

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DAN PEMESANAN CATERING BERBASIS WEB PADA KATERING WAROENG BOELE

Rinaldo¹, Novi Nurhayati Sauri²

rinaldo@mercusuar.ac.id¹, novivi34@gmail.com²

STMIK Mercusuar¹, STMIK Mercusuar²

ABSTRAK

Permasalahan yang kerap terjadi pada suatu bidang usaha yang masih menerapkan sistem konvensional baik pada pemasaran, pengelolaan, dan pemesanan penjualan membuat transaksi yang dikelola menjadi kurang cepat dan *up to date*. Dalam menghadapi era perdagangan modern, perkembangan teknologi saat ini dipergunakan seoptimal mungkin untuk memenuhi tuntutan dalam dunia usaha. Hal ini perlu didukung oleh tersedianya sistem informasi yang cepat dan tepat sehingga dapat memperlancar dan mendukung berjalannya pengelolaan suatu bidang usaha. Dengan metode *prototyping* yang diterapkan dalam penelitian, penulis berharap dapat memperbaiki sistem yang sedang berjalan, untuk memberikan kemudahan pada pengguna dalam melakukan pengelolaan sistem informasi, sehingga meningkatkan kinerja bidang usaha lebih baik dari sebelumnya. Dari hasil penelitian yang dilakukan maka, menghasilkan sistem informasi berbasis *website* sebagai alat bantu pengelolaan dan pemesanan dalam melaksanakan kegiatan pada bidang usaha, sehingga diperoleh banyak manfaat, dan disimpulkan bahwa hasil dari penelitian sistem usulan dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengatasi masalah yang terjadi pada Katering Waroeng Boele, kegiatan transaksi yang dilakukan menjadi lebih cepat dan tepat.

Kata Kunci: katering, pengelolaan, pemesanan, sistem informasi, website

1. Pendahuluan

Sistem informasi pengelolaan dan pemesanan produk melalui internet sedang berkembang pesat. Perkembangan yang terjadi sangatlah membantu dalam menyajikan informasi yang cepat dan dengan pengaksesan internet melalui website. Bagi pengusaha, website merupakan salah satu alat promosi dan transaksi yang sangat tepat untuk digunakan pada era modern ini. Sistem informasi berbasis website membantu para pengusaha untuk dapat memperkenalkan dan menjual produk atau layanan kepada calon pelanggan. Karena informasi yang dikirimkan melalui sistem informasi berbasis website dapat terdistribusi dengan baik.

Katering Waroeng Boele yang bertempat di Jatibening merupakan salah satu usaha rumahan yang memproduksi berbagai jenis olahan masakan untuk segala acara. Produksi dari usaha rumahan ini memiliki banyak pilihan menu yang dibuat diantaranya olahan ikan, sea food, ayam, dan menu pilihan lainnya. Tetapi perkembangan penjualan pada

Katering Waroeng Boele ini masih terkendala oleh beberapa masalah.

Permasalahan yang dihadapi oleh Katering Waroeng Boele yaitu mengenai pengelolaan dan pemesanan produk. Dalam hal pengelolaan dan pemesanan produk Katering Waroeng Boele masih menggunakan cara konvensional. Pencatatan dokumen masih menggunakan metode manual yang berpotensi kehilangan dan kerusakan data, maka perlu adanya penggantian sistem manual menjadi sistem yang lebih tepat dan canggih.

Berdasarkan hal tersebut maka penulisan Skripsi ini penulis memiliki judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan dan Pemesanan Catering Berbasis Web Pada Katering Waroeng Boele”.

2. Landasan Teori

2.1. Definisi Rancang Bangun

Rancang merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisis dari sebuah sistem kedalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail

bagaimana komponen-komponen sistem diimplementasikan. Sedangkan pengertian bangun atau pembangunan sistem adalah kegiatan menciptakan baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada baik secara keseluruhan maupun sebagian.

Rancang bangun sangat berkaitan dengan perancangan sistem yang merupakan satu kesatuan untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), kata “rancang” merupakan kata dasar dari “merancang” yang berarti mengatur segala sesuatu (sebelum bertindak, mengerjakan, atau melakukan sesuatu) atau merencanakan.

