



Perancangan Sistem Informasi Jasa Penitipan Barang Dan Jual Menggunakan Website Di Sulut

Abdul Latif Tasman,
Andhi Mahendra Sumarjo, Priskila Walangtan, Brian Bolung

Universitas Parnaraya Manado
Program Studi Teknik Informatika
Email : bryanbolung@gmail.com

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi khususnya di bidang penjualan online saat ini terus berkembang dan membantu masyarakat untuk mencari informasi tentang barang-barang yang di butuhkan. Untuk itu sistem ini bertujuan memperkenalkan barang titipan, meningkatkan penjualan, meningkatkan kepercayaan, mendapatkan keuntungan dan bisa memudahkan warga kota Manado untuk melakukan transaksi perdagangan.

Pada penelitian ini, peneliti mengambil sumber data dari sekitar kampus, dengan menggunakan metode Action Research, dan melakukan pendekatan kualitatif yaitu menganalisa sistem yang akan dibuat, kemudian menggunakan teknik observasi dalam pengamatan sistem. Sehingga menghasilkan aplikasi Jastip Olman (online Manado) adalah layanan jasa titip dan jual barang di website yang dikelola oleh pihak admin, dengan berlokasi di Universitas Parna Raya.

Kata kunci : Teknologi, Sistem Informasi, penjualan online, Internet, Website, Metode Penelitian, dan Jasa penitipan..

ABSTRACT

Advances in information technology, especially in the field of online sales, are currently growing and helping people to find information about the items needed. For this reason, this system aims to introduce entrusted goods, increase sales, increase trust, gain profits and make it easier for residents of the city of Manado to conduct trade transactions.

In this study, researchers took data sources from around the campus, using the method Action Research, and carried out a qualitative approach, namely analyzing the system to be created, then using observation techniques in system observation. So as to produce the Jastip Olman application (online Manado) is a service for entrusting and selling goods on a website managed by the admin, located at Parna Raya University.

Keywords : technology, information systems, online sales, internet, websites, research methods, and care services.

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

internet merupakan teknologi yang terus berkembang dan makin banyak fasilitas yang di tawarkannya. Internet sebagai jaringan komunikasi terbesar di dunia, dimana hampir semua orang menggunakannya dan tersebar di berbagai negara. Internet membantu manusia untuk memudahkan berinteraksi,

berkomunikasi, belajar, dan bahkan melakukan transaksi perdagangan dengan cepat, murah, dan mudah.

Kemajuan teknologi informasi saat ini banyak mendorong manusia untuk menciptakan inovasi-inovasi baru untuk membantu dalam mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah. Disamping informasi yang akurat, cepat, dan mudah, informasi yang disampaikan harus



dikemas dengan menarik. Kemajuan teknologi informasi ini semakin pesat pada pengembangan internet, dimana orang menjual barang atau membeli barang tidak harus ke toko, melainkan membeli dan menjual melalui sebuah situs atau lebih dikenal dengan *website*.

Untuk membuat *website* yang menarik, tentulah harus menggunakan desain yang bersifat dinamis, yang mampu berinteraksi dengan pengunjungnya. Paling banyak bahasa yang digunakan dalam pembuatan *website* dinamis adalah PHP. *Website* ini digunakan untuk mengenalkan suatu produk yang di titipkan atau jasa layanan dari toko untuk di promosikan kepada para masyarakat yang ada di kota Manado.

Karena masih banyak orang belum paham bagaimana cara berjualan secara *online*, contohnya seperti berjualan di *Facebook*, *Instagram* dan bahkan juga sekarang ini masih banyak orang yang belum tau kalau barang bisa di titip untuk dijual yaitu dikenal sebagai Jastip. Jastip adalah sebuah layanan jasa penitipan barang secara *online* yang dibuat menggunakan *website*.

Akan tetapi dibalik berbagai kemudahan dan kelebihan, toko *on-line* juga memiliki berbagai kekurangan jika dibandingkan dengan toko konvensional. Salah satu kekurangan itu adalah adanya biaya pengiriman yang harus ditanggung konsumen dan tidak dapatnya konsumen melihat secara fisik barang yang akan dibelinya.

Maka dari itu dengan sebuah Aplikasi jastip OLMAN (*Online Manado*) yang akan dibuat ini, adalah Layanan Jasa Titipan barang. Jasa penitipan barang ini hanya dikhususkan untuk Kota Manado yang bisa menjual dan membeli barang dan melakukan transaksi di *website* Jastip Olman. Proses penitipan barang saat ini bisa langsung di *upload* di *website* dengan harus menjadi *member* terlebih dahulu dan ketika barang titipan terjual, *member* harus mengantar barang tersebut langsung di Universitas Parna Raya Manado untuk di lakukan pengiriman ke

pelanggan yang sudah melakukan transaksi.

Untuk itu harus dapat membuat layanan informasi dan promosi dengan baik untuk menarik perhatian konsumen dengan begitu akan meningkatkan pendapatan dalam Jasa Penitipan dan penjualan, di Layanan Jasa Penitipan barang yang ada di Kota Manado.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mengambil judul **“Perancangan Sistem Informasi Jasa Penitipan Barang dan Jual Menggunakan Website di SULUT”**

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana ketentuan penerima barang titipan
2. Bagaimana penyelesaian barang titipan apabila terjadi dalam proses jangka waktu penitipan barang
3. Bagaimana membuat sistem penitipan barang dan biaya titip

1.3 Batasan Masalah

1. Sistem ini dibuat dalam skala kecil yaitu hanya di Sulut
2. Informasi tentang kualitas barang yang di jual
3. Jangka waktu penitipan barang
4. Penetapan harga sesuai dengan kualitas barang
5. Informasi data titip dan jual

1.4 Tujuan Penelitian

1. Meningkatkan penjualan jastip berbasis *web*.
2. Untuk mempromosikan dan memperkenalkan barang-barang titipan yang dijual kepada masyarakat melalui media internet.
3. Mendapat keuntungan dari penjualan barang
4. Mendapat keuntungan dari proses lamanya barang yang di titipkan di *web*
5. Meningkatkan kepercayaan dalam hal menitipkan barang di dalam *website*

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah dengan adanya sistem ini, di harapkan masyarakat dapat :

1. Mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi tentang barang-barang
2. Pembeli mudah mencari barang yang sesuai dengan kebutuhan

3. Pembeli cepat mendapat informasi tentang harga barang yang dibutuhkan
4. Meningkatkan layanan jasa titipan barang
5. Harga barang terjangkau

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Sistem

2.1.1 Definisi Sistem

Menurut Azhar Susanto (2013:22) Sistem adalah kumpulan dari sub sistem, bagian komponen apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu.

Menurut Maniah dan Dini Hamidini (2017:1), mengatakan bahwa “Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen berupa data, jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, sumber daya manusia, teknologi baik hardware maupun *software* yang saling berinteraksi sebagai satu kesatuan untuk mencapai tujuan/sasaran tertentu yang sama”.

Menurut Jeperson Hutahaean, (2015:2) Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu.

Dengan demikian suatu sistem dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan sekumpulan kelompok elemen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan dan sasaran yang diinginkan.

2.2 Konsep Dasar Perancangan

2.2.1 Definisi Perancangan

Menurut Deni Darmawan (2013:228) Perancangan sistem adalah sebuah proses yang menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti di selesaikan.

