

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO SPORT STYLE FOOTBALL & FUTSAL SAMARINDA BERBASIS WEB

Roy Yacub Padatu

Program Studi Sistem Informasi, STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. Prof. M. Yamin No. 25 Samarinda Kalimantan Timur 75123
Telp: (0541) 736071, Fax: (0541) 203492
E-mail: padaturoy@gmail.com

ABSTRAK

Sebuah *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*. *Website* adalah sebuah tempat di *internet*, yang menyajikan informasi dengan berbagai macam format data seperti teks, gambar, animasi, suara, bahkan video dan dapat diakses menggunakan berbagai aplikasi *client* sehingga memungkinkan penyajian informasi yang lebih menarik dan dinamis dengan pengelolaan yang terorganisasi.

Toko Sport Style samarinda merupakan suatu usaha yang bergerak dalam usaha perdagangan barang-barang olahraga sepak bola dan futsal . Toko Sport Style Samarinda mempunyai misi untuk mengedepankan kepuasan kepada para pelanggannya, sehingga hal ini harus diimbangi dengan peningkatan kualitas pelayanan yang berkualitas. Namun pada kenyataannya Permasalahan yang dihadapi yaitu konsumen langsung datang ke Toko untuk mengecek harga serta produk-produk baru dan membeli di tempat tanpa bisa bertransaksi dengan online. hal itu dapat merugikan Toko Sport Style.

Penelitian ini dibuat untuk mengatasi berbagai kendala yang dihadapi oleh Toko Sport Style Samarinda. Dalam membangun sistem informasi ini menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall*, metode pengujian *blackbox*, *database* MYSQL dan menggunakan bahasa pemrograman PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*), *dreamweaver* sebagai *webeditor*, *apache* sebagai *webserver local*, *flowchart* dan *sitemap*.

Dengan adanya Sistem Informasi Penjualan pada Toko Sport Style Football & Futsal ini diharapkan dapat meningkatkan pelayanan Toko Sport Style dan memberikan kemudahan dalam penjualan di dalam daerah maupun luar daerah.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Penjualan, Toko Sport Style, Web

1. PENDAHULUAN

Di era teknologi informasi yang semakin maju internet sudah tidak asing lagi bagi masyarakat. Hadirnya jaringan internet telah melahirkan bidang baru yang potensial dilihat dari berbagai aspek banyak masyarakat menggunakan fasilitas internet untuk melakukan berbagai transaksi seperti halnya transaksi penjualan. Penjualan yang didapat bukan hanya berupa materi saja, bahkan untuk mengenalkan informasi barang dari Toko *Sport Style* tentunya akan sangat mudah sekali, karena setiap informasi yang disimpan secara online dapat dilihat secara umum, sehingga akan memudahkan konsumen untuk mendapatkan akses informasi yang lebih cepat dan terperinci. Informasi disini memang sangatlah penting karena kenyataan yang terjadi saat ini begitu mengkhawatirkan bagi pihak Toko *Sport*. Khususnya bagi Toko *Sport Style* yang

berada di Kota Samarinda ini menjual berbagai Perlengkapan Football & Futsal yang sangat digemari oleh semua kalangan terutama bagi kaum pria mulai dari anak-anak, remaja dan juga orang dewasa. Toko *Sport Style* Football & Futsal berada disamarinda yaitu di Jl.Pangeran Antasari No.56 Dalam melakukan pemasaran, khususnya dilakukan oleh bagian penjualan didalam persaingan yang begitu banyak dengan toko lain seharusnya mampu meningkatkan strategi bisnis dalam hal pelayanan, keamanan, kenyamanan, mutu barang serta promosi barang, sehingga tidak cepat kehilangan pelanggan. Selanjutnya untuk meningkatkan strategi bisnis dalam peningkatan agar menjadi lebih baik lagi, maka perlu adanya sebuah aplikasi penjualan yang mampu mengatasi kendala yang sedang dihadapi oleh Toko *Sport Style* pada bagian penjualan.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan tersebut diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas yaitu : “ Bagaimana Membangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Sport Style Football & Futsal Samarinda Berbasis Web”?

Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada Toko *Sport Style Football & Futsal* adalah sebagai berikut :

Hanya mencakup 4 kota diantaranya Balikpapan, Samarinda, Tenggarong dan Bontang.

. Halaman *User (front end)*

1. Dapat melakukan proses pembelian.
2. Melakukan konfirmasi pembayaran.
3. Proses pembayaran hanya bisa dilakukan dengan transfer melalui Bank yang telah ditentukan.

Halaman *Administrator (Back End)*

1. Pemeliharaan data barang Toko *Sport Style Football & Futsal Samarinda*.
2. Informasi berita seputar penjualan secara *online*.
3. Informasi berbagai produk barang.

4. BAHAN DAN METODE

Adapun bahan dan metode yang digunakan dalam *website* ini adalah :

3.1 Sistem

Menurut Sutabri (2012), Sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. Dari definisi ini dapat dirinci lebih lanjut pengertian sistem secara umum, yaitu sebagai berikut:

- 1) Setiap sistem terdiri dari berbagai unsur.
- 2) Unsur-unsur tersebut merupakan bagian yang tak terpisahkan dari sistem yang bersangkutan.
- 3) Unsur-unsur di dalam sistem tersebut bekerja sama untuk mencapai tujuan sistem.
- 4) Suatu sistem merupakan bagian dari sistem lain yang lebih besar.

Menurut Jogiyanto (2009), Sistem dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan komponen. Dengan pendekatan prosedur, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Dengan pendekatan komponen, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari berbagai teori diatas maka yang dimaksud dengan sistem adalah seperangkat komponen yang melibatkan manusia, mesin dan metode yang terpadu dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan.

3.2 Informasi

Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sistem pengolahan informasi akan mengolah data menjadi informasi atau mengolah data dari bentuk tak berguna menjadi berguna bagi yang menerimanya Sutabri (2012).

3.3 Sistem Informasi

Definisi sistem informasi menurut Sutarman (2009), adalah sistem yang didefinisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisa, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Seperti sistem lainnya, sebuah sistem informasi terdiri atas *input* (data, intruksi) dan *output* (laporan, kalkulasi)

Sistem informasi adalah komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisa, dan menyebarkan informasi untuk mencapai suatu tujuan. Mulyanto (2009).

Menurut definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kumpulan dari komponen-komponen yang saling bekerjasama secara harmonis untuk bertujuan menyajikan informasi yang bermanfaat.

3.4 Penjualan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2006), jual adalah memperdagangkan sesuatu atau memberikan sesuatu dengan mendapatkan ganti uang, sedangkan penjualan merupakan perbuatan atau tata cara dalam menjual. Suatu persetujuan antara dua pihak, yaitu pihak yang satu menyanggupi untuk menyerahkan suatu barang, sedang pihak lain menyanggupi membayar harga yang sudah ditentukan untuk barang itu. Maka dapat dikemukakan bahwa pengertian penjualan adalah suatu keadaan yang timbul karena adanya permintaan dari calon pembeli atau penawaran dari calon penjual, dan kedua belah pihak sepakat untuk mengadakan persetujuan jual beli Alma Buchari (2006).

3.5 Website

Menurut Wiswakarma (2009), website adalah sebuah media presentasi, sebagai media penyimpanan informasi secara online seperti detik.com, okezone.com, vivanews.com dan lain-lain.

Berdasarkan kedinamisan *website* dapat dibedakan menjadi dua *website* yaitu *website* statis dan *website* dinamis. *Website* statis bersifat *un-real time*, maksudnya *website* statis tidak dapat diubah secara simultan dalam sebuah *web based administrator*. Sehingga hanya diubah ketika langsung mengakses *file* pada *server* dan melakukan perubahan pada *server* *codenya*. Sedangkan *Website* dinamis adalah sebuah *website* yang dilengkapi dengan sebuah pengaturan (*administrator*) yang dapat berfungsi sebagai sarana untuk mengubah data *website* secara *real time* tanpa menyentuh *source codenya* dalam *server*.

