



SISTEM PENJUALAN ONLINE TOKO KOMPUTER BERBASIS WEB

Prasetyo Sakti Wibowo¹, Dedi Haryanto², Apriansyah³

^{1,2,3} Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Palembang

¹acetoyok21@gmail.com

²dedi_haryanto@um_palembang.ac.id

³apriansyah@um_palembang.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi yang pesat saat ini telah memberikan dampak besar pada kehidupan manusia. Teknologi informasi memenuhi kebutuhan akan akses informasi cepat dan akurat, dengan komputer dan internet menjadi solusi utama. E-commerce menjadi tren penting, memberikan manfaat seperti jangkauan luas, efisiensi biaya, dan kenyamanan berbelanja online. Meskipun ada dampak positif, seperti menghemat waktu dan tenaga, ada juga dampak negatif seperti kualitas barang yang kurang memuaskan. Dalam konteks ini, toko Sky Gaming, yang bergerak dalam penjualan komputer secara online, berusaha mengatasi permasalahan manajemen laporan penjualan dengan mengembangkan sistem penjualan berbasis *website*. Hal ini diharapkan memudahkan masyarakat dalam berbelanja kebutuhan komputer secara praktis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem penjualan toko komputer berbasis *website*, dengan harapan sistem ini dapat digunakan oleh masyarakat luas untuk memenuhi kebutuhan komputer mereka.

Kata kunci: E-Commerce, Teknologi Informasi, Sistem Penjualan Online Berbasis Website

WEBSITE - BASED COMPUTER SHOP ONLINE SALES SYSTEM

Abstract

The rapid development of information technology today has had a major impact on human life. Information technology meets the need for fast and accurate access to information, with computers and the internet being the main solution. E-commerce is becoming an important trend, providing benefits such as wide reach, cost efficiency and convenience of online shopping. Even though there are positive impacts, such as saving time and energy, there are also negative impacts such as unsatisfactory quality of goods. In this context, the Sky Gaming store, which is engaged in online computer sales, is trying to overcome the problem of sales report management by developing a website-based sales system. This is expected to make it easier for people to shop for computer needs practically. This research aims to develop a website-based computer shop sales system, with the hope that this system can be used by the wider community to meet their computer needs.

Keywords: E-Commerce, Information Technology, Website Based Online Sales System



I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi menjadikan manusia dalam berhubungan dengan pihak lain seakan tidak lagi dibatasi oleh waktu dan tempat. Kapanpun dan dimanapun manusia dengan perangkat teknologi tersebut bisa menjalin hubungan, mendapatkan informasi, dan menyebarkan informasi kepada orang lain[1]. Teknologi informasi ialah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, pendidikan, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan[2].

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini, khususnya teknologi informasi, akan berdampak besar bagi kehidupan manusia. Kebutuhan manusia akan teknologi informasi sangat dibutuhkan karena membantu memberikan pelayanan informasi yang cepat dan akurat. Kemajuan teknologi informasi menjadikan manusia dalam berhubungan dengan pihak lain seakan tidak lagi dibatasi oleh waktu dan tempat. Kapanpun dan dimanapun manusia dengan perangkat teknologi tersebut bisa menjalin hubungan, mendapatkan informasi, dan menyebarkan informasi kepada orang lain[3]. Teknologi informasi mempunyai fungsi dalam mengelola data, memperoleh, menyusun, menyimpan, mengubah data dalam segala macam cara untuk memperoleh informasi yang bermanfaat atau berkualitas. Seiring berkembangnya Teknologi di era modern saat ini, penggunaan komputer menjadi alternatif yang baik dalam kebutuhan informasi dan lebih cocok dalam hal pengolahan data dibandingkan dengan informasi dan lebih cocok dalam hal pengolahan data dibandingkan dengan informasi yang masih menggunakan sistem manual atau belum sepenuhnya menggunakan sistem komputerisasi. Peranan teknologi informasi pada aktifitas manusia pada saat ini memang begitu besar, Teknologi informasi telah menjadi fasilitas utama bagi kegiatan berbagai sektor kehidupan diama memberikan andil besar terhadap perubahan-perubahan yang mendasar pada struktur operasai dan manajemen organisasi, pendidikan, transportasi, kesehatan dan penelitian[4].

