

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEBSITE PADA TOKO LEVEL KOMPUTER

Sriningsi Djaksamen

Jenny Palungsu, Abdul Latif Tasman

Universitas Parna Raya Manado

Jl. Sam Ratulangi 1 No 2-3 Manado Telp 0431-850677 Fax 0431-851308

Email : universitasparnaraya@gmail.com

Abstrak

Teknologi Internet merupakan media informasi yang sangat bermanfaat dalam penyebaran informasi. Semakin berkembangnya teknologi serta berbagai kemudahan yang diberikan oleh internet, transaksi penjualan dan pembelian pun juga banyak dilakukan secara online. Trend penjualan secara online disebut e-commerce yang telah menawarkan berbagai macam kemudahan dalam pemesanan dan transaksi pembelian barang.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk memudahkan toko level komputer dalam mempromosikan, menjual barang kepada konsumen secara online meningkatkan pelayanan kepada konsumen karena informasi dapat diperoleh dengan cepat dan tepat. Penelitian ini menggunakan metode *action research* yaitu peneliti melakukan pengumpulan data, merancang sistem, pengkodean atau pembuatan aplikasi, uji coba sistem, dan maintenance.

Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi online pada Toko level komputer yang dapat mempermudah dan mempercepat proses transaksi, aplikasi ini juga dapat membantu pemilik toko untuk memantau perkembangan toko dengan mudah.

Kata Kunci: Sistem, Web, Aplikasi Online, Toko Level Komputer.

Abstract

Internet technology is a very useful information medium in disseminating information. With the development of technology and the various conveniences provided by the internet, many sales and purchase transactions are also carried out online. The trend of online sales is called e-commerce which has offered various kinds of convenience in ordering and purchasing goods.

The purpose of this research is to facilitate computer-level stores in promoting, selling goods to consumers online and improving services to consumers because information can be obtained quickly and precisely. This study uses action research methods, namely researchers collect data, design systems, coding or making applications, system trials, and maintenance.

The result of this research is an online application at the Computer Level Store that can simplify and speed up the transaction process, this application can also help shop owners to monitor store developments easily.

Keywords: System, Web, Online Application, Computer Level Store.

I. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Komputer merupakan salah satu teknologi yang memiliki perkembangan yang cukup drastis. Komputer yang muncul pada awal abad ke-19 pada tahun 1822, merupakan komputer berteknologi stand alone sampai komputer sekarang yang mampu berinteraksi satu sama lain, sehingga mampu berbagi data. Seiring perkembangan komputer, berkembang pula teknologinya yaitu adanya "computer networking" dan diimplementasikan dalam sebuah jaringan yang disebut internet. Komputer dengan internet mampu melakukan browser data-data di seluruh dunia didukung dengan web page yang sekarang digunakan sebagai penyedia informasi di internet.

Perkembangan ini pelaku ekonomi pun berinovasi untuk semakin unggul dengan persaingan yang semakin hari semakin ketat, sehingga teknologi web yang ada diinternet memiliki peranan yang sangat penting, untuk mempermudah pelaku ekonomi bangsa pasar dengan cara yang lebih mudah, murah dan tidak dibatasi geografi, dengan begitu banyak pengguna internet dan juga gadget-gadget yang semakin beredar di semua kalangan, sehingga membuat banyak bermuculan kegiatan jual beli barang dan jasa di lakukan secara elektronik melalui jaringan internet yang dapat di akses kapan saja dengan tidak ada batas waktu.

Pada toko level komputer, saat ini masih menggunakan penjualan secara manual (face to face) oleh sebab itu penjualannya tidak

maksimal karena hanya melayani area toko itu berada dan pada saat toko level komputer sedang buka.