Menurut Indyah Hartami Santi (2020:12) Perancangan adalah suatu kegiatan membuat desain teknis berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada kegiatan analisis.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan

sistem adalah sebuah proses setelah analisis dari siklus pengembangan sistem untuk merancang suatu sistem.

2.3 Konsep Dasar Informasi

2.3.1 Definisi Informasi

Menurut Sutarman (2012:14) Informasi adalah sekumpulan fakta (data) yang diorganisasikan dengan cara tertentu sehingga mereka mempunyai arti bagi si penerima.

Menurut Sri Mulyani dan Tim (2018:14) informasi merupakan data yang sudah diolah yang ditujukan untuk seseorang, organisasi ataupun siapa saja yang membutuhkan. Informasi akan menjadi berguna apabila objek yang menerima informasi membutuhkan informasi tersebut.

Menurut Jeperson Hutahaean (2015:9) Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimannya.

Berdasarkan beberapa pendapat yang di kemukakan di atas, maka dapat di simpulkan bahwa informasi adalah data yang sudah diolah sehingga mempunyai arti untuk dapat digunakan dalam membuat keputusan.

2.4 Konsep Dasar Sistem Informasi

2.4.1 Definisi Sistem Informasi

Menurut Bambang Hartono (2013:16) Sistem Informasi adalah seperangkat komponen yang saling berhubungan, yang bekerja untuk mengumpulkan dan menyimpan data serta mengolahnya menjadi informasi yang digunakan.

Menurut Jeperson Hutahaean (2015:13) Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan.

Menurut Sutarman (2012:13) Sistem informasi adalah sistem yang dapat di definisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu.” Seperti sistem lainnya, sebuah sistem informasi terdiri dari *input* (data, instruksi) dan *output* (laporan, kalkulasi).

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan diatas dapat ditarik



kesimpulan bahwa sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri dari komponen-komponen tertentu sehingga tercapai sebuah informasi yang mendukung pengambilan keputusan didalam suatu organisasi untuk dapat mencapai sasaran dan tujuannya.

2.5 Pengertian Internet

Menurut Yuhelizar (2008:1) Internet merupakan singkatan dari *interconnected network* karena fungsinya yang menghubungkan jaringan dari jaringan-jaringan komputer yang ada di dunia.

Menurut Jubilee Enterprise (2010:2) internet adalah sebuah sistem jaringan yang menghubungkan berbagai komputer dari berbagai belahan dunia untuk saling terhubung dan bertukar data serta bertukar informasi. Dalam prakteknya, sebuah komputer untuk saling terhubung dengan komputer lainnya membutuhkan bantuan dari sebuah program kecil bernama *browser*. Di dunia ini, perkembangan aplikasi *browser* telah berkembang secara cepat mengikuti perkembangan teknologi pada internet, khususnya koneksi internet dengan segala kelebihan dan kekurangannya.

2.6 Pengertian E-Commerce

Menurut Onno W. Purbo dan Aang Arif Wahyudi. (2001:1) *Electronic commerce* adalah kegiatan bisnis yang menyangkut konsumen (*consumer*), manufaktur (*manufacturers*), *service provider*, dan perdagangan perantara (*intermediaries*) dengan menggunakan jaringan-jaringan komputer (*computer networks*), yaitu *E-Commerce* yang sudah meliputi seluruh spektrum kegiatan komersial. *E-Commerce* juga dapat dikatakan sebagai suatu cakupan yang luas mengenai teknologi, proses dan praktik yang dapat melakukan transaksi bisnis tanpa menggunakan kertas sebagai sarana mekanisme transaksi. Hal ini bisa dilakukan dengan berbagaicara seperti melalui *e-mail* atau umumnya melalui *World Wide Web*.

2.7 Pengertian Jasa Penitipan

Menurut Suharso dan Ana Retnoningsih. (2014:201) Jasa penitipan terdiri dari dua rangkaian kata dari kata jasa dan kata penitipan. Kata jasa menurut

bahasa adalah perbuatan baik atau berguna, uang jarum, bonus, hadiah, pensiun, buang uang, rented dan upah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, ia menyatakan bahwa jasa adalah suatu perbuatan yang baik yang berguna secara bernilai bagi orang lain, negara, instansi, dan sebagainya.

2.8 Pengertian Penjualan Online

Dede Deniawan (2016:10) Pemasaran *Online* merupakan suatu strategi pemasaran yang dikembangkan berdasarkan kemajuan zaman dan kemajuan teknologi manusia yang dimanfaatkan untuk memasarkan suatu produk atau jasa melalui jaringan internet (WWW).

2.9 Istilah Yang Sering Digunakan, Bahasa Pemrograman dan Aplikasi Pendukung Pembuatan Website

2.9.1 Konsep Dasar Web

1. Pengertian Web

Menurut Master.com, (2012:5) situs *web* (bahasa inggris: *web site*) atau sering disingkat dengan istilah situs. Situs adalah sejumlah halaman *web* yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video, atau jenis-jenis berkas lainnya.

Menurut Rohi Abdulloh, (2016:1) *website* atau disingkat *web*, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri atas beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa teks, gambar, video, audio dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

Menurut Sholechul Aziz, (2013:25) sering disebut “the WEB”/”W3”, merupakan sistem dalam internet yang memiliki fasilitas pencarian dan pemberian informasi yang cepat dengan menggunakan teknologi *hypertext*.

Sebutan *World Wide Web* (*Web* = jaring laba-laba) sangat tepat untuk menggambarkan struktur data pada jaringan INTERNET.

Menurut Sidik & Pohan (2010), *World Wide Web*, lebih dikenal dengan *web*, merupakan salah satu

layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. Web menggunakan *protocol* yang disebut HTTP (*HyperText Transfer Protocol*) yang berjalan dengan TCP/IP. Dengan menggunakan *HyperText*, pemakai dapat melompat dari suatu dokumen ke dokumen lain dengan mudah, dengan cukup mengklik *text-text* pada web juga telah di kembangkan lebih jauh menjadi *HyperMedia*. Dengan menggunakan pendekatan *HyperMedia*, tidak hanya *text* yang dapat dikaitkan, melainkan juga gambar, suara, dan bahkan video. Beberapa istilah yang berkaitan dengan web :

a. Website

Komputer yang dihubungkan ke internet yang terdiri dari *hypermedia* dan dapat diakses dari berbagai *computer* yang ada dalam suatu jaringan melalui *hypertext link*.

b. Hypertext Link

Penunjuk beberapa text atau grafik yang digunakan untuk mengakses *hypertext* yang disimpan dalam website.

Web Page File hypermedia yang disimpan pada alamat *website*.

c. Home Page

Halaman pertama dari *website*.

d. URL (*Uniform Resource Locator*)

Merupakan singkatan dari *Uniform Resource Locator* yang digunakan untuk merujuk alamat *webpage*.

e. Protokol

Kumpulan dari berbagai standar yang mengatur komunikasi data. HTTP merupakan *protocol* untuk *hypertext*, kepanjangan dari *hypertext transport protocol*. Protokol umum lainnya pada web adalah FTP (*File Transfer Protocol*).

f. Domain Name

Alamat *website* dimana web disimpan.

g. Path

Direktori atau subdirektori tertentu dan *file* pada *website*, HTML, atau HTM merupakan sisipan kode program yang merancang *file hypertext*.

h. Browser

Perangkat Lunak yang digunakan untuk mencari dan membaca *file* pada internet yang ditulis dalam *hypertext markup language*.