Internet dan smartphone sudah terbukti telah berhasil menjadi stimulan dalam perubahan perilaku konsumen online era digital. Internet mampu menambah pendapatan seseorang dalam perekonomian. Selain menambah pendapatan seseorang, internet mampu memenuhi keinginan masyarakat dalam berbelanja secara praktis yaitu dengan adanya belanja online (*Online Shop*). Belanja *online* saat ini sangat marak dikalangan masyarakat modern. Mulai dari kalangan remaja hingga tua yang yang tak mengenal usia. Bagi sebagian orang, belanja online merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi untuk kehidupannya sebagai konsumen.

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 komputer[5]. *E-commerce* melingkupi transfer uang, sistem manajemen data, maupun penghitungan stok produk.



Konsep bisnis seperti ini menggunakan internet, televisi, radio, atau lainnya untuk memasarkan produk. Berikut beberapa manfaat yang dari *e-Commerce*, yaitu Jangkauan yang luas, tidak ada batasan waktu transaksi, biaya yang lebih murah dibandingkan dengan toko *offline*, tidak memerlukan stok barang sendiri, proses transaksi dan pengiriman dengan mudah. Menurut survei yang dilakukan oleh DataIndonesia.id pada periode 25 Agustus-10 September 2022, frekuensi belanja online di Indonesia rupanya masih cukup tinggi. Berdasarkan hasil survei, mayoritas responden (43,2%) mengatakan bahwa frekuensi belanja online mereka tidak mengalami perubahan dibandingkan ketika kasus Covid-19 masih tinggi (PPKM Darurat). Bahkan, sebanyak 37,7% responden mengakui bahwa frekuensi belanja online mereka semakin meningkat. Sementara sisanya (19,1%), mengatakan bahwa mereka semakin jarang belanja online.

Adapun dampak positif dari penjualan *e-Commerce*, yaitu dapat menghemat tenaga dan waktu sehingga tidak perlu berjalan ke toko toko yang diinginkan, dapat membandingkan harga *online shop* satu dengan *online shop* yang lain. Dengan adanya *online shop*, masyarakat tidak perlu datang ke toko *offline* lagi, harga barang lebih murah, belanja lebih praktis, bisa mendapat barang dari dalam negeri maupun luar negeri. Tidak hanya memiliki dampak positif, toko *online* juga ada dampak negatifnya, yaitu kualitas barang tidak sesuai dengan gambar, warna barang yang diterima tidak sesuai dengan barang yang diterima, barang yang diterima rusak ataupun cacat ketika dalam pengiriman.

Toko Sky Gaming merupakan toko yang bergerak dibidang penjualan barang didunia komputer secara *online*. Toko Sky Gaming berdiri mulai dari bulan september 2022. Toko Sky Gaming berpusat di Kota Palembang. Namun pada saat ini, toko sky gaming masih dilakukan secara langsung, yaitu dimana calon pembeli akan mengunjungi toko. Pada proses manajemen, toko sky gaming mencatat laporan penjualan masih dalam bentuk buku. Laporan dalam bentuk buku ini bisa menyebabkan hilangnya laporan, kelirunya dalam mencatat barang keluar ataupun barang masuk, rusaknya buku laporan, dan adanya penumpukan berkas.