Menurut Pressman yang dikutip oleh Buchari dkk dalam jurnal E-Journal Teknik Informatika Vol. 6 No. 1 (2015), Rancang merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisa dari sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem diimplementasikan.

Menurut Pressman yang dikutip oleh Taufan dalam jurnal E-Journal Teknik Informatika Vol. 11 No. 1 (2017), “bangun atau pembangunan adalah kegiatan menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada secara keseluruhan”.

Menurut Maulani dkk dalam Jurnal ICIT Vol. 4 No. 2 (2018:157), “Rancang bangun adalah menciptakan dan membuat suatu aplikasi ataupun sistem yang belum ada pada suatu instansi atau objek tersebut”.

Berdasarkan pengertian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa rancang bangun adalah gambaran dari sistem untuk menciptakan sistem baru atau memperbaharui sistem sebelumnya.

2.2 Sistem

Definisi sistem menurut beberapa ahli, diantaranya:

- 1) Marshall B. Romney dan Paul John Steinbart (2014:3), Sistem adalah serangkaian dua atau lebih komponen yang

saling terkait dan berinteraksi untuk mencapai tujuan.

- 2) Sidh dalam Jurnal Computech dan Bisnis Vol.7 No. 1 (2013:21), Sistem adalah sekumpulan unsur atau elemen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai tujuan.
- 3) Azhar Susanto (2013:22) dalam bukunya yang berjudul Sistem Informasi Akuntansi, Sistem merupakan kumpulan atau grup dari sub system atau bagian atau komponen apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu.

Berdasarkan pengertian sistem dari beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang memiliki tujuan tertentu dengan menghasilkan sebuah output yang teratur.

2.3 Informasi

Dibawah ini adalah pengertian informasi menurut beberapa ahli anatara lain :

- 1) Menurut Dr. Deni Darmawan dan Kunkun Nur Fauzi (2013:2), Informasi merupakan hasil dari pengolahan data, akan tetapi tidak semua hasil dari pengolahan data yang tidak dari pengolahan tersebut bisa disebut informasi, hasil pengolahan data yang tidak memberikan makna, arti atau penjelasan serta tidak bermanfaat bagi seseorang atau penerima informasi bukanlah merupakan informasi bagi orang tersebut.
- 2) Romney dan Steinbart (2014:4), Informasi adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan.
- 3) Gordon B. Davis dalam bukunya Bambang Hartono (2013:15), Informasi adalah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berguna dan nyata atau berupa nilai yang dapat dipahami oleh penerima informasi sehingga dapat digunakan menjadi sebuah keputusan sekarang maupun yang akan datang.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, informasi dapat disimpulkan bahwa informasi merupakan data yang telah diproses sehingga menjadi data yang berguna dalam mengambil sebuah keputusan.

2.4 Sistem Informasi

Anastasia Diana dan Lilis Setiawati yang dikutip oleh Al Husain dkk dalam Jurnal CERITA Vol. 2 No. 2 (2016:134) dengan judul “Perancangan Database Relational Pada Toko Buku Online Tangerang”, Sistem Informasi adalah sistem buatan manusia yang terdiri dari komponen baik manual maupun yang berbasis komputer dan berintegrasi untuk mengumpulkan, menyimpan dan mengelola data serta menyediakan informasi untuk pihak-pihak yang bersangkutan sebagai pemakai sistem tersebut.

Menurut Aswati dkk dalam Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Vol. 1 No. 2 (2015:80), Sistem Informasi merupakan seperangkat fungsi operasional manajemen kepada yang mampu menghasilkan suatu keputusan yang tepat, cepat dan jelas sehingga menjadi suatu susunan yang disusun secara sistematis dan teratur.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, penulis menyimpulkan bahwa sistem informasi merupakan seperangkat komponen dengan cara mengumpulkan, menyimpan dan mengelola data tersebut dengan tujuan menjadi susunan yang sistematis dan teratur sehingga menghasilkan sebuah komunikasi atau informasi.