3.6 Metode Pengembangan Sistem

Definisi *waterfall* menurut Pressman (2010), *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Nama mode ini sebenarnya adalah "*Linear Sequential Model*". Model ini sering disebut "*classic life cycle*" atau model *waterfall*. Model ini termasuk kedalam model generic pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali dikenalkan oleh Winstone Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE). model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Gambar metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar 2.2 dan penjelasannya terdapat pada halaman 22 dan 23

3.6.1 Metode Waterfall

1. Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada *software* dan *hardware*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para *software engineer* harus mengerti tentang domain informasi dari *software*, misalnya fungsi yang dibutuhkan, *user interface*, dan sebagainya. Dari analisa kebutuhan tersebut harus didokumentasikan dan ditunjukkan pada pelanggan. Adapun kebutuhan *software* dan *hardware* adalah sebagai berikut

2. Desain Sistem

Proses ini digunakan digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi kedalam bentuk "blueprint" *software* sebelum coding dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Proses ini

juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*

3. Penulisan Kode Program

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini computer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu kedalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap desain yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer.

4. Pengujian Program

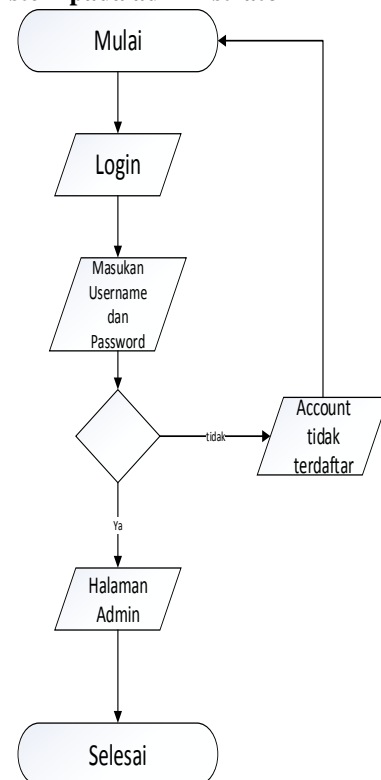
Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari error. Dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

5. Pemeliharaan Program

Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk didalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada errors kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut.

