

SISTEM INFORMASI PENJUALAN HANDPHONE BERBASIS ONLINE PADA TOKO ABBY CELL

Luthfi Bayu Syufiatma¹⁾

^{1,2}Sistem Informasi, STMIK Widya Cipta Dharma
^{1,2,3}Jl. M. Yamin No. 25, Samarinda, 75123
E-mail : Semestalth@gmail.com¹⁾, za.luth@yahoo.com²⁾

ABSTRAK

Penelitian dilakukan untuk dapat membuat sebuah sistem informasi penjualan *handphone* berbasis *online* yang nantinya jika penelitian ini berhasil bisa membantu Toko Abby Cell dalam melakukan proses penjualan *handphone*, penelitian ini dilakukan di Toko Abby Cell.

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan wawancara yang mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan penjualan *handphone*. Dengan cara observasi, yaitu mengadakan pengamatan secara langsung ke Toko Abby Cell. Dalam penelitian ini metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu *prototype* model dengan perangkat lunak pendukung yang digunakan adalah *Adobe Photoshop*, *Macromedia dreamweaver MX*, *Notepad++*, *AppServ* (Mysql, serta *PHPmyadmin*).

Adapun hasil akhir dari penelitian ini yakni berupa sistem informasi berbasis *online* yang dapat menyajikan informasi penjualan lebih cepat untuk diketahui *user*, sistem informasi penjualan *handphone* sebagai media dalam proses penjualan *handphone*, sistem informasi berbasis *online* sebagai media yang dapat memberikan informasi secara efektif, dan efisien.

Kata Kunci: sistem informasi, penjualan *handphone*.

1. PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan komunikasi antara satu dengan yang lain. Banyak cara untuk melakukan komunikasi, salah satunya dengan menggunakan *handphone* yang canggih. *Handphone* yang bermacam-macam jenisnya tersebut banyak di jual di berbagai gerai mall, dan toko-toko di berbagai tempat, salah satunya adalah Abby cell. Toko ini menjual berbagai jenis *handphone* atau *gadget* diantaranya adalah nokia, *blackberry*, LG, *samsung*, sony, *Xiaomi*, *lenovo*. Saat ini proses penjualan dilakukan dengan cara manual yaitu konsumen datang langsung untuk melihat koleksi yang tersedia dan selanjutnya melakukan transaksi. Karena keadaan toko yang tidak terlalu luas sehingga sering sekali terjadi desakan pengunjung sedangkan untuk membuka cabang dibutuhkan waktu dan biaya yang besar, disamping itu juga keuntungan yang diperoleh tidak terlalu besar karena cakupan wilayah pemasaran hanya disekitar daerah dimana toko itu berada.

Adanya persaingan dari toko-toko sejenis di sekitar, membuat penjualan menurun sehingga pendapatanpun terkena imbasnya karena tidak terlalu untung dalam memasarkan produk *handphonenya*.

Masalah yang terjadi tersebut akan efektif dan efisien apabila didukung oleh suatu sistem yang dapat menjual secara *online*, yang dapat membantu memperluas pemasaran tanpa harus membuka cabang yang mengeluarkan biaya yang lebih sehingga memberi keuntungan bagi toko dan konsumen.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Rumusan Masalah.

Berdasarkan Latar Belakang yang telah diuraikan diatas, maka masalah yang mendasari penelitian ini adalah sebagai berikut :

“Bagaimana Membangun Sebuah Sistem Informasi Penjualan *Handphone* Berbasis *Online* Pada Toko Abby Cell?”

Batasan Masalah.

1. Sistem Informasi disini digunakan untuk media pemasaran produk-produk *Handphone* atau *Gadget* beserta pelayanannya.
2. Sistem informasi ini memiliki layanan atau fasilitas yang disediakan berupa, tampilan menarik dengan *User Interface* (UI), ulasan produk, pelanggan dapat menambah pesanan, dapat memasukkan ke daftar keinginan (*wishlist*) atau keranjang belanja, layanan pemesanan *online*, adanya fasilitas *chatting* yang memungkinkan *customer* langsung berinteraksi

dengan pihak penjual, pengiriman dengan JNE, pembayaran melalui *transfer bank, Paypal, Cash On Delivery (COD)* dengan batasan area Tenggarong, laporan *invoice* dapat di *print, menu admin* untuk mengedit halaman depan *portal web*.

3. Tidak menyediakan fasilitas *tracking* barang.

3. BAHAN DAN METODE

Untuk mendukung analisa atas hasil penelitian dan memperoleh gambaran yang jelas serta kemudahan dalam penulisan maka pada bab ini berisikan penjelasan tentang landasan-landasan teori yang akan dipergunakan yang diambil dari pengertian-pengertian yang sudah dibakukan :

3.1 KAJIAN EMPIRIK

Beberapa Kajian empirik yang menjadi acuan dalam penulisan ini, penjelasannya sebagai berikut :

Nama Penulis dan Tahun Penulisan	Judul	Metode	Pembahasan
1. Robimus, (06.41.015), 2011	Membangun Sistem Penjualan Online Pada Wardah Cosmetik Samarinda	Waterfall	Terdapat input produk, input master biaya, transaksi pembayaran, terdapat login admin dan login user, ongkos kirim, Laporan Penjualan.
2. Wili Avianto Kardi, (07.41.013), 2011	Sistem Informasi Penjualan Barang Pada UKM Berkat Usaha Samarinda	Waterfall	Terdapat input data barang, login user, antar muka data barang, data biaya operasional, tambah data barang, data bahan baku, data barang baru, manajemen stok barang, laporan penjualan, laporan barang.
3. Viktor Nicolas Nore (11.04.020) 2013	Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Produk Berbasis Web (Studi Kasus di CV. Richness Development Bandung)	Incremental	Terdapat login konsumen, detail produk, pendaftaran member konsumen, konfirmasi pembayaran, login admin, perancangan input kategori produk, perancangan input tambah kota, konfirmasi pembayaran dan pengiriman, laporan di cetak