2. Jenis-jenis Web

Menurut Rahmat Hidayat (2010:3). Jenis-jenis web berdasarkan sifat atau *style*-nya sebagai berikut:

a. Website Dinamis

Merupakan sebuah *website* yang menyediakan *content* atau isi yang selalu berubah ubah setiap saat. Bahasa pemrograman yang digunakan antara lain PHP, ASP, NET dan memanfaatkan *database* MYSQL atau MS SQL. Misalnya *website* www.artikel-it.com, www.detik.com, www.technomobile.co.cc, www.polinpdg.ac.id dan lain-lain.

b. Website Statis

Merupakan *website* yang *content*-nya sangat jarang diubah. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah HTML dan belum memanfaatkan *database*. Misalnya: *web profile* organisasi dan lain-lain.

2.9.2 Hosting

Hosting (disebut juga *Web Hosting* / sewa *hosting*) adalah penyewaan tempat untuk menampung data-data yang diperlukan oleh sebuah *website* dan sehingga dapat di akses lewat internet. Data disini dapat berupa *file*, gambar, *email*, aplikasi/program/*script* dan *database*. Muhammad Nugi Abdiansyah (2018:10)

2.9.3 Domain

Menurut Muhammad Nugi Abdiansyah (2018:6) Nama *domain* (*domain name*) adalah nama unik yang



diberikan untuk mengidentifikasi nama *server* komputer seperti *web server* atau *email server* di jaringan komputer ataupun internet.

Nama *domain* berfungsi mempermudah pengguna di internet untuk melakukan akses ke *server* dan mengingat *server* yang dikunjungi dibandingkan harus mengenal deretan nomor atau yang dikenal IP *address* nama *domain* juga dikenal sebagai sebuah kesatuan dari sebuah situs *web*.

1. Domain Level tinggi atau GTLD (Generic Top Level Domain)

Domain ini sebenarnya milik Amerika, namun karena sering digunakan, terlihat seperti *domain standart* untuk alamat internet.

Sebagian besar pengguna internet lebih menyukai penggunaan *Domain Level Tinggi* ini. Setiap orang boleh memiliki *Domain* ini tanpa perlu persyaratan yang rumit kecuali *domain .edu*, *.mil*, *.travel*

Contoh *Domain Level tinggi/GTLD*:

- .com*: digunakan untuk kepentingan komersil atau perusahaan
- .net*: digunakan untuk kepentingan *Network* infrastruktur.
- .org*: digunakan untuk kepentingan organisasi.
- .info*: digunakan untuk kepentingan informasional *website*.
- .name*: digunakan untuk kepentingan keluarga atau *personal*.
- .edu*: digunakan untuk kepentingan *Website* pendidikan, terbatas hanya untuk pendidikan.
- .mil*: digunakan untuk kepentingan *Website* angkatan bersenjata Amerika, terbatas hanya untuk Militer.
- .biz*: digunakan untuk kepentingan bisnis

- .tv*: digunakan untuk *Entertainment* seperti televisi, radio, majalah
- .travel*: digunakan untuk bisnis pariwisata.
- .xxx*: diajukan untuk Pronografi (masih di ajukan)

2. ccTLD's (Country Coded Top Level Domains)

Domain yang disediakan untuk masing-masing negara seperti:

- Indonesia menggunakan *.id*
 - Singapura menggunakan *.sg*
 - Malaysia menggunakan *.my*
- Untuk Indonesia terbagi menjadi beberapa *sub domain* seperti:
- .or.id* : untuk organisasi
 - .co.id* : untuk komersial
 - .go.id* : untuk pemerintahan
 - .ac.id* : pendidikan tinggi
 - .sch.id* : untuk sekolah
 - .net.id* : internet *provider*
 - .web.id* : digunakan untuk umum

2.9.4 DNS

Menurut Muhammad Nugi Abdiansyah (2018:11) *Domain Name System* (DNS) merupakan sistem berbentuk *database* terdistribusi yang akan memetakan/mengkonversikan nama *host/mesin/domain* ke alamat IP (*Internet Protocol*) dan sebaliknya.

1. Cara kerja DNS

DNS menggunakan relasi *Client – Server* untuk resolusi nama. Pada saat *client* mencari satu *host*, maka ia akan mengirimkan *query* ke *server* DNS. *Query* adalah satu permintaan untuk resolusi nama yang dikirimkan ke *server* DNS.

- Pada komputer *client*, sebuah program aplikasi misalnya *http*, meminta pemetaan IP *Address* (*forward lookup query*), sebuah program aplikasi pada *host* yang mengakses *domain system* disebut sebagai *resolver*, *resolver* menghubungi DNS *server*, yang biasa disebut *name server*.



- b. *Name server* mengecek ke *local database*, jika ditemukan, *name server* mengembalikan *IP Address* ke *resolver* jika tidak ditemukan akan meneruskan *query* tersebut ke *name server root server*.
- c. Terakhir barulah si *client* bisa secara langsung menghubungi sebuah *website/server* yang diminta dengan menggunakan *IP Address* yang diberikan oleh *DNS server*.

2.9.5 HTML

Menurut TIM EMS, (2016:2) HTML adalah singkatan dari *Hyper Text Markup Language*. Bahasa pemrograman ini terdiri dari tag dan aturan-aturan yang memungkinkan anda membuat dokumen *hypertext*. Halama *web* adalah dokumen *hypertext*.

Menurut Rohi Abdullah (2016:2) HTML singkatan dari *Hyper Text Markup Language*, yaitu skrip yang berupa *tag-tag* untuk membuat dan mengatur struktur *website*.

2.9.6 CSS

Menurut Yudho Yudhanto & Helmi Adi Prasetyo, (2018:4) CSS atau *Cascading Stylesheet*, yaitu bahasa yang digunakan untuk format HTML agar menjadi lebih bagus dan efektif dalam tampilan.

2.9.7 XAMPP

Menurut Sutanto dan Hermawan Ery, (2014:72) *XAMPP* merupakan singkatan dari X (empat operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP*, dan *Perl*. *XAMPP* merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak kedalam satu buah paket. Dalam paketnya sudah terdapat *Apache* (web server), *MySQL* (database), *PHP* (*server side scripting*), *Perl*, *FTP server*, *PhpMyAdmin* dan berbagai pustaka bantu lainnya.

Menurut Yudho Yudhanto & Helmi Adi Prasetyo, (2018:14) *XAMPP* adalah aplikasi kompilasi program aplikasi gratis terfavorit di kalangan *developer/programmer* yang berguna

untuk pengembangan *website* berbasis *PHP* dan *MySQL*.

Menurut Wardana, (2010:8), “*Xampp* adalah paket *software* yang di dalamnya sudah terkandung *Web Server Apache*, *database MySQL* dan *PHP Interpreter*”.

1. Apache Webserver

Menurut Yudho Yudhanto & Helmi Adi Prasetyo, (2018:12) *Apache Webserver* adalah layanan *webserver* yang saat ini paling populer digunakan. *Apache* atau terkadang disebut dengan *Apache Tomcat* memiliki dukungan dari pengembang *open source* dan mempunyai komunitas yang mampu menjadikannya raja dari *webserver* lain. Selain dapat disesuaikan dengan kebutuhan sistem, *Apache* dikenal kompatibel dengan berbagai sistem.

