

SISTEM INFORMASI PENYEWAAN STUDIO DAN ALAT MUSIK PADA GAMELAN MUSIC STUDIO (GMS) SAMARINDA BERBASIS WEB

Drs. Azhari¹⁾, Asep Nurhuda²⁾, Arisandi³⁾

Sistem Informasi, STMIK Widya Cipta Dharma

Jl. Pada Elo Samarinda Seberang 75312

E-mail : azahari@wicida.ac.id ¹⁾, acep.noor@gmail.com ²⁾, andygitaris01@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Gamelan Music Studio (GMS) merupakan perusahaan jasa yang bergerak di bidang penyewaan studio dan alat musik yang mempunyai misi untuk menjadi salah satu penyedia layanan penyewaan terbaik di Samarinda.

Penelitian ini dibuat untuk mempromosikan Gamelan Music Studio (GMS) lebih luas lagi dan mempermudah pelanggan dalam penyewa alat maupun studio. Dalam membangun *website* ini menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall*, metode pengujian *blackbox*, dan pengujian *beta database*, MySQL dan menggunakan bahasa pemrograman PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*), *Sublime Text 3* sebagai *text editor*, *apache* sebagai *webserver local*, *flowchart*, dan *sitemap* sebagai alat bantu perancangan sistem.

Dengan adanya *website* ini diharapkan dapat membantu Gamelan Music Studio (GMS) dan memberikan kemudahan dalam pelayanan kepada pengunjung ataupun member yang ingin pesan studi dan alat musik di Gamelan Music Studio (GMS)

Kata Kunci : Membangun, Sistem, Informasi, Penyewaan, Studio, Dan, Alat, Musik, berbasis, web.

1 PENDAHULUAN

Semakin majunya teknologi yang ada dan berkembangnya teknologi saat ini membuat kebutuhan akan teknologi semakin bertambah, contohnya seperti kebutuhan teknologi komputer yang ada saat ini. Teknologi komputer di tambah juga adanya dengan *internet* yang tersedia saat ini sangat membantu menyelesaikan pekerjaan dengan cepat dan tepat dan juga dapat membantu dari segi promosi agar tercapainya sebuah tujuan. Hampir semua bidang pekerjaan menggunakan teknologi komputer yang melalui *internet* tak terkecuali pada bidang seni khususnya musik.

Gamelan musik studio (GMS) adalah salah satu studio di Samarinda yang menyediakan 2 macam penyewaan yaitu penyewaan studio, dan penyewaan alat musik pada gamelan musik studio (GMS). gamelan musik studio (GMS) juga merupakan salah satu studio yang sangat aktif dalam penyewaan bagi musisi-musisi yang ada di samarinda khususnya.

Sistem penyewaan studio pada gamelan musik studio (GMS) Samarinda, yang sedang berjalan sekarang yaitu menggunakan pengisian data penyewaan studio atau data sewa alat musik masih menggunakan papan tulis dan buku. Namun karena sistem tersebut di sadari belum efisien, khususnya pada proses penyewaan pada

gamelan musik studio (GMS) Samarinda dimana dalam proses ini biasanya bisa mengalami kesalahan atau kehilangan data, contohnya lupa ditulis atau terhapus dan juga kadang memakan waktu yang cukup lama bila ingin melakukan pencarian data *booking*, dan juga sistem yang berjalan saat ini dalam pembookingan masih melalui sms pada gamelan musik studio (GMS) dan itu semua memungkinkan akan terjadinya kesalahan dalam pendataan penyewaan studio dan alat musik pada gamelan musik studio (GMS) dan juga menyulitkan admin untuk mencari data *booking*. Maka dari itu dibutuhkan sistem penyewaan studio yang mempermudah dalam melakukan proses penyewaan alat musik dan *booking* studio, pencatatan dan pencarian data sewa atau *booking* pada gamelan musik studio (GMS) Samarinda.

Dengan adanya permasalahan yang terjadi pada gamelan musik studio (GMS) Samarinda, maka perlu dibangun “Sistem Informasi Penyewaan Studio Dan Alat Musik Pada Gamelan Musik Studio (GMS) Samarinda Berbasis Web”.

