

E-COMMERCE PENJUALAN PAKAIAN PADA LAPAK MARIATI BERBASIS WEB

Masitah¹⁾, Abdullah²⁾, Ilyas³⁾

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Islam Indragiri

Jl. Provinsi, Parit 1 Tembilahan Hulu, Tembilahan, Riau
masitah089@gmail.com, abdialam@gmail.com, daengilyas01@gmail.com

Abstrak

Lapak Mariati merupakan sebuah wadah penjualan. Pada bisnis ini pemilik masih menggunakan sistem yang manual. Dalam menjalankan bisnis ini pemilik menggunakan sistem manual hingga tidak adanya pencatatan dibuku besar proses penjualan. Proses penjualan hanya mengandalkan ingatan yang dimana setiap hasil penjual pada perharinya langsung dihitung, dan dalam mengakumulasi pendapatan tidak pasti hingga sulit bagi penjual mengakumulasi pendapatan dalam perbulan maupun pertahunnya. Selain itu ketika pembeli memilih barang kadangkala membutuhkan waktu yang cukup lama hingga dapat terjadi padat pembeli membuat pemilik tidak efisien dalam melayani dan dapat terjadi kesalahan dalam menjumlah total belanja juga uang kembali pembeli. Sistem ini dapat memudahkan penjual agar tidak terjadi padat pembeli. Dan dengan sistem ini penjual dapat melihat hasil laporan penjualan Mariati.

Kata kunci : *E-commerce, Lapak Mariati, Waterfall, White Box, Black Box*

Abstrack

Mariati Lapak is a sales container. In this business the owner still uses a manual system. In running this business the owner uses a manual system until there is no record in the sales process. The sales process only relies on memories where each seller's results are immediately calculated, and in accumulating income it is uncertain until it is difficult for sellers to accumulate income in a month or a year. In addition, when a buyer selects an item, it sometimes takes a considerable amount of time until a solid buyer can occur making the owner inefficient in serving and there can be an error in summing up the total expenditure as well as the buyer's money back. This system can make it easier for sellers to avoid buyers. And with this system the seller can see the results of Mariati's sales report.

Keywords : *E-commerce, Mariati Stall, Waterfall, White Box, Black Box*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

E-commerce atau disebut juga perdagangan elektronik merupakan aktivitas yang berkaitan dengan pembelian, penjualan, pemasaran barang ataupun jasa dengan memanfaatkan sistem elektronik seperti internet ataupun jaringan computer. *E-commerce* pada pemasaran sangat berpengaruh pada sistem pemasaran yang efisien karena dalam hal ini pemasaran dalam sebuah media internet dapat membuat sebuah komunikasi maupun jaringan sosial di dalam konsumen yang ingin membeli produk yang hal ini dapat menciptakan suatu metode baru dalam sistem pemasaran pada konsumen yang tertarik pada produk.

Lapak Mariati merupakan sebuah lapak yang menjual pakaian yang dimana terletak di pasar Kayu Jati, yang memang sudah lama menggeluti pekerjaan ini. Dalam menjalankan lapak ini pemilik menggunakan sistem ingatan dalam transaksi hingga tidak adanya pencatatan dibuku besar juga laporan bulanan dalam proses penjualan. Proses penjualan hanya mengandalkan ingatan yang dimana setiap hasil penjual pada perharinya langsung dihitung, sehingga dalam mengakumulasi pendapatan dalam perbulan tidak pasti hingga sulit untuk mengakumulasi pendapatan dalam pertahunnya pada lapak Mariati. Selain itu ketika pembeli memilih barang kadangkala membutuhkan waktu yang cukup lama hingga dapat terjadi padatnya pembeli membuat pemilik tidak efisien dalam melayani dan dapat terjadi kesalahan dalam menjumlah total belanja juga uang kembali belanja pembeli. Maka dari itu

dengan adanya *e-commerce* penjualan sebagai alat bantu bagi lapak Mariati dalam menjalankan usahanya tersebut.

Penjualan merupakan kegiatan yang terpadu untuk mengembangkan rancana-rencana strategis yang diarahkan kepada usaha pemuasan kebutuhan serta keinginan membeli/konsumen, guna untuk mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba atau keuntungan. Dengan adanya *e-commerce* penjualan berbasis web akan lebih mempermudah dalam proses penjualan yang dimana konsumen hanya mengakses situs penjualan, memilih produk yang diinginkan dan melakukan pembayaran dalam bentuk transfer disertai bukti pembayaran kemudian penjual akan melakukan pengemasan barang yang akan di kirim kepada konsumen.

