

SISTEM INFORMASI PENYEWAAN TENDA DEKORASI

PADA NUR SALON SAMARINDA BERBASIS WEB

Budianto

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:budicitra789@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.

Sistem Informasi Penyewaan Tenda Dekorasi Pada Nur Salon Samarinda ini menyediakan pemesanan secara *online*. Sistem Informasi Penyewaan Tenda Dekorasi Pada Nur Salon Samarinda ini dikembangkan dengan metode pengembangan sistem *waterfall*, metode pengumpulan data dengan wawancara, *observasi*, kuisioner dan studi pustaka, analisa perancangan sistem dengan menggunakan *flowchart*. Dalam mengembangkan Sistem Informasi Penyewaan Tenda Dekorasi Pada Nur Salon Samarinda digunakan bahasa pemrograman PHP, JavaScript, *Jquery*, *Framework Codeigniter*, Basis Data MySQL, *Web Server Local XAMPP*, Adobe Dreamweaver CS6 serta *Sublime Text* sebagai *editor Web*. Metode pengujian Sistem Informasi Penyewaan Tenda Dekorasi Pada Nur Salon Samarinda menggunakan metode pengujian *BlackBox Testing* dan *Beta Testing*.

Dengan adanya *website* ini, maka masyarakat yang ingin menyewa tenda dekorasi dapat mengunjungi *websitenya* dan melakukan pemesanan. Di *website* ini tertera harga ongkos pengiriman dan harga paket sewa tenda dekorasi. Jadi, masyarakat tidak perlu datang ke tempat penyewaan untuk menyewa cukup dengan melakukan pemesanan secara *online* di *website*.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Penyewaan, Tenda Dekorasi, *Web*

1. PENDAHULUAN

Tenda acara merupakan salah satu unsur terpenting dalam dekorasi sebuah acara, dimana tenda tersebut berguna untuk melindungi para tamu dari sinar matahari bahkan hujan.

Sewa tenda dekorasi adalah jasa penyewaan tenda plafon, tenda semi dekorasi. Sehingga anda dapat menggunakan jasa rental tenda ini untuk acara-acara pernikahan, walimatul khitan, ulang tahun, tasmiyahan, seminar, dan acara lainnya yang membutuhkan tempat di luar ruangan (*outdoor*). Tenda acara bukan saja hal penting dalam suatu dekorasi dari sebuah acara, tetapi kegunaan dari tenda tersebutlah yang membuat para penyelenggara wajib untuk menggunakan tenda dekorasi pada setiap acara yang mereka selenggarakan.

Nur Salon Samarinda merupakan suatu bentuk usaha yang bergerak dalam bidang jasa tenda dekorasi, dengan sistem informasi penyewaan tenda dekorasi yang sedang berjalan saat ini, pengelolaan data yang meliputi pencairan, pemasukkan,

pengeditan dan penghapusan data, kadangkala memakan waktu yang cukup lama, dimana petugas administrasi kesulitan mencari data alat tenda bulan sebelumnya serta berapa alat tenda yang bisa disewa dan yang sedang disewa, dan untuk memperkenalkan jasa penyewaan tenda dekorasi pun biasanya melalui selebaran, ataupun informasi dari teman yang sering menggunakan jasa penyewaan tenda dekorasi kami.

Dari latar belakang tersebut, maka diharapkan dengan dibangunnya Sistem Informasi Penyewaan Tenda Dekorasi Berbasis *Web* dapat mempermudah penyewa secara detail melihat penyewaan tenda dekorasi yang akan disewa serta dapat memperoleh informasi lainnya secara cepat, tepat, dan akurat tanpa harus mendatangi langsung ke Nur Salon Samarinda dan dapat mempermudah transaksi penyewaan tenda dekorasi serta dapat dilakukan secara jarak jauh dan tanpa harus bertemu langsung. Pembayaran pun bisa langsung via ATM, dan diterapkannya *website* tentang penyewaan tenda dekorasi tersebut, Nur Salon Samarinda semakin dikenal oleh

masyarakat.

Permasalahan yang lihat pada penyewaan Nur Salon Samarinda adalah pada penyewaan tenda yang masih dilakukan secara manual dan masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui cara pemesanan penyewaan tenda dekorasi tersebut.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Rumusan Masalah

Adapun permasalahan dalam penelitian yang dilakukan dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Membuat Sistem Informasi Penyewaan Tenda Dekorasi Pada Nur Salon Samarinda Berbasis *Web* ?”.