2. MySQL

Menurut Wahana Komputer, (2006:1) *Database MySQL* merupakan sistem manajemen basis data *SQL* yang sangat terkenal dan bersifat *open source*. *MySQL* merupakan sistem manajemen database. *Database* merupakan struktur dari penyimpanan data. Untuk menambah, mengakses, dan memproses data yang disimpan dalam sebuah *database* komputer maka diperlukan sistem manajemen database seperti *MySQL Server*.

Menurut Yudho Yudhanto & Helmi Adi Prasetyo, (2018:13) *MySQL* yang merupakan singkatan dari “*My Structured Query Language*” adalah database yang paling favorit saat ini. Program ini berjalan sebagai server yang menyediakan *multi-user*, mengakses ke sejumlah *database* baik *multithread* maupun *multi-user*, dan telah diinstal oleh sekitar 6 juta kali di seluruh dunia.

3. PHP

Menurut Rohi Abdulloh, (2016:3), *PHP* singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan *server-side programming*, yaitu bahasa

pemrograman yang diproses di sisi server. Fungsi utama PHP dalam membangun *website* adalah untuk melakukan pengolahan data pada *database*. Data *website* akan dimasukan ke *database*, diedit, dihapus dan ditampilkan pada *website* yang diatur oleh PHP.

Menurut Abdul Kadir, (2001:1) PHP singkatan dari *Hypertext preprocessor*. Ia merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses di server. Menurut M.syafii, (2005:1) PHP/FI merupakan akronim dari *Personal Home Page/Forms Interpreter*.

4. PHP MyAdmin

Menurut M.Syafii, (2005:27) PHP *MyAdmin* adalah sebuah aplikasi berbasis *web* yang mempermudah *user* dalam melakukan administrasi terhadap MySQL. Menurut Arief Php *MyAdmin* (2011:429) adalah “ salah satu aplikasi berbasis GUI (*Graphical User Interface*) yang digunakan untuk mengelola database MySQL”.

Menurut Buana I Komang Setia, (2014:2) phpMyAdmin adalah salah satu aplikasi yang digunakan untuk memudahkan dalam melakukan pengelolaan *database* MySQL. phpMyAdmin merupakan aplikasi *web* yang bersifat *opensource*.

2.9.8 Sublime Text 3

Menurut Farid, Miftah (2015:3) *Sublime text* adalah teks *editor* berbasis *Python*, sebuah teks *editor* yang elegan, kaya fitur, *cross platform*, mudah dan simpel yang cukup terkenal di kalangan *developer* (pengembang), penulis dan desainer. Para *programmer* biasanya menggunakan *sublime text* untuk menyunting *source code* yang sedang ia kerjakan. Sampai saat ini *sublime text* sudah mencapai versi 3”.

2.9.9 Framework

Menurut Yudho Yudhanto & Helmi Adi Prasetyo, (2018:8) *Framework* adalah kerangka kerja. *Framework* juga dapat diartikan sebagai kumpulan *script* (terutama *class* dan

function) yang dapat membantu *developer/programmer* dalam menangani berbagai masalah-masalah dalam pemrograman, seperti koneksi ke *database*, pemanggilan *variabel*, *file*, dan lain-lain sehingga pekerjaan *developer* lebih fokus dan lebih cepat dalam membangun aplikasi.

2.9.10 Codeigniter

Subagia Anton. (2018:1) *Codeigniter* merupakan sebuah *web framework* yang dikembangkan oleh Rick Ellis dari Ellis lab. Codeigniter dirancang untuk menjadi sebuah *web framework* yang ringan dan mudah untuk digunakan. Bahkan pengakuan dari Rasmus Lerdorf, sang pencipta bahasa pemrograman PHP mengatakan bahwa *Codeigniter* merupakan *web framework* yang mudah, cepat dan handal.

2.9.11 Bootstrap

Bootstrap merupakan salah satu kerangka kerja (*framework*) untuk membantu pengembangan *web* dengan menggunakan HTML, CSS, dan *JavaScript* pada sisi front-end *web*. *Framework* dirancang mampu mendesain halaman *web* secara *responsive*. *Bootstrap* bersifat *Open Source* dan menggunakan *library dependency* seperti HTML5, CSS3, dan *jQuery* (Muhammad Adri, 2018).

III. METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Tempat/Lokasi Penelitian

Universitas Parna Raya, Kota Manado, Sulawesi Utara



Gambar 1. Lokasi Penelitian.

b. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan selama tiga bulan mulai Agustus 2020 s/d Oktober 2020. Dimulai dari seminar proposal,



pengumpulan data, analisis data, desain sistem, pembuatan program, dan skripsi.

Tabel 1. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Agustus 2020				September 2020				Oktober 2020				November 2020				Desember 2020			
	Jadwal Minggu	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data																				
2	Analisa Sistem																				
3	Desain Sistem																				
4	Pembuatan Program																				
5	Seminar Hasil																				

3.2 Sumber Data

Saya penulis melakukan identifikasi sistem dan kemudian menyusun alur perancangan sistem dalam proses pengumpulan data seperti informasi penmanfaatan barang yang sudah tidak di pakai lagi dan bisa di jual kembali agar supaya menghasilkan uang. Sistem ini akan dibuat bertempat di Universitas Parna Raya Manado.

Setelah Proses diatas berjalan dengan baik, saya penulis merancang sebuah Sistem Informasi Jasa Penitipan Barang Menggunakan Website di SULUT, dan penulis mengambil sumber data dan informasi sebagian besar merupakan data sekunder yang merupakan data yang sudah di olah, contohnya seperti pembuatan *website* yang informasinya di ambil dari internet, dan pengertian-pengertian atau istilah-istilah yang dipakai dalam sistem penulisan skripsi yang di ambil dari buku” dan dari *website*.

3.3 Metode dan Pendekatan Penelitian

3.3.1 Metode Penelitian

Metode *Action Research* yaitu peneliti selama melakukan kegiatan magang yang berlangsung di Universitas Parna Raya Manado, peneliti melihat bahwa orang-orang di sekitar kurang memanfaatkan barang yang sudah tidak di pakai lagi, sebenarnya masih bisa di gunakan oleh orang lain dengan demikian peneliti merancang sebuah situs jasa titipan barang berbasis *website* di kota Manado.

3.3.2 Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini Peneliti menggunakan Pendekatan Kualitatif dimana peneliti melakukan analisa sistem yang akan dibuat, dan mengetahui situasi di sekitar kampus Universitas Parna Raya sehingga hasil penelitian bisa memberikan makna yang jelas. Penelitian ini dilakukan tidak didasarkan pada hasil analisa data statistik (angka). Pendekatan kualitatif ini fokus pada peneliti yang di tinjau langsung pada proses perancangan *website* untuk mendapatkan hasil yang baik.

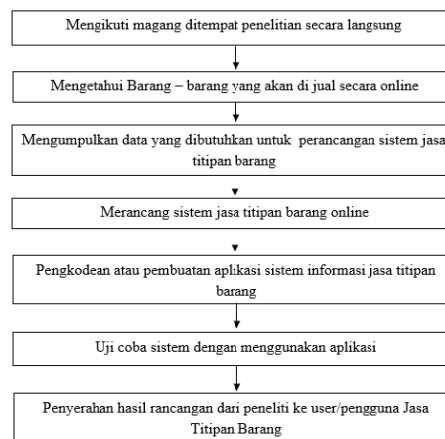
3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data antara lain:

➤ Observasi

Pada tahapan ini diadakan kegiatan pengamatan mengenai struktur dan navigasi *website* yang akan dibangun, agar dapat menjadi *website* yang *user friendly*.