Pada permasalahan yang ada pada paragraf diatas, penulis berinisiatif membuat sebuah sistem penjualan berbasis website. Dengan adanya toko Sky Gaming akan memudahkan masyarakat dalam berbelanja kebutuhan seputar dunia komputer, baik itu dari PC (Personal Computer), laptop, ataupun part part yang ada pada komputer. Terlebih lagi dengan adanya website penjualan komputer ini, masyarakat tidak perlu datang ke toko dan juga masyarakat dapat membeli barang yang diinginkan tanpa memerlukan tenaga yang banyak dan mempersingkat waktu. Dalam manajemen, toko Sky Gaming mencatat laporan penjualan di data admin. Yang dimana data admin itu akan mencatat semua transaksi ditoko tersebut, mulai dari pencatatan barang masuk, barang keluar, dan transaksi pelanggan.

Berdasarkan kasus tersebut maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul "Sistem Penjualan Toko Komputer Berbasis *Website*". Oleh karena itu, dengan adanya sistem penjualan toko online ini penulis berharap sistem ini dapat digunakan bagi masyarakat luas. Sistem ini diharapkan dapat membantu masyarakat dalam berbelanja



kebutuhan seputar dunia komputer, baik itu pembelian komputer, laptop, dan lain sebagainya.

II. METODOLOGI PENELITIAN

A. Sistem

Sistem merupakan gabungan dari beberapa elemen, komponen atau variabel yang saling terintegrasi guna untuk membentuk sebuah satu kesatuan sehingga dapat tercapainya suatu tujuan dan sasaran[6].

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu, sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata adalah suatu objek nyata, seperti tempat, benda, dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi[7].

Dari beberapa pernyataan diatas penulis dapat menyimpulkan mengenai pengertian sistem diatas. Sistem gabungan dari beberapa elemen yang saling bekerja sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

B. Penjualan

Penjualan merupakan kegiatan pelengkap atau suplemen dari pembelian, untuk memungkinkan terjadinya transaksi. Jadi kegiatan pembelian dan penjualan merupakan satu kesatuan untuk dapat terlaksananya transfer hak dan transaksi[8].

C. Online

Online adalah sebuah *online* yang juga bisa digunakan untuk sebuah komunitas. Dan itu dapat diartikan menjadi sebuah tempat berbagi informasi dimana anda bisa menyumbangkan kemampuan anda untuk membuat komunitas yang solid melalui via internet[9].

D. Website

Website adalah keseluruhan halaman halaman web yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan[10].

E. MySQL

MySQL merupakan RDBMS (atau *server database*) yang mengelola database dengan cepat menampung dalam jumlah sangat besar dan dapat di akses oleh banyak user[11].



F. Php (Hypertext Preprocessor)

PHP adalah suatu Bahasa scripting khususnya digunakan untuk Web Development. PHP memiliki sifat server side scripting sehingga untuk menjalankan PHP harus menggunakan web server[12].

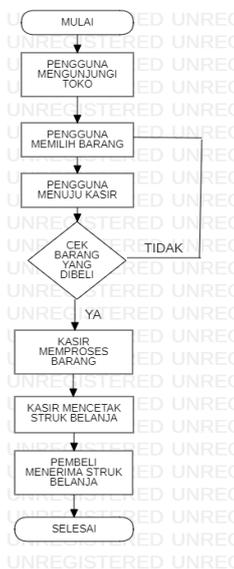
G. Metode Penelitian

Dalam pembahasan tentang metodologi penelitian ini ada beberapa teknik pengumpulan data yang akan dibahas dalam penulisan ini yaitu :

- 1) Observasi, merupakan cara atau teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap suatu sistem yang ingin diselidiki. Observasi dilakukan dengan pengamatan secara langsung pada system penjualan shopee.
- 2) Studi pustaka, merupakan teknik yang dilakukan dengan cara mempelajari dan mengumpulkan informasi dari sumber system penjualan from bootstrap, jurnal, dan sumber – sumber yang berhubungan langsung dengan dengan topik perancangan ini.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Sistem Yang Sedang Berjalan



