

# MEMBANGUN WEBSITE E-COMMERCE YUHU SHOP DENGAN MENGGUNAKAN METODE UCD (USER CENTER DESIGN)

Rivaldi Oktrizal <sup>1)</sup>, Ita Arfyanti <sup>2)</sup>, Siti Qomariah <sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Sistem Informasi, STMIK Widya Cipta Dharma

<sup>1)</sup>Jl. M. Yamin No.25, Samarinda, 75123

E-mail : night\_rider69@ymail.com <sup>1)</sup>, qonita23@yahoo.com <sup>2)</sup>, sitiqomariah03@yahoo.com <sup>3)</sup>

## ABSTRAK

Web merupakan salah satu sumber informasi yang banyak dipakai. Sebagai suatu aplikasi, web dibuat dengan tujuan agar pemakai dapat berinteraksi dengan penyedia informasi dengan mudah dan cepat, yaitu melalui dunia internet. Dengan target itu maka banyak dibuat slogan-slogan, banner-banner, *buildboard-buildboard* sampai dengan *website* yang bermanfaat untuk mempromosikan suatu produk sehingga produk tersebut dapat dikenal oleh masyarakat luas. Dalam hal ini web salah satu media informasi yang mudah dan luas jangkauannya, supaya para konsumen. Yuhu Shop memerlukan *website* untuk memberikan info tentang profil dari produk tersebut sehingga masyarakat luas mengetahui informasi tentang produk Yuhu Shop.

Penelitian ini dilakukan bertujuan menghasilkan menghasilkan sebuah Website Company Profile sehingga dengan adanya program ini diharapkan dapat mempermudah promosi produk-produk Yuhu Shop ke depan dalam proses kerjanya. Alat bantu pengembangan sistem yang digunakan UML (*Unified Modeling Language*), dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP serta database MySQL.

Maka dihasilkan sebuah *Website E-Commerce* yang dapat membantu Yuhu Shop untuk mempercepat proses jual beli produk Yuhu Shop dan kegiatan Yuhu Shop yang telah dilakukan menjadi terarah.

**Kata Kunci:** *Website, E-Commerce, PHP, MySQL, UCD*

---

## 1. PENDAHULUAN

Web merupakan salah satu sumber informasi yang banyak dipakai. Sebagai suatu aplikasi, web dibuat dengan tujuan agar pemakai dapat berinteraksi dengan penyedia informasi dengan mudah dan cepat, yaitu melalui dunia internet. Dengan target itu maka banyak dibuat slogan-slogan, banner-banner, *buildboard-buildboard* sampai dengan *website* yang bermanfaat untuk mempromosikan suatu produk sehingga produk tersebut dapat dikenal oleh masyarakat luas. Dalam hal ini web salah satu media informasi yang mudah dan luas jangkauannya, supaya para konsumen dapat mengetahui tentang Yuhu Shop baik dalam kota maupun luar kota.

Yuhu Shop menjual berbagai macam produk seperti baju kaos, celana panjang, celana pendek, sepatu, tas dan menyediakan berbagai macam produk aksesoris Hair Styling (Pomade) dan topi. Yuhu Shop memerlukan website untuk memberikan info tentang profil dari produk tersebut sehingga masyarakat luas yang di dalam maupun diluar daerah mengetahui informasi tentang apa saja produk yg di jual oleh Yuhu Shop.

## 2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

### 2.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah maka dapat mengemukakan suatu permasalahan yang akan dibahas, yaitu :

“Bagaimana Membangun Website E-Commerce Yuhu Shop dengan menggunakan metode UCD (User Center Design)?”.

### 2.2 Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan yang ada maka batasan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dibangun menyediakan informasi tentang produk yang dijual.
2. Sistem yang dibangun menyediakan layanan pengaturan data produk, data kategori, data subkategori, data detail produk, manajemen harga, gambar produk, produk terbaru, produk terlaris, produk banyak dirating, pengelolaan diskon, pengelolaan stok produk.
3. Sistem yang dibangun, menyediakan manajemen pembelian sebagai berikut:
  - 1) Sistem yang dibangun memberikan layanan pencarian berdasarkan nama produk.
  - 2) Pembeli dapat berkonsultasi melalui media yang disediakan untuk berkomunikasi, yaitu melalui telepon, chat melalui Yahoo Messenger, atau bisa juga melauai jejaring sosial yaitu Facebook & Twitter.
  - 3) Pembeli harus melakukan registrasi terlebih dahulu untuk menjadi member dan melakukan aktivasi akun sebelum melakukan pembelian.