2 RUANG LINGKUP PENELITIAN

Berasarkan pada uraian tersebut diatas, maka akan di berikan batasan masalah agar tidak meluas. Adapun batasan masalah yaitu :

1. Sistem ini hanya mencakup sistem informasi pemesanan seperti halaman : pesan studio, pesan alat musik, info studio dan alat, info harga sewa studio perjam, info harga alat musik peritem atau perpaket, kas member, serta informasi penyewaan studio dan alat musik yang bersifat umum, fasilitas-fasilitas GMS, kontak Gamelan Music Studio (GMS) dan sebagainya.
2. Pembayaran penyewaan studio atau alat di lakukan via transfer.
3. Sistem yang di hasilkan adalah sistem dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan *database MySQL*.
4. Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu *Waterfall*.
5. Metode pengujian sistem yang digunakan adalah *Black Box dan Beta Testing*.
6. Uang yang telah ditambahkan ke kas tidak dapat diambil kembali.
7. Pengunjung atau member khususnya untuk pembayaran transaksi penyewaan alat musik transaksi dilakukan di GMS dan tidak menyediakan via transfer.
8. Penyewaan studio hanya buka selama 11 jam, dimulai dari pukul 08.00 sampai pukul 23.00

3 BAHAN DAN METODE

3.1 Sistem

Menurut Yakub (2012), Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang berhubungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau tujuan tertentu.

Suatu sistem memiliki karakteristik tertentu dengan membedakannya dengan sistem lain disekitarnya, karakteristik tersebut diantaranya :

1. *Component System* (Komponen Sistem)
Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen saling berinteraksi, saling bekerja sama suatu kesatuan. Komponen-komponen system dapat berupa subsistem dan sistem.
2. *Boundry* (Batasan Sistem)
Merupakan daerah membatasi antara sistem satu dengan lain atau lingkungan lainnya. Dengan adanya suatu batasan sistem berfungsi dari subsistem satu dengan lainnya berbeda tetapi saling berinteraksi.
3. *Environments* (Lingkungan Luar)
Segala sesuatu diluar sistem mempengaruhi operasi dari sistem lingkungan bersifat menguntungkan harus dipelihara, sedangkan lingkungan luar bersifat merugikan harus dihapuskan dan dikendalikan agar tidak mengganggu atau merusak system operasi lain.
4. *Interface* (Penghubung)
Merupakan media penghubung antara suatu subsistem dengan subsistem lainnya. Melalui penghubung ini output dari suatu sistem ini akan menjual output dari subsistem lain.
5. *Input* (Masukan)
Masukan adalah energi dimasukkan kedalam sistem, masukan dapat berupa masukan perawatan dan masukan sinyal.

6. *Process* (Pengolahan)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolahan akan merubah masukan menjadi keluaran.

7. *Output* (Keluaran)

Keluaran adalah hasil dari energi diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat berupa masukan sistem untuk subsistem lainnya.

8. *Goal* (Sasaran Sistem)

Suatu sistem pasti mempunyai suatu tujuan atau sasaran mempengaruhi *Input* diperhatikan dan *Output* akan dihasilkan.

3.2 Informasi

Menurut Tantra (2012), informasi didefinisikan sebagai pemrosesan *input* yang terorganisasi, memiliki arti, dan berguna bagi orang yang menerimannya selain itu, informasi memiliki beberapa karakteristik, yaitu dapat diandalkan, relevan, memiliki keterkaitan dengan waktu, lengkap, dapat dipahami dan dapat diverifikasi. Informasi dapat diandalkan jika bebas dari kesalahan secara akurat mempresentasikan keadaan atau aktivitas organisasi. Informasi relevan jika dapat mendukung keputusan karena memberikan tambahan pengetahuan atau nilai kepada para pengambil keputusan. Informasi berkaitan dengan waktu karena apabila hendak mendukung suatu keputusan, maka informasi tidak boleh terlambat atau sudah ketinggalan. Informasi adalah lengkap jika mengandung semua data yang relevan. Informasi dapat dipahami jika ada sumber lain yang dapat menjadi pembanding bagi kebahasannya.

Menurut Fathansyah (2006), informasi dapat diberikan sebagai daerah mengalir didalam tubuh manusia, seperti halnya informasi didalam sebuah perusahaan sangat penting untuk mendukung kelangsungan bagi perusahaan.