Sumber : Robimus (2011), Membangun Sistem Penjualan Online Pada Wardah Cosmetik Samarinda; Wili Avianto (2011), Sistem Informasi Penjualan Barang Pada UKM Berkat Usaha Samarinda; Viktor Nicolas Nore (2013), Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Produk Berbasis Web (Studi Kasus di CV. Richness Development Bandung).

3.2 Alat Bantu Dalam Pengembangan Sistem

Pada tahapan ini dibuat rancangan desain dari sistem Toko Abby cell berbasis web. Alat yang digunakan dalam mendesain sistem adalah:

1) *Diagram Alir (Flowchart)*

Diagram alir merupakan alat bantu yang banyak dipakai untuk menjelaskan algoritma pemrograman sehingga jelas rangkaian kegiatan yang dilakukan.

2) *Flow Of Document (FOD)*

Flow of Document (FOD) digunakan untuk menggambarkan suatu tahapan atau prosedur yang ada didalam perancangan sistem.

3) *Data Flow Diagram (DFD)*

Data Flow Diagram (DFD) digunakan untuk menggambarkan suatu sistem dan hubungannya dengan objek-objek sistem serta arus data yang mengalir dalam perancangan sistem tersebut.

4) *Hierarchy Plus Input-Process-Output (HIPO)*

Hierarchy Plus Input-Process-Output (HIPO) sebenarnya adalah alat dokumentasi program. Akan tetapi sekarang *Hierarchy Plus Input-Process-Output (HIPO)* juga banyak digunakan sebagai alat desain dan teknik komputasi dalam siklus pengembangan sistem. *Hierarchy Plus Input-Process-Output (HIPO)* berbasis pada fungsi, yaitu

tiap-tiap modul di dalam sistem digambarkan oleh fungsi utamanya.

5) *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Entity Relationship Diagram (ERD) digunakan untuk menggambarkan suatu relasi yang terjadi antar tabel ataupun atribut-atribut dari suatu tabel di dalam perancangan sistem.

6) *Site Map*

Site Map adalah *table* beberapa item yang saling berhubungan meskipun *table* ini tidak mempunyai baris dan kolom.

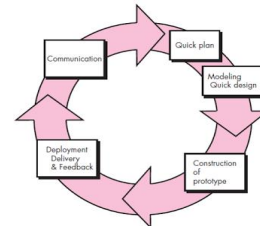
7) *Desain Interface*

Desain Interface ini dibuat agar kita mengetahui kerangka dari sistem yang akan dibangun apakah sesuai dengan tema dari sistem yang dibangun ataukah tidak sesuai.

3.3 Metode Pengembangan Sistem

3.3.1 Prototyping model

Menurut Pressman (2010), seringkali pelanggan mendefinisikan satu set tujuan untuk perangkat lunak, tetapi tidak mengidentifikasi persyaratan rinci untuk fungsi dan fitur. Di lain kasus, pengembang mungkin tidak yakin dari efisiensi dari sebuah algoritma, adaptasi dari sistem operasi, atau bentuk yang interaksi manusia-manusia harus ambil. Dalam hal ini, dan situasi lain, paradigma *prototype* mungkin menawarkan pendekatan yang terbaik.



Gambar 2.5 Metode Prototype

Sumber : Pressman, 2010 (*Software Engineering A Practitioner's Approach*)

1) *Komunikasi (Communication)*

Metode *prototype* dimulai dengan mendengarkan kebutuhan *user*, melakukan pertemuan dan menganalisa kebutuhan tersebut atau yang sering disebut "*requirement gathering*". Pengembang perangkat lunak beserta *user* bertemu dan menentukan tujuan keseluruhan dari perangkat lunak yang akan di bangun. Mengidentifikasi kebutuhan apa saja yang diperlukan dan mendefinisikan bagian mana yang harus diutamakan..

2) *Rencana Cepat dan pemodelan Rancang Cepat (Quick Plan) dan (Modelling Quick Design)*

Merencanakan secara cepat *prototype* yang bersifat iterasi (setiap tahapan proses pengembangan sistem dapat diulang jika terdapat kekurangan atau kesalahan) kepada *user*, dan pada tahapan *Modelling Quick Design* adalah pengembang perangkat lunak membuat desain secara cepat untuk diberikan kepada *user* berdasarkan pada representasi aspek-aspek perangkat lunak (rancangan antarmuka atau format tampilan).

3) *Konstruksi Prototipe (Contruccion of Prototype)*

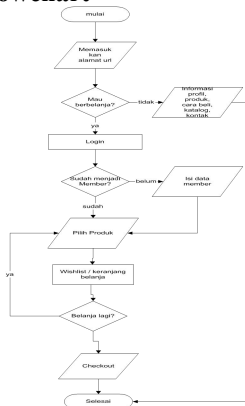
Pembentukan prototipe, yaitu pembuatan perangkat prototipe termasuk pengujian dan penyempurnaan.