Melihat beberapa tahun ini perkembangan pembelian dan penjualan barang secara online di kota manado sangat pesat, untuk itu penulis melihat peluang ini bisa di manfaatkan pada toko level komputer

karena keuntungan dalam pembelian dan penjualan serta pelayanan toko yang dapat di lakukan dalam 24 jam sehingga e-commerce menjadi alternatif agar pemasaran dan promosi bisa lebih maksimal, serta memiliki cakupan area yang tidak terbatas.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menganalisa penjualan pada toko level komputer?
2. Bagaimana merancang system informasi penjualan berbasis web pada toko level komputer?
3. Bagaimana menerapkan system informasi penjualan pada toko level komputer berbasis website?

1.3 Batasan Masalah

1. Profil
2. Daftar Barang
3. Kategori barang
4. Data stok barang, harga dan penjualan

1.4 Tujuan Penelitian

1. Masyarakat dapat mengetahui barang dan harga yang dijual ditoko level komputer
2. Pihak toko dapat mengetahui sisa stok barang dan hasil penjualan

1.5 Manfaat Penelitian

1. Diharapkan dapat mempermudah konsumen dalam mengakses harga dan barang yang dijual pada toko level komputer hanya melalui web dan android.
2. Dapat memberikan kemudahan bagi toko level komputer dalam melakukan penjualan serta dapat meningkatkan pendapatan dan keuntungan pada toko tersebut.

II. Tinjauan Pustaka

2.1 Sistem Informasi

2.1.1 Definisi Sistem

Sistem dapat diartinya sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variable yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung sama lain, terpadu. Teori sistem secara umum yang pertama kali diuraikan oleh kenneth Boulding,

terutama menekan pentingnya perhatian terhadap setiap bagian yang membentuk sebuah sistem. Kecendrungan manusia yang mendapat tugas memimpin suatu organisasi adalah terlalu memusatkan perhatian pada salah satu komponen saja dari sistem organisasi (Tata Sutabri, 2012). Berdasarkan pengertian diatas sistem merupakan sekumpulan unsur yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan.

2.1.2 Definisi Informasi

Menurut Lantip Diat Prasajo (2011) "Pengertian informasi sering disamakan dengan pengertian data. Data adalah sesuatu yang belum dapat digunakan sebagai dasar yang kuat dalam pengambilan keputusan". Menurut Elisabet Yunaeti Anggraeni (2017) "Informasi adalah data yang diolah menjadi lebih berguna dan berarti bagi penerimanya, serta untuk mengurangi ketidakpastian dalam proses pengambilan keputusan mengenai suatu keadaan. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan informasi adalah data yang sudah diolah untuk menguji kebenarannya sehingga bermanfaat bagi pengguna dalam mengambil keputusan".

2.1.3 Definisi Sistem Informasi

Menurut Anggun Nugroho (2015 : 974) mendefenisikan: "Sistem Informasi adalah kumpulan elemen-elemen atau sub sistem yang disatukan yang saling berkaitan

atau berhubungan untuk mengelola data sehinggann menjadi berarti bagi penerima dan bermanfaat untuk pengambilan keputusan di saat ini atau di masa yang akan datang".

2.2 Aplikasi Berbasis Web

2.2.1 Internet

Menurut Darma, Jarot dkk. (2009:1), "Aplikasi berbasis web adalah aplikasi yang dapat dijalankan langsung melalui web browser bisa menggunakan internet ataupun internet dan tidak tergantung pada sistem operasi yang digunakan."

2.2.2 Website

Menurut Hidayat, (2010:2), "Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-

jaringan halaman” (Agung Baitul Hikmah, 2015). Sebuah situs web biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah server web yang dapat diakses melalui alamat internet ataupun jaringan wilayah lokal (LAN) melalui alamat internet yang dikenal sebagai URL.