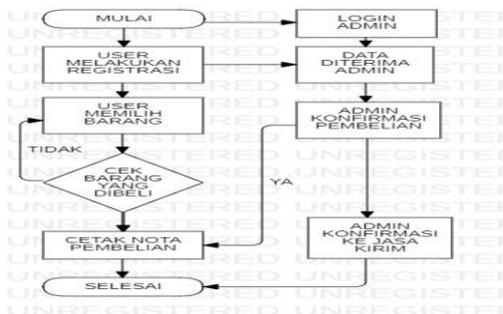
Gambar 1. Gambaran Sistem Yang Berjalan

Berdasarkan gambar 1 Gambaran sistem yang sedang berjalan terdapat:

1. Gambaran sistem yang sedang berjalan terdapat dua aktor yaitu, pembeli dan admin
2. Pengguna harus mengunjungi toko jika ingin membeli barang
3. Pengguna harus melakukan pembayaran ke kasir
4. Struk pembayaran hanya dapat diproses jika pembeli menyetujui pembelian



B. Gambaran Sistem Yang Diusulkan

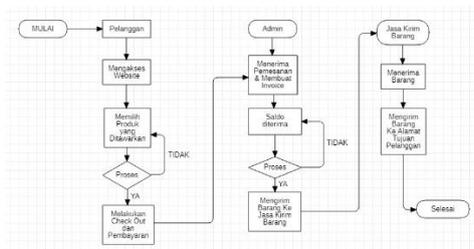


Gambar 2. Gambaran Sistem Yang Diusulkan

Berdasarkan gambar 2 Gambaran sistem yang diusulkan terdapat:

1. Gambaran sistem Perancangan Sistem Penjualan Online Berbasis Website yang berjalan.
2. Terdapat 3 Aktor yang melakukan kegiatan di dalam sistem tersebut yaitu Admin, User dan Jasa Kirim Barang
3. Pengolahan data hanya dapat dilakukan oleh Admin.
4. Hasil Nota Penjualan hanya bisa dicetak jika dikonfirmasi oleh Admin.

C. Flowchart



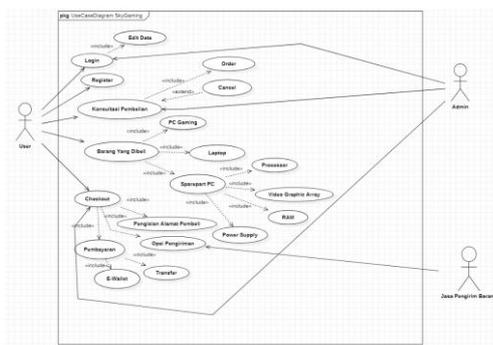
Gambar 3. Flowchart

Berdasarkan gambar 3 flowchart diatas terdapat

1. Pelanggan memulai transaksi
2. Pelanggan mengakses website
3. Pelanggan memilih produk yang ditawarkan
4. Jika pelanggan membatalkan proses pembelian, maka pelanggan dikembalikan ke halaman produk
5. Jika pelanggan menyetujui proses pembelian, maka pelanggan harus melakukan check out dan pembayaran
6. Admin akan menerima pembayaran
7. Jika admin tidak menerima saldo, maka admin akan kembali mengecek proses penerimaan saldo

8. Jika admin sudah menerima saldo, maka admin akan mengirimkan barang yang dipesan oleh pelanggan
9. Jasa kirim barang menerima barang yang akan dikirim oleh admin
10. Jasa kirim barang mengirim barang ke alamat tujuan pelanggan