3.5 Alur Kerja / Kerangka Konseptual



3.6 Alat, Bahan, dan Anggaran Biaya

3.6.1 Perangkat Lunak :

- Windows 10 Pro 64-bit
- Xampp
- Sublime Text 3.0

3.6.2 Perangkat Keras

- Laptop :
 - Processor : AMD A10-7300 Radeon, 10 Compute Cores 4C+6G (4CPUs), ~1.9GHz
 - RAM : 4.0 GB
 - System type : 64-bit Operating System, x64-based processor
- Mouse



3.6.3 Biaya

Pembelian *Hosting* dan *Domain*
di www.hostinger.co.id/

Web Hosting Premium 12 Bulan (1 Tahun)	
Web Hosting Premium	Rp.281.868
Premium Email	Rp.0
Backup Mingguan	Rp.0
Pajak dan Biaya Tambahan	Rp.0
Total	Rp.281.868

Tabel 2. Pembelian *Hosting/Domain*

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan Sistem Informasi Jasa Titipan Barang di Sulut yang dibuat untuk mempermudah penjual untuk melakukan penjualan dan memberikan informasi kepada pembeli sehingga dapat melakukan transaksi dengan cara transfer ke nomor rekening Universitas Parna Raya. Berikut dibawah ini beberapa fungsi yang dibutuhkan yaitu:

1. *Home* menggambarkan menu awal pada *website* OLMAN.
2. *Shop* menggambarkan informasi kategori barang dan harga.
Antara lain :
 - a. Dapur
 - b. Elektronik
 - c. Fashion Pria
 - d. Fashion Wanita
 - e. Handphone & Tablet
 - f. Kamera
 - g. Komputer & Laptop
 - h. Olahraga
 - i. Otomotif
3. *Member* merupakan penjual yang akan menitipkan barangnya di *website* Olman untuk di jual, berikut cara pendaftarannya :
 - a. Klik *sign up* di menu *member* untuk melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu, silahkan masukan data berikut :
 - *Full Name* / Nama Lengkap
 - *E-mail* / bolungbryan@gmail.com

- *Password* / Kata Sandi
 - *Address* / Alamat
 - *Phone Number* / Nomor HP
- b. Selesai mengisi semua data di atas, kemudian klik menu *Register My Account*
 - c. Akan muncul tampilan pendaftaran sukses, silahkan *login*
 - d. Setelah *login* akan muncul tampilan *login* sukses
 - e. *Login* selesai, akan muncul tampilan riwayat belanja dan keterangan jika pembayaran dikonfirmasi LUNAS maka akun telah AKTIF silahkan *login* kembali jika belum, untuk menampilkan menu *panel*
 - f. Kemudian klik menu Jastip yang ada pada menu *Member*
 - g. Pilih waktu penitipan barang, kemudian klik logo keranjang
 - h. Akan muncul tampilan konfirmasi pembayaran, dan klik menu *Checkout*
 - i. Kemudian akan muncul tampilan *input* pembayaran jika sudah di bayar dengan mengisi data berikut:
 - Nama Penyetor
 - Nama Bank
 - Jumlah Pembayaran
 - *Upload* foto bukti transfer
 - j. Jika sudah, silahkan klik menu kirim
 - k. Kemudian admin akan memproses pembayaran tersebut dan akan mengaktifkan akun tersebut
 - l. Silahkan *login* kembali, untuk menampilkan menu *Panel* yaitu untuk mengupload barang yang akan di jual, dan akan di tampilkan di halaman *website* oleh *admin*
 - m. Kemudian akan muncul tampilan Data Produk, silahkan *upload* barang dan harga yang akan dijual sesuai dengan keterangan produk sebagai berikut :
 - Nama Produk



- Keterangan Produk
- Kategori Produk sesuai dengan menu yang ada
- Ukuran Produk
- Berat Produk
- Harga Produk
- Jumlah Produk
- n. Jika sudah di *upload*, pihak *admin* akan memproses data tersebut sesuai dengan keterangan yang di kirim dan akan mengupload barang tersebut di halaman *website* Olman
- o. Selesai, silahkan *logout*

Tabel 4. Pembelian jasa titip

No	Nama	Tanggal pembelian	Status	Tipe	Total
1	Brian Bolung	2020-12-09	Lunas	Short – 2 Minggu	Rp.65.000
2	Ronaldo Wati	2020-12-09	Lunas	Medium – 3 Minggu	Rp.105.000
3	Lionel Messi	2020-12-09	Lunas	Long – 1 Bulan	Rp.150.000

4. *Costumer* merupakan pelanggan yang akan melakukan pembelian di *website* Olman, berikut cara pendaftarannya :
 - a. Klik *sign up* di menu *costumer* untuk melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu, silahkan memasukkan data berikut :
 - *Full Name* / Nama Lengkap
 - *E-mail* / bryanbolung@gmail.com
 - *Password* / Kata Sandi
 - *Address* / Alamat
 - *Phone Number* / Nomor HP
 - b. Selesai mengisi semua data di atas, kemudian klik menu *Register My Account*
 - c. Akan muncul tampilan pendaftaran sukses, silahkan *login*
 - d. Setelah *login*, akan muncul tampilan *login* sukses
 - e. *Login* selesai, silahkan melakukan pembelian
 - f. Pilih barang yang akan di beli sesuai dengan keinginan
 - g. Kemudian klik logo keranjang untuk membeli barang tersebut

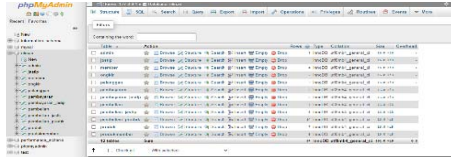
- h. Pilih jumlah barang yang akan di beli, dan selanjutnya klik *Add to cart*
- i. Kemudian barang dan harga akan muncul tampilan di menu keranjang,
- j. Di menu keranjang ada dua menu yaitu menu *Continue Shopping* dan *Procced To Checkout*
- k. Menu *Continue Shopping* yaitu kalau ingin melanjutkan belanja
- l. Menu *Procced To Checkout* yaitu proses untuk melakukan pembayaran, akan muncul nota yang di dalamnya pelanggan harus mengisi kembali alamat lengkap dan memilih biaya pengiriman dalam kota atau diluar kota Manado
- m. Kemudian klik menu *Checkout* dan muncul keterangan pembelian sukses, dan kemudian akan muncul nota yang harus di bayar
- n. Kemudian klik menu *History* yang ada pada menu *Costumer* untuk *input* pembayaran
- o. Jika sudah bayar, silahkan konfirmasi pembayaran dengan mengisi data berikut :
 - Nama Penyetor
 - Nama Bank
 - Jumlah Pembayaran
 - *Upload* Foto, bukti transfer antar bank
- p. Jika sudah, silahkan klik menu kirim.
- q. Kemudian *admin* akan proses, dan melakukan pengiriman barang sesuai dengan alamat pelanggan.
5. *Contact* merupakan cara pelanggan untuk berkomunikasi dengan admin.
6. *Login* admin yaitu cara admin untuk mengontrol dan mengupdate barang, serta melihat informasi pesanan yang sudah di pesan oleh pelanggan yang telah menjadi member.



4.2 Struktur Data Model

Struktur data model ini dibuat untuk menyimpan data Sistem Informasi Jasa Penitipan Barang Online Berbasis *website* di Sulut dalam bentuk tabel sebagai penyimpanan data.

