

Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada Rumah Makan Gazebo Purwokerto

Aan Maryanto ¹⁾, Chandra Kesuma ²⁾

¹⁾ Program Studi Manajemen Informatika, AMIK BSI Purwokerto
E-mail: aanmaryant@gmail.com

²⁾ Program Studi Manajemen Informatika, AMIK BSI Pontianak
E-mail: chandra.cka@bsi.ac.id

ABSTRACT - The era of globalization is now very rapid technological developments, especially the development of computer-based technology and information. Now the computer is no longer something alien to the community, therefore in need of development and use of existing technology to help business business. By looking at the development of computer technology today, it becomes a very important thing for the business world to improve a service to consumers to provide easiness in service. There are still many business entities that consider marketing issues is not a complicated problem and must be made computerized because reservations can still be done manually. Gazebo restaurant has implemented food and beverage ordering system where ordering and reporting is done manually by bookkeeping system. So it is possible at the time of the process going wrong in the writing of food orders, less accurate reports made and delays in searching the necessary data. For that reason the author tries to make a system of ordering information on food and beverage based on web gazebo purwokerto restaurant that until now has not been computerized. This food and beverage ordering information system is the best solution to solve the problems that exist in this restaurant, and with a computerized system can be achieved an activity that is effective and efficient in supporting the activities of the company. A computerized system is better than a manual system to run more effectively and efficiently and the food and beverage ordering system is now more conducive than the previous system.

Keywords: *Ordering Information System Food And Beverage, Website, Restaurant*

ABSTRAKSI - Era globalisasi sekarang ini perkembangan teknologi sangat pesat, terlebih lagi perkembangan teknologi berbasis komputer dan informasi. Sekarang komputer bukan lagi merupakan sesuatu yang asing bagi masyarakat, oleh karena itu di butuhkan pengembangan dan penggunaan teknologi yang ada untuk membantu usaha bisnisnya. Dengan melihat perkembangan teknologi komputer saat ini, menjadi hal yang sangat penting bagi dunia bisnis untuk meningkatkan sebuah layanan kepada konsumen untuk memberikan kemudahan-kemudahan dalam pelayanannya. Masih banyak badan usaha yang menganggap masalah pemasaran bukan merupakan masalah yang rumit dan harus di buat komputerisasi karena pemesanan masih dapat di lakukan secara manual. Rumah makan gazebo telah menerapkan sistem pemesanan makanan dan minuman dimana pemesanan dan pelaporan dilakukan secara manual dengan sistem pembukuan. Sehingga memungkinkan pada saat proses berlangsung terjadi kesalahan dalam penulisan pesanan makanan, kurang akuratnya laporan yang dibuat dan keterlambatan dalam pencarian data-data yang diperlukan. Untuk itulah penulis mencoba membuat sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis web pada rumah makan gazebo purwokerto yang sampai saat ini belum terkomputerisasi. Sistem informasi pemesanan makanan dan minuman ini merupakan solusi yang terbaik untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada pada rumah makan ini, serta dengan sistem yang terkomputerisasi dapat tercapai suatu kegiatan yang efektif dan efisien dalam menunjang aktifitas pada perusahaan. Sistem yang terkomputerisasi lebih baik dari sistem yang manual agar berjalan lebih efektif dan efisien serta sistem pemesanan makanan dan minuman yang sekarang lebih kondusif dibandingkan dengan sistem yang terdahulu.

Kata Kunci: *Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman, Website, Rumah Makan*

A. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi sekarang ini perkembangan teknologi di indonesia saat ini sangat pesat, terlebih lagi perkembangan teknologi berbasis komputer dan informasi. Hampir semua lapisan masyarakat telah mengenal bahkan memiliki alat berbasis komputer dan informasi. oleh karena itu di butuhkan pengembangan dan penggunaan teknologi yang ada untuk membantu usaha di

bidang rumah makan yang akan membantu layanan pemesanan menjadi lebih cepat dan mudah serta memberikan pelayanan yang sangat memuaskan bagi pelanggan.