D. Use Case Diagram

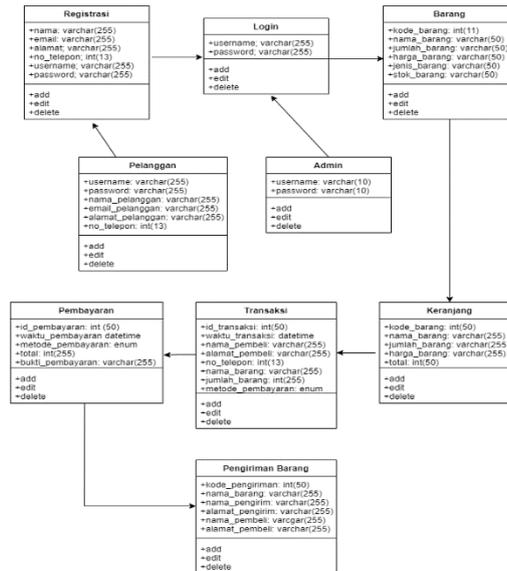


Gambar 4. Use Case Diagram

Berdasarkan gambar 4 diatas, terdapat 3 aktor yang ada pada system use case diagram yang telah dibuat oleh penulis. Ketiga actor tersebut dapat mengakses system yang telah ditentukan oleh system. Berikut penjelasannya:

1. User
User atau pengguna memiliki akses untuk bisa registrasi, login, konsultasi penjualan, melakukan checkout, pengisian alamat, dan melakukan pembayaran.
2. Admin
Admin dapat memiliki akses untuk bisa login, memberi ide konsultasi kepada user, cek laporan pembelian dan mengelola data transaksi
3. Jasa Kirim Barang.
Jasa kirim barang memili akses untuk dapat menerima opsi pengiriman ketika user melakukan checkout.

E. Class Diagram



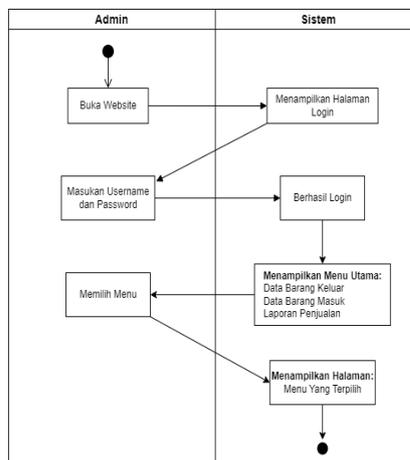
Gambar 5. Class Diagram

Pada gambar 5 diatas rancangan Class Diagram dari Penjualan Toko Online Sky Gaming berbasis Website. Dimana dengan adanya Class Diagram ini, programmer dapat memahami perancangan database Ketika membangun Website.

F. Activity Diagram

Berikut ini adalah keterangan Activity Diagram pada website Penjualan Online sky gaming menggunakan metode waterfall, sebagai berikut:

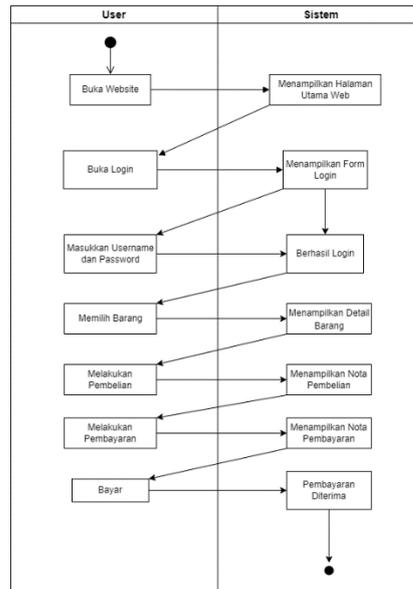
1. Activity Diagram Admin



Gambar 6. Activity Diagram Admin

Gambar 6 diatas menjelaskan alur Acitivity Diagram Admin yang dirancang dimana Ketika admin membuka website, maka website akan menampilkan halaman login yang harus memasukan Username dan Password terlebih dahulu untuk bisa masuk ke halaman utama Admin.