4.2.1 Tabel Menu Utama



Gambar 2. Tabel Menu Utama

Tabel menu gambar di atas berfungsi menampilkan menu utama pada *website* seperti beranda. Beranda, Tentang kami, Produk, Member, Pelanggan, dan Log in admin.

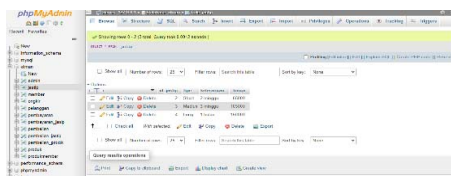
4.2.2 Tabel Ubah Password Admin



Gambar 3. Tabel Ubah Password

Tabel *sub menu* di atas berfungsi jika *admin* ingin mengganti *password* *admin* baru.

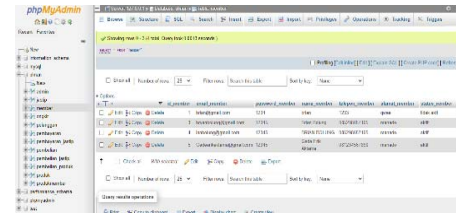
4.2.3 Tabel Jastip



Gambar 4. Tabel Jastip

Tabel *sub menu* di atas berfungsi untuk jangka waktu jasa penitipan barang, yang akan di titipkan oleh *member*.

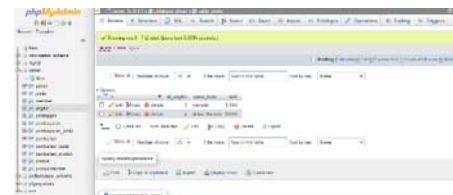
4.2.4 Tabel Member



Gambar 5. Tabel Member

Tabel *sub menu* di atas berfungsi untuk mengedit daftar member yang akan melakukan penitipan barang di *jastip* olman.

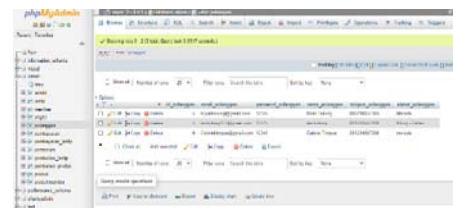
4.2.5 Tabel Ongkir



Gambar 6. Tabel Ongkir

Tabel *sub menu* di atas berfungsi untuk mengedit ongkos kirim barang yang merupakan biaya yang akan dikirim ke alamat sesuai data.

4.2.6 Tabel Pelanggan



Gambar 7. Tabel Pelanggan

Tabel *sub menu* di atas berfungsi untuk mengedit daftar pelanggan yang sudah terdaftar di *website* olman.

4.2.7 Tabel Pembayaran

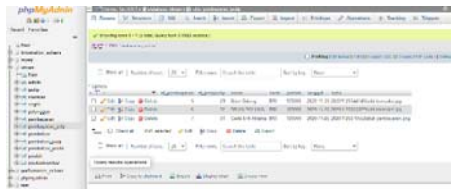


Gambar 8. Tabel Pembayaran



Tabel *sub menu* di atas menampilkan adanya transaksi pembayaran yang sudah diproses dengan pengiriman bukti transaksi melalui rekening *bank*.

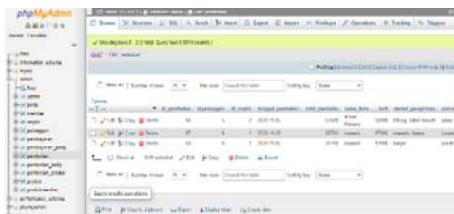
4.2.8 Tabel Pembayaran Jastip



Gambar 9. Tabel Pembayaran Jastip

Tabel *sub menu* di atas menampilkan adanya transaksi pembayaran jastip yang sudah diproses dengan pengiriman bukti transaksi melalui rekening *bank*.

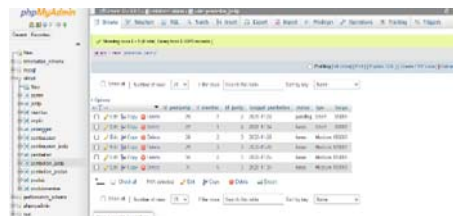
4.2.9 Tabel Pembelian



Gambar 10. Tabel Pembelian

Tabel *sub menu* menampilkan informasi mengenai pelanggan yang sudah melakukan transaksi barang yang tampil pada halaman *admin*.

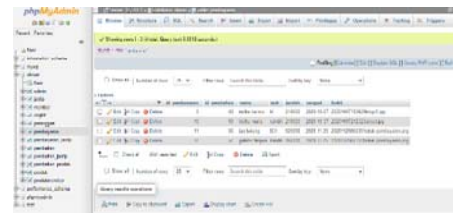
4.2.10 Tabel Pembelian Jastip



Gambar 11. Tabel Pembelian Jastip

Tabel *sub menu* menampilkan informasi mengenai member yang sudah melakukan transaksi jastip yang tampil pada halaman *admin*.

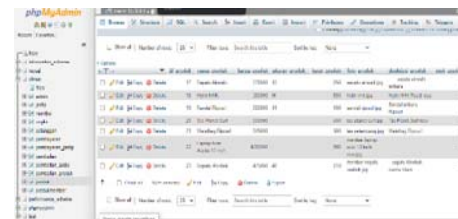
4.2.11 Tabel Pembelian Produk



Gambar 12. Tabel Pembelian Produk

Tabel *sub menu* di atas menampilkan adanya data pembelian barang yang dilakukan oleh pelanggan.

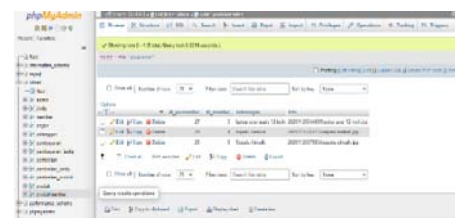
4.2.12 Tabel Produk



Gambar 13. Tabel Produk

Tabel Produk merupakan barang-barang yang dijual pada *website* dengan data berupa *id_pembelian_produk*, *id_pembelian*, *id_produk*, jumlah, nama, harga, ukuran, berat.

4.2.13 Tabel Produk Member

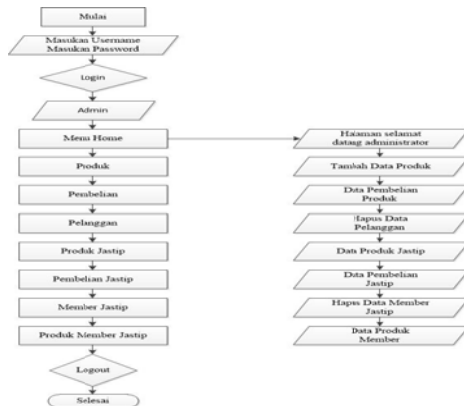


Gambar 14. Tabel Produk Member

Tabel Produk *Member* merupakan barang yang di *input member* ke halaman *admin*.

4.3 Flowchart Sistem

4.3.1 Sistem Administrator



Gambar 14. Flowchart Sistem Admin

Flowchart sistem administrator merupakan alur kerja admin yang digambarkan sebagai *flowchart*, dengan proses sebagai berikut :

- Admin dijalankan maka program akan menampilkan *username* dan *password*.
- Kemudian *login* sukses maka admin akan mendapatkan pemberitahuan member pembelian *jastip* serta melakukan pengaktifan akun, menambah dan menghapus produk *jastip* member, dan juga mendapatkan pemberitahuan pembelian.
- Silahkan keluar jika pekerjaan admin sudah selesai dalam mengaktifkan akun member, menginput barang member, menambah barang, dan mengecek data pembelian.