Masih banyak badan usaha yang menganggap masalah pemasaran bukan merupakan masalah yang rumit dan harus di buat komputerisasi karena pemesanan masih dapat di lakukan secara manual. Rumah makan gazebo telah menerapkan sistem

pemesanan makanan dan minuman dimana pemesanan dan pelaporan dilakukan secara manual dengan sistem pembukuan. Dengan demikian seseorang kasir harus menuliskan pesanan makanan dan minumannya dengan manual. Jumlah menu yang banyak dan keterbatasan manusia memungkinkan terjadinya kesalahan pemasukan dan pelaporan data.

Oleh karena itu berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis mengangkat masalah tersebut sebagai objek dalam penulisan tugas akhir, dengan judul : “ **Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan minuman Berbasis Web Pada Rumah Makan Gazebo Purwokerto** ”berharap dapat membantu mencari solusi untuk masalah tersebut dan pengelolaan data bisa lebih mudah sehingga pemesanan tidak lagi terlambat dan proses perhitungan maupun pelaporan dapat di lakukan dengan lebih cepat sehingga tercapai efektivitas dan efisien maksimal dalam sistem.

B. LANDASAN TEORI

1. Sistem

Menurut Paryati (2008:2) “Sistem merupakan sekelompok elemen-elemen yang saling berhubungan, dan bertanggung jawab melakukan proses input sehingga menghasilkan output”.

2. Informasi

Menurut Deni darmawan (2013:2) “Informasi merupakan hasil dari pengolahan data, akan tetapi tidak semua hasil dari pengolahan tersebut bisa menjadi informasi, hasil pengolahan data yang tidak memberikan makna atau arti serta tidak bermanfaat bagi seseorang bukanlah merupakan informasi bagi orang tersebut”.

Menurut McLeod dalam Sutopo (2012:90) “informasi adalah data yang berguna yang diolah sehingga dapat dijadikan dasar untuk pengambilan keputusan yang tepat”. Dengan adanya sistem yang baik diharapkan dapat menghasilkan suatu informasi yang berkualitas tinggi. Informasi yang baik tersebut mempunyai kriteria sebagai berikut:

- a) Relevan yaitu informasi yang relevan berkaitan dengan sejauh mana informasi tersebut dapat membuat perbedaan untuk alternatif pengambilan keputusan.
- b) Akurat yaitu keakuratan informasi berkaitan dengan ketepatan dan keandalan informasi tersebut sehingga informasi yang akurat, berarti bebas dari kesalahan dan tidak menyesatkan bagi pemakai informasi.
- c) Tepat Waktu yaitu ketepatan waktu sebuah informasi sangat penting, karena

informasi tersebut harus tersedia pada saat di butuhkan karena dengan adanya pengambilan keputusan atau kebijakan.

- d) Ringkas yaitu keringkasan sebuah informasi berarti informasi tersebut sudah digolongkan dan disajikan dalam format yang tidak terlalu detail sehingga tidak membingungkan para pemakai informasi.
- e) Jelas yaitu informasi yang jelas menunjukkan tingkat kemampuan informasi tersebut sudah digolongkan dan disajikan dalam format yang tidak terlalu rinci.
- f) Dapat diukur yaitu berhubungan dengan konsep pengukuran informasi, informasi yang dapat diukur akan menambah nilai informasi tersebut.
- g) Konsisten yaitu sebuah informasi berhubungan dengan kemampuan untuk dapat di bandingkan dengan informasi sejenis dari fungsi yang berbeda atau informasi yang sejenis dengan waktu yang berbeda.

3. Sistem Informasi

Menurut Tata sutabri (2012:46) “Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang di perlukan ”.

4. Rumah Makan (*Restaurant*)

Menurut Wulan Ayodia (2016:3) “Rumah makan (*Restaurant*) Merupakan usaha yang menyediakan aneka menu masakan dan minuman sesuai konsep usahanya”.