Solusi yang diharapkan dari penelitian ini dapat membantu penjualan Lapak Mariati dalam pemasaran produk yang diperjualkan dan meningkatkan penjualan serta mempermudah pemilik dalam mendapatkan informasi laporan penjualan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis dapat mengambil rumusan masalah yaitu :
Membutuhkan waktu bagi penjual dalam mencari barang yang diinginkan oleh konsumen. Selain itu terbatasnya waktu penjualan di Lapak Mariati hingga sulitnya proses jual-beli, juga sistem belum terkomputerisasi masih bersifat mengandalkan ingatan manusia hingga tidak adanya laporan penjualan.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan laporan skripsi ini adalah merancang dan membangun *e-commerce* penjualan pada Lapak Mariati sebagai berikut:

1. Membangun suatu sistem penjualan berbasis web agar mempermudah penjual dalam proses jual-beli pada konsumen.
2. Memberikan informasi kepada penjual seperti laporan yang akan membantu dalam penghitungan pemasukan jual-beli.
3. Memberikan informasi tentang pembayaran konsumen kepada penjual.

2. Landasan Teori

2.1 Sistem

Menurut Jogiyanto, Sistem dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan pendekatan komponen. Dengan pendekatan prosedur, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Contoh sistem yang didefinisikan dengan pendekatan prosedur ini adalah sistem akuntansi. Sistem ini didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur penerimaan kas, pengeluaran kas, penjualan, pembelian dan buku besar. Sedangkan dengan pendekatan komponen, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. Contoh sistem yang didefinisikan dengan pendekatan ini misalnya adalah sistem komputer yang didefinisikan sebagai kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak, (Yuliawan dkk, 2013).

2.2 Informasi

Ladjamudin berpendapat informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan masa kini maupun masa yang akan datang. Menurut Kadir, Informasi merupakan data yang telah proses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan orang yang menggunakan data tersebut. Berdasarkan beberapa pengertian informasi dari para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang telah diproses menjadi bentuk yang bernilai bagi penerimanya dan bermanfaat dalam setiap pengambilan keputusan (Hermawan dkk, 2016).

2.3 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah sekumpulan prosedur yang terorganisir dan di jalankan guna dapat menyediakan informasi untuk menunjang atau mendukung organisasi. Sistem informasi memiliki definisi yang berbeda menurut para ahli, namun secara umum, sistem informasi adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Istilah ini digunakan untuk merujuk tidak hanya pada penggunaan organisasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK), tetapi juga untuk cara di mana orang berinteraksi dengan teknologi ini dalam mendukung proses bisnis, (Thoha & Miyanto, 2015).

Sebuah sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan

perangkat keras dan perangkat lunak tersebut. Selain itu data juga memegang peranan penting dalam sistem informasi. Data yang akan dimasukkan adalah sebuah sistem informasi berupa formulir-formulir, prosedur-prosedur dan bentuk data lainnya, (Samsudin & Abdullah, 2018)

2.4 E-commerce

Perdagangan elektronik atau e-dagang (bahasa inggris: *Electronic commerce* atau *e-commerce*) adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya. *E-commerce* dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis, (Sutabri, 2012).

2.5 Penjualan

Yang dimaksud dengan penjualan ialah menjual barang dagang yang menjadi usaha pokok suatu perusahaan dengan dilakukan secara terus menerus dan tepat Maron, Chairul. Penjualan juga adalah salah satu langkah pemasaran dari suatu perusahaan, sehingga perusahaan dapat memperoleh keuntungan yang akibatnya adalah kegiatan operasional perusahaan dapat tetap dijalankan. Berikut pengertian penjualan menurut beberapa ahli: Baru Swasta diambil dari bukunya yang merupakan buku manajemen penjualan edisi ketiga, yaitu "Menjual adalah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjual untuk mengajak orang lain agar bersedia membeli barang dan jasa yang ditawarkan". Menurut Winardi,

"Penjualan adalah berkumpulnya seorang pembeli dan penjual dengan tujuan melaksanakan tukar menukar barang dan jasa berdasarkan pertimbangan yang berharga misalnya pertimbangan uang". Menurut Thamrin Abdullah dan Francis Tantri "Penjualan adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran", (Anthony dkk, 2017).