- 4) Sistem disertai dengan update status pembelian, konfirmasi pembayaran dan pembatalan pembelian.
4. Manajemen pembayaran yang ditangani, yaitu melalui pembayaran offline, dilakukan melalui transfer bank langsung melalui rekening.
5. Manajemen Pengiriman
  - 1) Pengiriman produk pembelian bekerjasama dengan perusahaan penyedia layanan jasa pengiriman barang JNE, TIKI dan POS.
  - 2) Biaya pengiriman produk dihitung berdasarkan ketentuan dari pihak penyedia layanan jasa pengiriman barang, aplikasi terhubung dengan fasilitas penelusuran pengiriman (Tracking).
6. Produk terbaru dimasukkan ke dalam sistem secara manual oleh petugas toko.
7. Sebagai penunjang media promosi sistem yang dibangun akan berintegrasi dengan situs jejaring sosial seperti Facebook & Twitter.
8. Fasilitas belanja diantaranya pencarian produk, menampilkan produk terbaru, produk terlaris, fasilitas pendaftaran member, riwayat pembelian, pengiriman informasi pembelian melalui email ke pembeli setiap ada perubahan status pembelian, zoom gambar produk.

### 3. BAHAN DAN METODE

#### 3.1 E-Commerce

E-Commerce merupakan suatu istilah yang sering digunakan atau didengar saat ini yang berhubungan dengan internet, dimana tidak seorangpun yang mengetahui jelas pengertian dari e-commerce tersebut. Berikut akan dipaparkan pengertian e-commerce menurut para ahli :

1. Menurut Pearson (2008), Perdagangan elektronik atau yang disebut juga e-commerce, adalah penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis. Pandangan populer dari e-commerce adalah penggunaan internet dan komputer dengan browser Web untuk membeli dan menjual produk.
2. Menurut Shelly (2007), E-commerce atau kependekan dari elektronik commerce (perdagangan secara electronic), merupakan transaksi bisnis yang terjadi dalam jaringan elektronik, seperti internet. Siapapun yang dapat mengakses komputer, memiliki sambungan ke internet, dan memiliki cara untuk membayar barang dibeli, dapat berpartisipasi dalam e-commerce.
3. Menurut Wong (2010) pengertian dari electronic commerce adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik.

#### 3.2 Website

Menurut Madcoms (2011), Sebuah situs Web adalah sebutan bagi sekelompok halaman Web (Web page), yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain (domain name) atau subdomain di world wide Web (WWW) di internet. WWW terdiri dari seluruh

situs Web yang tersedia kepada publik. Tidak semua situs Web dapat diakses dengan gratis. Beberapa situs Web memerlukan pembayaran agar dapat menjadi pelanggan, misalnya situs-situs berita, layanan surat elektronik (e-mail), dan lain-lain.

Terminologi Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada didalam World Wide Web (WWW) pada internet. Sebuah Web page adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu proDistributorl yang menyampaikan informasi dari server Website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui Web browser.

#### 3.3 World Wide Web (WWW)

World Wide Web menurut Sutarman (2009), sering disingkat WWW atau "web" saja, yakni sebuah sistem dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain dipresentasikan dalam bentuk hypertext dan dapat diakses oleh perangkat lunak yang disebut browser. Informasi di web pada umumnya ditulis dalam format HTML. Informasi lainnya disajikan dalam bentuk grafis (dalam format GIF, JPG, PNG), suara (dalam format AU, WAV), dan objek multimedia lainnya (seperti MIDI, Shockwave, Quicktime Movie, 3D World). WWW dijalankan dalam server yang disebut HTTPD. Sedangkan menurut Burhan (2005), World Wide Web adalah kumpulan homepage di internet.

#### 3.4 HTML (Hypertext Markup Language)

HTML menurut Nugroho (2005), disebut sebagai Markup Language karena mengandung tanda-tanda tertentu yang digunakan untuk menentukan tampilan suatu teks dan tingkat kepentingan dari teks tersebut dalam suatu dokumen. HTML (Hypertext Markup Language) adalah bahasa yang dipakai untuk membuat dokumen web yang akan diletakkan dalam World Wide Web menggunakan HyperText. Dokumen web umumnya berisi sejumlah teks, gambar, suara dan hubungan dengan file lain. Perintah HTML diletakkan dalam file berekstensi \*.HTML dan ditandai dengan tag (tanda) berupa karakter.

#### 3.5 MySQL (My Structure Query Language)

Menurut Nugroho (2008), MySQL (My Structure Query Language) adalah bahasa standar yang digunakan untuk mengakses server database atau Database Management System (DBMS). Basis data atau database adalah suatu koleksi data terstruktur. Dengan menggunakan SQL, proses akses database menjadi lebih user-friendly dibandingkan dengan misalnya dBase ataupun Clipper yang masih menggunakan perintah-perintah pemrograman murni. Untuk menambah, mengakses, dan mengolah data yang tersimpan dalam sebuah basis data komputer, diperlukan DBMS seperti MySQL.