2.2.3 Hosting

Menurut Arya Dipanegara (2011) hosting merupakan salah satu bentuk layanan jasa penyewaan tempat di internet yang memungkinkan perorangan ataupun organisasi menampilkan layanan jasa atau produknya di web atau situs internet. Ada beberapa jenis – jenis layanan *hosting* diantaranya yaitu:

a. Shared Hosting

Shared Hosting adalah menggunakan server hosting secara berkelompok dengan pengguna lain dalam satu server. Artinya, dalam satu server tersebut terdapat beberapa account yang dibedakan antara account satu dan lainnya dengan username dan password.

b. VPS (Virtual Private Server)

Virtual Private Server merupakan proses virtualisasi dari lingkungan software sistem operasi yang dipergunakan oleh server. Karena lingkungan ini merupakan lingkungan virtual, hal tersebut memungkinkan pengguna untuk menginstall sistem operasi yang dapat berjalan diatas sistem operasi lain.

c. Dedicated Server

Penggunaan server yang dikhususkan untuk aplikasi dalam skala besar dan tidak khususkan untuk aplikasi dalam skala besar dan tidak bisa dioperasikan pada shared hosting maupun virtual dedicated server. Dalam hal ini, penyediaan server ditanggung oleh perusahaan hosting yang biasanya bekerja sama dengan vendor.

d. Colocation Server

Layanan penyewaan tempat untuk meletakkan server yang dipergunakan untuk hosting. Server disediakan oleh pelanggan yang biasanya bekerja sama dengan perusahaan hosting.

2.2.4 Domain

Domain adalah nama unik yang diberikan untuk mengidentifikasi nama server komputer seperti web server atau email server di internet. Domain memberikan kemudahan pada pengguna internet untuk melakukan akses ke suatu server tanpa harus mengenal deretan nomor identitas atau dikenal dengan IP server (Wahana Komputer, 2014). “Domain merupakan nama unik alamat website nama domain umumnya diakhiri dengan .com, .net,

.org, .biz, .tv dan lain – lain. Alamat domain itu tidak dimiliki secara langsung oleh seseorang, bagi yang menginginkan nama domain maka harus membeli atau menyewa nama domain, biasanya dengan biaya kontrak tahunan. Setelah membayar biaya sewa maka domain alamat tersebut akan diarahkan ke IP atau komputer server yang menyimpan file – file website tersebut”.

2.3 Aplikasi Pembuatan Website

2.3.1 HTML

Menurut Diar Puji Oktavian (2010) “HTML adalah suatu bahasa yang dikenali oleh *web browser* untuk menampilkan informasi dengan lebih menarik dibandingkan dengan tulisan teks biasa (*plain text*). HTML bukanlah bahasa prosedur seperti C, C++, atau Pascal. Html lebih kepada bahasa yang menetapkan corak paparan dokumen pada *browser*. Segala ketentuan dalam pemrograman HTML diatur oleh W3C (*World Wide Web Consortium*). W3C mendefinisikan HTML sebagai aplikasi dari SGML (*Standard Generalized Markup Language*). SGML adalah bahasa untuk mendefinisikan bahasa lain dengan menentukan struktur *file* dengan bentuk DTD (*Document Type Definition*) yang merupakan sintaks dari berbagai elemen dan berbagai bahasa salah satunya adalah HTML (Wahana Komputer, 2014)”.

2.3.2 CSS

Setiawan Didik (2017), “Mendefinisikan CSS adalah kependekatan dari *Cascading Style Sheet*, CSS merupakan salah satu kode pemrograman yang bertujuan untuk menghias dan mengatur gaya tampilan/ *layout* halaman web supaya lebih elegan dan menarik, CSS adalah sebuah teknologi internet yang direkomendasikan oleh World Wide Web Consortium atau W3C pada tahun 1996. Awalnya,” CSS dikembangkan di SGML pada tahun 1970, dan terus dikembangkan hingga saat ini. CSS telah mendukung banyak bahasa *markup* seperti HTML, XHTML, XML, SVG (*Scalable Vector Graphics*) dan Mozilla XUL, (XML, *User Interface Language*). Pada Desember 1996, W3C memperkenalkan Level 1 spesifikasi CSS atau juga dikenal CSS1 yang mendukung format, warna font teks, dan lain-lain kemudian, Mei 1998, W3C menerbitkan CSS2 yang di dalamnya diatur fungsi peletakan elemen. Dan sekarang, W3C telah memperbaiki dan meningkatkan kemampuan CSS2 ke CSS3.