3.3 Sistem Informasi

Menurut Sutabri (2012), Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Menurut Jogiyanto (2008), Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategis dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

3.4 Sewa

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012), Sewa adalah persewaan, persewaan studio, persewaan sepeda, persewaan lapangan. Jadi, berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa sewa adalah cara seseorang untuk melakukan penyewaan yang dibatasi waktu.

3.5 Pemesanan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012), Pemesanan adalah proses, pembuata, cara memesan atau memesankan. Jadi, Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan pemesanan adalah cara seseorang untuk melakukan pemesanan.

3.6 Website

Menurut Yuhefizar (2013), *Website* adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di *internet*, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (*link*) satu dokumen dengan dokumen lainnya (*hypertext*) yang dapat diakses melalui sebuah *browser*.

Sejarah *Website* dimulai pada bulan Maret 1989 ketika Tim Berner-Lee yang bekerja di Laboraturium Fisika Partikel Eropa atau yang dikenal dengan nama CERN (*conseil European pour la Recherche Nuclaire*) yang berada di Genewa, Swiss, mengajukan protocol sistem distribusi informasi *internet* yang digunakan untuk berbagi informasi antara para fisikawan. *Protocol* ini selanjutnya dikenal sebagai *protocol World Wide Web* dan dikembangkan oleh *World Wide Web Consortium (W3C)*.

3.7 Waterfall

Menurut Jogiyanto (2008), model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat simetris, berurutan dalam membangun *software*.

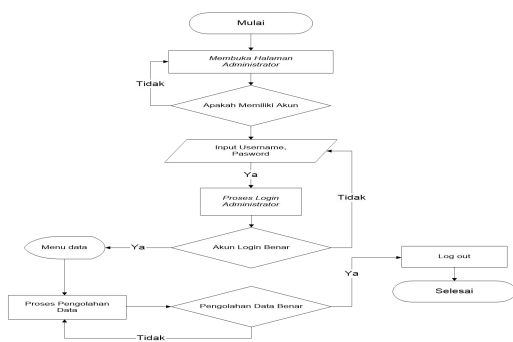
3 Pengujian

Pengujian pada dasarnya adalah menemukan dan menghilangkan kesalahan pada sistem perangkat lunak yang akan diterapkan. Kesalahan tersebut dapat diakibatkan oleh beberapa hal utama, antara lain kesalahan saat spesifikasi sistem perangkat lunak, kesalahan saat melakukan analisis permasalahan, kesalahan saat perancangan serta kesalahan saat implementasi.

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2011) Pengujian fokus pada perangkat lunak secara 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 yang diinginkan.