MySQL merupakan sebuah RDBMS, relation database management sistem (MySQL Reference Manual, 2000). Basis data relasional menyimpan data dalam tabel-tabel terpisah bukan meletakkan semua data dalam sebuah ruang simpan yang besar, ini menambah kecepatan dan fleksibilitas. Tabel-tabel dihubungkan oleh relasi-relasi yang didefinisikan dan memungkinkan

kombinasi data dari beberapa tabel. Bagian SQL dan MySQL mengacu pada Structure Query Language, bahasa yang telah distandarkan untuk digunakan dalam mengakses basis data.

#### 4. RANCANGAN SISTEM/APLIKASI

##### 4.1 Tahapan UCD (User Centered Design)

Untuk merancang Website E-Commerce Yuhu Shop, diterjemahkan ke dalam langkah demi langkah yang ada pada proses User Centered Design dengan implementasi tindakan sebagai berikut :

##### 4.1.1 Memahami dan Menentukan Konteks Pengguna

Pengguna Website E-Commerce Yuhu Shop adalah member/user dan administrator website. Karena untuk mempermudah pelanggan/member dalam melakukan pembelian barang yang berada pada Yuhu Shop dan untuk memasarkan lebih luas produk dengan cara dipasarkan secara online.

##### 4.1.2 Menentukan Kebutuhan Pengguna

###### 1. Kebutuhan Perangkat Keras

Standar perangkat keras yang dibutuhkan untuk membangun Website E-Commerce Yuhu Shop adalah sebagai berikut laptop dengan spesifikasi :

- 1.) Processor Intel Core™2 Duo T6400
- 2.) Hard-Disk 250 GB
- 3.) RAM (Random Access Memory) 1 GB DDR2

###### 2. Kebutuhan Perangkat Lunak

Berikut ini adalah spesifikasi minimum perangkat lunak yang dibutuhkan oleh user agar dapat menjalankan Website E-Commerce Yuhu Shop secara optimal, yaitu :

- 1.) Browser, pembaca perintah html. Seperti : Google Chrome, Mozilla Firefox dan Opera
- 2.) Sistem operasi : Microsoft Windows7 Ultimated.

###### 3. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan Fungsional Website E-Commerce Yuhu Shop ini dapat digambarkan dalam bentuk table berikut ini :

Tabel 1 Kebutuhan Fungsional Website E-Commerce Yuhu Shop

Nama Fungsi	Keterangan
Halaman Website	Menampilkan halaman utama Website
Login	Menampilkan form login untuk administrator maupun member
Keranjang Belanja	Menampilkan daftar barang yang akan member pesan
Konfirmasi Pembayaran	Menampilkan form untuk konfirmasi barang yang sudah di pesan oleh member
Register	Menampilkan form untuk melakukan registrasi member agar dapat melakukan proses pembelian barang
Katalog Produk	Menampilkan daftar produk yang tersedia di E-Commerce Yuhu Shop

#### 4.1.3 Solusi Perancangan Yang Dihasilkan Dari Kuisisioner

Pada tahap ini membuat solusi dengan melakukan perancangan yang sifatnya lebih konkrit yakni dengan menggunakan prototype Website E-Commerce Yuhu Shop yang akan dibangun. Pengguna akan melihat dan mengamati saat Website E-Commerce dipakai untuk melakukan fungsi tertentu dan menggunakan umpan balik untuk memperbaiki rancangan.

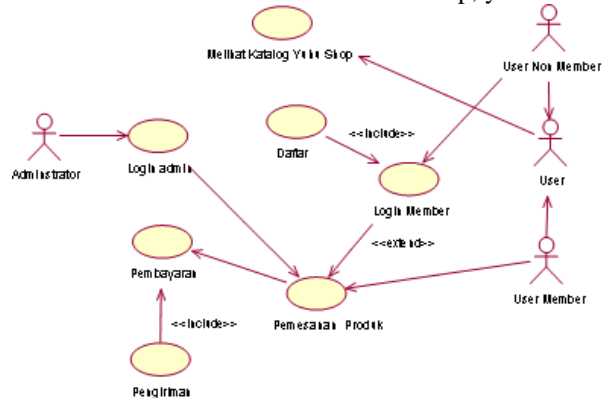
Dari data yang dikumpulkan saat melakukan kuisisioner kepada 10 responden yang digunakan untuk menghasilkan rancangan Website E-Commerce Yuhu Shop

##### 1. Analisis Sistem

Untuk membangun Website E-Commerce Yuhu Shop dilakukan dengan Perancangan menggunakan UML (Unified Modeling Language), yaitu :