2.3.3 MySQL

Menurut Sibero Alexander.F.K (2014) “MySQL atau dibaca My Sekuel dengan

adalah suatu RDBMS (Relational Database Management System) yaitu aplikasi sistem yang menjalankan fungsi pengolahan data.”

Menurut Hidayatullah dan Jauhari (2015:180) “MySQL adalah salah satu aplikasi DBMS yang sudah banyak oleh para pemogram aplikasi web. Contoh DBMS lainnya adalah : PostgreSQL (freeware), SQL Server, MS Access dari Microsoft, DB2 dari IBM, Oracle dan Oracle Corp, Dbase, FoxPro, dsb. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa MySQL adalah aplikasi DBMS yang menjalankan fungsi pengolahan data untuk membangun sebuah aplikasi web.

2. Structure Query Language (SQL). Prakteknya,” Hypertext berjudul sebuah link yang bisa mengatur anada ke dunia internet yang sangat luasi.

- Markup adalah tag (semacam kode) yang mengatur layout dan tampilan-tampilan visual yang kita liat disebuah website, termasuk font, warna teks, gambar, dan sebagainya.
- Language yang merupakan penunjuk bahwa HTML adalah semacam script pemograman.

2.3.4 JavaScript

Menurut Rohi Abdulloh (2018), “JavaScript merupakan bahasa pemrograman web yang prosesnya yang dilakukan di sisi Client. Karena berjalan disisi client, JavaScript dapat dijalankan hanya dengan menggunakan browser. Perbedaan dengan PHP yang bekerja di sisi server, untuk menjalankan scrit Java Script tidak memerlukan refresh pada browser,” JavaScript biasanya dijalankan ketika ada event tertentu yang terjadi pada halaman web. Baik event yang dilakukan oleh user, maupun event yang terjadi karena adanya perubahan pada halaman website, JavaScript mulai sangat populer sejak munculnya query sebagai salah satu library yang memudahkan penggunaan Java Script, popularitas query mulai tergeser.

2.3.5 XAMPP

Menurut Haryy Sufehmi (2013), “XAMPP adalah paket software, yang terdiri dari software seperti Apache, MySQL, PHP, yang dikemas dalam sebuah bundle paket yang praktis dan mudah dipasang.”

2.3.6 Php MyAdmin

Menurut Nugroho (2013:15), “PHPMyAdmin adalah aplikasi manajemen database server MySQL berbasis web. aplikasi PhpMyAdmin kita bisa mengelola database sebagai root atau juga sebagai user biasa, kita biasa membuat database baru,

megelola database dan melakukan operasi perintah-perintah database secara lengkap seperti saat kita di MySQL Promp.”Kemudahan dalam pengolahan database dengan interface web yang familiar menjadi kelebihan tersendiri Phpmyadmin. Sampai saat ini Phpmyadmin terus dikembangkan dengan penambahan skin (model tampilan), penambahan bahasa, dan pengurangan *bug* (kesalahan dalam program yang mengakibatkan jalannya program menjadi kurang baik). Feature pada Phpmyadmin antara lain.

- a. Membuat dan menghapus *database*.
- b. Membuat, menyalin, menghapus, mengubah nama dan struktur tabel.
- c. Menghapus, menambah, dan mengedit *field*.
- d. Mengeksekusi statemen SQL.
- e. Mengekspor data ke format CSV, XML, dan Latex.
- f. Menangani beberapa atau *multiple server*.
- g. Memanajemen *user* dan *privilege* (hak akses) pada MySQL.
- h. Mengecek *referential integrity*.
- i. Membuat PDF *graphics* dan *database layout*.
- j. Mampu mencari data dalam suatu *database*.