2.6 Internet

Internet merupakan singkatan dari *inter connection networking*, dapat diartikan sebagai jaringan komputer berskala internasional yang dapat membuat tiap-tiap komputer yang terkoneksi dapat berkomunikasi. Internet dikembangkan dan diuji coba pertama kali pada tahun 1969 oleh *US Department Of Defense* dalam proyek ARPAnet. Internet sudah menjadi kebutuhan penting bagi manusia, hal ini disebabkan karena manusia membutuhkan informasi yang tidak lepas kaitannya dengan peran Internet untuk mempercepat transformasi data dalam bidang teknologi informasi. Semakin kompleksnya kebutuhan manusia, maka produsen bersaing untuk memperbaiki kualitas dan pengembangan produknya, sehingga banyak ditawarkan fasilitas baru yang semakin canggih dengan teknologi baru, (Yatini, 2014).

2.7 PHP

PHP adalah salah satu bahasa pemrograman web yang *open source*, kode PHP dapat digabungkan dengan kode HTML untuk membentuk suatu halaman *web* yang dinamis, dalam konsep *web*, jika suatu *web browser* mengakses file dengan kode HTML

murni maka *web server* akan mengirimkan file terakses secara utuh tanpa ada proses terlebih dahulu terhadap kode-kode yang digunakan dalam file tersebut, berbeda dengan file PHP, *web server* akan mengirimkan file PHP tersebut ke suatu program kompilasi (dalam hal ini adalah PHP kompilasi) untuk segera diproses, PHP compiler tersebut akan mengirimkan hasil prosesnya ke *web server* untuk segera dikirimkan kembali ke program pengakses. Hal ini akan memudahkan pembuat *website* untuk mengembangkan *website* dinamis, dalam hal ini *website* yang dapat merespon apa yang diminta oleh masing-masing program pengakses, (Nurmiati, 2012).

Web server merupakan perangkat lunak yang dijalankan sistem operasi pada komputer *server* maupun desktop, yang berfungsi untuk menerima permintaan (*request*) dalam bentuk *protocol*, misalkan HTTP (*Hyper Text Transfer Protocol*) dan HTTPS (*Hyper Text Transfer Protocol Securer*). *Request* tersebut kemudian dibalas (*reply*) dengan cara mengirim hasil permintaan tersebut melalui *web server*. Protokol sendiri merupakan aturan dan standar baku untuk proses komunikasi, hubungan, dan transfer data antara komputer pada jaringan, (Pratama, 2014).

2.8 UML

Unified Modeling Language (UML) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. *UML* merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan

komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung, (Saiful & Ambarita, 2017). UML diaplikasikan untuk maksud tertentu, biasanya antara lain untuk yaitu: 1) merancang perangkat lunak; 2) sarana komunikasi antara perangkat lunak dengan proses bisnis; 3) menjabarkan sistem secara rinci untuk analisa dan mencari apa yang diperlukan system; 4) mendokumentasikan sistem yang ada, proses – proses dan organisasinya, (Widodo, 2011)

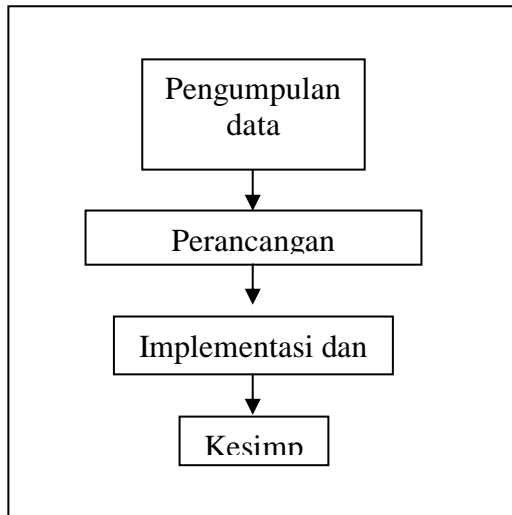
2.9 MySQL

Menurut Anhar “MySQL (*My Structure Query Language*) adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL *Database Management System* atau DBMS dari sekian banyak DBMS seperti Oracle, MS SQL, Postagre SQL danlainnya”,(Prayitno & Safitri, 2015). MySQL merupakan software database yang termasuk paling populer di lingkungan Linux, kepopuleran ini karena ditunjang karena performansi query dari databasenya yang saat itu bisa dikatakan paling cepat dan jarang bermasalah,Sidik (Saiful & Ambarita, 2017).