###### 1) Usecase Diagram

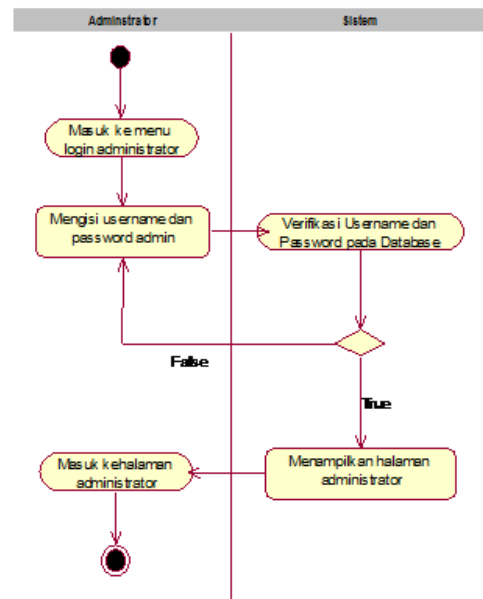
Berikut adalah Usecase diagram yang ada pada Website E-Commerce Yuhu Shop, yaitu:



Gambar 1 Skenario Use Case Website E-Commerce Yuhu Shop

###### 2) Activity Diagram

Berikut adalah Activity Diagram yang ada pada Website E-Commerce Yuhu Shop, yaitu:

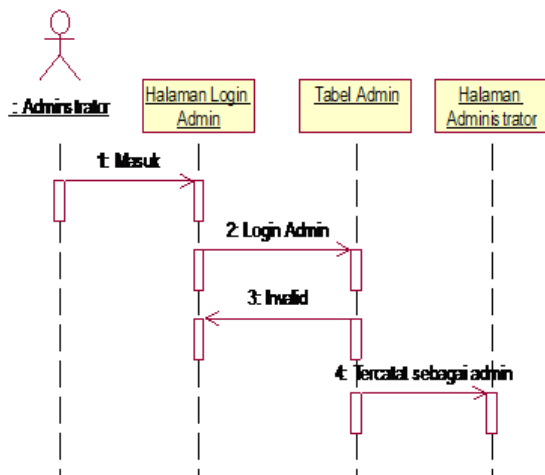


Gambar 2 Activity Diagram Login Admin

Pada Gambar 2 Activity Diagram Login Admin dimulai dari entity administrator masuk ke url admin untuk menuju ke halaman login entity administrator kemudian admin mengisi username dan password kemudian entity sistem akan memverifikasi username dan password kedalam database jika tidak valid maka sistem akan mengarahkan ke halaman login admin sebaliknya jika benar maka akan diarahkan ke halaman dashboard admin.

3) Sequence Diagram

Berikut adalah Sequence Diagram yang ada pada Website E-Commerce Yuhu Shop, yaitu:

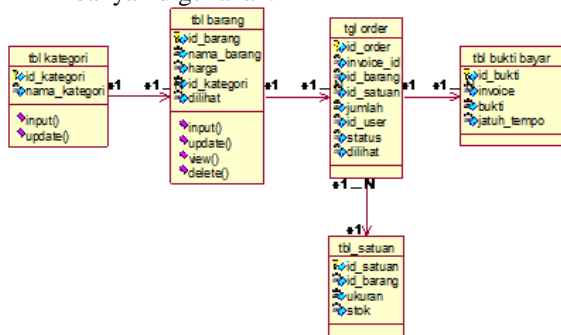


Gambar 3 Sequence Diagram Login Admin

Pada Gambar 3 Sequence Diagram Login Admin dimulai dari entity administrator masuk ke url admin untuk menuju ke halaman login, kemudian entity administrator mengisi username dan password kemudian sistem akan memverifikasi username dan password kedalam database tabel\_admin jika tidak valid maka sistem akan mengarahkan ke halaman login admin sebaliknya jika benar maka akan diarahkan ke halaman dashboard admin.

4) Class Diagram

Class Diagram digunakan untuk melakukan visualisasi struktur kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak digunakan.



Gambar 4 Class Diagram Website E-Commerce Yuhu Shop

2. Struktur Database

Basis Data merupakan sekumpulan informasi yang sangat berguna, diorganisasikan dalam suatu bentuk yang saling berhubungan. Adapun basis data yang digunakan dalam Website E-Commerce Yuhu Shop adalah sebagai berikut :

1) Tabel Administrator

Nama Tabel : tbl\_admin  
 Primary Key : id\_admin  
 Fungsi : Menyimpan Data Adminnistrator

Tabel 2 Struktur Tabel Admin

Field	Type	Width	Keterangan
id_admin	Int	11	ID Admin
Nama	Varchar	30	Nama Admin
Username	Varchar	30	Uername
Password	Varchar	40	Password

2) Tabel Satuan

Nama Tabel : tb\_satuan  
 Primary Key : id\_kategori  
 Fungsi : Menyimpan Data Satuan

Tabel 3 Struktur Tabel Satuan

Field	Type	Width	Keterangan
id_satuan	Int	11	ID Satuan
id_barang	Int	11	ID Barang
Ukuran	Varchar	4	Ukuran d
Stok	Int	4	Stok Ukuran