2.5 Website

Menurut Ilka Zufria dan M. Hasan Azhari dalam Jurnal Sistem Informasi Vol. 1 No. 1 (2017:52), website adalah sekumpulan halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet.

Menurut Abdullah (2015:1), web dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text,

gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

Menurut Triyono dalam Jurnal SENSI Vol. 4 No. 1 (2018:23), website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Berdasarkan pengertian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa website merupakan situs berupa halaman – halaman yang berisi informasi text, gambar, video, audio, animasi yang bersifat dinamis dan saling terkait.

2.6 Katering

Menurut Rifani (2015), usaha catering merupakan usaha yang paling populer dibidang boga, disetiap kesempatan dan momen suatu acara kita sering menjumpai aneka makanan enak yang disajikan dengan menarik oleh pengusaha katering. Katering juga didefinisikan sebagai salah satu jasa di bidang makanan yang sudah jadi diantar langsung ke tempat pemesanan pada suatu acara.

Terdapat beberapa kategori pelanggan katering contohnya pelanggan perorangan untuk acara pernikahan, ulang tahun, acara keluarga, dan lain-lain. Serta pelanggan perusahaan seperti untuk acara event perusahaan, event organizer, wedding organizer, dan lain-lain.

3. Metode

3.1 Metode Prototype

Rifa Attunisa dkk dalam Jurnal Algoritma Vol. 11 No. 1 (2014:2) dengan judul “Pengembangan Aplikasi Zakat Berbasis Android Menggunakan Metode Prototype”, mengatakan bahwa Prototype adalah metode pendekatan dalam membuat sebuah program secara bertahap dan cepat sehingga dapat segera dievaluasi oleh pemakai.

Menurut Khotimah dalam Jurnal Teknologi Vol. 8 No.2 (2016:54) dengan judul “Pengembangan Prototipe Computer Assisted Test (CAT) Menggunakan Arsitektur Model View Controller Pada Badan Kepegawaian Negara” *Prototype* adalah suatu proses awal dalam pembuatan sebuah model sederhana perangkat lunak yang memberikan kesempatan bagi pengguna dalam menggambarkan sebuah gambaran dasar tentang sebuah program yang akan dibuat dan selanjutnya akan dilakukan pengujian awal.

Berdasarkan pendapat para ahli, penulis menyimpulkan *prototype* merupakan penggambaran awal dalam membuat sebuah program atau sistem untuk dikembangkan dan selanjutnya akan dilakukan pengujian awal.

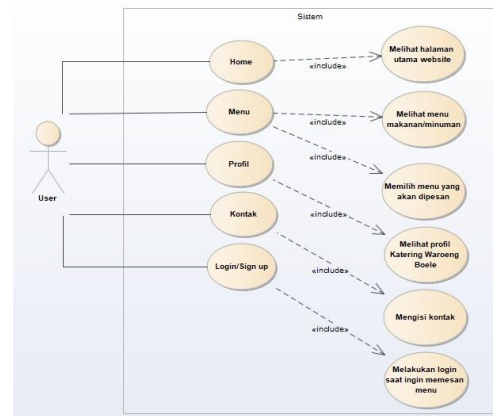
Dengan metode *prototyping* ini akan dihasilkan *prototype* sistem sebagai perantara pengembang dan pengguna agar dapat berinteraksi dalam proses kegiatan pengembangan sistem informasi. Agar proses pembuatan *prototype* ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan pada tahap awal, yaitu pengembang dan pengguna harus satu pemahaman bahwa *prototype* dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan awal. *Prototype* akan dihilangkan atau ditambahkan pada bagiannya sehingga sesuai dengan perencanaan dan analisis yang dilakukan oleh pengembang sampai dengan ujicoba dilakukan secara simultan seiring dengan proses pengembangan.

Ada 4 metodologi prototyping yang paling utama yaitu :

- 1) *Illustrative*, menghasilkan contoh laporan dan tampilan layar.
- 2) *Simulated*, mensimulasikan beberapa alur kerja sistem tetapi tidak menggunakan data real.
- 3) *Functional*, mensimulasikan beberapa alur sistem yang sebenarnya dan menggunakan data real.
- 4) *Evolutionary*, menghasilkan model yang menjadi bagian dari operasional sistem.