3. Metode Penelitian

3.1 Bagan Alur (*Flow Chart Analisa Perancangan*)

Pada tahap ini penulis akan menjelaskan rangkaian proses perancangan bagan alur *flow chart* penelitian *e-commerce* penjualan pakaian pada lapak Mariati berbasis web dapat dilihat pada Gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1 Flowchart Proses Penelitian

3.2 Analisa Yang Sedang Berjalan

Berdasarkan hasil obsevasi dan wawancara yang telah dilakukan di Lapak Mariati, yang dalam pelaksanaan penjual membeli bal langsung ke tempat penjualan bal tersebut (isi bisa celana, baju, rok, kemeja dll), kemudian bal di antar ke Lapak Maria. Setelah mendapatkan barang barulah pemilik membuka, melihat apakah isi bal ada yang cacat atau tidak selain itu pemilik juga harus memisahkan mana yang dapat dijual. Setelah semua selesai barulah pemilik memajang barang yang akan dijual. Didalam transaksi penjualan di Lapak Mariati jika konsumen menginginkan model, warna, dan ukuran penjual harus mencari barang yang diinginkan terlebih dahulu. Jika barang yang diinginkan sudah di dapat maka konsumen akan melakukan penawaran terlebih dahulu pada penjual, jika penjual setuju dengan harga yang ditawarkan maka konsumen akan membeli jika tidak maka akan batal. Begitu juga dengan pencarian barang yang diinginkan konsumen jika barang tidak ada konsumen akan batal

membeli atau pemilik menawarkan barang yang lain

3.3 Perancangan Sistem

Adapun perancangan sistem informasi baru pada sistem informasi penjualan *online* berbasis web terdiri dari perancangan proses yang pemodelannya menggunakan beberapa diagram UML (*Unified Modeling Language*), yang akan dijelaskan di bawah ini.

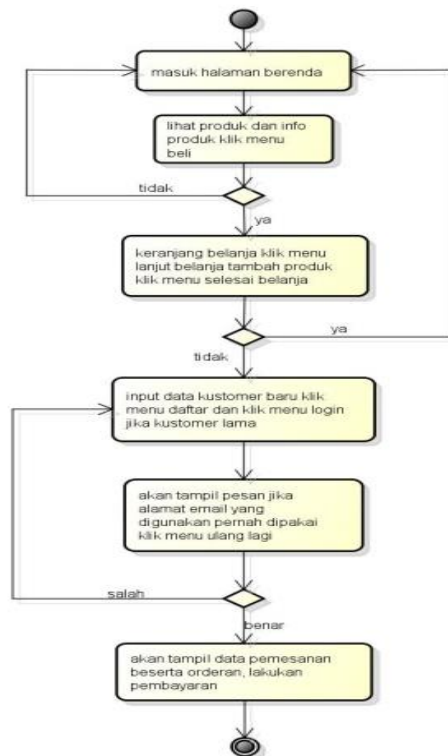
3.3.1 Use Case Diagram



Gambar 2 Use Case Diagram Konsumen

Pada gambar 2 menjelaskan terdapat satu aktor yang berperan sebagai pembeli, ketika aktor masuk ke halaman web maka akan terlihat menu-menu yang ada di halaman web Lapak Mariati. Adapun kegiatan yang dapat dilakukan oleh aktor adalah belanja dan melihat menu beranda, menu profil toko, menu cara pembelian barang, kontak kami, dan juga keranjang belanja.