3) Tabel Kategori

Nama Tabel : tb\_kategori  
 Primary Key : id\_kategori  
 Fungsi : Menyimpan Data Kategori

Tabel 4 Struktur Tabel Kategori

Field	Type	Width	Keterangan
id_kategori	Int	11	ID Kategori
nama_kate gori	Varchar	40	Nama kategori gori

4) Tabel Barang

Nama Tabel : tb\_barang  
 Primary Key : id\_barang  
 Fungsi : Menyimpan Data Barang

Tabel 5 Struktur Tabel Barang

Field	Type	Width	Keterangan
id_barang	Int	11	ID Barang
nama_bara ng	Varchar	40	Nama Barang ng
harga	Double	-	Harga
id_kategori	Int	11	ID Kategori

5) Tabel Order/Pesanan

Nama Tabel : tb\_order  
 Primary Key : id\_order  
 Fungsi : Menyimpan Data Pesanan/Order

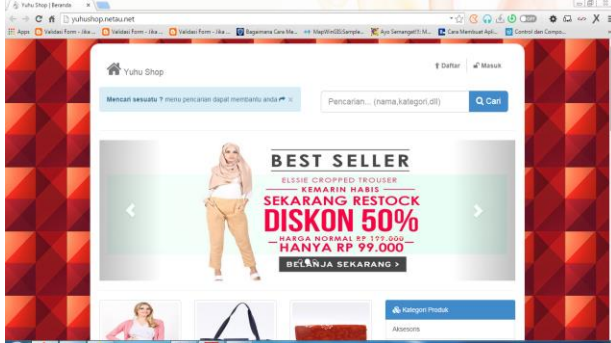
Tabel 6 Struktur Tabel Order/Pesanan

Field	Type	Width	Keterangan
id_barang	Int	11	ID Barang
invoice_id	Varchar	30	Invoice Order
Jumlah	Int	3	Jumlah dipesan
id_user	Int	11	ID User
Status	Int	1	Status Order

## 5. IMPLEMENTASI

Tahap ini merupakan implementasi penerjemah sistem yang telah dianalisis ke dalam bentuk perangkat lunak menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

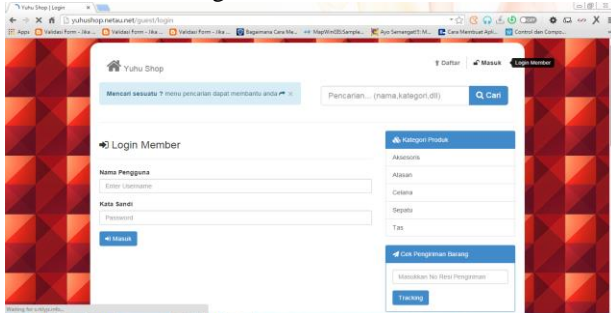
### 1. Halaman Home



Gambar 3 Halaman Website E-Commerce Yuhu Shop

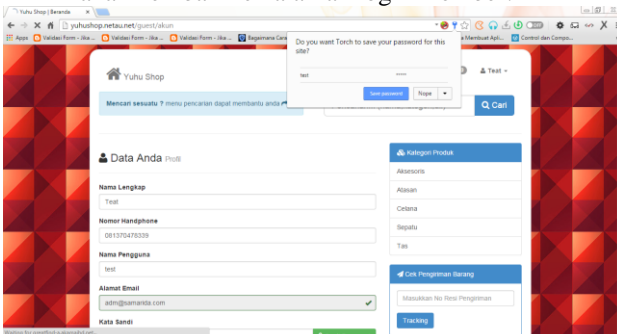
Pada gambar 3 adalah halaman Website E-Commerce Yuhu Shop. pada halaman ini terdapat slider header, katalog produk, menu daftar, masuk untuk login member, tracking pengiriman barang, menu kategori produk, produk yang banyak dilihat, dll.

### 2. Halaman Login Member



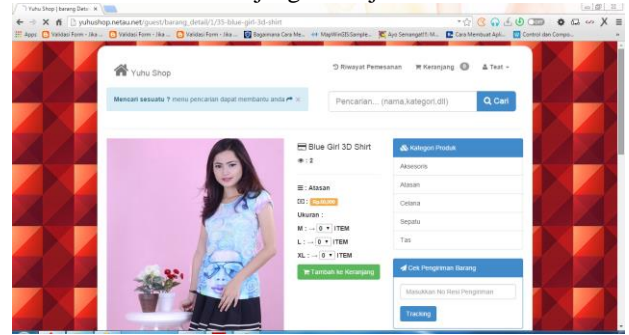
Gambar 4 Tampilan Login Member

Pada gambar 4 adalah halaman Form Login Member. pada halaman ini User Member harus menginputkan username dan password lalu klik tombol masuk. setelah itu sistem akan memverifikasi ke dalam database. Jika akun valid, maka secara otomatis akan masuk ke halaman dashboard member seperti pada gambar 5. Jika tidak ada data yang dimaksud (data valid), maka akan kembali ke halaman login member.