RANCANGAN SISTEM

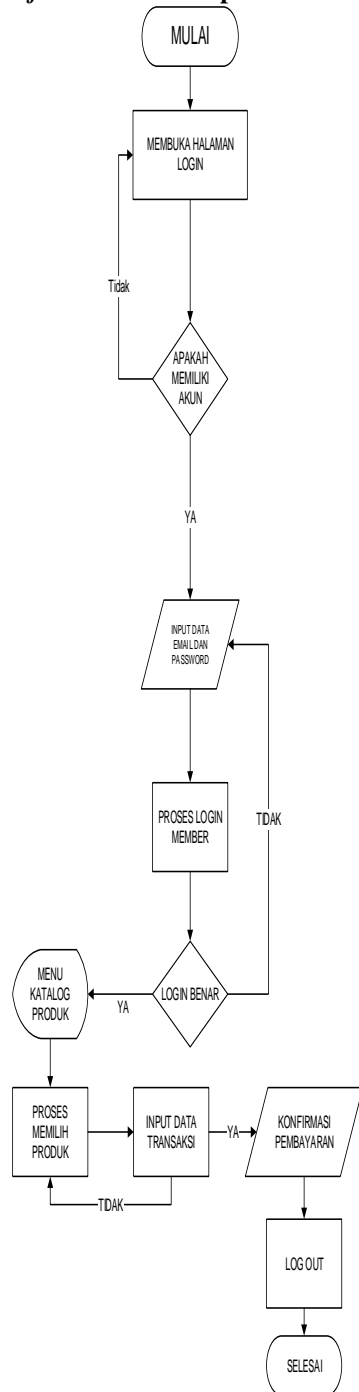
flowchart sistem pada administrator



Gambar 4.3 Flowchart sistem pada administrator

Gambar *flowchart* diatas menjelaskan tentang alur proses yang dapat dilakukan *admin* dalam sistem yang dijalankan, *admin* membuka halaman *Admin* dan melakukan *login* kedalam *sistem*. Setelah berhasil masuk kedalam *sistem* *admin* memiliki hak akses untuk mengolah menu *database*. Selain mengolah *database*, *admin* juga dapat melihat menu utama. Setelah itu bisa keluar dari *sistem database* dengan *logout* dan otomatis kembali ke halaman utama *sistem*.

4.1 *flowchart* sistem pada *user Member*



Gambar 4.5 *Flowchart* sistem pada *user member*

Gambar *flowchart* diatas menjelaskan tentang alur proses yang dapat dilakukan *user member* dalam sistem yang dijalankan, *user* membuka halaman *login* dan melakukan *login* kedalam halaman produk. Setelah berhasil masuk kedalam halaman produk *user* memiliki hak akses untuk melakukan pembelian. Selain itu *user* juga dapat melihat menu utama. Setelah itu bisa keluar dari halaman produk dengan *logout* dan kembali ke home.

5 IMPLEMENTASI

5.1 Halaman menu utama



Gambar 1. Halaman menu utama

Menu Utama Pada gambar ini sistem ini tidak perlu login sebagai user. Halaman ini Hanya untuk mengunjungi halaman web saja tidak dapat melakukan transaksi pembelian

5.2 Halaman menu utama user member



Gambar 2. Halaman menu utama *user member*

Pada gambar Halaman ini adalah halaman user yang telah melakukan login member, user member dapat melakukan transaksi pembelian suatu produk karena sudah terdata dalam data member admin.user memilih produk kemudian masuk ke halaman keranjang belanja kemudian melakukan transaksi pembelian

5.3 Halaman menu login



Gambar 3. Halaman menu login

Pada halaman ini bagi yang sudah terdaftar menjadi *member* maka tinggal memasukan data *email* dan *password* dengan benar, jika *email* belum terdaftar maka terlebih dahulu melakukan pendaftaran *member* dengan mengisi semua data dengan benar untuk melakukan transaksi pembelian.

5.4 Halaman Pendaftaran Memeber



Gambar 4. Halaman pendaftaran member

Pada halaman ini bagi *user* yang belum terdaftar maka *user* wajib melakukan pendaftaran member terlebih dahulu dengan mengisi semua data dengan benar. Data-data yang harus di isi seperti: nama, no telepon, alamat, *email* dan *password*.

5.5 Halaman utama produk



Gambar 5. Halaman utama produk

Pada halaman ini *member* dapat memilih produk sesuai kategori yaitu kategori : baju bola, baju futsal, bola, jaket bola, sarung tangan kiper, sepatu bola, sepatu futsal, skin deker dan kaos kaki.

5.6 Halaman detail produk



Gambar 6. Halaman detail produk

Pada halaman ini *member* akan melihat detail produk yang berisikan kode produk, nama produk, ukuran dan harga produk. jika melakukan pembelian maka otomatis barang yang di pilih akan tersimpan dihalaman keranjang belanja.

5.7 Halaman Keranjang Belanja



Gambar 7. Halaman keranjang belanja

Pada halaman ini bagi member yang membeli produk maka akan tersimpan di data keranjang belanja. Jika produk yang dipilih sudah benar kemudian selanjutnya melakukan transaksi pemesanan agar di proses oleh admin.