4) Penyerahan Produk dan Pengumpulan Umpan Balik (*Development delivery & Feedback*)

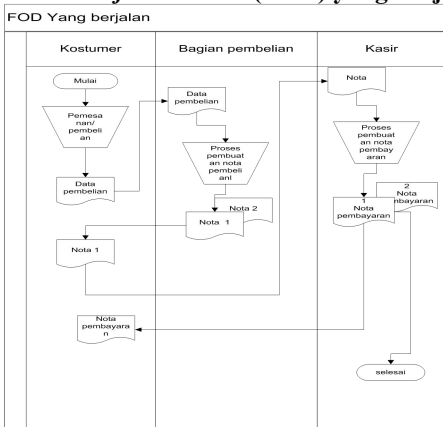
Setelah *prototype* dibuat, maka akan diserahkan kepada *user* untuk dievaluasi dan memberikan umpan-balik yang digunakan untuk memperbaiki spesifikasi kebutuhan perangkat lunak tersebut. Pada tahap ini, iterasi terjadi saat pengembang melakukan perbaikan terhadap *prototype* tersebut dan disaat yang sama memberi pengembang perangkat lunak yang lebih memahami kebutuhan yang diinginkan *user*.

4. RANCANGAN SISTEM/APLIKASI

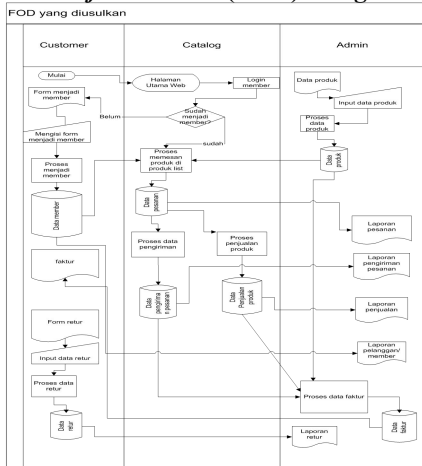
4.1 Flowchart



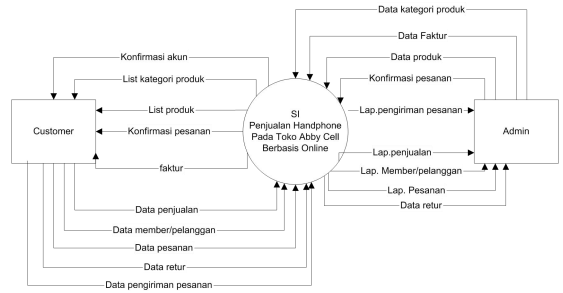
4.1 Flow Of Document (FOD) yang berjalan



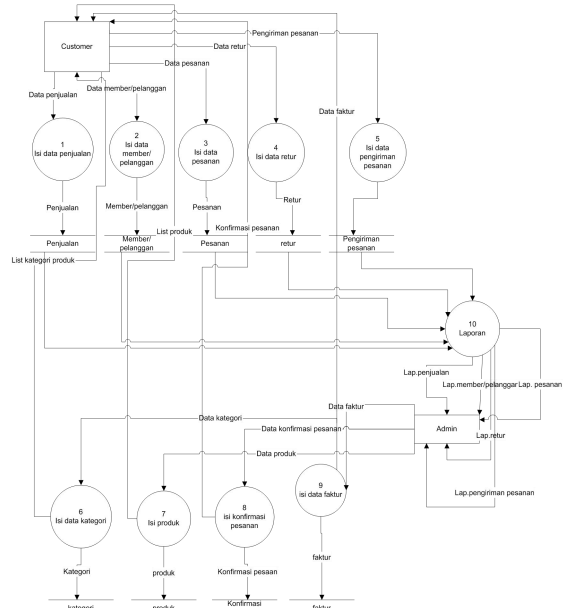
4.2 Flow Of Document (FOD) Yang Diusulkan



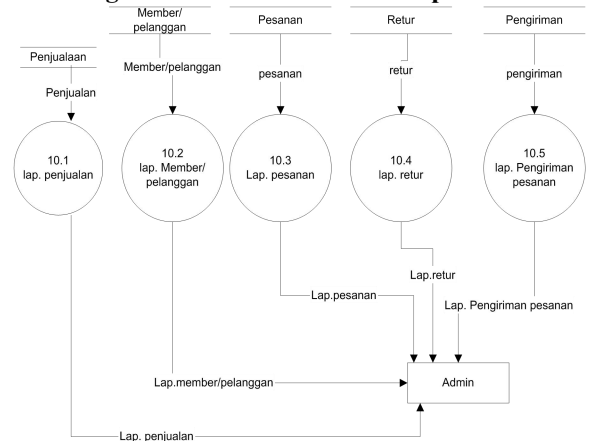
4.3 Context Diagram (CD)