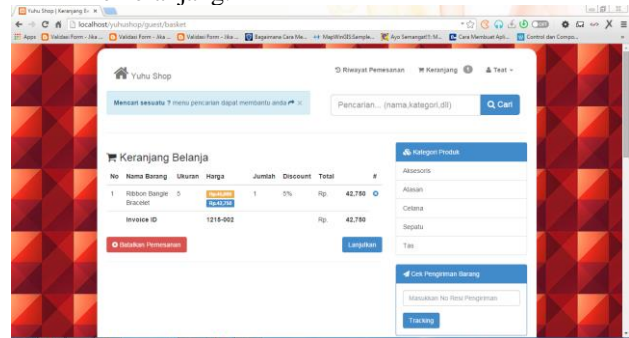
Gambar 5 Tampilan Dashboard Member

### 3. Halaman Keranjang Belanja



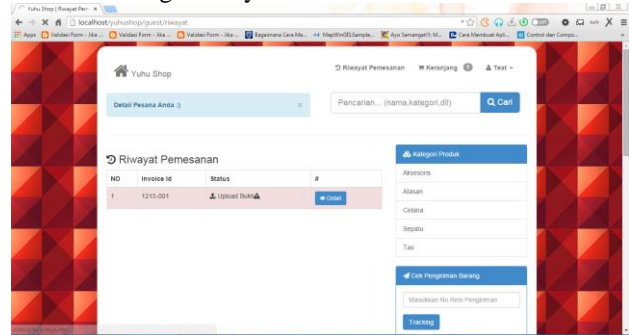
Gambar 6 Tampilan Detail Produk

Pada gambar 6 halaman Detail Produk, sebelum ke halaman ini anda harus mengklik tombol beli pada halaman website. Pada halaman ini Member dapat melakukan pemilihan ukuran produk serta banyak yang akan dipesan. Jika anda belum login member maka akan ada tombol login member, anda harus melakukan login terlebih dahulu. Jika, sudah maka anda harus mengklik tombol tambah ke keranjang.



Gambar 7 Tampilan Keranjang Belanja

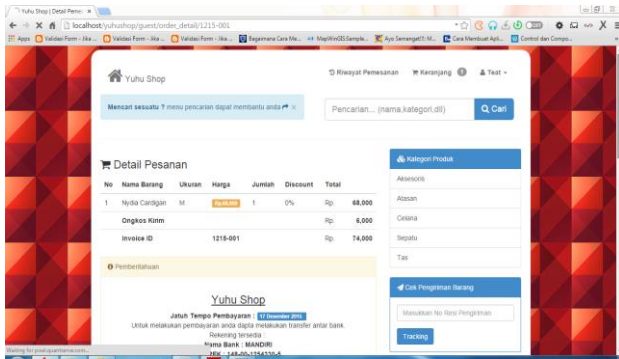
### 4. Hubungi Riwayat Pemesanan



Gambar 8 Halaman Riwayat Pemesanan

Pada gambar 8 adalah halaman riwayat pemesanan, ini merupakan fasilitas riwayat transaksi yang pernah dilakukan oleh member. Pada gambar 9 merupakan halaman detail pesanan dari riwayat pemesanan yang dilakukan oleh member disini terdapat status pemesanan, konfirmasi pembayaran serta apa saja yang di beli.

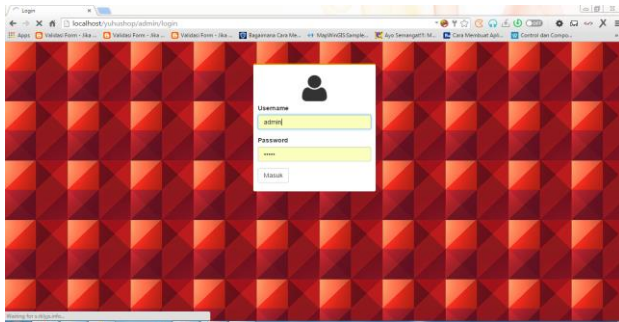




**Gambar 9 Halaman Detail Pemesanan**

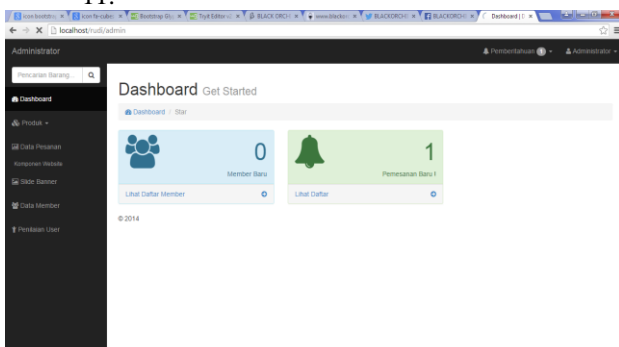
5. Login

Pada gambar 10 adalah halaman Form Login Administrator. pada halaman ini Administrator harus menginputkan username dan password lalu klik tombol masuk. setelah itu sistem akan memverifikasi kedalam database.