5.8 Halaman Transaksi Pemesanan



Gambar 8. Halaman transaksi pemesanan

Pada halaman ini *member* akan mengisi data dengan benar agar dapat melakukan pemesanan produk. Data-data yang harus di isi seperti: nama, no telepon, alamat, provinsi, kota, Kecamatan, total bayar dan kode pesan akan muncul secara otomatis. kemudian dilanjutkan dengan proses pemesanan untuk melakukan konfirmasi pembayaran.

5.9 Halaman Konfirmasi Pembayaran



Gambar 9. Halaman konfirmasi pembayaran

Pada halaman ini *member* akan melakukan konfirmasi pembayaran dengan cara mengirim bukti pembayaran setelah admin melakukan konfirmasi pemesanan. Di Halaman ini data-data akan di tampilkan seperti no pesanan, nama, no telepon, alamat kirim, provinsi dan kota tujuan serta total belanja dan total yang harus di bayar oleh *user* dengan no rekening yang di sediakan.

5.10 Halaman Kontak Kami



Gambar 10. Halaman kontak kami

Pada halaman ini pengunjung yang sudah terdaftar menjadi *member* dapat memberi masukan, saran, pertanyaan, komplain dan lainnya. dengan cara mengisi nama, email dan isi pesan, yang akan di terima langsung oleh pihak admin dan akan di proses.

5.11 Halaman Utama Administrator



Gambar 11. Halaman utama administrator

Pada halaman ini admin dapat mengolah data seperti data katalog produk, data *member*, belanja *member* terbagi menjadi 2 yaitu belanja *member* dan transaksi pemesanan, data informasi, data kontak kami dan pengaturan yaitu ubah *password* admin dan *log out*.

5.12 Halaman Data Rekening



Gambar 12. Halaman menu admin produk

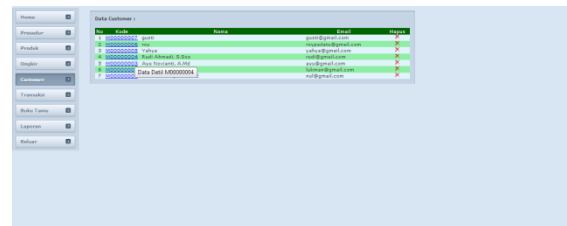
Pada halaman ini admin dapat mengolah data katalog produk yaitu menambahkan produk dengan mengisi kode barang, nama barang, kategori barang, gambar dan harga, dapat pula mengedit dan menambahkan gambar seperti gambar di atas.

Hasil cetak katalog/produk seperti gambar di bawah ini :

No.	Kode	Nama	Kategori	Harga
1	P0000001	Corak Oran Adidas 1	bayu bola	Rp 100.000
2	P0000002	Corak mesh bola SD	bayu koral	Rp 112.000
3	P0000003	bola yellow2	bola	Rp 80.000
4	P0000004	jerak orak hitam	jerak bola	Rp 214.000
5	P0000005	Barang Corak Orange	karung tangan hipar	Rp 100.000
6	P0000006	Sepatu Hitam	sepatu bola	Rp 220.000
7	P0000007	sepatu koral warna hijau	sepatu koral	Rp 204.000
8	P0000008	Manik-manik damour damour	manik damour & bola naki	Rp 20.000
9	P0000009	Bayu warna biru tua M. L. XL	bayu bola	Rp 100.000

Gambar 4.18 Tampilan hasil cetak katalog/produk

5.12 Halaman menu data member



Gambar 4.19 Halaman menu data member

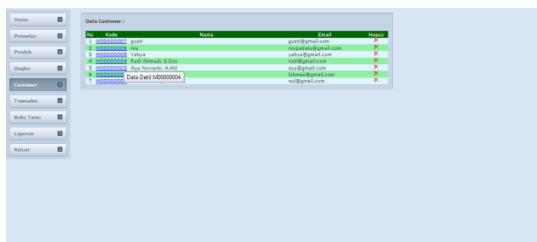
Pada halaman ini admin dapat memperoleh data *member* dari *user* yang telah melakukan pendaftaran *member*. Data-data tersebut antara lain seperti : kode, nama, no telepon, *email* dan *password*