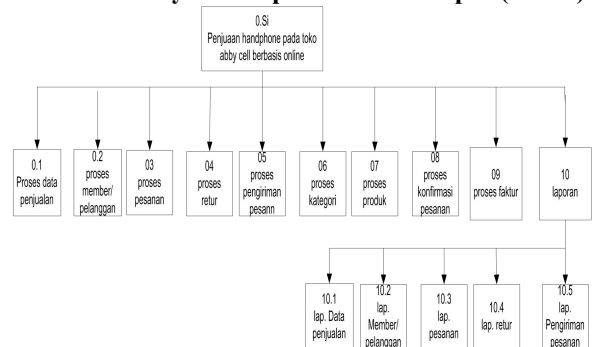
4.4 Diagram Nol



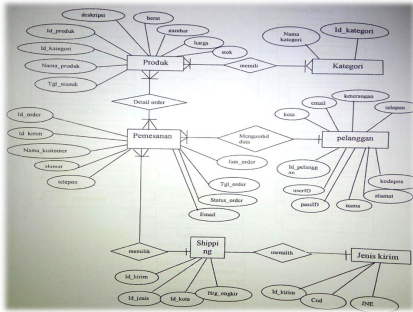
4.5. Diagram Rinci Untuk Proses Laporan



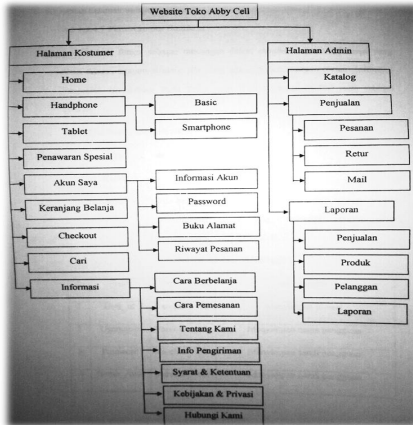
4.6. Hierarchy Plus Input Process Output (HIPO)



4.7. Entity Relationship Diagram (ERD)



4.8. Sitemap



4.9. Perancangan Database

Struktur fungsi sebagai rancangan dalam database sistem informasi yang akan dibuat, adapun struktur file yang ada dari perancangan Sistem Informasi Penjualan Handphone Pada Toko Abby Cell Berbasis Online sebagai berikut:

- Nama Database : abbycellonline
- 1 Nama : ab_user
- Tabel : -
- Field : -
- Kunci : -
- Keterangan : File berikut berupa tabel yang digunakan sebagai tempat penyimpanan data yang berkaitan dengan akun administrator Toko Abby Cell.

Tabel 4.3 Struktur Tabel "user"

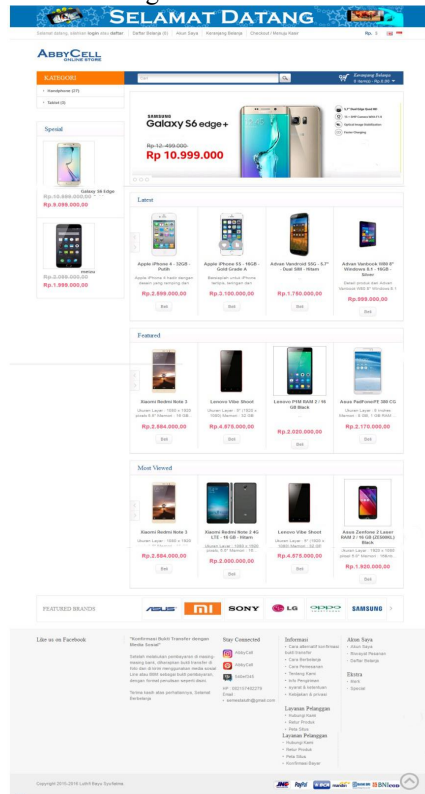
No	Field	Type	Size	Keterangan
1	User_id	Varchar	50	Menyimpan id user
2	Username	Varchar	50	Menyimpan nama pengguna
3	Password	Varchar	50	Menyimpan sandi pengguna
4	Nama_Awal	Varchar	100	Menyimpan nama pengguna

5. Kostruksi Prototipe (Construction of Prototype)

Hasil implementasi berdasarkan analisis dan perancangan adalah sebagai berikut :

5.1 Halaman Menu Utama

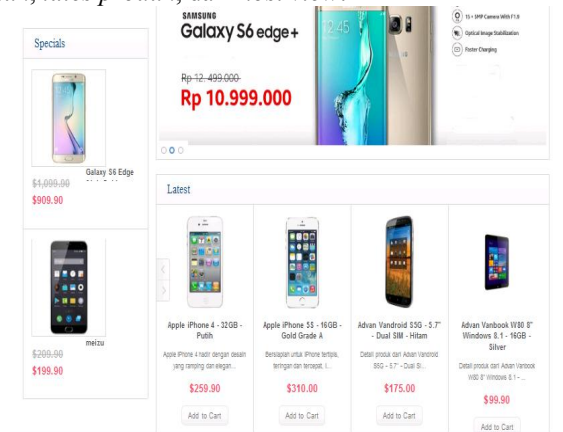
Gambar 4.12 menampilkan menu utama dari website ini, yang terdiri dari halaman utama, produk, cara pembelian, cara pengiriman, hubungi kami dan menu login sebagai member. Halaman menu utama dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 4.12 Halaman Utama Website