**Gambar 10 Halaman Login Administrator**

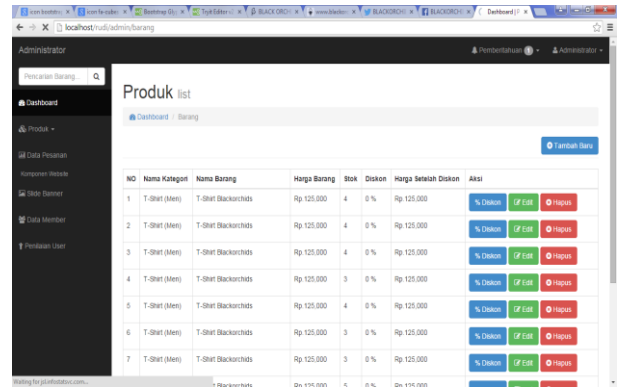
Setelah berhasil melakukan login dengan memasukkan username dan password untuk administrator website, maka selanjutnya akan menampilkan halaman beranda atau home dari halaman administrator. Dapat dilihat pada gambar 11.



**Gambar 11 Halaman Dashboard Administrator**

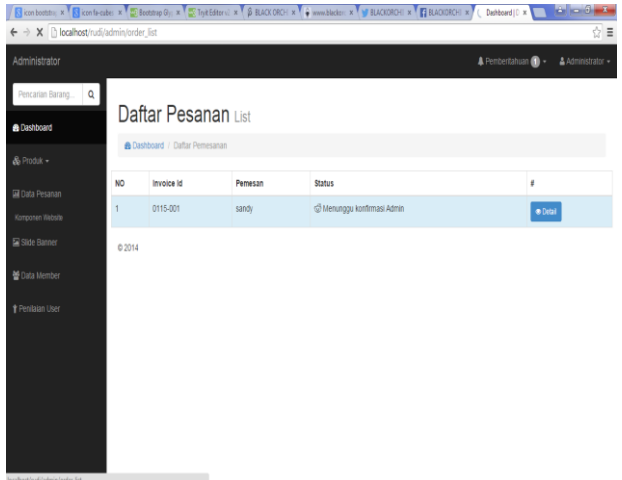
6. Home Administrator

Pada gambar 12 adalah halaman manajemen produk, pada halaman ini admin dapat melakukan penambahan, pengeditan serta menghapus produk tersebut. Untuk harga barang semua ukuran barang semua sama. admin harus mengupload gambar agar member dapat melihat dan memilih barang tersebut.



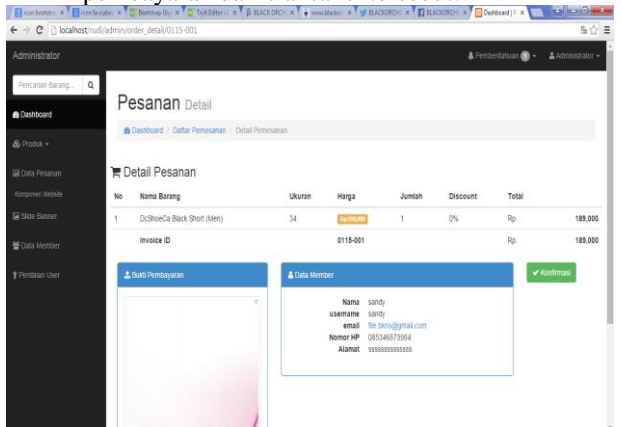
**Gambar 12 Manajemen Produk**

7. Halaman Daftar Pesanan



**Gambar 13 Halaman Daftar Pesanan**

Pada gambar 13 adalah halaman daftar pesanan member di halaman ini merupakan semua pesanan yang dilakukan oleh member. pada halaman ini terdapat status apakah sudah terkonfirmasi atau masih menunggu untuk di cek pembayaran dari transaksi tersebut.



**Gambar 14 Halaman Detail Pesanan**

8. Halaman Daftar Member

Pada gambar 15 adalah halaman daftar member, halaman ini merupakan daftar member yang telah registrasi baik yang sudah aktif maupun belum. administrator dapat menghapus akun member yang sudah tidak aktif.