Hasil cetak data *member* seperti gambar di bawah ini :

No.	Kode	Nama	Telepon	Alamat	Password	Email
1	M0000001	Khuairul Iqbalomah, SE	08520332007	tee 12	nul	nul@gmail.com
2	M0000002	Lukman, S.Kom	08134838777	Jl. Jambu	111	lukman@gmail.com
3	M0000003	Ayu Niviani, A.Md	081348878	Jl. dederes	ayu	ayu@gmail.com
4	M0000004	Rudi, Ahmadi, S.Sos	081344455222	Jl. Kemakmuran No. 9	rudi	rudi@gmail.com
5	M0000005	Vahje	08132522244	Jl. Sudirman	jahje	jahje@gmail.com
6	M0000006	isy	085492534	g.pamula	12345	isyakatu@gmail.com
7	M0000007	gusli	08349253412	Jl.pamula 1 No. 14	12345	gusli@gmail.com

Gambar 4.20 Tampilan hasil cetak data member

5.13 Halaman Menu Data Member



Gambar 13. Halaman menu data member

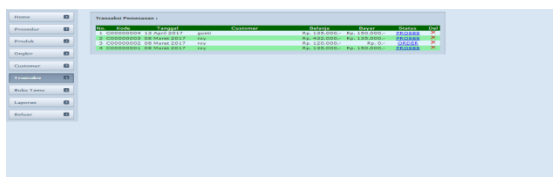
Pada halaman ini admin dapat memperoleh data *member* dari *user* yang telah melakukan pendaftaran *member*. Data-data tersebut antara lain seperti : kode, nama, no telepon, *email* dan *password*

Hasil cetak data *member* seperti gambar di bawah ini :

No	Kode	Nama	Telepon	Alamat	Password	Email
1	M00000001	Khusnul ketepan, SE	08525032007	Desa 12	12345	hid@gmail.com
2	M00000002	Luhman, S.Kom	08134853877	Jl. Jambu	111	lulman@gmail.com
3	M00000003	Ayu Nurani, A.Md	081348078	Jl. Jember	999	ayun@gmail.com
4	M00000004	Rendi Anandi, S.Sos	08134859232	Jl. Samudra No. 9	1234	rendi@gmail.com
5	M00000005	Yanji	08135522444	Jl. Sultan	12345	yanji@gmail.com
6	M00000006	rey	0853492534	Jl. Pramuka	12345	reyatata@gmail.com
7	M00000007	gani	08514923412	Jl. Pramuka 1 no 14	12345	gani@gmail.com

Gambar 4.20 Tampilan hasil cetak data *member*

5.14 Halaman Menu Transaksi



Gambar 4.21 Halaman menu transaksi

Pada halaman ini admin akan memperoses *user member* yang telah melakukan pemesanan dan mengirim bukti pengiriman. jika benar *user* telah melakukan pengiriman, maka admin akan mengirim pesan barang serta no resi tersebut kepada *user*.

No	Kode	Nama Barang	Bisa	Jumlah	Harga	Sub Total
1	P00000009	Buku nama ibu M. L. L.	S	1	Rp. 135.000,-	Rp. 135.000,-

Total Barang: Rp. 135.000,-
Total Bayar: Rp. 150.000,-

Tampilan cetak transaksi

Pada gambar 4.22 ini adalah hasil cetakan transaksi pemesanan yang telah di setuju

oleh admin dan *user member* akan mengetahui berapa total yang harus di bayar.

6 KESIMPULAN

Dengan dibangunnya sistem informasi penjualan pada Toko Sport Style Samarinda berbasis *web* ini maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu :

1. Sistem ini dapat membantu memudahkan pencarian dan penyajian data barang pada Toko Sport Style Samarinda.
2. Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Sport Style Samarinda berjalan dengan baik, karena dapat membantu mempercepat kinerja anggota *member*, memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan, dan dapat menyajikan informasi yang tepat dan akurat sesuai dengan tujuan.