5. Object Oriented Programming (OOP)

Menurut Rohi abdulloh (2017:1) “OOP (Object Oriented Programming) merupakan teknik pemrograman dengan menggunakan konsep objek”. Tujuan dari OOP adalah untuk memudahkan programmer dalam pembuatan program dengan menggunakan konsep objek yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

6. Website

Menurut Heni A.Puspitosari (2010:1) “mengemukakan bahwa Website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia, selama terkoneksi dengan jaringan internet”.

Secara garis besar, website bisa di golongan menjadi beberapa jenis yaitu :

a) *Website Dinamis*

Merupakan website yang secara struktur di peruntukan untuk update sesering mungkin. Biasanya selain halaman utama yang bisa diakses oleh *user* pada umumnya, juga di sediakan halaman backend untuk mengedit konten dari website.

b) *Website Statis*

Merupakan web yang mempunyai halaman tidak berubah artinya. Untuk melakukan perubahan pada suatu halaman di lakukan secara manual dengan mengedit code yang menjadi struktur dari website tersebut.

c) *Website Interaktif*

Merupakan web yang saat ini memang sedang 'booming' salah satu contoh website interaktif adalah blog dan forum.

d) *Web Browser*

Menurut Hans S. Limantara (2009:1) "*Web browser* adalah aplikasi perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan text, image, video, games, dan informasi lainnya yang berlokasi padahalaman web pada world wide web (www) atau Local Area Network (LAN)".

e) *Web server*

Menurut Wahana komputer (2011:16) "Menyatakan bahwa "*Web server* merupakan perangkat lunak pada *server* yang menjadi fungsi sebagai penerima permintaan (request) yang berupa halaman web dan client dan mengirimkan kembali dalam kurung responhasil yang di minta dalam bentuk halaman-halaman web".

7. *Intranet*

Menurut Kenneth C. Laudon, Jane P. Laudon (2007:4) "Intranet adalah jaringan internal yang dibangun dengan peralatan yang standar komunikasi yang sama dengan internet dan digunakan untuk distribusi informasi secara internal kepada karyawan, dan sebagai penyimpan kebijakan, program dan data perusahaan".

8. Bahasa pemrograman yang di gunakan pada sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis web pada rumah makan gazebo yaitu :

- a) HTML (*HyperText Markup Language*)
- b) CSS (*Cascading Style Sheets*)
- c) *Personal Home Page* (PHP)
- d) JavaScript
- e) JQuery
- d) Class

9. *Basis Data*

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2008:1) "Basis data sebagai kumpulan data berisi

informasi yang sesuai untuk sebuah perusahaan".

Menurut Stephens dan Plew dalam Simarmata dan Prayudi (2008:1) menjelaskan bahwa "Basis Data adalah mekanisme yang digunakan untuk menyimpan informasi atau data".

a) *My Structure Query Language* (MySQL)

b) *PhpMyAdmin*

10. Aplikasi Software yang di gunakan untuk membuat sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis web pada rumah makan gazebo yaitu:

- a) Adobe Dreamweaver CS6
- b) CorelDraw X5
- c) XAMPP V3.2.2

11. *Model Pengembangan Perangkat Lunak*

Rekayasa Perangkat Lunak (*Software Engineering*) merupakan pembangunan dengan menggunakan prinsip atau konsep rekayasa dengan tujuan menghasilkan perangkat lunak yang bernilai ekonomis yang dipercaya dan bekerja secara efisien menggunakan mesin. Secara umum model proses yang sering digunakan dalam komunitas pengembangan perangkat lunak salah satunya dengan menggunakan model air terjun (*Waterfall model*).

Menurut Simarmata (2010:53) "Model Pengembangan air terjun (*Waterfall model*) pengembangan perangkat lunak ini difokuskan pada perencanaan dan pengendalian, model ini juga untuk membantu mengatasi kerumitan yang terjadi akibat proyek-proyek pengembangan perangkat lunak".