3.2 Perancangan Use Case Diagram User

User dapat melihat Daftar Menu, Profil Katering, dan Kontak, serta melakukan Login untuk pemesanan menu.



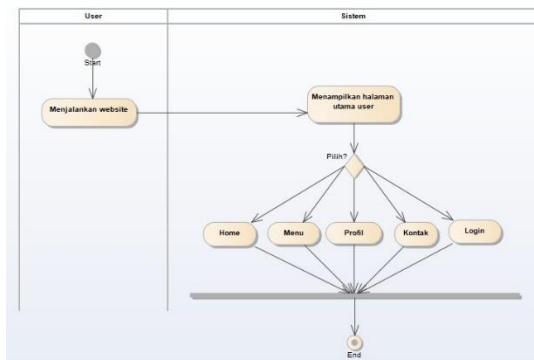
Gambar 1. Use Case Diagram User

3.3 Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan aktivitas apa yang dapat dilakukan oleh sistem bukan apa yang dilakukan aktor.

a. Activity Diagram Menu Utama

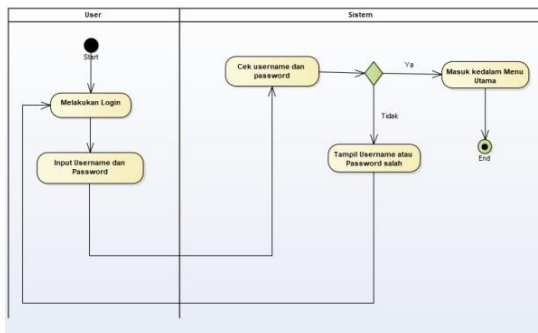
Seorang user menjalankan website untuk melihat halaman utama user dan akan memilih menu- menu yang terdapat di website.



Gambar 2. Activity Diagram Menu Utama

b. Activity Diagram Login

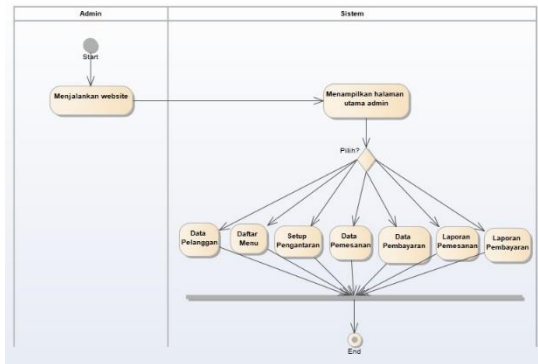
Saat sudah ingin memesan makanan atau minuman user akan login untuk melakukan pemesanan dan admin login untuk mengelola menu- menu yang terdapat di website.



Gambar 3. Activity Diagram Login

c. Activity Diagram Admin

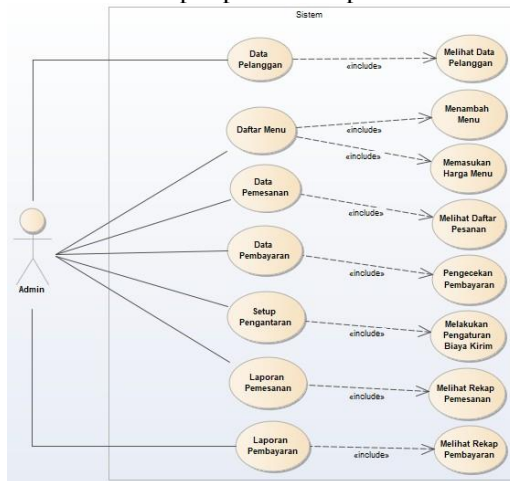
Saat sudah ingin memesan makanan atau minuman user akan login untuk melakukan pemesanan dan admin login untuk mengelola menu- menu yang terdapat di website.