Batasan Masalah

Untuk menghindari analisa yang berkepanjangan dan mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan yang ada, maka perlunya diberikan batasan masalah yang meliputi hal sebagai berikut :

1. Hanya mencakup 4 kota diantaranya Balikpapan, Samarinda, Tenggarong dan Bontang.
 2. Produk yang disewakan hanya ada 11 paket diantaranya pelaminan dalam rumah, pelaminan diluar rumah, tenda dekoorasi, kursi biasa atau kursi bungkus, video *shooting*, foto perroll, meja rompong, *electone*, baju pengantin, foto *booth*, baju pagar ayu, meja prasmanan dan meja bundar.
 3. *Input* atau masukan data terdiri atas :
 - 1) Data Nomor Rekening
 - 2) Data Ongkir
 - 3) Data Paket Penyewaan
 - 4) Data Pelanggan atau *member*
 4. Proses transaksi terdiri atas :
 - 1) Penyewaan tenda
 - 2) Konfirmasi pembayaran
 5. *Output* atau keluaran terdiri atas :
 - 1) Laporan daftar paket penyewaan
 - 2) Nota Pembayaran
 - 3) Laporan penyewaan
- Desain menu halaman yang ada pada sistem informasi ini adalah sebagai berikut:

1. Halaman *User*
 - 1) *Home*
 - 2) Daftar Paket Produk
 - 3) Galeri
 - 4) Informasi Perusahaan
2. Halaman *Admin*
 - 1) Pemeliharaan Data *Profile* Perusahaan
 - 2) Pemeliharaan Data Paket Produk
 - 3) Pemeliharaan Data Pelanggan atau Penyewa
 - 4) Pemeliharaan Data Transaksi Penyewaan
 - 5) Pemeliharaan Data Laporan Transaksi
 - 6) Pemeliharaan Data Kontak

3. 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 Data dan Informasi

Menurut Sutabri (2012), 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. Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

3.3 Sistem Informasi

Menurut Yacub (2009), adalah sistem yang didefinisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisa, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Seperti sistem lainnya.

Menurut Sutabri (2012), Sistem informasi adalah komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisa, dan menyebarkan informasi untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kumpulan dari komponen-komponen yang saling bekerjasama

secara harmonis untuk bertujuan menyajikan informasi yang bermanfaat. Didalamnya juga termasuk proses perencanaan, kontrol, koordinasi dan keputusan.

3.4 Tenda Dekorasi

Menurut Faif Yusuf (2008), Tenda adalah tempat pelindung yang terdiri dari lembaran kain atau bahan lainnya menutupi yang melekat pada kerangka tiang atau menempel pada tali pendukung. Beberapa tenda tidak perlu berdiri diatas tanah karena ada beberapa model tenda yang menggantung di pohon.

Dekorasi merupakan bagian dari seni, khususnya seni rupa. Dekorasi berarti menghias atau memperindah suatu benda, bangunan atau objek lainnya supaya sesuai dengan kondisi yang di harapkan.

Misalnya dekorasi dalam kaitannya dengan pesta adalah menciptakan suasana yang sesuai acra melalui hiasan, bunga, penataan perabot dan sebagainya.

3.5 Web

Menurut Rohi Abdulloh (2015), mendefinisikan pengertian *web* pada dasarnya adalah salah satu layanan *internet* yang paling banyak digunakan dibanding dengan layanan lain seperti *ftp*, *gopher*, *news* atau bahkan *email*.

Perkembangan dunia *web* sangat begitu cepat dan menggembirakan. Berbagai teknologi *web* bermunculan dan ini semua memberi manfaat dan kemudahan yang sangat besar bagi semua orang, terutama sekali bagi mereka yang ingin menguasai *web* tetapi tidak mempunyai latar belakang khusus dalam bidang komputer.

Tidak dapat dipungkiri berbagai teknologi *web* yang terus bermunculan, seperti *HTML*, *CGI*, *JavaScript*, *PHP*, *ASP*, *ASP Net* dan lainnya membuat banyak orang merasa selalu terus tertinggal. Ternyata ini bukan hanya di rasakan oleh mereka yang tidak mempunyai latar belakang pendidikan komputer, tetapi mereka yang sudah terbiasa bermain-main dengan teknologi *web* juga merasakan hal yang sama. Untungnya kemunculan teknologi *web* yang bertubi-tubi ini juga diimbangi dengan munculnya program-program yang memudahkan setiap orang untuk menguasai teknologi ini. Kemudahan ini ternyata terus berkembang.