2.3.7 Php

PHP merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun website dimana, HTML, digunakan sebagai prosesnya sehingga dengan adanya PHP tersebut sebuah web akan sangat mudah di-Maintenance Agus Saputra, (2012).

2.4 Definisi Databasis

Menurut Yeni Kustiyaningsih & Devie Rosa Anamisa (2011:146), “Databases adalah Struktur penyimpanan data. Untuk menambah, mengakses dan memproses data yang disimpan dalam sebuah database komputer, diperlukan sistem manajemen database seperti MYSQL Server.”

Menurut Martono Kartika dan Putri Aulia (2017), “Database adalah sebagai kumpulan data dari penempatan tenaga kerja yang saling terkait dan mempengaruhi sesuai dengan tingkat kepentingannya sehingga data tersebut terintegrasi dan berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa database adalah sekelompok data yang mempunyai ciri-ciri khusus dan dapat dikelola sedemikian rupa sehingga bisa menghasilkan sebuah format data yang baru.

2.5 Basis Data (Database)

Menurut Edhy Susanta (2011), "Basis data atau database merupakan sekumpulan tabel yang saling berelasi, Relasi tersebut bisa ditujukan dengan kunci setiap tabel yang ada, diruaikan terhadap basis data dengan pengertian sekumpulan informasi yang saling terhubung satu sama yang lain, informasi ini biasanya berbentuk tabel yang terdiri dari kolom."

2.6 Konsep Dasar Program

Menurut Setiawan Didik (2017:17) "Program yaitu rancangan mengenai asas serta usaha (dalam ketatanegaraan, perekonomian, dsb) yang akan dijalankan. Sedangkan program komputer yaitu urutan perintah yang diberikan pada komputer untuk membuat fungsi atau tugas tertentu." Menurut Anhar (2010:40), "HTML adalah sekumpulan simbol-simbol atau tag-tag yang dituliskan dalam sebuah file yang digunakan untuk menampilkan halaman pada web browser. Tag-tag HTML selalu diawali dengan <x> dan diakhiri dengan </x> dimana tag HTML itu seperti b, i, u, dll.

2.6.1 Diagram Konteks

Menurut Kendall Kenneth E, dan Kendall, Julie E (2011). "Diagram konteks adalah diagram yang mencakup masukan-masukan dasar, sistem umum dan keluaran, diagram ini merupakan tingkatan tertinggi dalam diagram aliran data dan hanya memuat satu proses, menunjukan sistem secara keseluruhan. Diagram tersebut tidak memuat penyimpanan dan penggambaran aliran data yang sederhana, proses tersebut diberi nomor nol. Semua entitas external yang ditunjukan pada diagram konteks berikut:

Simbol	Arti
	Menunjukkan suatu proses sistem
	Menunjukkan bagian
	Menunjukkan air data

Tabel 2.1 Simbol-simbol Diagram Konteks

Menurut Jogiyanto Hartono (2010). "DFD adalah diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan".

Simbol	Arti
	Menunjukkan entitas dan tujuan
	Menunjukkan arus data
	Menunjukkan proses
	Menunjukkan penyimpanan data

Tabel 2.2 Simbol-simbol Diagram Konteks

III. Metode Penelitian

3.3 Metode dan Pendekatan Penelitian

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan metode Action Research yaitu dimana penulis merancang atau menciptakan suatu program Sistem Informasi Berbasis Website Pada Toko Level Komputer. Penulisan melakukan pengumpulan data, merancang sistem, pengkodean atau pembuatan aplikasi, uji coba sistem, dan maintenance.

3.2 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang menggunakan adalah pendekatan *kualitatif*, dimana peneliti memperoleh data dari toko berupa data nama barang, harga barang, kategori barang dan jumlah barang didapatkan dari hasil wawancara secara langsung dengan pemilik toko, sehingga data tersebut dapat langsung di *input* kedalam program aplikasi online.