4 RANCANGAN SISTEM/APLIKASI

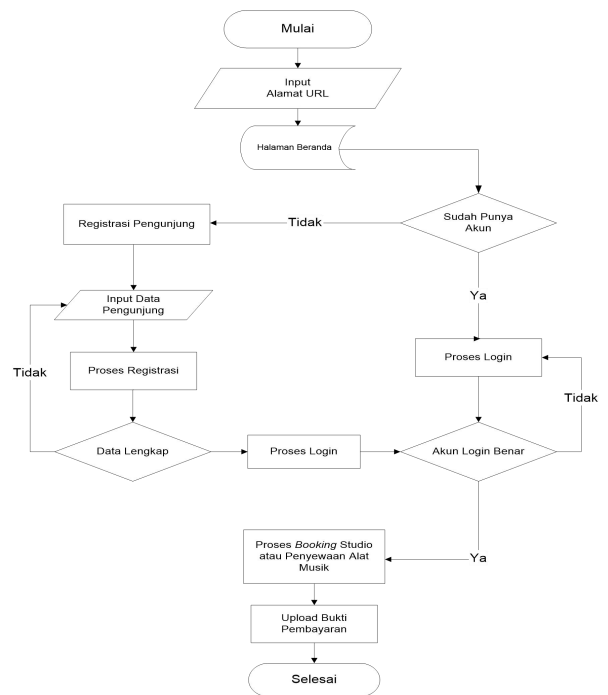
4.1 Flowchart Admin



Gambar 4.1 Flowchart administrator

Flowchart administrator dimana pada gambar diatas menggambarkan proses *administrator* untuk melakukan proses pengolahan data. Dimulai membuka halaman *administrator*, jika *user* memiliki akun maka *input username* dan *password*. Jika proses login akun *administrator* benar maka masuk ke menu data jika nama pengguna dan *password* salah akan kembali ke halaman menu *login*, setelah masuk *administrator* maka akan masuk ke menu data atau halaman branda dimana pada halaman beranda *administrator* dapat melakukan proses pengolahan data antara lain mengelolah data pelayanan, penyewaan alat musik, *booking* studio, data pengunjung, dan mencetak laporan. Setelah proses pengolahan data selesai maka keluar dari sistem dan selesai.

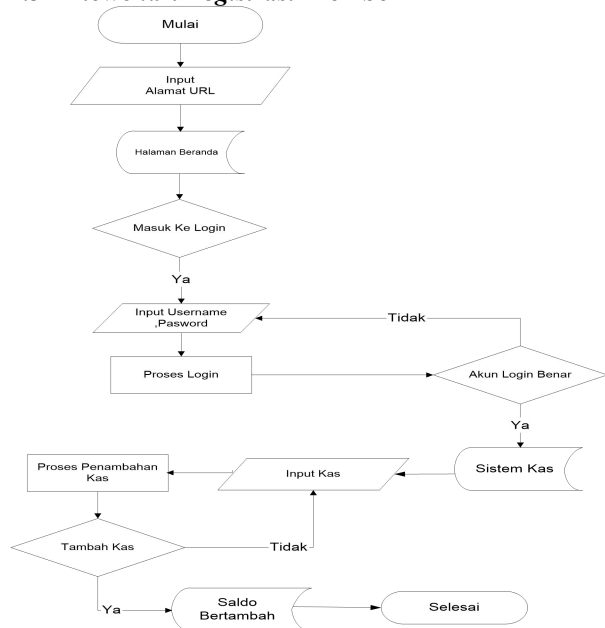
4.2 Flowchart Registrasi Penywaan Pengunjung



Gambar 4.2 Flowchart Registrasi Penywaan Pengunjung

Flowchart registrasi penywaan pengunjung studio dan alat musik untuk pengunjung dimulai dari menginputkan alamat url lalu masuk kehalaman beranda. Jika pengunjung yang sudah memiliki akun maka *input username* dan *password* untuk *login* kemudian melihat jadwal *booking* lalu melakukan proses pemesanan studio atau alat musik dan mengupload bukti pembayaran untuk pemesanan studio atau alat musik. Pengunjung yang belum mempunyai akun maka pengunjung melakukan *registrasi*. Pada saat proses *registrasi* pengunjung akan mengisi *form registrasi* yang ada di *website*, jika *form registrasi* diisi tidak lengkap pengunjung akan mengulangi pengisian *form registrasi*. Setelah *registrasi* selesai pengunjung dapat menyewah alat musik atau *membooking* studio, setelah itu dapat melakukan proses pemesanan studio atau alat musik dan mengupload bukti pembayaran untuk pemesanan studio dan alat musik. pengunjung dapat keluar dari sistem dan selesai.