3.6 Metode Pengembangan Sistem

Menurut Simarmata (2010), bagian ini akan membahas secara umum model proses yang sering digunakan dalam komunitas pengembangan perangkat lunak. Pembahasan akan dimulai dengan

model air terjun (*waterfallModel*) dan Pendekatan *Prototype*.

3.6.1 Metode Waterfall

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2015), model *SDLC* air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan pemeliharaan (*maintenance*).

1. Analisis
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.
2. Desain
Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, dan prosedur pengkodean.
3. Pengkodean
Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
4. Pengujian
Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.
5. Pemeliharaan
Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tetapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

Dari kenyataan yang terjadi sangat jarang model air terjun dapat dilakukan sesuai alurnya karena sebab berikut :

1. Perubahan spesifikasi perangkat lunak terjadi di tengah alur pengembangan.

2. Sangat sulit bagi pelanggan untuk mendefinisikan semua spesifikasi di awal alur pengembangan.
3. Pelanggan tidak mungkin bersabar mangakomodasi perubahan yang diperlukan di akhir alur pengembangan.

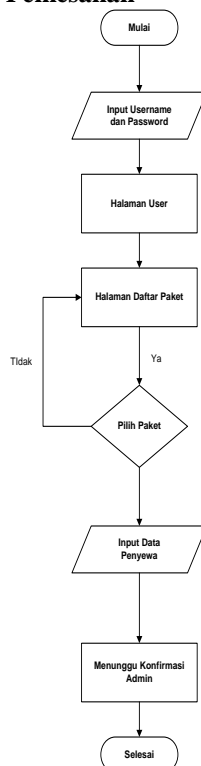
Dengan berbagai kelemahan yang dimiliki model air terjun tapi model ini telah menjadi dasar dari model-model yang lain dalam melakukan perbaikan model pengembangan perangkat lunak.

Model air terjun sangat cocok digunakan kebutuhan pelanggan sudah sangat dipahami dan kemungkinan terjadinya perubahan kebutuhan selama pengembangan perangkat lunak kecil.

Hal positif dari model air terjun adalah struktur tahap pengembangan sistem jelas, dokumentasi di hasilkan di setiap tahap pengembangan, dan sebuah tahap dijalankan setelah tahap sebelumnya selesai dijalankan (tidak ada tumpang tindih pelaksanaan tahap).

4. RANCANGAN SISTEM

4.1 Flowchart Pemesanan

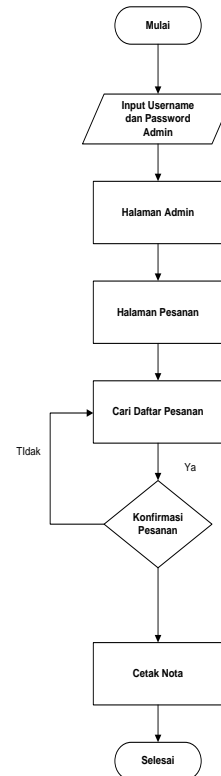


Gambar 1. Flowchart Pemesanan

Flowchart pemesanan pada gambar di atas, *user* menginputkan *username* dan *password*, maka akan menampilkan halaman *user*. Setelah itu *user* akan menuju ke halaman daftar paket. Kemudian *user* memilih paket, jika *user* memilih “tidak” maka *user* akan kembali ke halaman daftar paket. Jika *user* memilih “ya” maka *user* akan menuju ke halaman *input data penyewa*. Setelah

user menginputkan data maka *user* menunggu konfirmasi *admin* dan eksekusi selesai.

4.2 Flowchart Admin



Gambar 2. Flowchart Admin

Flowchart *admin* pada gambar di atas, *admin* menginputkan *username* dan *password*, maka akan menampilkan halaman *admin*. Setelah itu *admin* akan menuju ke halaman pesanan. Kemudian *admin* mencari daftar pesanan, jika *admin* memilih “tidak” maka *admin* akan kembali ke halaman mencari daftar pesanan. Jika *admin* memilih “ya” maka *admin* akan menuju ke halaman cetak nota maka eksekusi selesai.