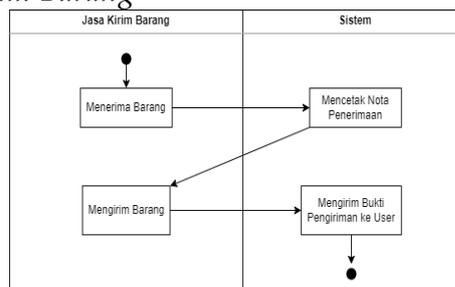
2. Activity Diagram User



Gambar 7. Activity Diagram User

Gambar 7 diatas menjelaskan Alur Activity Diagram User yang dirancang dimana Ketika user membuka website, maka website akan menampilkan halaman utama web. User akan login terlebih dahulu yang dimana memasukan Username dan Password, User dapat memilih barang yang suda tersedia dihalaman shop. Setelah memilih barang, user dialihkan ke halaman detail barang. Setelah melihat barang, user dapat melakukan pembelian yang dimana user akan dialihkan kehalaman nota pembelian. User dapat melakukan pembayaran yang dimana user akan dialihkan ke halaman pembayaran.

3. Activity Diagram Jasa Kirim Barang

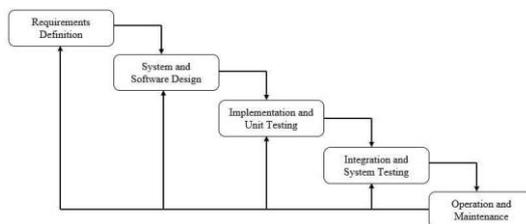


Gambar 8. Activity Diagram Jasa Kirim Barang

Pada gambar 8 diatas menjelaskan alur Activity Diagram Jasa Kirim Barang yang dirancang dimana Ketika pihak Jasa Kirim Barang menerima barang dari admin, maka Jasa Kirim Barang akan mencetak nota penerimaan barang. Jasa Kirim Barang akan melakukan pengiriman barang, maka Jasa Pengirim Barang akan mengirimkan bukti pengiriman kepada user.

G. Metode Pengembangan Sistem

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan pengembangan metode waterfall.



Gambar 9. Metode Pengembangan Sistem Waterfall

1. *Requirement Analysis*

Sebelum melakukan pengembangan perangkat lunak, seorang pengembang harus mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan pengguna terhadap sebuah perangkat lunak. Metode pengumpulan informasi ini dapat diperoleh dengan berbagai macam cara diantaranya, diskusi, observasi, survei, wawancara, dan sebagainya. Informasi yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisa sehingga didapatkan data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna akan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

2. *System and Software Design*

Informasi mengenai spesifikasi kebutuhan dari tahap Requirement Analysis selanjutnya di analisa pada tahap ini untuk kemudian diimplementasikan pada desain pengembangan. Perancangan desain dilakukan dengan tujuan membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan. Tahap ini juga akan membantu pengembang untuk menyiapkan kebutuhan hardware dalam pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan dibuat secara keseluruhan.

3. *Implementation and Unit Testing*

Tahap implementation and unit testing merupakan tahap pemrograman. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Disamping itu, pada fase ini juga dilakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap fungsionalitas modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan atau belum.

4. *Intergration and System Testing*

Setelah seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji di tahap implementasi selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

5. *Operation and Maintenance*

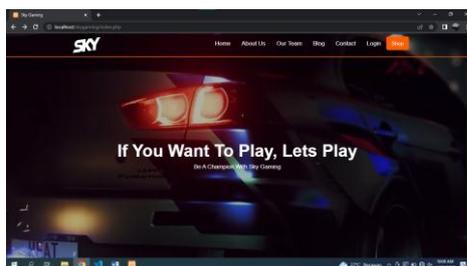
Pada tahap terakhir dalam Metode Waterfall, perangkat lunak yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan, perabikan

implementasi unit sistem, dan peningkatan dan penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan.