12. *Teori Pendukung*

Dalam pembuatan web juga diperlukan beberapa teori pendukung sebagai pendukung dalam pembuatannya. Teori yang akan digunakan dalam perancangan web beserta penjelasan-penjelasanannya.

a) *Struktur Navigasi*

Beberapa model navigasi dasar menurut Sutopo (2010:5), antara lain:

- 1) *Linear Navigation Model*
- 2) *Hierarchical Model*
- 3) *Spoke-and-hub model*
- 4) *Full Web Model*

b) *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Menurut Simarmata dan Prayudi (2010:67) "*Entity Relationship Diagram* adalah alat pemodelan data utama dan akan membantu mengorganisasikan data dalam suatu proyek ke dalam entitas-entitas dan menentukan hubungan antar entitas".

Komponen ERD yang digunakan yaitu :

- 1) *Entitas (Entity)*
- 2) *Relasi (Relationship)*
- 3) *Atribut*

c) *Logical Record Structure (LRS)*

Menurut Kusri (2007:66) "LRS (*Logical Record Structure*) Adalah representasi dari struktur *record-record* pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil antar himpunan entitas. Menentukan kardinalitas, jumlah table dan *Foreign Key (FK)*".

- 1) *One-to-many*
- 2) *Many-to-One*
- 3) *Many-to-Many*

d) *UML (Unified Modelling Language)*

Menurut Rosa A.S (2014:137) pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, munculah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek yaitu *Unified Modelling Language (UML)*.

Komponen ERD yang digunakan yaitu :

- 1) *Activity diagram*
- 2) *Use Case Diagram*
- 3) *Class Diagram*
- 4) *Sequence Diagram*

13. Pengujian web

a) *Black-box Testing*

Menurut Shalahudin (2013:275) "*Black-Box Testing* (Pengujian Kotak Hitam) merupakan pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program".

b) *White-box Testing*

Menurut Shalahudin (2013:276) "*White-Box Testing* (pengujian kotak putih) yaitu menguji perangkat lunak dari segi desain dan kode program apakah mampu menghasilkan fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran yang sesuai dengan spesifikasi kebutuhan". Pengujian kotak putih dilakukan dengan memeriksa logika dari kode program.

c) *Form survey (kuesioner)*

Menurut Agus saputra (2012:105) "form survey (kuesioner) merupakan halaman utama untuk pengunjung dapat mengisi form survey yang telah disediakan oleh admin".

C. PEMBAHASAN

Rumah makan gazebo merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang kuliner. Segmen pemasaran yang dituju adalah seluruh lapisan masyarakat disekitar wilayah purbalingga dan purwokerto. Dalam satu harinya rumah makan tersebut menargetkan 150 orang perhari untuk makan di rumah makan gazebo. Dalam segi makanan dan minuman rumah makan gazebo tidak kalah dengan rumah makan lainnya, rumah makan tersebut mengutamakan produk yang

berkualitas baik, dengan menggunakan bahan baku pilihan yang higienis, halal serta proses pengolahan yang baik sehingga menghasilkan produk yang berkualitas.

1. Analisa Kebutuhan Sistem

Tahap analisa kebutuhan bertujuan untuk mendefinisikan kebutuhan dari sistem yang dikembangkan. Dari prosedur yang akan diusulkan kebutuhan-kebutuhan sistem seperti

- a) sistem pemesanan makanan menggunakan android sebagai alat untuk membantu pelayanan dan mempercepat proses penyampaian pesanan ke bagian dapur dan kasir.
- b) Sistem dapat mengirimkan data pesanan yang dipilih oleh pelanggan ke bagian kasir dan dapur rumah makan gazebo.
- c) sistem dapat memberikan laporan penjualan pada rumah makan gazebo perhari maupun perbulannya.