5.2 Halaman Produk

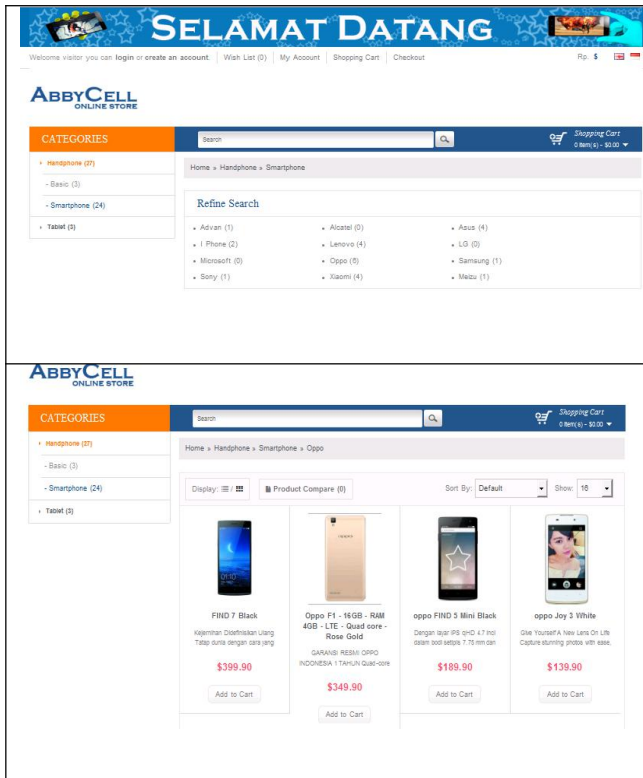
Gambar 4.13 menampilkan halaman produk berisi semua produk di abby cell website. Halaman produk ini terbagi dalam beberapa kategori yaitu spesial, featured produk, latest produk, dan most view.



Gambar 4.13 Halaman Produk

5.3 Halaman Kategori

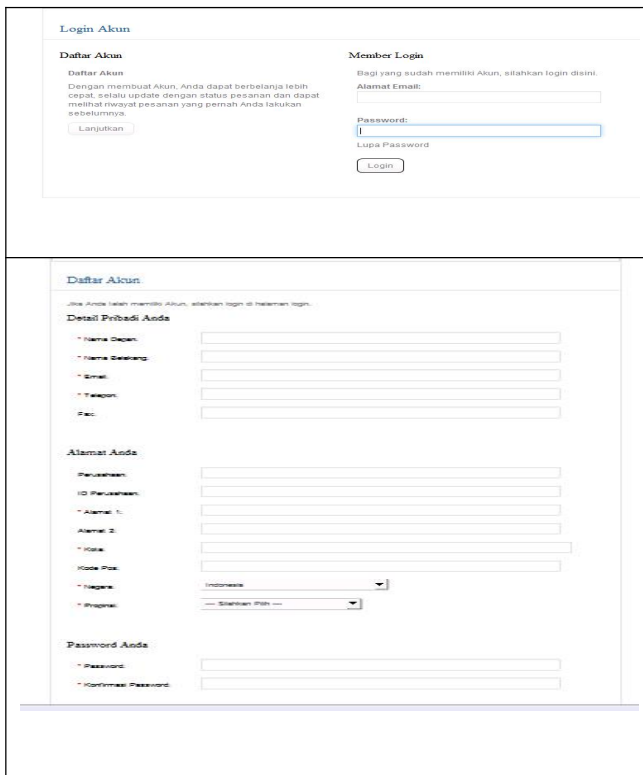
Menampilkan halaman kategori yang berisi produk handphone dengan merek-merek yang cukup dikenal, jadi hanya menampilkan produk tertentu berdasarkan merek yang dituju. berikut halaman kategori dapat dilihat pada gambar 4.14.



Gambar 4.14 Halaman Kategori

5.4 Halaman Login Akun

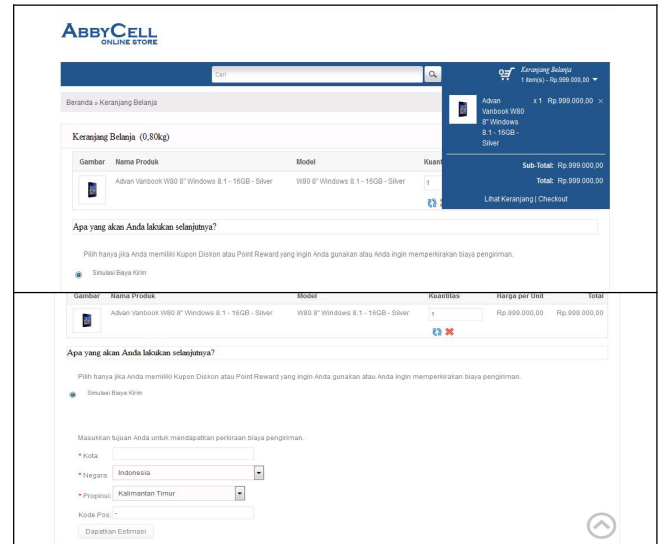
Menampilkan halaman *login* akun untuk *customer*. Dengan membuat Akun, *customer* dapat berbelanja lebih cepat, selalu *update* dengan status pesanan dan dapat melihat riwayat pesanan yang pernah Anda lakukan sebelumnya. Halaman login akun dapat dilihat pada gambar 4.15.



Gambar 4.15 Halaman Login Akun

5.5 Halaman Keranjang Belanja

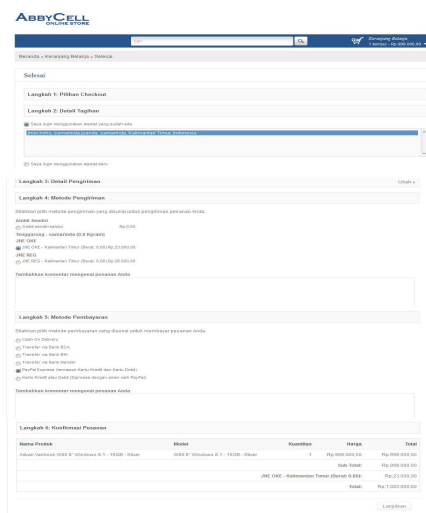
Menyimpan produk yang dibeli di keranjang belanja sebelum melakukan proses *checkout* atau konfirmasi pembayaran. Adapun di halaman ini berisi tentang simulasi biaya kirim, dan fungsi hapus produk yang tidak jadi di beli. Berikut gambar halaman keranjang belanja tersebut.