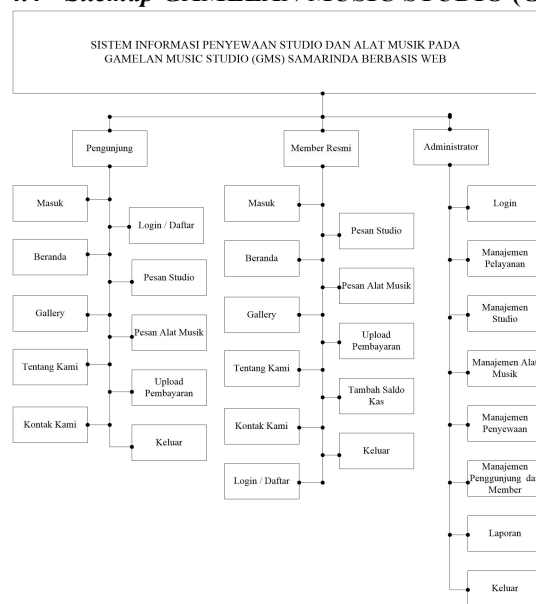
4.3 Flowchart Registrasi Member



Gambar 4.3 Flowchart Registrasi Member

Flowchart registrasi member penyewaan studio dan alat musik dimulai dari menginputkan alamat url lalu masuk ke halaman branda *input username dan password* untuk *login* kemudian maka akan masuk ke proses *login*. Jika *login* benar maka akan masuk kedalam sistem kas lalu input kas dan lanjut di proses penambahan kas. Tambah kas bila ingin menambah setelah itu selesai maka saldo kas telah bertambah. Jika akun *login* salah maka akan timbul pemberitahuan dari *website*, anda belum mencapai penyewaan selama 31hari, setelah pemberitahuan di baca maka akan kembali ke halaman branda.

4.4 Sitemap GAMELAN MUSIC STUDIO (GMS)



Gambar 4.5 Sitemap Gamelan Music Studio (GMS)

4 Desain Database

Adapun *Desain database* yang diperlukan dalam sistem informasi penyewaan studio dan alat musik pada Gamelan Music Studio (GMS) adalah sebagai berikut :

1. Nama Tabel : login

Field Kunci : id_user

Keterangan : Tabel login digunakan untuk menyimpan data admin, pengunjung, dan member.

Tabel 4.1 Tabel Login

No	Field Name	Field Type	Width	Description
1	id_user	Int	11	Id user
2	Username	Varchar	32	Username
3	Password	Varchar	32	Password
4	Nama	Varchar	50	Nama pengguna
5	nama_band	Varchar	30	Nama band
6	Email	Varchar	30	E-mail
7	Hp	Varchar	15	No telpon
8	Alamat	Text	-	Alamat Pengguna
9	Level	Varchar	15	Level pengguna
10	Foto	Varchar	50	Foto pengguna

2. Nama Tabel : kas

Field Kunci : id_kas

Keterangan : Tabel kas digunakan untuk menyimpan data kas member.

Tabel 4.2 Tabel Kas.

No	Field Name	Field Type	Width	Description
1	id_kas	Int	11	Id kas
2	username	Varchar	32	Username
3	nama	Varchar	50	Nama member
4	kas	Varchar	10	Kas member
5	Foto	Varchar	50	Foto bukti transfer
6	status	Varchar	60	Status kas

3. Nama Tabel : transaksi_alat

Field Kunci : id_alat

Keterangan : Tabel alat ini untuk menyimpan data-data transaksi alat dan *sound*.

Tabel 4.3 Tabel Transaksi Alat

No	Field Name	Field Type	Width	Description
1	id_alat	int	11	Id alat
2	nama_alat	varchar	50	Nama alat
3	kategori	varchar	20	Kategori alat
4	harga	varchar	10	Harga sewa alat
5	tgl_sewa	varchar	10	Tanggal sewa
6	tgl_penyewaan	varchar	10	Tanggal Penyewaan
7	hari	int	2	Hari sewa
8	total	varchar	10	Total harga
9	username	varchar	32	Username
10	nama	varchar	50	Nama penyewa
11	level	varchar	15	Level pengguna
12	status	varchar	60	Status sewa
10	hp	varchar	15	No telpon
11	level	varchar	15	Level pengguna
12	status	varchar	60	Tersedia atau tersewa

4. Nama Tabel : kategori

Field Kunci : id_kategori

Keterangan : Tabel kategori ini digunakan untuk menyimpan data kategori studio dan alat musik.

Tabel 4.4 Tabel Kategori

No	Field Name	Field Type	Width	Description
1	id_kategori	Int	11	Id kategori studio dan alat musik
2	Nama	varchar	30	Jenis penyewaan
3	Kategori	varchar	20	Kategori yang di pilih
4	Harga	varchar	10	Harga kategori
5	Foto	varchar	50	Foto kategori
6	Status	varchar	10	Tersedia atau tersewa

5. Nama Tabel : transaksi_studio

Field Kunci : id_studio

Keterangan : Tabel transaksi_studio ini untuk menyimpan data-data transaksi studio.