5 IMPLEMENTASI

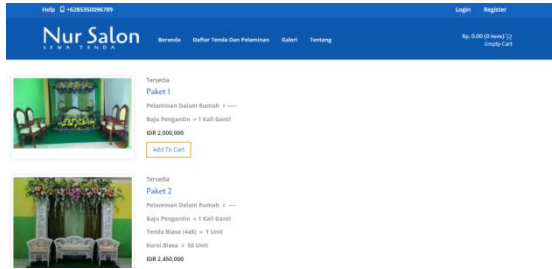
5.1 Halaman Beranda



Gambar 3. Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan halaman untuk pengunjung atau pemesan bisa mengakses halaman beranda ini yang berisi *register*, *login*, daftar tenda, galeri dan tentang.

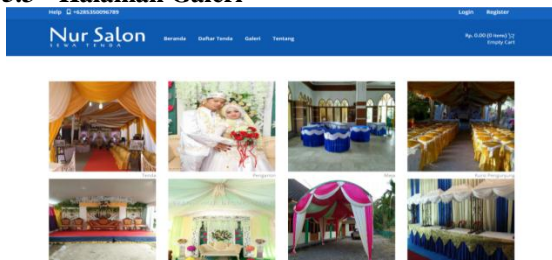
5.2 Halaman Daftar Tenda



Gambar 4. Halaman Daftar Tenda

Halaman daftar tenda merupakan halaman untuk para pengunjung atau pemesan yang ingin melihat harga-harga paket. Dan diperlihatkan apa saja yang ada didalam tiap paket. Klik tombol *Add To Cart* untuk menginputkan data penyewa.

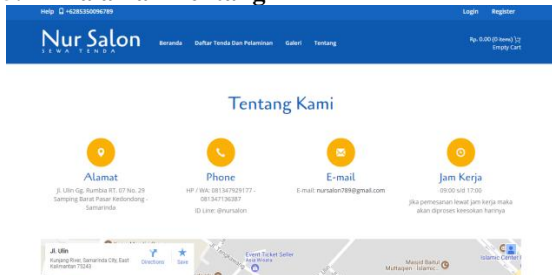
5.3 Halaman Galeri



Gambar 5. Halaman Galeri

Halaman galeri merupakan halaman yang dapat diakses oleh *user*. Didalam galeri terdapat kumpulan foto hasil dokumentasi acara dan bentuk-bentuk dekorasi.

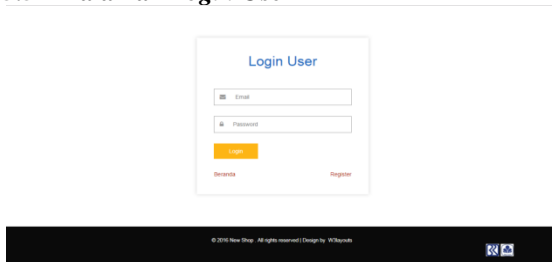
5.4 Halaman Tentang



Gambar 6. Halaman Tentang

Halaman tentang merupakan halaman yang menampilkan informasi penyewa. Dan terdapat alamat penyewa, nomor telepon dan *email*.

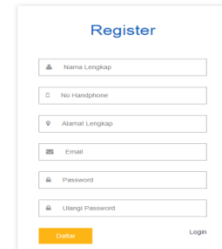
5.5 Halaman Login User



Gambar 7. Halaman Login User

Gambar Halaman *login* merupakan halaman untuk pengunjung atau penyewa yang telah melakukan *registrasi* atau yang sudah memiliki akun. *User* menginputkan *email* dan *password* kemudian klik tombol *login*. Bagi *user* yang belum memiliki akun maka harus melakukan *registrasi* terlebih dahulu.

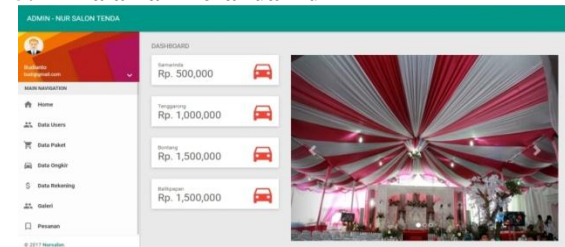
5.6 Halaman Register User



Gambar 8. Halaman Login Admin

Halaman *register user* atau pengunjung yang belum memiliki akun harus mendaftarkan terlebih dahulu dengan menginputkan nama lengkap, no *handphone*, alamat lengkap, *email*, *password* dan ulangi *password*. Kemudian klik tombol *daftar*.