4.3.2 Sistem Jastip



Gambar 15. Flowchart Sistem Jastip

Flowchart Sistem Jastip bertujuan untuk mengetahui proses terjadinya alur kerja sistem, adapun 2 sistem yaitu Member sebagai penjual dan Pelanggan sebagai pembeli.

1. Sistem Member

- Member membeli biaya *jastip*, kemudian masuk kedalam menu keranjang belanja dan selanjutnya member melakukan *checkout*
- Jika sudah melakukan *checkout* maka akan di tampilkan detail pembelian *jastip* yang di beli oleh member.
- Selanjutnya member melakukan konfirmasi pembayaran di menu *history*.
- Jika sudah maka member akan melakukan pembayaran sesuai dengan detail pembelian *jastip* dan mengirim bukti pembayaran melalui rekening bank.
- Jika admin menerima bukti pembayaran yang sudah dikirim maka admin akan mengubah status menjadi lunas, dan akan mengaktifkan akun agar supaya menu panel akan muncul untuk bisa mengupload barang yang ingin di jual, jika sudah selesai proses berakhir.

2. Sistem Pelanggan

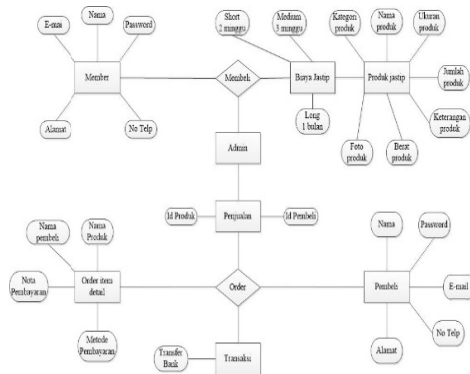
- Pelanggan memesan barang, dan barang tersebut masuk dalam keranjang belanjaan. Kemudian pelanggan melakukan *checkout* untuk mengisi data lengkap yaitu alamat, nomor telepon, dan via pengiriman. Kemudian pembelian berhasil.
- Selanjutnya akan ditampilkan detail pembelian dari pesanan yang dibeli oleh pelanggan.
- Kemudian pelanggan akan melakukan konfirmasi pembayaran di menu *history*.
- Sebelumnya pelanggan sudah pastikan sudah terhubung sebagai akun.
- Jika sudah, pelanggan akan melakukan pembayaran sesuai dengan detail pesanan dan mengirim

bukti pembayaran melalui rekening bank.

- f. Jika admin menerima bukti pembayaran yang sudah dikirim maka selanjutnya admin mengubah status menjadi lunas dan pengiriman dilakukan sesuai dengan pesanan pelanggan.
- g. Selanjutnya admin melakukan pengiriman barang, dan pelanggan sudah menerima barang yang di pesan. Jika sudah selesai maka proses berakhir.

4.4 Desain Logika

4.4.1 ERD (Entity Relationship Diagram)



Gambar 16. ERD (Entity Relationship Diagram)

4.4.2 Context Diagram



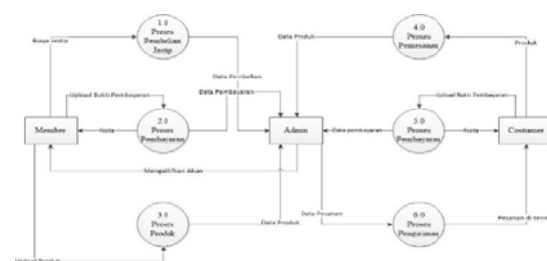
Gambar 17. Context Diagram

Dari gambar diagram konteks di atas ada 2 sistem yaitu sistem member dan sistem penjualan dapat di jelaskan sebagai berikut :

1. Penjual membeli biaya jastip sesuai dengan informasi jastip
2. Melakukan pembayaran, dan admin mengkonfirmasi pembayaran lunas
3. Kemudian admin melakukan pengaktifan akun dan member mengupload barang yang ingin di jual

4. Langkah selanjutnya admin mengupload data barang member untuk di tampilkan di *website* untuk di jual
5. Kemudian pembeli melakukan pembelian barang yang di inginkan di *website*
6. Pembeli memasukan data seperti nama, alamat, no telepon, dan melihat informasi barang
7. Kemudian admin akan menampilkan informasi pembayaran
8. Pembeli melakukan pembayaran, dan mengirim bukti pembayaran
9. Admin mengkonfirmasi pembayaran lunas, dan melakukan proses pengiriman barang sesuai dengan alamat pembeli.

4.4.3 DFD (Data Flow Diagram)



Gambar 18. DFD (Data Flow Diagram)

Dari gambar DFD di atas dapat di jelaskan sebagai berikut:

1. Member membeli jastip kemudian data pembelian masuk ke admin
2. Member melakukan pembayaran sesuai dengan nota pembayaran, mengupload bukti pembayaran, dan data pembayaran masuk ke admin kemudian admin akan memproses data tersebut dan mengaktifkan akun agar bisa mengupload produk.
3. Setelah akun di aktifkan oleh admin, member sudah bisa mengupload produk yang di inginkan, dan data produk tersebut masuk ke admin, kemudian admin akan memproses dan admin akan mengupload produk ke *Web jastip Olman*.
4. Selanjutnya *Costumer* melakukan pembelian produk, dan data produk yang di pesan masuk ke admin
5. Kemudian *costumer* melakukan pembayaran sesuai dengan nota pembayaran, mengupload bukti pembayaran, dan admin menerima data pembayaran tersebut

6. Selanjutnya admin akan membuat data pesanan, dan memproses untuk melakukan pengiriman produk, setelah itu produk di terima oleh *costumer*.

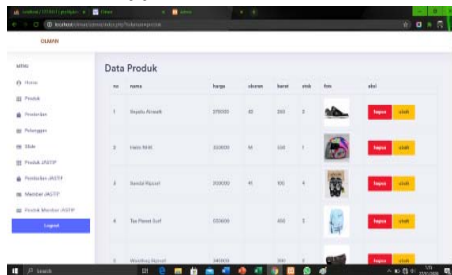
4.5 Proses Sistem Administrator

Pada pembahasan ini proses *sistem administrator* akan menjelaskan bagaimana program aplikasi ini dijalankan secara detail agar admin mengerti pada saat menjalankannya sebagai berikut :

1. Proses Login Admin

Proses *login admin* hanya bisa diakses oleh *admin*. Dalam proses ini terlebih dahulu *admin* harus *input username* dan *password* kemudian klik tombol *login*. Jika *username* yang di *input* salah maka akan di tampilkan perintah *login* gagal. *Username* dan *password* anda tidak benar, ulangi *login*. Dengan

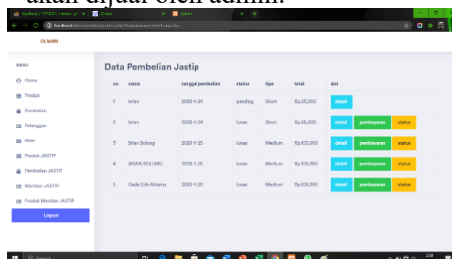
begitu maka *admin* harus mengisi kembali *username* dengan *password* dengan benar. Jika sudah memasukkan *password* dan *username* yang sesuai dan benar, maka *admin* dapat masuk ke halaman *admin*.