Tabel 4.6 Tabel Transaksi Studio

No	Field Name	Field Type	Width	Description
1	id_studio	Int	11	Id studio
2	Kategori	varchar	20	Kategori
3	tgl_sewa	varchar	10	Tanggal sewa studio
4	tgl_penyewaan	varchar	10	Tanggal penyewaan studio
5	Pukul	varchar	15	Waktu sewa
6	Jam	Int	2	Jam sewa
7	Total	varchar	10	Total harga
8	Username	varchar	32	Username
9	Nama	varchar	50	Nama penyewa
10	Hp	varchar	15	No telpon
11	Level	varchar	15	Level pengguna
12	Status	varchar	60	Tersedia atau tersewa

6. Nama Tabel : transaksi_studio_kas

Field Kunci : id_studiok

Keterangan : Tabel transaksi_studio_kas ini untuk menyimpan data-data transaksi studio melalui kas.

Tabel 4.7 Tabel Transaksi Studio Kas

No	Field Name	Field Type	Width	Description
1	id_studiok	Int	11	Id studio Kas
2	kategori	varchar	20	Kategori
3	tgl_sewa	varchar	10	Tanggal sewa studio
4	tgl_penyewaan	varchar	10	Tanggal penyewaan studio
5	pukul	varchar	15	Waktu sewa
6	Jam	Int	2	Jam sewa
7	Total	varchar	10	Total harga
8	username	varchar	32	Username
9	nama	varchar	50	Nama penyewa
10	hp	varchar	15	No telpon
11	level	varchar	15	Level pengguna
12	status	varchar	60	Tersedia atau tersewa
13	kas_terpakai	varchar	10	Kas yang dikeluarkan

7. Nama Tabel : validasi

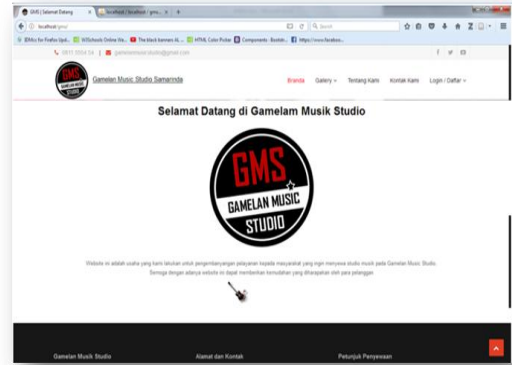
Field Kunci : id_validasi

Keterangan : Tabel kategori ini digunakan untuk menyimpan data validasi gms.

Tabel 4.8 Tabel Validasi

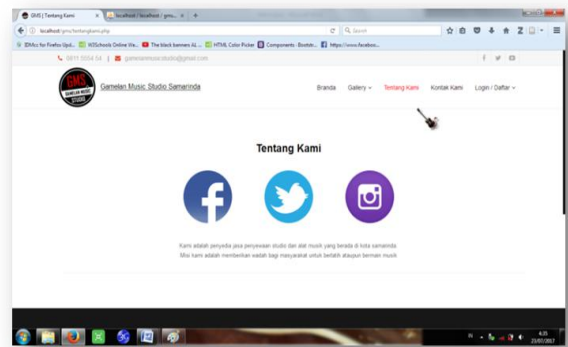
No	Field Name	Field Type	Width	Description
1	id_validasi	Int	11	Id validasi
2	nama	varchar	30	Nama
3	jabatan	varchar	20	Status jabatan

4.5 Implementasi
4.5.1 Halaman Beranda



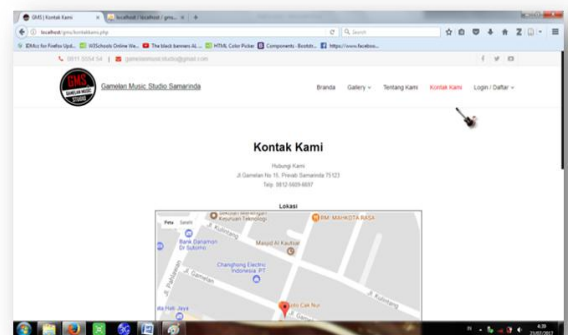
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Beranda
Halaman beranda merupakan halaman utama pada website GAMELAN MUSIC STUDIO (GMS), berisi tentang informasi selamat datang dan juga memiliki link-link diantaranya gallery, tentang kami, kontak kami, login / Daftar.