H. Pengolahan Data

Pada tahap ini dijelaskan proses implementasi sistem Perancangan Sistem Penjualan Online Toko Komputer Berbasis Website. Sistem yang dibangun ini akan membantu masyarakat dalam berbelanja kebutuhan komputer, laptop, maupun sparepart komputer dan hasil perancangan perangkat lunak terhadap sistem yang akan berjalan atau gambaran yang akan terwujud pada alur sistem yang akan berjalan sebagai berikut:

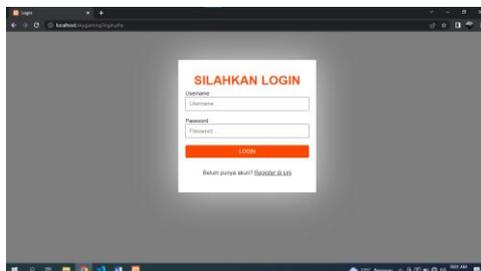
1. Halaman Home



Gambar 10. Halaman Home

Halaman Home merupakan halaman awal ketika user atau admin menjalankan halaman website sky gaming.

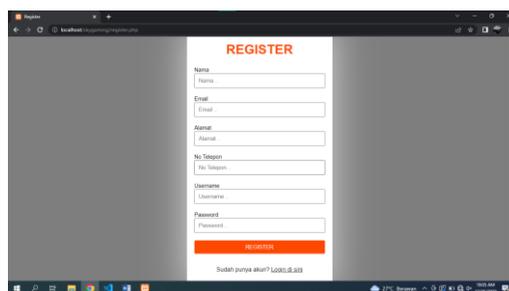
2. Halaman Login



Gambar 11. Halaman Login

Halaman Login merupakan halaman untuk bisa masuk kehalaman penjualan sebagai pengguna atau user, dan halaman login ini juga berfungsi untuk admin bisa masuk ke halaman dashboard admin.

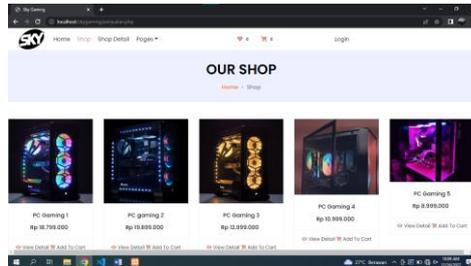
3. Halaman Register



Gambar 12. Halaman Register

Halaman Register merupakan halaman yang digunakan untuk user mendaftarkan diri agar bisa mengakses halaman web penjualan.

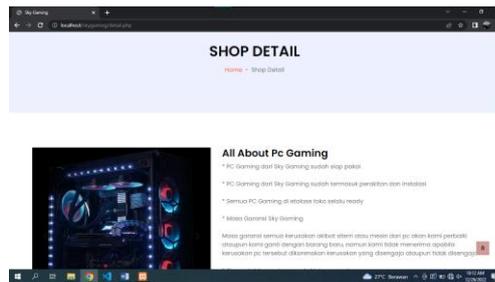
4. Halaman Penjualan



Gambar 13. Halaman Penjualan

Halaman Penjualan merupakan halaman yang digunakan pengguna untuk berbelanja kebutuhan gaming.

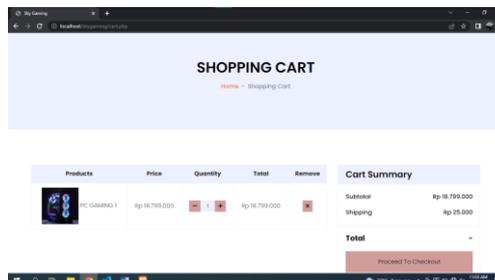
5. Halaman Shop Detail



Gambar 14. Halaman Shop Detail

Halaman Shop Detail merupakan halaman keterangan Pc Gaming yang ada di etalase penjualan.

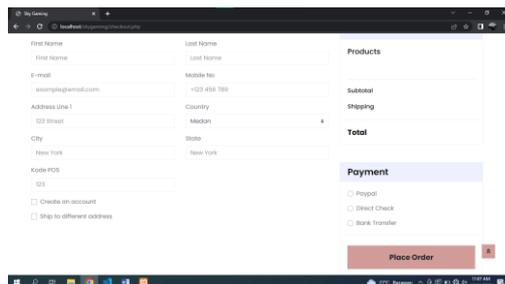
6. Halaman Shopping Cart



Gambar 15. Halaman Shopping Cart

Halaman Shopping Cart merupakan tempat penampilan barang apa saja yang dibeli pengguna.