3.3 Metode Pengumpulan data

1.Observasi

Penelitian mendatangi langsung tempat penelitian untuk melakukan pengamatan agar mengetahui secara langsung tentang masalah yang dihadapi oleh Toko Level komputer.

2. Dokumentasi

Penelitian melakukan pengumpulan data berupa mengambil gambar yang berkaitan dengan barang yang dijual oleh Toko Level Komputer untuk ditampilkan pada website.

IV. Hasil Dan Pembahasan

4.1 Hasil Penelitian

Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website Pada Toko Level Komputer yang dibuat untuk meningkatkan informasi kebutuhan pembeli Toko level Komputer dan juga pembeli dapat melakukan transaksi dengan cara transfer ke rekening Toko level Komputer.

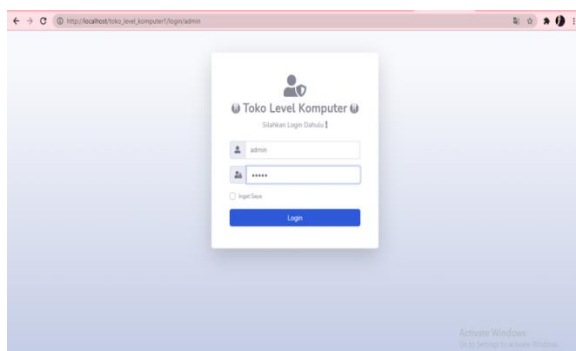
4.2 Implementasi Sistem

Berdasarkan analisis sistem yang telah dilakukan maka tahapan selanjutnya adalah melakukan tahapan implementasi sistem yang telah didesain secara rinci / proses penerapan sistem. Pada tahap ini merupakan tahap pembahasan kode program inti dari sistem yang telah dibuat berdasarkan hasil perancangan sistem.

4.3 Fungsi – Fungsi Halaman Website Toko level Komputer

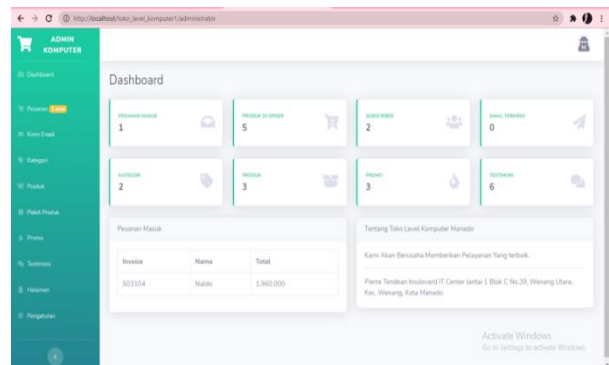
4.3.1 Halaman Login admin

Pengguna web browser diberikan username dan password untuk digunakan atau menjalankan web browser tersebut, dapat mengatur semua isi dari web browser