3.3.2 Activity Diagram

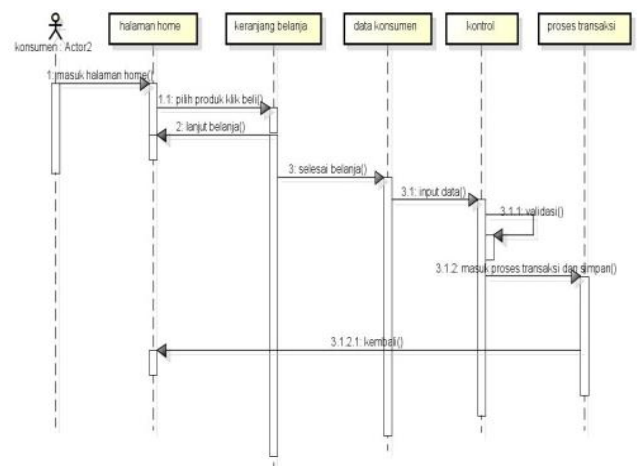


**Gambar 3 Activity Diagram
Konsumen Pada Sistem**

Pada gambar 3 menjelaskan aktivitas konsumen saat mengakses web pada Lapak Mariati. Hal pertama yang akan dilakukan oleh konsumen adalah mengakses web terlebih dahulu, setelah masuk ke halaman beranda web konsumen dapat melihat produk serta informasi produk yang ada di Lapak Mariati. Kemudian konsumen dapat klik menu beli jika menginginkan produk tersebut jika tidak sistem akan kembali ke halaman beranda, setelah klik menu beli produk akan tampil di keranjang belanja konsumen jika konsumen ingin menambah produk untuk dibeli maka konsumen cukup klik menu lanjut belanja dimana konsumen akan kembali ke halaman beranda untuk melihat produk jika tidak maka konsumen klik menu selesai belanja. Setelah klik menu selesai belanja akan tampil input data konsumen, disini konsumen merupakan konsumen lama maka

hanya isi data pada konsumen lama setelah itu klik login, jika konsumen merupakan konsumen baru maka diwajibkan untuk mengisi data konsumen baru setelah semua diisi klik daftar. Tetapi jika email yang digunakan konsumen sudah pernah dipakai maka sistem akan menampilkan pesan yang berisikan bahwa email sudah dipakai maka silahkan untuk klik menu ulang lagi, dimana konsumen akan kembali ke input data untuk mengganti email yang digunakan. Setelah selesai maka akan tampil menu pemesanan dan juga order dimana jumlah total yang harus dibayar oleh konsumen, kemudian data order dan no rekening pemilik akan di kirim melalui email konsumen untuk melakukan pembayaran dan menunggu pesanan datang.

3.3.3 Sequence Diagram

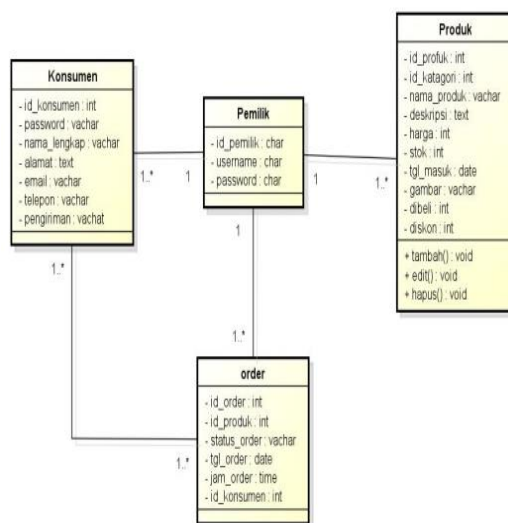


**Gambar 4 Sequence Diagram
Konsumen Pada Sistem**

Pada gambar 4 menjelaskan diagram *sequence* kosumen pada sistem, dimana konsumen akan masuk ke halaman home setelah itu memilih produk klik menu beli maka produk akan masuk ke keranjang belanja. Setelah itu jika konsumen

ingin tambah belanja maka klik menu lanjut belanja jika selesai maka klik menu selesai belanja, konsumen akan masuk ke data konsumen untuk input data sistem akan validasi data melalui kontrol jika selesai maka akan masuk proses transaksi dimana tampil data orderan dan data order tersimpan langsung di database kemudian kembali ke halaman home.

3.3.4 Class Diagram



Gambar 5 Class Diagram Pada Sistem

Pada Gambar 5 terdapat empat class yang saling berhubungan, class yang pertama yaitu pemilik, yang memiliki tiga atribut yaitu id_pemilik, username, password. Pada class ke dua konsumen, memiliki tujuh atribut yaitu id_konsumen sebagai primery key, password, nama_lengkap, alamat, email, telepon, jenis pengiriman. Class ke tiga order, memiliki enam atribut yaitu id_order sebagai primery key, pada class ini terdapat dua kunci asing dari class yang lain yaitu id_produk dan id_konsumen. Dan selanjutnya class yang terakhir yaitu produk, memiliki sepuluh atribut yaitu id_produk sebagai primery key, id_kategori, nama_produk, deskripsi,

harga, stok, tgl_masuk, gambar, dibeli, diskon.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil

Hasil dari penelitian ini adalah transaksi penjualan dan juga laporan penjualan, sehingga mempermudah penjual dan pembeli dalam transaksi selain itu memberikan informasi penjualan dalam bentuk lamporan baik dalam satu hari, satu bulan, dan satu tahun pada Lapak Mariati.

