Gambar 3. Fitur Struk Transaksi.

Fitur Kasir Pilih Menu

Halaman kasir merupakan antarmuka yang digunakan oleh petugas untuk memfasilitasi proses transaksi penjualan secara langsung kepada pelanggan. Melalui halaman ini, petugas dapat melakukan pemilihan item menu sesuai pesanan, mengatur kuantitas porsi menggunakan kontrol penambahan dan pengurangan, serta menerapkan diskon yang berlaku pada item tertentu sebelum transaksi dikonfirmasi. Desain antarmuka yang disusun secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan kecepatan dan ketepatan proses pencatatan pesanan, sehingga dapat meminimalkan potensi kesalahan operasional dalam pelayanan kepada pelanggan.



Gambar 4. Fitur Kasir Pilih Menu.

Fitur Mode Shift

Halaman mode shift merupakan fitur yang dirancang untuk mendukung pengelolaan pergantian petugas kasir secara terstruktur dalam setiap periode operasional restoran. Petugas yang bertugas dapat melakukan registrasi kehadiran dengan memasukkan identitas nama dan mengaktifkan sesi kerja melalui tombol Masuk Shift, sedangkan riwayat shift yang telah berlangsung ditampilkan secara kronologis dengan informasi nama petugas, waktu mulai, dan waktu berakhirnya shift. Implementasi fitur ini bertujuan untuk meningkatkan akuntabilitas dan transparansi operasional, mengingat setiap aktivitas transaksi yang tercatat dalam sistem dapat ditelusuri berdasarkan identitas petugas yang bertanggung jawab pada periode shift yang bersangkutan.



Gambar 5. Fitur Mode Shift.

Fitur Laporan Revenue

Halaman laporan revenue merupakan fitur pelaporan keuangan yang menyajikan rekapitulasi pendapatan restoran berdasarkan periode waktu yang dapat dikonfigurasi secara harian maupun bulanan sesuai kebutuhan pengguna. Data yang disajikan mencakup jumlah total transaksi yang terjadi, akumulasi item yang terjual, serta total omzet yang diperoleh dalam periode yang dipilih. Guna mendukung kebutuhan dokumentasi dan pelaporan keuangan secara formal, sistem menyediakan fungsi ekspor data dalam format PDF dan CSV, sehingga hasil rekapitulasi pendapatan dapat dimanfaatkan lebih lanjut untuk keperluan analisis keuangan maupun pelaporan berkala kepada pihak manajemen hotel.



Gambar 6. Fitur Laporan Revenue.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil menjawab tujuan yang ditetapkan, yakni merancang dan mengimplementasikan aplikasi penjualan dan laporan pendapatan Restoran King Royal Hotel berbasis framework Flutter dengan memanfaatkan local storage sebagai mekanisme penyimpanan data. Aplikasi yang dihasilkan terbukti mampu memfasilitasi pencatatan transaksi secara digital, pengelolaan data menu, serta pembuatan laporan pendapatan otomatis dalam berbagai rentang waktu. Penggunaan *package* Hive sebagai basis data lokal NoSQL menunjukkan performa yang memadai dalam menyimpan dan membaca data transaksi yang kompleks, sementara *shared preferences* terbukti efektif dalam mengelola sesi dan konfigurasi pengguna. Hasil *Black Box* Testing terhadap sepuluh skenario fungsional mengonfirmasi bahwa seluruh fitur berjalan sesuai spesifikasi, termasuk konsistensi persistensi data setelah aplikasi ditutup dan dijalankan kembali. Pendekatan berbasis *local storage* tanpa ketergantungan pada server eksternal terbukti sesuai dengan kebutuhan operasional restoran, karena aplikasi dapat berfungsi sepenuhnya secara offline tanpa memerlukan koneksi internet maupun infrastruktur server yang kompleks.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama pada aspek skalabilitas data dan ketiadaan mekanisme pencadangan otomatis, sehingga risiko kehilangan data tetap ada apabila perangkat mengalami kerusakan. Oleh karena itu, penelitian atau pengembangan selanjutnya disarankan untuk mengintegrasikan fitur sinkronisasi data ke

layanan cloud seperti Firebase atau Supabase guna memungkinkan pencadangan otomatis dan akses lintas perangkat. Sukmara (2025) selain itu, penambahan fitur analitik penjualan berbasis grafik interaktif dapat membantu manajemen dalam memvisualisasikan tren pendapatan secara lebih komprehensif. Pengembangan modul manajemen stok bahan baku yang terintegrasi dengan sistem penjualan juga direkomendasikan agar pengelolaan operasional restoran menjadi lebih menyeluruh. Terakhir, perluasan dukungan ke platform iOS perlu dipertimbangkan untuk memperluas jangkauan pengguna, mengingat Flutter secara teknis telah mendukung kompilasi lintas platform dari basis kode yang sama.