2. Spesifikasi File

Tabel User Data

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Size	Ket
1	Id user	iduser	int	10	Primary key
2	User	login	varchar	10	
3	Password	Passwd	Varchar	10	
4	Nama user	Namauser	Varchar	30	
5	Tipe	Tipe	varchar	10	

Tabel Cafe

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Size	Ket
1	Id	Iduser	int	1	Primary key
2	Nama cafe	Namacafe	varchar	30	
3	Alamat	Alamat	Varchar	50	
4	Nama user	Kota	Varchar	30	
5	Telepon	Telepon	varchar	20	
6	Jumlah meja	jmlmeja	int	10	

Tabel Barang

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Size	Ket
1	Id barang	idbrg	int	10	Primary key
2	Id kategori	idktg	int	10	
3	Nama barang	namabrg	Varchar	30	
4	Harga jual	hargajual	int	10	
5	Satuan	satuan	varchar	5	

Tabel Kategori

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Size	Ket
1	Id kategori	idktg	int	10	Primary key
2	Kategori	kategori	varchar	30	

Tabel Pesan Detail

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Size	Ket
1	Id detail	Iddetail	int	10	Primary key
2	Nomor meja	Nomeja	int	10	
3	Id barang	Idbrg	int	10	
4	Id kategori	Idktg	int	10	
5	Nama barang	Namabrg	varchar	10	
6	Quantity	Qty	int	30	
7	Harga	Harga	int	10	
8	Jumlah	Jumlah	int	10	
9	Id header	idheader	int	10	

Tabel Pesanheader

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Size	Ket
1	Id detail	Idheader	int	10	Primary key
2	Tanggal	Tgltransaksi	timestamp		
3	Nomor meja	Nomeja	int	10	
4	Nama	Nama	int	30	
5	Tagihan	Tagihan	varchar	10	
6	Bayar	Bayar	int	10	
7	Kembali	Kembali	int	10	
8	Kasir	kasir	int	30	

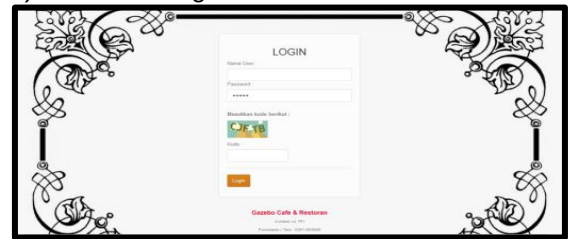
Tabel Pesantemp

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Size	Ket
1	Id detail	Idtmp	int	10	Primary key
2	Nomor meja	nomeja	int	10	
3	Id barang	Idbrg	int	10	
4	Id kategori	idktg	int	10	
5	Nama barang	Namabrg	varchar	30	
6	Qty	Qty	int	10	
7	Harga	Harga	int	10	
8	Jumlah	jumlah	int	10	
9	Status	status	int	1	

3. Implementasi dan Pengujian Unit

Setelah melalui tahap sebelumnya yaitu perancangan, maka dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu implementasi dan pengujian unit sebagai langkah realisasi dan evaluasi dari perangkat lunak yang dibuat oleh penulis.