Gambar 19. Proses Login Admin

2. Tambah Produk

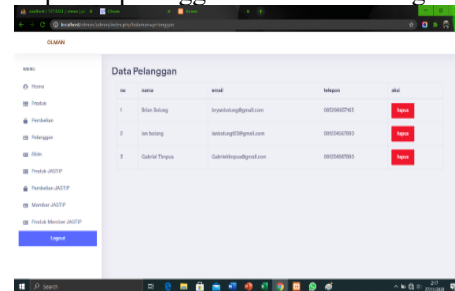
Pada menu tambah produk menampilkan barang atau produk yang akan dijual oleh admin.



Gambar 20. Tambah Produk

3. Tampilan Data Pembelian

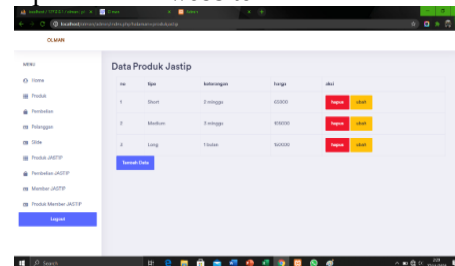
Pada Data Pembelian ini menampilkan pesanan yang masuk apabila pelanggan memesan barang.



Gambar 21. Tampilan Data Pembelian

4. Tampilan Data Pelanggan

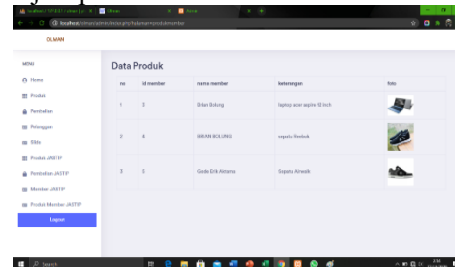
Menu pelanggan menampilkan akun yang mendaftar dan sudah melakukan pembelian di *website Olman*.



Gambar 22. Tampilan Pelanggan

5. Tampilan Produk Jastip

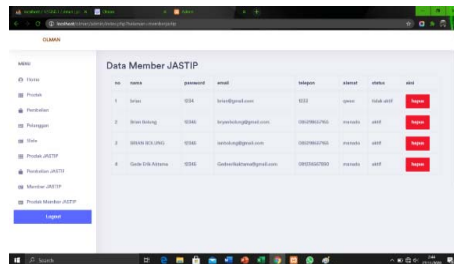
Pada data Produk Jastip ini Menampilkan jangka waktu penitipan barang yang di lakukan oleh member *jastip*.



Gambar 23. Tampilan Produk Jastip

6. Tampilan Pembelian Jastip

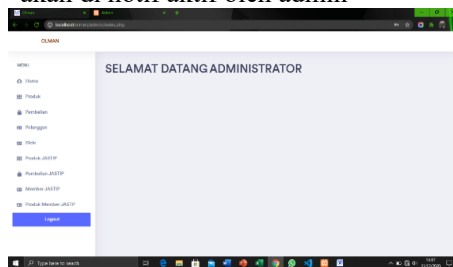
Tampilan ini menampilkan member *jastip* telah melakukan pembelian jangka waktu penitipan barang di *website Olman*.



Gambar 24. Tampilan Pembelian Jastip

7. Tampilan Member Jastip

Tampilan Data Member Jastip yang sudah melakukan Pembayaran jastip dan akan di notif aktif oleh admin



Gambar 25. Tampilan Member Jastip

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan Sistem Informasi Jasa Penitipan Barang di Sulut, dapat mempermudah masyarakat kota Manado melihat barang yang tersedia di Website dan dapat melakukan proses transaksi, dan dapat mempermudah pelanggan untuk mendapatkan informasi barang terbaru yang di titipkan.

5.2 Saran

Dalam hal ini pihak Admin harus diberikan informasi mengenai pengelolaan sistem ini, agar bisa di kelola dengan baik dan benar. Untuk menghasilkan keuntungan dari jasa penitipan barang, meningkatkan penjualan, dan menarik perhatian konsumen serta nantinya aplikasi ini bisa di kembangkan lagi dan di manfaatkan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Adri, Muhammad. 2018. *Bootstrap 4 – Designing Awesome Responsive Website*. Yogyakarta : ANDI

Abdullah, Rohi. 2016. *Easy & Simple Web Programming*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

Abdiansyah, Nugi Muhammad. 2018. *Manajemen Hosting Berbasis WHM/CPANEL*. Bekasi : PT Excellent Infotama Kreasindo.

Anonymous. 2016. *Definisi Pemasaran online Menurut Para Ahli Dan Saya* <http://deniawan27.blogspot.com/2016/10/a.html>.

Buana, I Komang Setia. 2014. *Jago Pemrograman PHP*. Jakarta:

Darmawan, Deni. 2013. *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya Offse.

Enterprise Jubilee. 2010. *Panduan Memilih Koneksi Internet untuk Pemula*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

Farid, Miftah. 2015. *Fitur Dahsyat Sublime Text 3*. Surabaya: LUG STIKOM.

Hartono, Bambang. 2013. *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*. Jakarta: Rineka Cipta

Hidayat, Rahmat. 2010. “Cara praktis membangun website gratis : pengertian website”.

Jakarta : PT Elex Media Komputindo Kompas, Gramedia.

Hutahaean, Jeperson. 2015. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.

Kadir, Abdul. 2001. *Dasar Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP*. Yogyakarta : Andi.

Master.com. 2012. *Sekali Baca Langsung Inget Membuat Website Gratis!! Dalam Sekejab Tanpa Guru*. Jakarta : Kuncikom.

Maniah. Dini Hamidini. 2017. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pembahasan Secara Praktis dengan Contoh Kasus*. Yogyakarta: Deepublish

M.syafii. 2005. *Aplikasi Database dengan PHP My SQL PostgreSQL Oracle*. Malang : Andi.

Mulyani Sri. 2016. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah*. Bandung : Abdi Sistematika.

Onno W. Purbo dan Aang Arif Wahyudi. 2001. *Mengenal E-Commerce*, Jakarta : PT Elex Media Komputindo.



- Rudyanto, M. Arief. 2011. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL*. Yogyakarta : Andi.
- Sholechul Aziz. 2013. *Gampang dan Gratis Membuat Website*. Jakarta : Kunci Komunikasi.
- Sidik, B. dan H. Pohan. 2010. *Pemrograman Web dengan HTML*. Bandung: Informatika.
- Sri Mulyani dan Tim. 2018. *Sistem Informasi Akuntansi Aplikasi di Sektor Publik*. Bandung : Unpad Press.
- Sutanto dan Ery Hermawan. 2014. *Panduan Aplikatif & (PAS) Sistem Informasi penjualan online untuk tugas akhir*. Semarang: wahana komputer.
- Subagia Anton. 2018. *Kolaborasi CodeIgniter dan Ajax dalam Perancangan CMS*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Sutarman. 2012. *Buku Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: BumiAksara.
- Suharso dan Retnoningsih Ana. 2014. *KBBI Pengertian Jasa Titipan*. Semarang: Widya Karya.
- Susanto Azhar. 2013. *Sistem Informasi Akuntansi*. Bandung: Lingga Jaya.
- TIM EMS. 2016. *All in one Programming*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Wahana Komputer. 2006. *Pengolahan Database dengan MySQL*. Semarang : Andi.
- Wardana. 2010. *Menjadi Master PHP Dengan Framework Codeigniter*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.