7 SARAN

Untuk kelancaran program ini penulis memberikan saran yang sekiranya dapat membantu mengurangi masalah yang di hadapi oleh sistem informasi penjualan pada toko sport style Samarinda berbasis *web* sebagai berikut :

1. Sebaiknya sistem segera diterapkan dan diimplementasikan secara online, sehingga segala bentuk kekurangan dapat segera diminimalisir khususnya memberikan pelayanan informasi terhadap pelanggan.
2. Adapun saran yang dapat penulis usulkan bagi perusahaan yaitu terkait dengan program yang diusulkan perlunya upaya publikasi ataupun mempromosikan *website* kepada pelanggan, perlunya dukungan atau pengembangan yang dipakai dalam suatu teknologi sumber daya manusia yang kompeten dibidang IT untuk memperoleh hasil yang maksimal terhadap pemanfaatan *website* toko sport style Samarinda, dan juga senantiasa melakukan perawatan terhadap sistem yang diusulkan dan senantiasa memperbaharui informasi-informasi yang dibutuhkan oleh pelanggan.

8 DAFTAR PUSTAKA

Abdulloh, Rohi, 2015, *Web Programming Web Dinamis Dengan PPH Dan MYSQL*, Yogyakarta : Gava Media.

- Alma Buchari, 2006, *Pemasaran dan Pemasaran Jasa*, Bandung : Alfabeta.
- Bunafit Nugroho, 2007, *Instalasi Dan Konfigurasi*. Gaya Media. Yogyakarta.
- Jogiyanto HM, 2009, *Analisa Dan Desain Sistem* Yogyakarta: Andi Offset
- Juju dan Sykurie, 2009, *Jurus Jitu Webmaster Freelance*, Jakarta : Elex Media
- Janner Simarmata, 2010, *Bikin Web Super Keren dengan PHP dan JQuery*, Yogyakarta : Lokopedia.
- Mabbirita, 2011, *Sistem Informasi Penjualan Online Pada Distro Cuwa Samarinda*
- Nugroho, Adi. 2010, *Mengembangkan Aplikasi Basis Data Menggunakan C# dan SQL Server*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Nurhamida, 2015, *Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Ulfa Berbasis Web*
- Oktavian, 2010, *Menjadi Programmer Jempolan Menggunakan PHP*. Yogyakarta: Andi.
- Pandia, 2006, *Pemrograman Web Database*: Andi.
- Pressman, 2010, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Yogyakarta: Andi Offset.
- Puspitosari, 2011, *Pemrograman Web Database Dengan MYSQL Tingkat Lanjut*, Yogyakarta: Gava Media.
- Simarmata, Janner, 2010, *Rekayasa WEB*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Sutabri Tata, 2012, *Analisis Sistem Informasi* : Andi.
- Sutarman, 2009, *Pengantar Teknologi Informasi*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Sutisna, Dadan, 2007, *7 Langkah Mudah Menjadi Webmaster*, Jakarta : Media Kita.
- Suyanto Herman, 2007, *Step by Step Web Design Theory and Pratices*, Yogyakarta : Andi.
- Wahana Komputer, 2012, *Membangun Website Tanpa Modal*, Yogyakarta : Andi Offset.
- Wahana Komputer, 2012, *Mudah Membuat Portal Berita Oneline Dengan PHP Dan MYSQL* Yogyakarta : Andi Offset.
- Widhi Astuti, 2015, *Sistem Informasi Penjualan Sepatu dan Sandal Pada UD. Toko Rimbun Berbasis Web*
- Wiwakarma Komang, 2009, *Membangun Website*, Yogyakarta : Lokalmedia. Yakub, 2012, *Pengantar Sistem Informasi*, Yogyakarta: Ghara Ilmu.
- Yakub, 2012, *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Yuhefizal, 2009. *Tata Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Managemen System Joomla (CMS)*, Jakarta : Elex Media Computindo.