a) Halaman Login



Gambar login

b) Halaman Waiter



Gambar Waiter

c) Halaman Menu Kategori Semua



Gambar Menu Kategori Semua

d) Halaman Menu Kategori Makanan



Gambar Menu Kategori Makanan

e) Halaman Menu Kategori Minuman Dingin



Gambar Daftar Kategori Minuman Dingin

f) Halaman Menu Kategori Minuman Panas



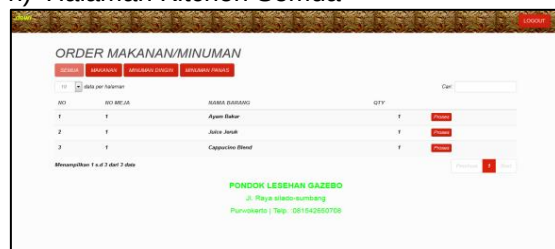
Gambar Daftar Kategori Minuman Panas

g) Halaman Chart



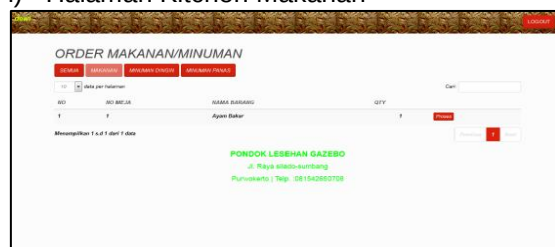
Gambar Chart

h) Halaman Kitchen Semua



Gambar Kitchen Semua

i) Halaman Kitchen Makanan



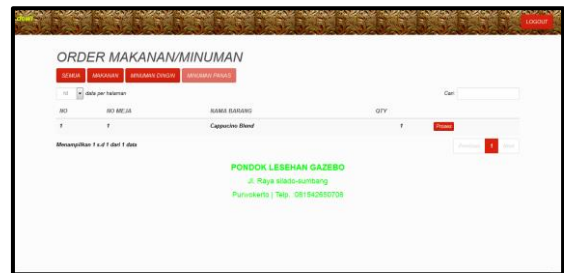
Gamabar Kitchen Makanan

j) Halaman Kitchen Minuman Dingin



Gamabar Kitchen Minuman Dingin

k) Halaman Kitchen Minuman Panas



Gamabar Kitchen Minuman Panas

l) Halaman Meja Kasir



Gamabar Meja Kasir

m) Halaman Transaksi



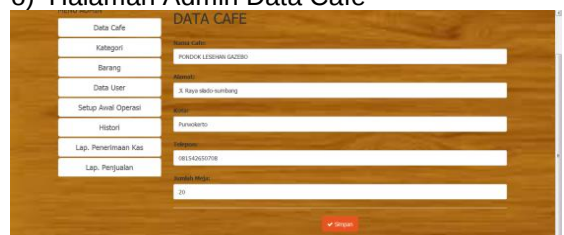
Gambar Halaman Transaksi

n) Halaman Admin Home



Gambar Admin Home

o) Halaman Admin Data Cafe



Gambar Admin Data Cafe

p) Halaman Admin Kategori



Gambar Admin Kategori

q) Halaman Admin Data Barang



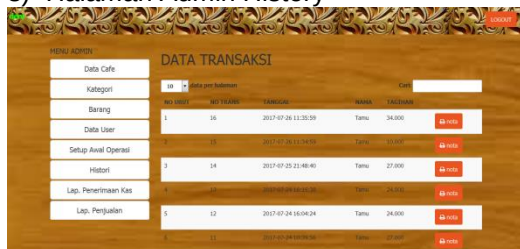
Gambar Admin Data Barang

r) Halaman Admin Data User



Gamabar Admin Data User

s) Halaman Admin History



Gambar Admin History

t) Halaman Laporan Penerimaan Kas



Gamabar Laporan Penerimaan Kas

u) Halaman Laporan Penjualan



Gamabar Laporan Penjualan

4. Spesifikasi Perangkat Keras

a. Server

1) CPU

(a) Processor Intel® Pentium® Dual Core

(b) RAM DDR2 2 GB

(c) Hard Disk 500 GB

2) Mouse

3) Keyboard

4) Monitor dengan resolusi layar minimum 1024x768

5) Koneksi internet dengan kecepatan 2 Mbps.

b. Client

1) CPU

(a) Processor Intel® Pentium® Dual Core

(b) RAM DDR2 1 GB

(c) Hard Disk 100 GB

2) Mouse

3) Keyboard

4) Monitor dengan resolusi layar minimum 1024x768

5) Koneksi internet dengan kecepatan 56 kbps.