Gambar 4.1. Menu Login

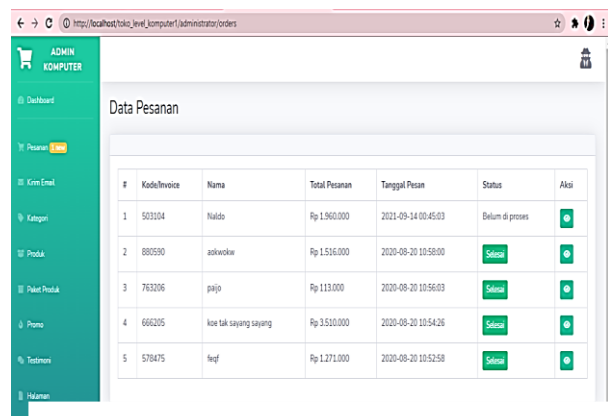
4.3.2 Dashboard



Gambar 4.2. Halaman Dashboard

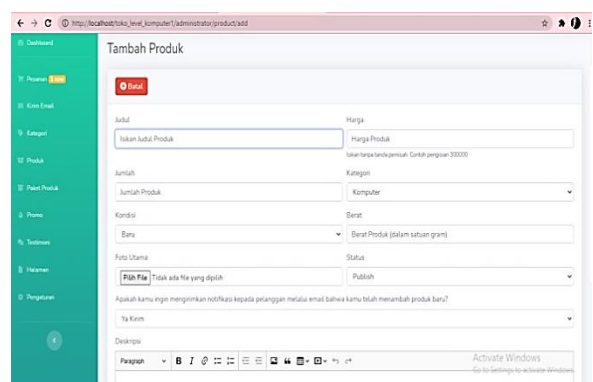
4.3.3 Tampilan Order

Pada tampilan order untuk dapat melihat informasi pelanggan yang mengorder produk data – data seperti pemilihan customer pada pengiriman barang atau pembayaran beserta lokasi pelanggan dan sudah complete pada transaksi atau belum dan bisa juga mengedit.



Gambar 4.3. Tampilan Order

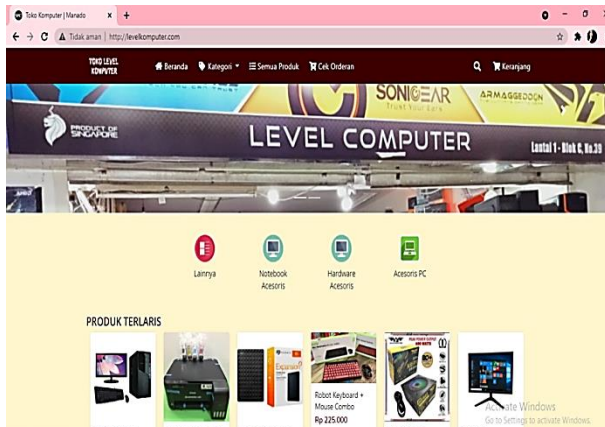
4.3.4 Data Produk



Gambar 4.4. Tampilan Data Produk

4.4 Pengujian Online Website

4.4.1 Halaman Website Utama

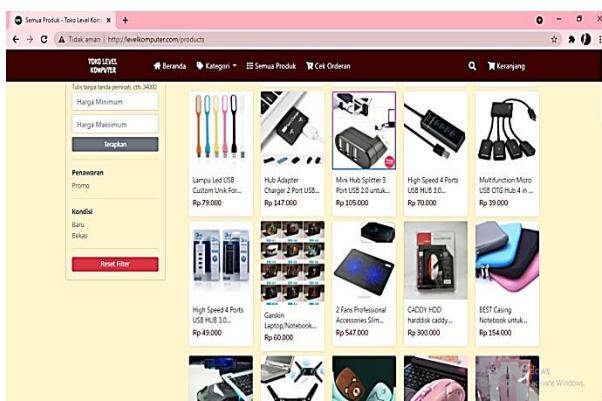


Gambar 4.5. Halaman Utama Online Website

Halaman utama menampilkan yang ada pada website yang akan tampil pertama kali diakses oleh konsumen website resmi Toko level Komputer dengan berammat levelkomputer.com.

4.4.2 Tampilan Shop

Berikut ini adalah tampilan dari produk – produk yang di telah diinput, yang dapat diakses oleh pelanggan pada menu sub menu produk kami.



Gambar 4.6. Tampilan Shop

V. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Dengan analisa yang sudah dikemukakan dari bab – bab terdahulu dapat di ambil kesimpulan:

1. Sistem informasi website pada toko level komputer berhasil dibuat dan dapat memperluas pemasaran serta meningkatkan daya jual bagi toko level komputer.