Gambar 4. Activity Diagram Admin

3.4 Perancangan Use Case Diagram Admin

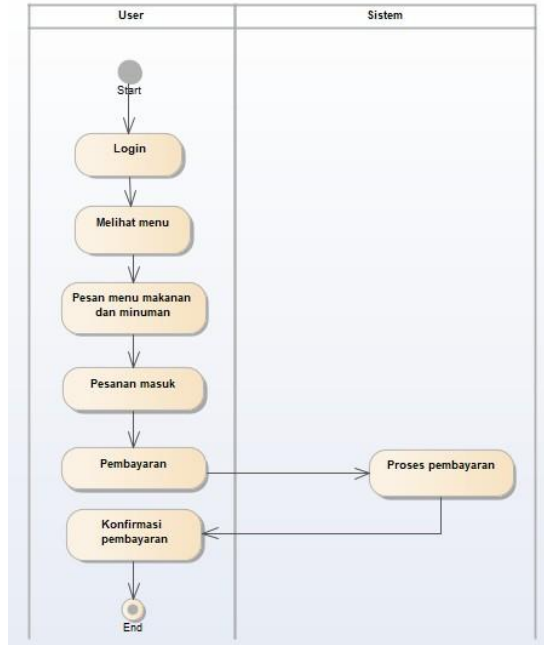
Use Case Diagram adalah Interaksi atau dialog Sistem ini memungkinkan admin melakukan rekap laporan dan pendataan.



Gambar 5. Use Case Diagram Admin

3.5 Activity Diagram Pembayaran

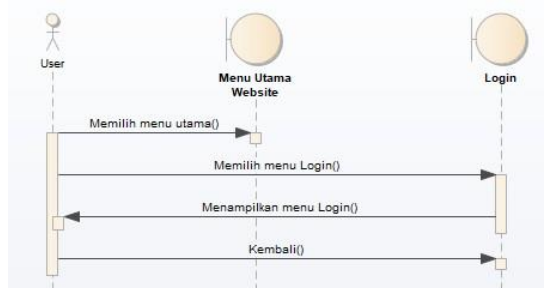
Saat sudah login, user akan memilih menu dan melakukan pemesanan makanan, setelah melakukan pemesanan akan melakukan pembayaran dan akan dikonfirmasi oleh admin.



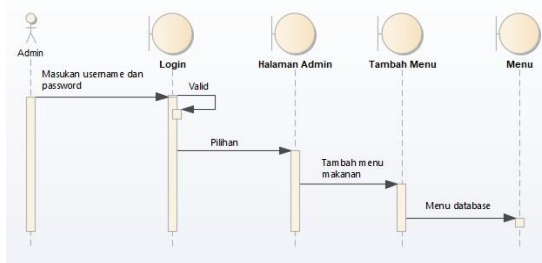
Gambar 6. Activity Diagram Pembayaran

3.6 Sequence Diagram

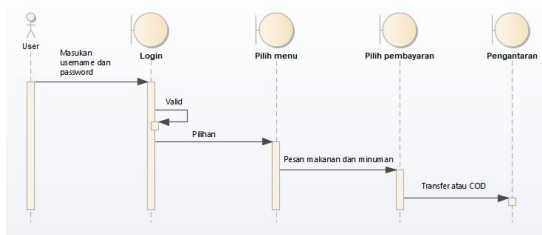
Sequence diagram adalah suatu diagram interaksi yang menggambarkan bagaimana objek- objek berpartisipasi dalam bagian interaksi dan pesan yang ditukar dalam urutan waktu.



Gambar 7. Sequence Diagram Login User



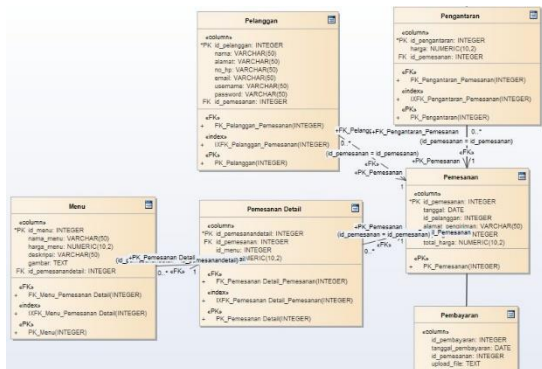
Gambar 8. Sequence Diagram Admin



Gambar 9. Sequence Diagram User

3.7 Class Diagram

Class Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.