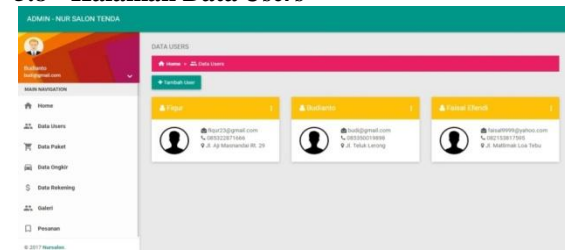
5.7 Halaman Beranda Admin



Gambar 9. Halaman Beranda Admin

Halaman beranda *admin* merupakan halaman yang dapat diakses bagi *admin* saat berhasil *login* sebagai *admin* yang berisi menu untuk melakukan manajemen data *users*, data paket, data ongkir, data rekening, galeri, pesanan dan mengubah *profil*.

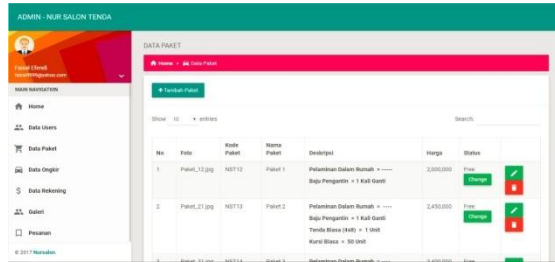
5.8 Halaman Data Users



Gambar 10. Halaman Data Users

Halaman data *users* merupakan halaman yang dapat diakses bagi *admin* untuk melihat *user* atau pengunjung yang telah melakukan *registrasi*. Adminpun dapat menambahkan *user*, mengedit dan menghapus data *user*. Yang ditampilkan nama *user*, *email user*, no *handphone* dan alamat *user*.

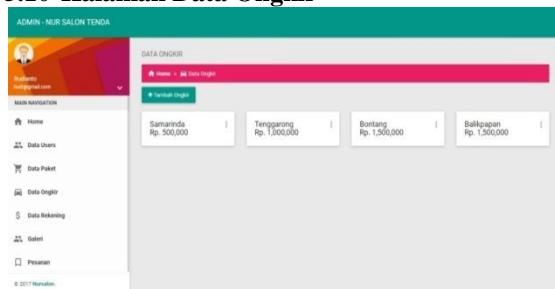
5.9 Halaman Data Paket



Gambar 11. Halaman Data Paket

Halaman data paket merupakan halaman yang dapat diakses bagi *admin* untuk mengatur data paket. Jika ingin menambahkan paket lagi maka klik tombol tambah paket, untuk mengubah status paket maka klik tombol *change*, untuk mengedit deskripsi paket maka klik tombol *edit*, dan untuk menghapus paket klik tombol *delete*.

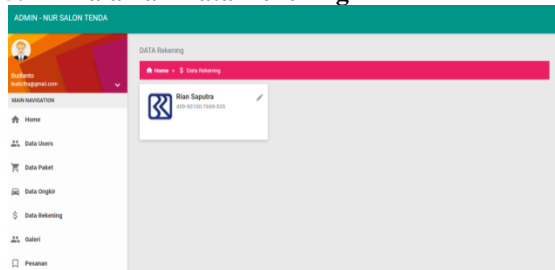
5.10 Halaman Data Ongkir



Gambar 12. Halaman Data Ongkir

Halaman data ongkir merupakan halaman yang dapat diakses bagi *admin* untuk mengatur data ongkir. Jika ingin menambahkan data ongkir klik tombol tambah ongkir, untuk mengedit data ongkir klik *edit* data ongkir, dan untuk menghapus data ongkir klik hapus data ongkir.

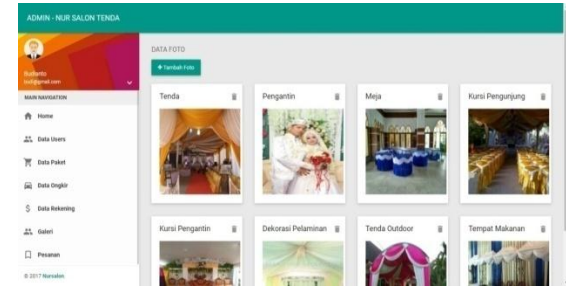
5.11 Halaman Data Rekening



Gambar 13. Halaman Data Rekening

Halaman data rekening merupakan halaman yang dapat diakses bagi *admin* untuk mengatur data rekening. Jika ingin menambahkan data rekening klik tombol tambah rekening dan untuk menghapus data rekening klik tombol *delete*.