Gambar 4.16 Halaman Keranjang Belanja

5.6 Halaman Checkout (Menuju Kasir)

Pada halaman ini menampilkan proses *checkout*, dimana pembeli harus mengisi tahapan tahapan yang berlaku yaitu dimulai dari pilihan *checkout*, *detail* tagihan, *detail* pengiriman, metode pengiriman, metode pembayaran, dan konfirmasi pesanan. Adapun halaman *checkout* dapat dilihat pada gambar 4.17

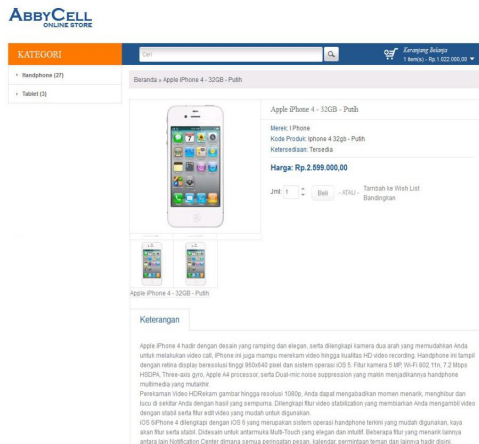


Gambar 4.17 Halaman Checkout (Menuju Kasir)

5.7 Halaman Produk

Menampilkan dan menjelaskan spesifikasi dari produk *handphone* tertentu agar pihak pembeli mendapat *info* sebelum membeli barang tersebut, adapun fungsi dari halaman ini yaitu menyajikan informasi produk,

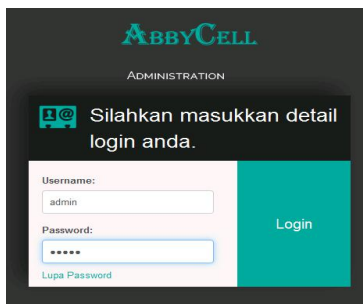
gambar produk dapat di *zoom*, menambahkan ke keranjang belanja, dan membandingkan produk.



Gambar 4.18 Halaman Produk

5.8 Halaman Login Admin

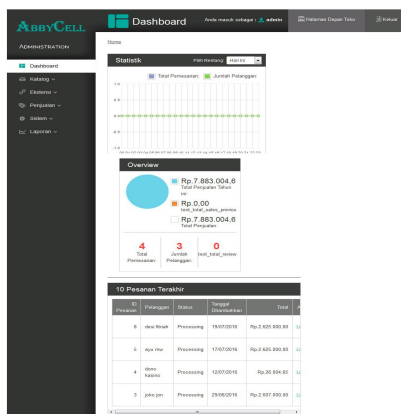
Menampilkan halaman *login admin* berisi sebuah *form* yang terdiri *Username* dan *password*. Tampilan ini adalah proses awal untuk dapat mengakses *menu admin*. Adapun pengaturan jika lupa *password* maka, *password* akan di *reset* melalui *email*.



Gambar 4.19 Halaman Login Admin

5.9 Halaman Menu Admin

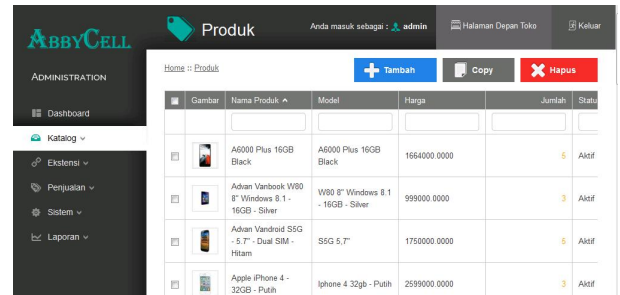
Menampilkan halaman *menu admin* yang terdiri dari beberapa *fitur* untuk mengedit halaman depan Toko Abby Cell. Halaman ini juga menampilkan grafik penjualan, pemesanan, jumlah keuntungan pesanan produk, dapat melihat siapa saja yang *online*, dapat mengetahui *user* sepuluh pesanan terakhir, dan fungsi cetak faktur pemesanan penjualan. Halaman *menu admin* dapat dilihat pada gambar 4.20.



Gambar 4.20 Halaman Menu Admin

5.10. Halaman Data Produk

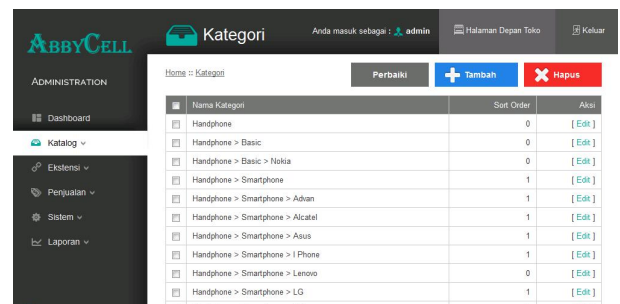
Menampilkan halaman data produk berisi data produk pada Toko Abby Cell, pada halaman ini *admin* dapat mengisi, menghapus dan mengubah data produk. Halaman data produk dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.