2. Pembuatan sistem informasi dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP sehingga memudahkan *user* untuk mengakses aplikasi.
3. Website *e-commerce* yang dirancang mempermudah perusahaan memasarkan barang dan mempermudah calon konsumen untuk melakukan pemesanan barang melalui *website* tanpa harus ke toko

5.2 Saran

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penulis memberikan saran yang kiranya dapat bermanfaat dalam meningkatkan kinerja pada bagian toko level komputer. Saran – saran tersebut antara lain:

- A. Kelancaran dalam pengelolaan aplikasi yang ada, perawatan komputer harus diperhatikan mulai dari sistem perangkat lunak maupun dari sistem perangkat keras.
- B. Pemakai (*user*) yang akan menggunakan aplikasi tersebut sebaiknya dilakukan pelatihan terlebih dahulu untuk menghindari kekeliruan dan ketidaksesuaian dalam proses pengolahan data.
- C. Menjaga data – data ataupun aplikasi ini, disarankan untuk melakukan *back-up* data ke sistem penyimpanan lain dan perawatan sistem yang baik untuk menghindari adanya kerusakan sistem pada aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Martono, Kartika dan Putri Aulia. (2017) “Aplikasi Jenjang Sosial Pendataan Kartu Keluarga Berbasis Web”. Jurnal CCIT. Vol.10:2
- Abdulloh Rohi (2018) “7 in 1 pemrograman Web Untuk pemula”, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018.
- Alexander.F.K, Sibero (2014) *webProgramming Power pack*. Yogyakarta: MediaKom
- Anggraeni, Elisabet Yunaeti Dan R.Irvaiani. 2017. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

- Anhar. (2010:40). *Php Dan MySQL Secara Otodidak*, Jakarta Selatan, Mediakita.
- Didik Setiawan, (2017). *Jenis perorangan, Penyunting/ Pembimbing. Alin bahasa penerbit. Nama, Start Up*. Kota. Yogyakarta Tahun. 2017
- Dipanegara, Arya. 2011. *Facebook Hacker 99% Dijamin Berhasil*. Jakarta. Jul Publisng.
- Hidayat, (2010:2), *Metode penelitian keperawatan dan teknik analisis data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hikmah, Agung Baitul. 2015. *Cara Cepat Membangun Website Dari Nol*, Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Hartono Jogiyanto (2010). *Sistem informasi teknologi*. Yogyakarta : Andi
- Jarot Darma, Dkk. (2009:1) *cara mudah menguasai Internet. Dalam 5 hari* Jakarata: Medika
- Jauhari dan Hidayatullah. (2015:180) *Pemrograman WEB, Bandung*. Informatika Bandung 2015
- Kendall, Julie E dan Kendall Kenneth E, (2011). *Analisa daan perancangan sistem*. PT Jakarta: Prenhallindo, 2003.
- Komputer, Wahana. 2014. *Membangun Website tanpa modal*, Yogyakarta: Cv Andi Offset.
- Kustiyaningsi yeni (2011). *pemrograman basis data Berbasis web* Yogyakarta: Graha Ilmu
- Nugroho Anggun. (2015: 974) . *perancangan sistem informasi pengelolaan aset Ukm Stimik Stikom bali berbasis client server*.Proccending Konferensi Nasional sistem dan informatika 9-10 oktober 2015 bali: STIMI STIKOM Bali
- Nugroho (2013:15) *Mengenal Xampp Untuk Pemula*.Yogyakarta: Mediakom, Yogyakarta: CV BUDI UTAMA
- Oktavian, Diar Puji. 2010. *Menjadi Programmer Jempolan menggunakan Php* Yogyakarta: Mediakom
- Prasojo, Diat Lantip. 2011. *Teknologi Informasi Pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media
- Saputra Agus 2012, *Web Tips PHP, HTML5dan CSS3*, jasakom, Jakarta
- Sufehmi Haryy (2013). *Panduan Instalasi AhadPOS: dengan XAMMP& Windows*