4.5.2 Halaman Tentang Kami



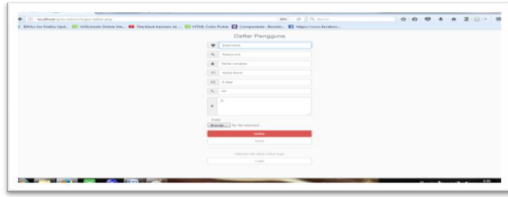
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Tentang Kami
Halaman tentang kami merupakan halaman informasi sosial media GAMELAN MUSIC STUDIO (GMS) Samarinda, yang berisi Facebook, Twitter, Dan Instagram.

4.5.3 Halaman Kontak Kami



Gambar 4.8 Tampilan Halaman Kontak Kami
Halaman kontak berisi informasi alamat dan nomor telepon GAMELAN MUSIC STUDIO (GMS).

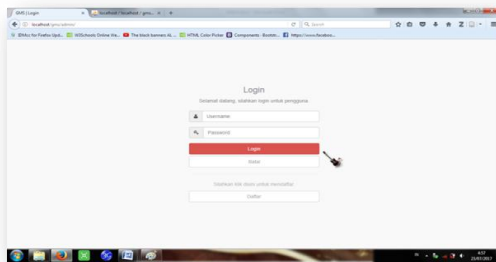
4.5.4 Halaman Daftar



Gambar 4.9 Tampilan Halaman Daftar

Halaman bagi pengunjung yang ingin menyewa studio atau alat musik wajib untuk membuat akun pada GAMELAN MUSIC STUDIO (GMS) sebelum menuju *form login*.

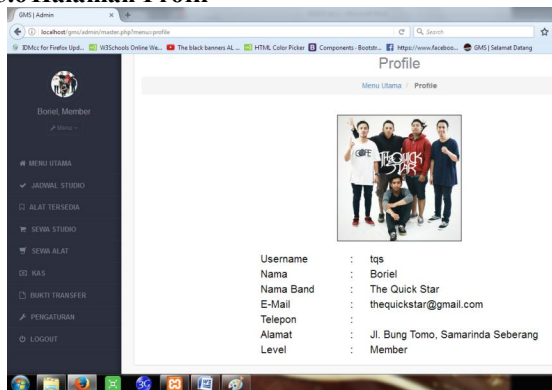
4.5.5 Halaman Login



Gambar 4.10 Tampilan Halaman Login

Halaman *Login* bagi pengunjung yang sudah memiliki akun untuk dapat menyewa studio dan alat musik atau melihat informasi jadwal sewa studio dan alat yang tersedia pada GAMELAN MUSIC STUDIO (GMS).

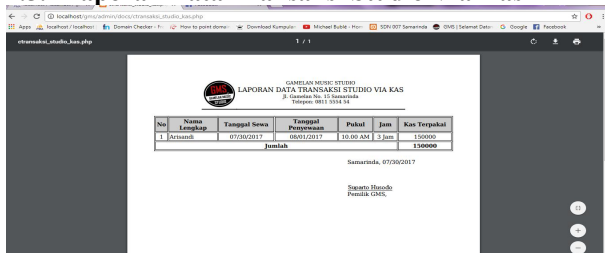
4.5.6 Halaman Profil



Gambar 4.18 Halaman Profil

Pada gambar 4.18 merupakan tampilan profil member, pengunjung, dan admin.

4.5.7 Laporan Data Transaksi Studio Via Kas



Gambar 4.20 Laporan Transaksi Via Kas

Pada gambar 4.20 merupakan tampilan laporan data-data transaksi melalui via kas member.

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya maupun pembahasan yang telah di kemukakan mengenai Sitem Informasi Penyewaan Studio Dan Alat Musik Pada GAMELAN MUSIC STUDIO (GMS) maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP *Framework CodeIgniter*, HTML, CSS, *JavaScript*, MySQL sebagai *database*.
2. Dengan adanya Sitem Informasi Penyewaan Studio Dan Alat Musik Pada GAMELAN MUSIC STUDIO (GMS) akan memudahkan penggunaan atau member untuk melakukan proses pendaftaran dan pemesanan dan melihat informasi studio.
3. Dengan adanya Sitem Informasi Penyewaan Studio Dan Alat Musik Pada GAMELAN MUSIC STUDIO (GMS) akan dapat mempromosikan GAMELAN MUSIC STUDIO (GMS) secara *online*.
4. Sitem Informasi Penyewaan Studio Dan Alat Musik Pada GAMELAN MUSIC STUDIO (GMS) ini memudahkan admin dalam mengelola data member.