5. Spesifikasi Perangkat Lunak

a. Server

1) Sistem operasi Windows Server atau Linux.

2) Aplikasi web server (XAMPP):

a) Aplikasi Apache Server v2

b) Aplikasi PHP Server v5

c) Aplikasi MySQL Server v5

d) Aplikasi phpMyAdmin v3

3) Aplikasi Web Browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Google Chrome.

b. Client

1) Sistem operasi : Microsoft Windows 7.

2) Aplikasi web browser seperti Mozilla Firefox, Opera, Google Chrome

D. Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Berdasarkan program yang telah dibuat, penulis disini mengambil kesimpulan:

- a) Website ini dapat mempermudah pemesanan makan dan minuman dengan alat bantu Handphone android bagi pelayan.
- b) Website ini dapat memberitahukan pesanan pelanggan ke bagian dapur dan kasir melalui layar monitor.
- c) Sistem ini dapat mencatat transaksi penjualan, pendapatan dan serta mampu mencetak laporan harian penjualan dan laporan per periode.

2. Saran

Terdapat beberapa saran untuk melakukan pengembangan pada aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis website

- a) Rumah makan gazebo diharapkan dapat mengimplementasikan sistem baru ini untuk lebih di kembangkan kembali dalam pemesanan makanan dan proses pembuatan laporan.
- b) Perlunya diadakan back-up data laporan perhari, perbulan dan pertahun untuk mengantisipasi terjadinya kehilangan data akibat sistem yang rusak karna firus komputer.

E. Daftar Pustaka

- [1] A.S, R. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- [2] Abdulloh, R. 2017. *Membuat Toko Online dengan Teknik OOP, MVC, dan AJAX*. Jakarta: PT. elex Media Komputindo.
- [3] Ardhana, P. d. 2008. *Sistem Informasi*. Yogyakarta: Ardana Media.
- [4] Basuki, S.2011. *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: UNIVERSITAS TERBUKA.
- [5] EMS, T. 2009. *Cara Mudah Menjadi WEB MASTER*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [6] Fauzi, D. D.2013. *Sistem Informasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [7] Kadir.2009. *Matering AJAX dan PHP*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [8] Komputer, W.2013. *Adobe Dreamweaver CS6*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [9] Komputer, W. 2011. *Mastering CMS Programming With PHP & MySql*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [10] Kristanto, A. 2010. *Kupas Tuntas PHP & MySql*. Klaten: Cable Book.
- [11] Kusri. 2007. Strategi Perancangan dan Pengolahan Basis Data. *Diambil dari* :https://books.google.co.id/books?id=0_FaskY4xZgc (01 Mei 2017). , 66.
- [12] Limantara, H. S. 2009. *Jelajah Dunia Maya dengan Cepat dan Mudah*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [13] Madcoms.2011. *Belajar Cepat Corel Draw x5*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.
- [14] Madcoms. 2010. *Menggenggap Dunia dengan internet*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [15] Nugroho, B. 2009. *Latihan Membuat Aplikasi Web, Php, dan MySql dengan Dreamweaver*. Yogyakarta: Gava Media.
- [16] Nugroho, B. 2012. *Panduan Membuat Program Toko* . Jakarta: PT. Alif Media.
- [17] Paryudi, S. d. 2010. *Basis Data*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [18] Puspitosari, H. A. 2010. *Membangun Website Interaktif dengan Adobe Creative Suite 5* . Malang: PT. Skripta Media Creative.
- [19] Shalahudin. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- [20] Sugianto, M. 2010. *Coreldraw X5*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [21] Sutabri, T. 2012. *Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [22] W, A. S. 2011. *Website super canggih dengan PLUGIN JQUERY TERBAIK*. Jakarta: Mediakita.
- [23] Wk, T. d.2010. *Membuat Website Canggih dengan jQuery untuk pemula*. Diambil dari: <https://books.google.co.id/books?id=JlLvpBiu1YC> (01 Mei 2017).