No	Username	Tanggal Daftar	Status	#
1	rutudycosta	25 November 2014	Belum terselesaikan	
2	astampz	18 Oktober 2014	terselesaikan	
3	sandy	07 Juni 2014	terselesaikan	
4	surlyp	05 Juni 2014	terselesaikan	

**Gambar 15 Halaman Daftar Member**

## 6. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari masing-masing bab dan hasil pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Website E-Commerce Yuhu Shop dapat mempercepat proses jual beli produk Yuhu Shop.
2. Dengan adanya Website E-Commerce Yuhu Shop, maka kegiatan yang telah dilakukan menjadi terarah.
3. Website E-Commerce Yuhu Shop baru melayani proses pembayaran secara offline atau via transfer.

## 7. SARAN

Dari pembahasan dan kesimpulan maka dapat diberikan saran diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang berjalan di harapkan dapat memberikan informasi tentang no resi pengiriman barang kepada member yang sudah melakukan transaksi pembayaran melalui email.
2. Diharapkan aplikasi ini dapat dikembangkan untuk bisa mencatat laba rugi penjualan produk di Yuhu Shop setiap periode yang ditentukan.
3. Dapat beberapa pilihan pembayaran baik itu offline maupaun online dengan paypal.

## 8. DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Fathansyah, 2012, Basis Data. Bandung : Informatika.
- Jogiyanto HM. 2008, Analisis Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis, Yogyakarta : Andi Publisher.
- Kadir Abdul, 2007, Pengenalan Sistem Informasi, Andi : Yogyakarta.
- Kusrini, 2007, Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic & Microsoft SQL Server. Yogyakarta : Andi.
- MADCOMS dan Andi, 2011, Aplikasi Web Database dengan Dreamweaver dan PHP-MySQL, Yogyakarta : CV.Andi Offset.
- Nugroho Bunafit, 2013, Membuat Aplikasi Web Penjualan Pembelian dengan PHP, MySQL dan Dreamweaver (Promo), Yogyakarta : Alif Media.
- Pressman Roger, 2012, Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi) Edisi 7 : Buku 1, Yogyakarta : Andi.

Shalahuddin, 2010, Buku Teks Ilmu Komputer Basis Data, Bandung : Informatika.

Sutabri Tata, 2012, Analisis dan Desain Sistem Informasi, Yogyakarta : Andi Offset.

Sutarman, 2009, Pengantar Teknologi Informasi, Yogyakarta : Bumi Aksara.

Betha, Sidik. 2008. Pemrograman Web dengan HTML. Bandung : Informatika.

Burhan, R.M. 2005. Kamus Dunia Komputer dan Internet. Surabaya. Anggota AKAPI. Jakarta : Grafindo.

Febrian, Jack. 2006. Kamus Komputer dan Teknologi Informasi. Bandung: Informatika.

Fowler, Martin. 2005. UML Distilled Edisi 3, Yogyakarta: Andi.

Irwanto, Djon. 2006. Perancangan Object Oriented Software dengan UML. Yogyakarta: Andi.

Lambropoulos, Niki. 2006. User-Centered Design of Online Learning Communities. Hershey : Idea Group Inc.

Laudon (Pearson). 2008. Sistem Informasi Manajemen 2 (ed.10). Jakarta : Salemba.

Nugroho, Adi. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Metode USDP, Jakarta : Andi.

Nugroho, Bunafit. 2005. PHP dan MySQL dengan editor Dreamweaver MX. Yogyakarta : Andi.

Nugroho, Bunafit . 2008, Aplikasi Pemrograman Web Dinamis Dengan PHP dan MySQL, Yogyakarta : Gava Media.

Madcoms Litbang. 2011. "Aplikasi Web Database dengan Dreamweaver dan php-MySQL". Yogyakarta: Andi.

Pressman, RogerS. 2005. Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi (Buku Satu) Yogyakarta :Andi.

Shelly, Gary B., Dkk. 2007. Discovering E-commerce: A Revolution in Merchandising. Boston : Thomson Course Technology.

Sutarman. 2009. Pengantar Teknologi Informasi, Yogyakarta : Bumi Aksara.

Wahana Komputer, 2010. Panduan Belajar MySQL Database Server, Jakarta : Media Kita.

Wong, John. 2010. China's Emerging New Economy: The Internet and E-commerce. Singapore : Singapore University Press.

Yuhefizar. 2008. 10 Jam Meng. Internet, teknologi & Apl+cd. Jakarta : Elex Media Komputindo.

### Jurnal Ilmiah:

Saputra, Roma Darma. 2011. Membangun Website Penjualan Suku Cadang pada Ford Samarinda berbasis Ajax. Samarinda : STMIK WICIDA.

Wijaya, Shendy. 2010. Membangun Website Mall Mesra Indah dengan teknologi Javacscript dan Silverlight dengan metode UCD (User Center Design). Samarinda : STMIK WICIDA.