5.2. SARAN

Sitem Informasi Penyewaan Studio Dan Alat Musik Pada GAMELAN MUSIC STUDIO (GMS) ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai kebutuhan pengguna. Sebagai bahan pertimbangan dalam upaya menyesuaikan kinerja dan mengembangkan Sitem Informasi Penyewaan Studio Dan Alat Musik Pada GAMELAN MUSIC STUDIO (GMS) dimasa yang akan datang maka :

1. Sistem Informasi Penyewaan Studio Dan Alat Musik Pada GAMELAN MUSIC STUDIO (GMS) ini dapat di kembangkan dengan sms *gateway* untuk melihat ketersediaan lapangan yang ada.
2. *Membackup database* secara berkala untuk menghindari kerusakan data pada saat *server* sedang gangguan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana, YM Kusuma, 2012, *PHP Menyelesaikan Website 30 Juta*, Jakarta: MediaKita.
- Arief, Rudianto, 2011, *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan Php dan Mysql*. Yogyakarta: ANDI.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2013. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Erlangga, 2014, *Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Web Dengan Menggunakan Sms Gateway Di United Futsal Kudus*.
- Fathansyah, 2007. *Buku Teks Komputer Basis Data*. Bandung : Informatika

- Firdaus, 2007, *7Jam Belajar Interaktif PHP & MySQL dengan Dreamwever*, Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Hakim Lukmanul, 2009, *Jalan Pintas Menjadi Master PHP*, Penerbit Lokomedia, Yogyakarta
- Hasibuan, 2014, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Edisi Revisi. Bumi Aksara: Jakarta.
- Irwan, 2011, *Sistem Informasi Penyewaan Futsal*.
- Isnanto, (2014), *Perancangan Sistem Informasi Persewaan Studio Musik Pada Studio Musik Dampak Yogyakarta Berbasis Web*.
- Jogiyanto. HM, 2005, *Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*, Yogyakarta: Andi Offset.
- Kadir, Abdul, 2008, *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*, Yogyakarta, Penerbit Andi.
- Kadir, Abdul, 2009, *Mudah Menjadi Programmer: PHP*, Yogyakarta: Yeskom.
- Kadir, Abdul, 2011, *Buku Pintar JQuery dan PHP*. Yogyakarta: MediaKom.
- Kristanto, 2005, *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*, Gava Media. Yogyakarta.
- Kurniawan, 2008, *Desain Web Praktis dengan CSS* Penerbit Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Madcoms, 2007, *Microsoft Access 2007 Untuk Pemula*, Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Madcoms, 2010, *Seri Panduan Pemrograman Database Visual Basic 6.0 dengan Crystal Report*, Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Masria, 2012, *Perakitan Komputer*. Jakarta: Lentera Printing.
- Prasetio, Adhi, 2012, *Buku Pintar Pemrograman Web*, Jakarta: MediaKita.
- Pressman, Roger S, 2012, *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi* (Buku Satu), Andi, Yogyakarta.
- Rosa dan Shalahuddin, 2013, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung :Informatika.
- Rostini, 2015, *Sistem Informasi Penyewaan Alat Berat Berbasis Local Area Network Pada Dinas Bina Marga Dan Pengairan Kota Samarinda*.
- Simarmata, Janner, 2009, *Rekayasa Web*, Yogyakarta: Andi.
- Simarmata, Janner, 2010, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sutabri, Tata, 2012, *Analisis Sistem Informasi*, Andi: Yogyakarta.
- Sutisna, Dadan, 2007, *7 Langkah Mudah Menjadi Webmaster*, Jakarta: MediaKita.
- Tantra, Rudy, 2012, *Manajemen Proyek Sistem Informasi*, Andi: Yogyakarta.
- Yakub, 2012, *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Yuhefizar, 2013, *Mudah membangun web profil multi bahasa*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.