Gambar 4.21 Halaman Data Produk

5.11. Halaman Kategori Produk

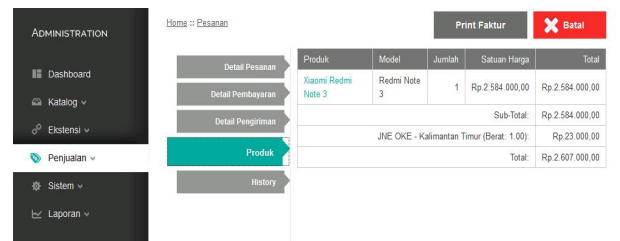
Menampilkan halaman data kategori produk berisi data dari merek-merek *handphone* pada Toko Abby Cell, pada halaman ini *admin* dapat menginput, menghapus dan mengelola data kategori produk. Halaman kategori produk dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.



Gambar 4.22 Halaman kategori Produk

5.12. Halaman Order Masuk

Menampilkan halaman data order masuk berisi data detail pesanan, detail pembayaran, detail pengiriman, produk. Pada halaman ini *admin* dapat melihat dan menghapus data tersebut, dan juga *admin* dapat mencetak bukti transaksi atau faktur.



Gambar 4.23 Halaman Order Masuk

5.13. Faktur

Menampilkan bukti transaksi pihak pembeli yang memesan produk di *website* Toko Abby Cell berbasis *online*. Laporan cetak faktur dapat dilihat pada gambar berikut.

FAKTUR

Abby Cell
 Jl. Muhyo Pranoto RT 2, Loa Kulu Kutai Kartanegara
 Telephone: 082137482279
 za.luthif@yahoo.com
 http://localhost/abbycellonline

Tanggal Ditembakkan: 29/06/2016
 No. Faktur: INV-2016-002
 ID Pesanan: 3
 Metode Pembayaran: Cash On Delivery
 Metode Pengiriman: JNE OKE - Kalimantan Timur (Berat: 1.00)

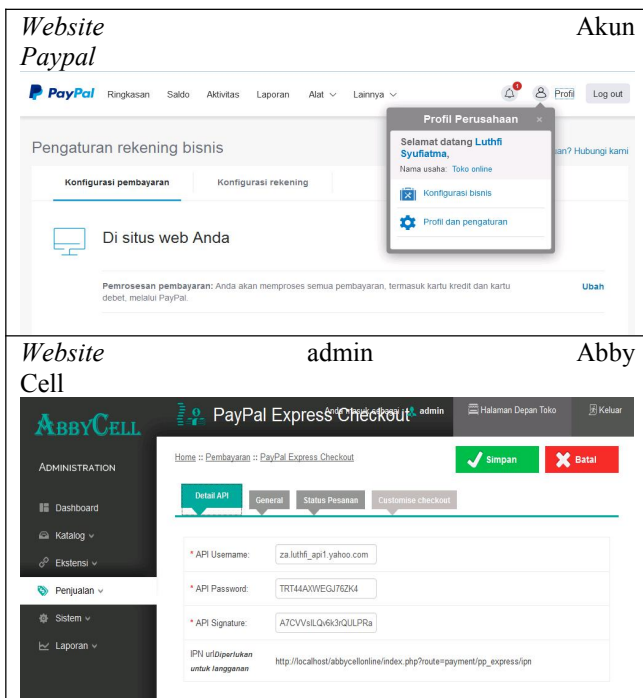
Kepada	Kirim ke (jika alamat berbeda)
joko jon muhyo pranoto samarinda 09890 Kalimantan Timur Indonesia za.joko@yahoo.com 082653788 ID NEgara: --	joko jon muhyo pranoto samarinda 09890 Kalimantan Timur Indonesia

Produk	Model	Jumlah	Satuan Harga	Total
Xiaomi Redmi Note 3	Redmi Note 3	1	Rp.2.584.000,00	Rp.2.584.000,00
			Sub-Total:	Rp.2.584.000,00
			JNE OKE - Kalimantan Timur (Berat: 1.00):	Rp.23.000,00
			Total:	Rp.2.607.000,00

Gambar 4.24 Faktur

5.14. Halaman Pengaturan Paypal

Menampilkan halaman untuk integrasi api *paypal* di menu *administrator*, pihak pengguna harus mempunyai akun *paypal* dan pihak pembelipun harus mempunyai akun *paypal* bagi yang ingin melakukan transaksi *via paypal*. Berikut gambar halaman *edit paypal* dan akun *paypal*.



Gambar 4.25 Halaman Pengaturan Paypal

5.15. Halaman Laporan Penjualan

Menampilkan halaman laporan penjualan. Rekap laporan penjualan berisi rekap laporan penjualan yang dilakukan oleh user berdasarkan transaksi hari, minggu, bulan maupun tahunan. Halaman rekap laporan penjualan dapat dilihat pada gambar berikut.

The screenshot shows the 'Laporan Penjualan' page with filters for 'Tanggal Awal' (2016-07-01), 'Tanggal Akhir' (2016-07-20), 'Group By' (Minggu), and 'Status Pesanan' (Semua Status). The table below shows the data for the selected period.

Tanggal Awal	Tanggal Akhir	No. Pesanan	No. Produk	Pajak	Total
17/07/2016	19/07/2016	2	2	Rp.0,00	Rp.5.250.000,00
12/07/2016	12/07/2016	1	1	Rp.0,00	Rp.28.004,65

Gambar 4.26 Halaman Laporan Penjualan

5.16. Halaman Laporan Produk Dibeli

Menampilkan halaman produk dibeli. Rekap penjualan produk dibeli berisi rekap laporan penjualan yang dilakukan oleh *user* berdasarkan transaksi yang dilakukan. Halaman rekap produk dibeli dapat dilihat pada gambar berikut.