4.2 Pembahasan

Berikut merupakan implementasi antar muka e-commerce penjualan dan laporan penjualan, tujuannya adalah memperlihatkan antar muka sistem yang sebenarnya. Berikut ini adalah tampilan pada program halaman home :

1. Menu Home



Gambar 6 Tampilan Menu Home

Pada Gambar 6 merupakan tampilan halaman home penjualan pada lapak Mariati. Desain halaman home ini adalah halaman utama yang digunakan untuk berinteraksi dengan sistem. Dengan adanya menu utama ini dapat mempermudah pengguna untuk memilih masuk kedalam sub menu yang telah tersedia. Pada menu utama terdapat beberapa form—form menu yaitu menu beranda, profil

toko, cara pembelian barang, kontak kami, dan keranjang belanja.

Pada tampilan awal ini terdapat beberapa sub menu yang diantaranya ialah beranda, profil toko, cara pembelian barang, kontak kami, dan juga keranjang belanja. Selain itu juga dapat melihat produk serta info produk.

2. Menu Keranjang Belanja

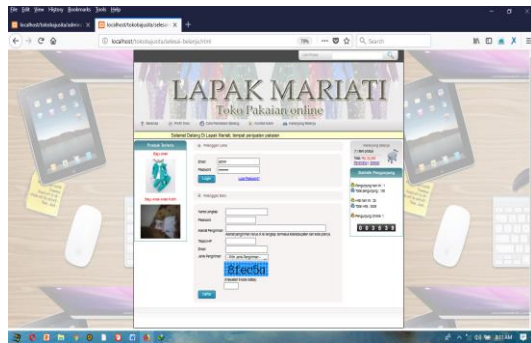


Gambar 7 Tampilan Keranjang Belanja

Pada Gambar 7 merupakan tampilan menu keranjang belanja konsumen penjualan pada lapak Mariati. Desain keranjang belanja ini adalah halaman yang digunakan untuk produk yang dibeli dan lanjut belanja.

Pada tampilan keranjang belanja ini akan ada informasi produk yang dibeli selain itu juga terdapat menu lanjutan belanja dan selesai belanja.

3. Form Kostumer

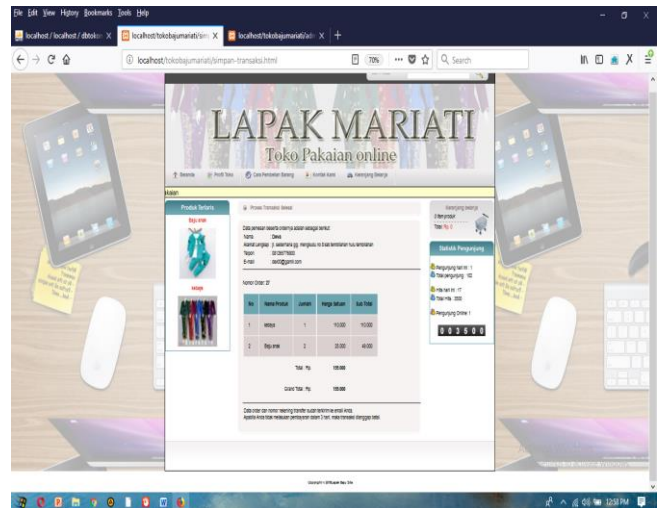


Gambar 8 Tampilan Form Kostumer

Pada Gambar 8 merupakan desain kostumer pada lapak Mariati. Desain kostumer ini adalah halaman yang digunakan untuk pengisian data diri atau input biodata konsumen dengan sistem. Dengan adanya menu ini dapat mempermudah konsumen untuk pengisian biodata kedalam sub menu yang telah tersedia.

Untuk pengisian data dari kostumer nantinya sebagai informasi. Terdapat dua kostumer yang pertama adalah kostumer lama dan kedua kostumer baru, untuk kostumer lama hanya perlu melakukan login sedangkan kostumer baru harus melakukan pengisian data dan daftar.

4. Form Transaksi Selesai



Gambar 9 Tampilan Form Transaksi Selesai

Pada Gambar 9 merupakan desain transaksi pada lapak Mariati. Desain transaksi ini adalah halaman yang digunakan untuk rincian pembelian yang dilakukan oleh konsumen.