Gambar 10. Class Diagram

4. Hasil dan Implementasi

4.1 Identifikasi

Berdasarkan permasalahan di atas, maka identifikasi masalah yang di dapat adalah sebagai berikut :

- Dalam transaksi pengelolaan dan pemesanan masih melakukan pencatatan manual menggunakan nota, sehingga lambat dalam penanganan pemesanan dan pengelolaan pelaporan, maka berakibat tertumpuknya nota yang berpotensi hilang

dan rusaknya data pemesanan lebih besar karena data yang disimpan hanya dalam sebuah catatan nota.

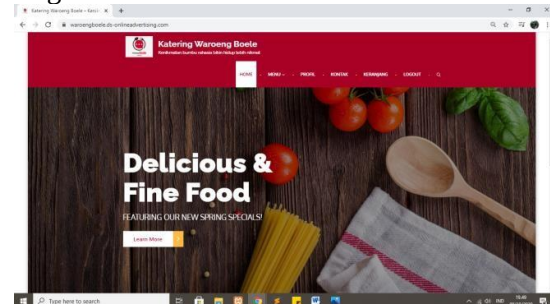
- Perlu adanya pengganti sistem manual menjadi sistem yang lebih up to date, tepat dan lebih canggih untuk membantu pelanggan dan dalam mengelola catering.

4.2 Implementasi Interface (antar muka)

Implementasi merupakan tahap dimana sistem siap dioperasikan pada tahap sebenarnya, sehingga akan diketahui apakah sistem yang telah dibuat benar-benar dengan yang direncanakan. Pada implementasi perangkat lunak ini akan dijelaskan bagaimana program sistem ini bekerja, dengan memberikan tampilan sistem atau aplikasi yang dibuat.

1) Tampilan Halaman Home (Utama) User

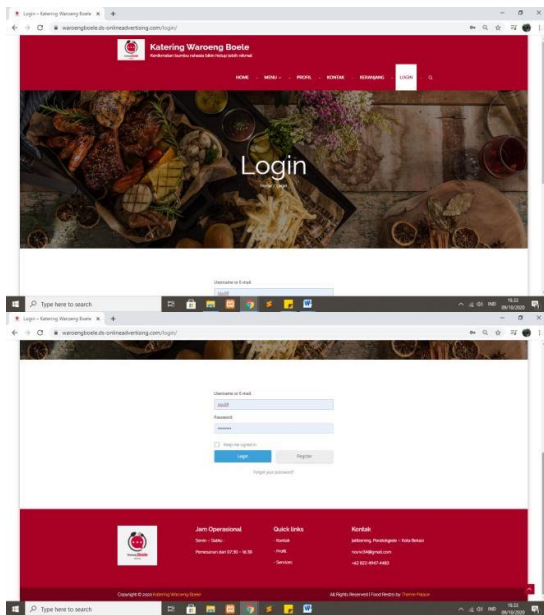
Tampilan yang pertama kali terlihat pada Website Katering Waroeng Boele untuk user adalah Halaman Home. Tampilan Halaman utama ini terdiri atas 6 (enam) halaman, yaitu Home, Menu, Profil, Kontak, Keranjang, dan Login.



Gambar 11. Tampilan Halaman Home (Utama) User

2) Tampilan Menu Login User

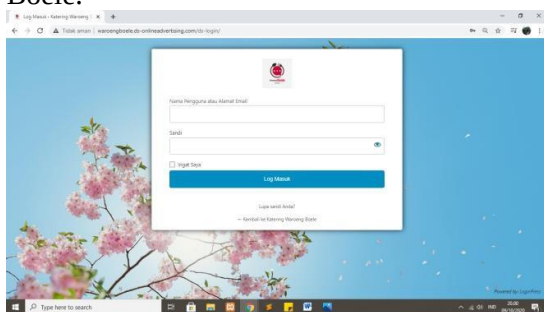
Halaman yang selanjutnya Login, jika ingin memesan makanan atau minuman user harus login terlebih dahulu. Apabila user belum mempunyai akun maka harus registrasi untuk bisa login ke dalam website catering.