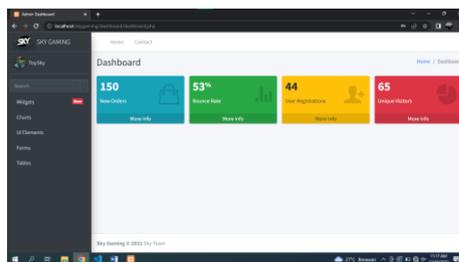
7. Halaman Checkout



Gambar 16. Halaman Checkout

Halaman Checkout merupakan Halaman yang digunakan untuk mengisi data dan melakukan pembayaran.

8. *Halaman Dashboard Admin*



Gambar 17. Halaman Dashboard Admin

Halaman Dashboard Admin merupakan halaman yang digunakan admin untuk mengelola data barang dan mengelola data pengguna.

IV. KESIMPULAN

Belanja online saat ini sangat marak dikalangan masyarakat modern. Mulai dari kalangan remaja hingga tua yang yang tak mengenal usia. Bagi sebagian orang, belanja online merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi untuk kehidupannya sebagai konsumen.

Berdasarkan pembahsan dan uraian di bab bab diatas, maka dapat diambil beberapa kesimpulann sebagai berikut:

1. Dengan adanya toko komputer berbasis online ini dapat memudahkan masyarakat berbelanja kebutuhan gaming seperti pc gaming, laptop gaming, dan juga sparepart komputer.
2. Dengan adanya system ini, masyarakat tidak menggunakan banyak tenaga untuk keluar rumah dan juga dapat menghemat waktu.

DAFTAR PUSTAKA



- [1] H. Hermin, M. Machmud, and H. Hasan, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Bisnis PT Pos Indonesia," *KONSTELASI Konvergensi Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 208–216, 2023, doi: 10.24002/konstelasi.v3i1.7027.
- [2] P. Riwayadi, "Miarso, Yusufhadi, 2005, Menyemai Benih Teknologi Pendidikan, Kencana, Jakarta 2. Diarsipkan oleh PLS UM untuk Imadiklus.com," 2005.
- [3] S. Anshori, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran," *Civ. J. Ilmu Pendidik. PKn dan Sos. Budaya*, vol. 9924, pp. 88–100, 2018, [Online]. Available: [file:///C:/Users/HP/Downloads/70-Article Text-536-1-10-20191223.pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/70-Article%20Text-536-1-10-20191223.pdf)
- [4] S. Suryadi, "Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan," *J. Inform.*, vol. 3, no. 3, pp. 9–19, 2019, doi: 10.36987/informatika.v3i3.219.
- [5] L. D. Ummah, "Rancang Bangun E-Commerce Pada Toko Kerudung Nuri Collection Berbasis Customer Relationship Management," *Nuansa Inform.*, vol. 12, no. 2, pp. 10–17, 2018, doi: 10.25134/nuansa.v12i2.1350.
- [6] E. Sutanta, "Sistem Informasi Manajemen," 2003, [Online]. Available: <http://grahailmu.co.id/>
- [7] Umam, "Bab II Landasan Teori," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2014.
- [8] B. A. B. Ii and L. Teori, "No Title," pp. 7–17, 2017.
- [9] C. A. Strange, B. Memulai, M. B. Internet, and T. Kelana, "No Title," no. September 2018, pp. 1–15.
- [10] Yuhfizar, *Cara Mudah & Murah Membangun & Mengelola Website*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- [11] B. Raharjo, *Belajar Otodidak membuat Database menggunakan MySQL*. Informatika, 2011.
- [12] J. K. K. Hidayatullah, Priyanto, *Pemograman WEB*. Bandung: Bandung Informatika, 2017.