Menu form transaksi selesai menampilkan untuk informasi produk yang dibeli dan juga jumlah total belanja yang akan dibayar oleh kostumer.

5. Menu Tampilan Laporan

Laporan Penjualan
Lapak Mariati

No Faktur	Tanggal	Nama Produk	Qty	Harga	Sub Total
1	10	14-07-2018	Baju anak	1	25.000,-
2	11	14-07-2018	Baju anak	1	25.000,-
3	14	14-07-2018	Baju anak	9	25.000,-
4	17	25-07-2018	Baju anak	1	25.000,-

Total keekuitoran : Rp. 300.000,-
Jumlah yg terjual : 4 unit
Jumlah keekuitoran yg terjual: 12 unit

Gambar 10 Tampilan Laporan

Pada Gambar 10 merupakan desain tampilan menu laporan yang nantinya berfungsi sebagai informasi data penjualan produk, baik itu penjualan dalam satu hari, satu bulan juga dalam satu tahunnya.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya web *e-commerce* penjualan pakaian pada Lapak Mariati ini, konsumen dapat melihat produk serta info produk.
2. Mampu memberikan kemudahan kepada penjual dan pembeli dalam melaksanakan transaksi.
3. E-commerce penjualan dapat menjadi alternatif pemilik dapat melihat data hasil laporan penjualan yang akurat.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan sebelumnya, apabila ada masukan yang dapat disampaikan untuk pengembangan pada E-commerce penjualan pakaian pada Lapak Mariati ini, dengan

harapan masukkan ini tepat pada kebutuhan dengan fungsional perangkat lunak. Sistem ini masih banyak kekurangan dan juga kelemahan, untuk itu masih perlu melakukan pengembangan agar dapat menjadi yang lebih baik lagi. Diharapkan kedepannya kepada peneliti selanjutnya agar mengembangk sistem ini kearah yang lebih baik lagi agar kebutuhan dapat tercapai dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anthony dkk. (2017). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berdasarkan Stok Gudang Berbasis Client Server (Studi Kasus Toko Grosir "Restu Anda")*. Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)
- B, Yaniti Indra. (2014). *Aplikasi Pengolahan Citra Berbasis Wrb Menggunakan JavaScript dan JQuery*. Aplikasi pengolahan Citra..Javascript dan JQuery Jurnal Teknik Vol.3 No. 3/April 2014
- Hermawan, Rudi dkk. (2016). *Sistem Informasi Penjadwalan Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Web (Studi Kasus: Yayasan Ganesha Operation Semarang)*. IJSE Indonesia Journal on Software Engeneering Volume 2 No 1-2016
- Nurmiati, Evy. (2012). *Analisis dan Perancangan Web Server Pada Handphone*. Studi Informatika: Jurnal Sistem Informasi, 5(2), 2012, 1-17
- Pratama, E. A. P. I. (2014). *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Bandung: Informatika
- Prayitno, Agus dkk. (2015). *Pemanfaatan Sistem Informasi*

- Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis*. IJSE Indonesia Journal on Software Engeneering Volume 1 No 1-2015
- Rosa, A. S, & Shalahudin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika
- Saiful, Suciati dkk. (2017). *Pembuatan Aplikasi Web Pencarian Jasa Pembantu Rumah Tangga (PRT) Di Kota Ternate*. IJIS Indonesia Journal on Information System
- Samsudin & Abdullah. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Online Global-net Elektronik Berbasis Web*. SATIN - Sain Dan Teknologi Informasi, Vol. 4, No. 1, Juni 2018
- Thoha, M dkk. (2015). *Analisis dan Perancangan Sistem Reservasi Hotel D'Griya Serang*. Jurnal Prosisko Vol. 2 No.2 September 2015
- Tohari, H. (2014). *Astah – Analisi Serta Perancangan Sistem Informasi Melalui Pendektan UML*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Yuliawan, Yerima dkk. (2013). *Pengembangan Sistem Informasi Pendataan Jemaat Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh Konferens Jawa Kawasan Timur Berbasis Web*. JSIKA Vol 2, No 2 (2013)
- Sutabri, T. (2012). *Konsep Sistem Informsi*. Yogyakarta: Andi
- Widodo, P. P & Herlawati. (2011). *Menggunakan UML*. Bandung: Penerbit Informatika