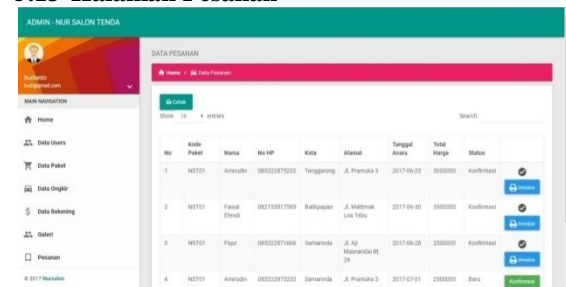
5.12 Halaman Galeri



Gambar 14. Halaman Galeri

Halaman galeri merupakan halaman yang dapat diakses bagi *admin* untuk mengatur galeri. Jika ingin menambahkan foto klik tombol tambah foto dan untuk menghapus foto klik tombol *delete*.

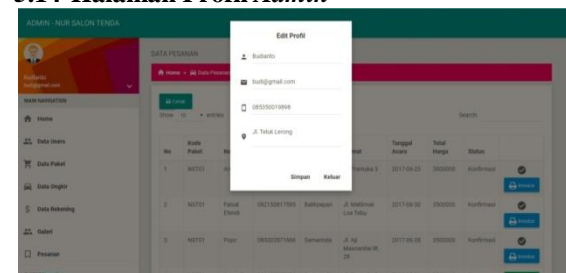
5.13 Halaman Pesanan



Gambar 15. Halaman Pesanan

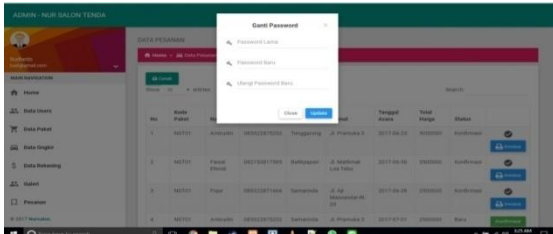
Halaman pesanan merupakan halaman yang dapat diakses bagi *admin* untuk mengetahui data pesanan. Jika untuk mengkonfirmasi pesanan klik tombol konfirmasi dan untuk jika untuk mencetak *invoice* klik *invoice* lalu klik tombol cetak.

5.14 Halaman Profil Admin



Gambar 16. Halaman Edit Profil Admin

Halaman profil *admin* merupakan halaman yang dapat diakses bagi *admin* untuk mengedit data profil dan mengubah *password*. Mengedit data profil dapat mengubah nama, *email*, nomor *handphone*, dan alamat kemudian untuk menyimpan klik tombol simpan. Dan kemudian untuk ganti *password*, *inputkan password* lama, lalu *inputkan password* baru dan ulangi *password* baru. Kemudian klik tombol *update*.



Gambar 17. Halaman Ubah Password Admin

Halaman *profil admin* merupakan halaman yang dapat diakses bagi *admin* untuk mengedit data *profil* dan mengubah *password*. Untuk ganti *password*, *inputkan password* lama, lalu *inputkan password* baru dan *ulangi password* baru. Kemudian klik tombol *update*.

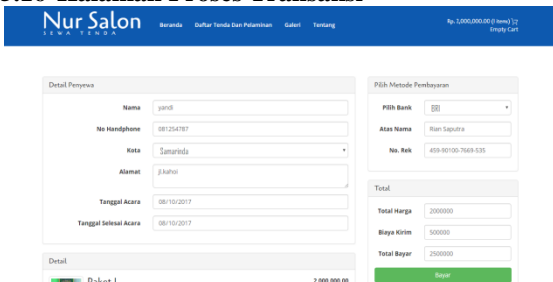
5.15 Halaman Cetak Nota



Gambar 18. Halaman Cetak nota

Halaman cetak nota merupakan halaman yang dapat diakses bagi *admin* yang merupakan bukti pembayaran transaksi pembayaran dan akan dikirim ke *email* pelanggan.