The screenshot shows the 'Laporan Produk Dibeli' page with filters for 'Tanggal Awal', 'Tanggal Akhir', and 'Status Pesanan' (Semua Status). The table below shows the data for the selected period.

Nama Produk	Model	Jumlah	Total
Apple iPhone 4 - 32GB - Putih	Iphone 4 32gb - Putih	2	Rp.5.198.000,00
Xiaomi Redmi Note 3	Redmi Note 3	1	Rp.2.584.000,00
Sony Xperia C5	Xperia C5	1	Rp.4,65

Gambar 4.27 Halaman Produk Dibeli

5.17. Halaman Laporan Pesanan Per Member

Menampilkan halaman pesanan per member. Rekap pesanan per member berisi rekap laporan transaksi per member yang dilakukan oleh user berdasarkan transaksi yang dilakukan. Halaman rekap pesanan per member dapat dilihat pada gambar berikut.

The screenshot shows the 'Laporan Pesanan Pelanggan' page with filters for 'Tanggal Mulai', 'Tanggal Akhir', and 'Status Order' (Semua Status). The table below shows the data for the selected period.

Nama Pelanggan	E-Mail	Grup Pelanggan	Status	No. Pesanan	No. Produk	Total	Aksi
desi ftriah	desig@yahoo.com	Default	Aktif	1	1	Rp.2.629.000,00	[Edit]

Gambar 4.28 Halaman Laporan Pesanan Pelanggan

5.18. Halaman Laporan Retur

Menampilkan halaman retur produk yang tidak sesuai pesanan, rusak, barang tidak lengkap. Berikut gambar halaman tersebut.

The screenshot shows the 'Laporan Retur' page with filters for 'Tanggal Awal', 'Tanggal Akhir', 'Group By' (Minggu), and 'Status Retur' (Semua Status). The table below shows the data for the selected period.

Tanggal Awal	Tanggal Akhir	No. Retur	Total
Tidak ada hasil!			

Gambar 4.29 Halaman Laporan Retur

6. KESIMPULAN

Dari Penjelasan pada Membangun *Website* Penjualan *Handphone* Pada Toko Abby Cell Berbasis *Online* sebagaimana yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya dari laporan ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. *Website* penjualan ini memudahkan pencarian dan penyajian data produk pada Toko Abby Cell dalam bentuk *website* yang *user friendly*.
2. *Website* penjualan ini meningkatkan kualitas informasi penjualan *handphone* yang ada pada Toko Abby Cell melalui media *internet* dan terhubung ke media sosial sebagai bentuk penyebaran strategi *marketing*, media promosi penjualan *handphone* dalam meningkatkan rasio penjualan yang telah dilakukan.
3. Konsumen dapat memesan produk pada toko abby cell ini dimana saja yang terhubung dengan jaringan *internet*, konsumen hanya perlu mendaftar, melakukan *login*, memilih produk dan melakukan pemesanan.
4. Dengan *website* Abby Cell dapat memperluas pasarnya.

7. SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas maka diberikan saran-saran yaitu sebagai berikut:

1. Diharapkan untuk pengembangan sistem ini selanjutnya bisa membahas mengenai *security system* dimana *security* merupakan hal paling berpengaruh untuk sebuah sistem *online*.
2. Untuk mencegah rusaknya atau hilangnya data dalam *file*, sebaiknya dilakukan *back up* secara berkala.

8. DAFTAR PUSTAKA

Agus, 2005, *Sistem informasi Manajemen Terjemahan Hendra Teguh Edisi ketujuh*, penerbit Buana Ilmu Komputer, Jakarta.

M. Hilmi Masruri, 2015, *Membangun Toko Online dengan Joomla dan J2 Store*. Penerbit PT Elex Media Komputindo, Jakarta.

Agung Julisman, 2014, *Aplikasi Travel dengan Angular JS dan Codeigniter*, Lokomedia, Yogyakarta.

Hidayat Heri, 2011, *Cara Instant menguasai Pemrograman Web*, Agogos Publishing, Jakarta.

Kadir, Abdul. 2008. *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP* (Revisi), Yogyakarta : Andi Offset.

Nugroho, Bunafit, 2009, *PHP & MySQL dengan Editor Dreamweaver MX*. Yogyakarta. Andi Yogyakarta

Kristanto, Andri. 2005. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta:Penerbit Gama Media.

Madcom, 2008, *PHP & MySQL dengan Editor Dreamweaver MX*. Yogyakarta. Andi Yogyakarta.

STMIK Widya Cipta Dharma, 2015, *Petunjuk penulisan usulan proposal dan skripsi*, Samarinda:STMIK Widya Cipta Dharma.

Hakim, Lukmanul., “Trik Dahsyat Menguasai AJAX dengan jQuery”, Lokomedia, 2011, Yogyakarta.

Winarmno Wahyu Wing, 2005, *Sistem Informasi Manajemen, Unit Penerbit dan Percetakan STIM YKPN*, Yogyakarta.

Luthfi Hariz, 2010, *Electronic Commerce Dalam Upaya Perusahaan Dagang untuk Meningkatkan Jumlah Pelanggan*, www.academia.edu.

Khosrow-Pour M 2006, *Encyclopedia of E-commerce, E-government and mobile Commerce*, Idea Group Reference, Hershey <http://www.megaupload.com/?d=2UBUFODK>

Chan H etal. 2001, *E-commerce Fundamentals and Applications*, John Willey & Sons, Chicester <http://www.megaupload.com/?d=QGW2UR0T>