DAFTAR REFERENSI

- Ainah, S., Nur, Y., Khotimah, C., Maharani, A., Noor, N., Sari, K., & Handrianus Pranatawijaya, V. (2024). Implementasi framework Flutter untuk pengembangan aplikasi restoran dengan penerapan API ChatGPT. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9804>
- Anastasia, F. D., & Papatungan, I. V. (2022). Implementasi BLoC pattern pada pengembangan frontend fitur top up LinkAja aplikasi m-banking Agen46 dengan teknologi Flutter (Studi kasus: PT. Bank Negara Indonesia Tbk). *Jurnal Sains, Nalar, dan Aplikasi Teknologi Informasi*, 2(1). <https://doi.org/10.20885/snati.v2i1.14>
- Bagi, S., Setia, A., Ariyanto, S., Setiawan, I., et al. (2025a). Perancangan aplikasi mobile berbasis Flutter untuk pemantauan data sensor IoT. *JSAI: Journal Scientific and Applied Informatics*, 8(1). <https://doi.org/10.36085>
- Bagi, S., Setia, A., Ariyanto, S., Setiawan, I., et al. (2025b). Perancangan aplikasi mobile berbasis Flutter untuk pemantauan data sensor IoT. *JSAI: Journal Scientific and Applied Informatics*, 8(1). <https://doi.org/10.36085>
- Bili, I. K. M., Sudiarta, I. W., Wungabelen, M. Y., Rosdiana, N. K. A., & Rafiana, P. (2026). Analisis dan prediksi customer churn pada platform streaming berbasis langganan menggunakan metode random forest. *Jurnal Bisnis Inovatif dan Digital*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/10.61132/jubid.v3i1.1226>
- Candwian, R., & Septiani, M. (2022). Aplikasi pos kasir mobile dengan fitur manajemen stok terintegrasi untuk mendukung kinerja UMKM. *Bianglala Informatika: Jurnal Komputer dan Informatika*, 13(2). <https://doi.org/10.31294/bianglala.v13i2.11421>
- Daeli, S. S. S., & Romli, M. A. (2025). Penerapan Flutter sebagai framework cross-platform pada aplikasi booking online berbasis web mobile. *Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*, 16(2), 278. <https://doi.org/10.36448/jsit.v16i2.4587>
- Enggar Krisnada, F., & Tanone, R. (2020). Aplikasi penjualan tiket kelas pelatihan berbasis mobile menggunakan Flutter. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 5(3). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v5i3.1865>
- Fijar, M., Prasetyo, A., Azzami, A. S., & Haryono, W. (2025). Digitalisasi sistem penjualan pada Ubay Galon dengan model waterfall. *Jurnal Bisnis Inovatif dan Digital*, 2(3), 76–87. <https://doi.org/10.61132/jubid.v2i3.613>

- Hasna, A. D. (2025). Peran tata kelola perusahaan dalam mitigasi risiko keuangan. *Lokawati: Jurnal Penelitian Manajemen dan Inovasi Riset*, 3(4), 53–66. <https://doi.org/10.61132/lokawati.v3i4.1851>
- Kurnia, D. (2025). *Pengembangan aplikasi mobile pengelola data sarana berbasis Android Studio dengan fitur CRUD menggunakan SQLite* (Vol. 3).
- Kurniawan, R., Rosiyadi, D., Hardi, N., et al. (2023). Rancang bangun aplikasi presensi instruktur berbasis Android menggunakan framework Flutter pada LKP Bright School Lampung Timur. *Reputasi: Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*.
- Mulyeni, S., & Salim, M. (2025). Strategi pemasaran rumah sakit swasta non-BPJS untuk meningkatkan pendapatan dan daya saing di industri layanan kesehatan. *Jurnal Manajemen Bisnis Era Digital*, 2(2), 52–61. <https://doi.org/10.61132/jumabedi.v2i2.510>
- Puspita Sari, R., & Rahmayuda, S. (2023). Implementasi framework Flutter pada sistem informasi perpustakaan masjid (Studi kasus: Masjid di Kota Pontianak). *Coding: Jurnal Komputer dan Aplikasi*.
- Putri, S. N., & Pristiana, U. (2025). Pengaruh financial technology, fee-based income, dan biaya operasional pendapatan operasional terhadap profitabilitas perusahaan perbankan syariah yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia. *Jurnal Manajemen Bisnis Era Digital*, 2(3), 180–195. <https://doi.org/10.61132/jumabedi.v2i3.718>
- Rahmiani, R., Hasbiah, S., Amin, A. M., Nurman, N., & Aslam, A. P. (2025). Pengaruh rasio keuangan terhadap perubahan laba pada perusahaan telekomunikasi yang terdaftar di BEI tahun 2019–2023. *Maeswara: Jurnal Riset Ilmu Manajemen dan Kewirausahaan*, 3(5), 198–210. <https://doi.org/10.61132/maeswara.v3i5.2232>
- Sukmara, A. R. (2025). Analisis kompetensi dan kinerja aparatur pemerintah daerah dalam pengelolaan pasar rakyat untuk meningkatkan pendapatan asli daerah Kabupaten Ciamis. *Jurnal Manajemen Bisnis Era Digital*, 2(4), 376–388. <https://doi.org/10.61132/jumabedi.v2i4.1026>
- Vana Jelita, Luntungan, A. B. R., & Lestari, P. G. (2025). Pengaruh kinerja keuangan dan pengungkapan sustainability report terhadap harga saham pada perusahaan sub-industri hotel, resort, dan cruise lines yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia periode 2019–2024. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Manajemen Kewirausahaan dan Bisnis*, 2(1), 195–210. <https://doi.org/10.61132/proseminsimkb.v2i1.190>
- Zakaria, H. (2024). *Rancang bangun sistem presensi karyawan berbasis Android menggunakan framework Flutter dan library geolocator (Studi kasus: PT. KAIA Anugerah Internasional)*.
- Zulkarnain, M. T., Hidayat, W. W., & Supardi, S. (2025). Analisis pengaruh struktur modal, ukuran perusahaan, dan likuiditas terhadap kinerja keuangan industri mainan 2019–2023. *Lokawati: Jurnal Penelitian Manajemen dan Inovasi Riset*, 3(5), 226–237. <https://doi.org/10.61132/lokawati.v3i5.2097>