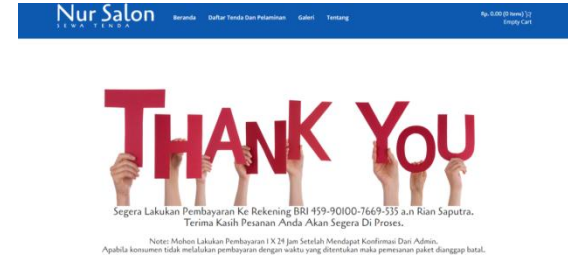
5.16 Halaman Proses Transaksi



Gambar 19. Halaman Proses Transaksi

Halaman proses transaksi merupakan halaman yang dapat diakses bagi pelanggan untuk melakukan penyewaan. Pada halaman ini yang *diinputkan* detail penyewa, pilih metode pembayaran dan total pembayaran. Setelah *menginputkan* data klik tombol bayar.

5.17 Halaman Setelah Proses Transaksi



Gambar 20. Halaman Setelah Proses Transaksi

Halaman setelah proses transaksi merupakan halaman yang tambahan setelah para pelanggan melakukan proses transaksi. Dimana halaman ini mengingatkan pelanggan untuk melakukan pembayaran pada rekening yang tertera.

6 KESIMPULAN

1. Dengan adanya *website* ini maka masyarakat umum (*user*) dapat memesan tenda dekorasi secara *online*.
2. *Website* menyediakan harga-harga ongkir, paket sewa dan kumpulan foto-foto contoh tenda dekorasi.
3. *Website* menyediakan fitur *register* untuk *user*.
4. *Software* yang digunakan dalam membangun *website* ini yaitu Adobe Dreamweaver CS6 dan metode pengembangan sistem yang digunakan untuk membangun *website* ini yaitu *Waterfall*.

7 SARAN

Berdasarkan dari kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka saran-saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Sebaiknya perlu pengembangan secara terus-menerus agar dapat menambah konten layanan pada *website*.
2. Dari segi *user interface* maupun *user experience* diharapkan nantinya dapat lebih menarik dan dapat lebih *user friendly*, sehingga *user* dapat lebih mudah memahami.
3. Dapat mengembangkan menjadi *mobile apps* (Android dan iOS).
4. Untuk mengembangkan *website* agar dapat ditambahkan fitur *edit* video dan galeri agar tampilan video dan galeri lebih *flexible*.

8 DAFTAR PUSTAKA

Abdulloh, Rohi. 2015. *Web Programming Is Easy*, Jakarta : Elex Media Komputindo.

- Arief, M. Rudyanto. 2011. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL*. Yogyakarta : Andi.
- Bunafit, Nugroho. 2008. *Aplikasi Pemograman Web Dinamis Dengan PPH dan MYSQL*, Yogyakarta : Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2013. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka.
- Hernisah, 2011, *Sistem Informasi Penyewaan Alat Berat Berbasis Web Pada PT.Graha Benua Etam Samarinda*.
- Jogiyanto.HM. 2009. *Analisis Dan Desain*, Yogyakarta : Andi Offset.
- Juju, Dominikus dan Syukrie, Muhammad. 2009. *Jurus Jitu Webmaster Freelance*, Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Kadir, Abdul. 2011. *Buku Pintar JQUERY dan PHP*. Yogyakarta : MediaKom.
- Madcoms. 2010. *Kupas Tuntas Adobe Dreamweaver CS5 Dengan Pemrograman PHP & MySQL*. Yogyakarta : Andi.
- Nopianto, Hendra. 2015. *Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Pada D'champion Berbasis Online*.
- Prasetio, Adhi. 2012. *Buku Pintar Pemrograman Web*. Jakarta : Mediakita.
- Shalahuddin, M., Rosa A.S. 2010. *Java di Web*. Bandung : Informatika.
- Simarmata, Janner. 2010. *Rekayasa WEB*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Simarmata, Janner. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Suyanto, Asep Herman. 2007. *Step by Step : Web Design Theory And Practice*, Yogyakarta : Andi Offset
- Syahril. 2015. *Sistem Informasi Jasa Penyewaan Kos Pada Kos Samarinda Berbasis Web*.
- Syamsul Asep M.Romli. 2012. *jurnalistik online :Panduan Mengelola Media Online*, Bandung : Nuansa.
- Sutabri, Tata. 2012. *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Wahana Komputer. 2012. *Membangun website tanpa modal*, Yogyakarta : Andi Offset.
- Wahana Komputer. 2012. *Mudah Membuat Portal Berita Online Dengan PHP dan MySQL*, Yogyakarta : Andi Offset.
- Yakub. 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Yuhefizar. 2013. *Mudah Membangun Web Profil Multibahasa*, Jakarta : Elex Media Komputindo