Gambar 12. Tampilan Menu Login User

3) Tampilan Login Admin

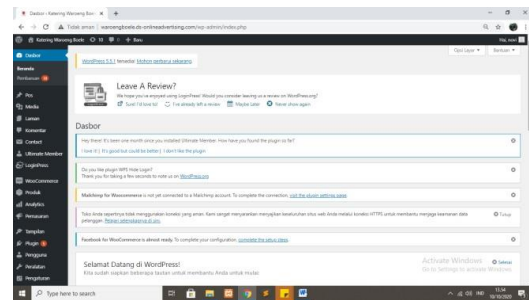
Halaman ini untuk admin agar bisa masuk ke dalam web pengelolaan Katering Waroeng Boele.



Gambar 13. Tampilan Menu Login Admin

4) Tampilan Menu Utama Admin

Tampilan halaman pertama saat admin login pada web pengelolaan.



Gambar 14. Tampilan Menu Utama Admin

5. Kesimpulan dan Saran

Sistem penjualan yang saat ini diterapkan pada Katering Waroeng Boele masih dilakukan secara manual, dalam arti belum menggunakan komputer sebagai alat bantu pengelolaan dan pemesanan sehingga informasi yang dibutuhkan seperti informasi tentang produk, pengelolaan data maupun laporan penjualan berdasarkan karyawan belum dapat dihasilkan dengan cepat dan akurat.

Proses-proses yang dilakukan saat ini masih manual mulai dari pencatatan pesanan di kertas nota, hal tersebut menyebabkan lambatnya pengelolaan dan pemesanan produk. Potensi kehilangan dan kerusakan data pemesanan lebih besar. Laporan yang dibuat terkadang kurang sinkron dengan pemesanan.

Untuk mengatasi permasalahan pada sistem yang berjalan maka perlu dibuatkan sistem terkomputerisasi untuk menyimpan dan mengolah data penjualan. Sistem usulan yang dirancang sudah dapat membantu proses penjualan yang dilakukan oleh user atau karyawan katering untuk dapat mencapai penjualan tertinggi dan mewujudkan tujuan perusahaan dengan efektif, efisien, akurat dan terperinci. Laporan yang dihasilkan dari adanya sistem pengelolaan dan pemesanan pada Katering Waroeng Boele sudah tidak dilakukan pendataan atau pencatatan secara manual, data laporan pesanan sudah terkomputerisasi dan data atau laporan bisa langsung didapatkan dari program website tersebut.

Daftar Pustaka

- [1] Abdullah, Rohi. 2015. Web Programing is Easy. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- [2] Aslah, Taufan Yusuf., Hans F. Wowor., dan Virginia Tulenan. 2017. Perancangan Animasi 3D Objek Wisata Museum Budaya Watu Pinawetengan. E-Journal Teknik Informatika. 11 (1).
- [3] Arief, M Rudyanto. 2013. Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP Dan MySQL. Yogyakarta : Andi.
- [4] Asropudin, Pipin. 2013. Kamus Teknologi Informasi. Bandung: Titian Ilmu.
- [5] Aswati, dkk. 2015. "Peranan Sistem Informasi dalam Perguruan Tinggi". Sumatra Utara: STMIK Royal Kisaran Sumatra Utara. Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi. Vol. 1 No. 2, Maret 2015.
- [6] Attunisa, Rifa dkk. 2014. "Pengembangan Aplikasi Zakat Berbasis Android Menggunakan Metode Prototype". Garut : Sekolah Tinggi Teknologi Garut. Jurnal Algoritma. Vol. 11 No. 1 2014.
- [7] Buchari, Muhamad Z., Steven R. Sentinuwo., dan Oktavian A. Lantang. 2015. Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan, Kebudayaan, Pariwisata, Komunikasi dan Informasi. E-Journal Teknik Informatika. 6 (1).
- [8] Darmawan, Deni dan Kunkun Nur Fauzi. 2013. Sistem Informasi Manajemen. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- [9] Faridl, Miftah. 2015. Fitur Dahsyat Sublime Text 3. Surabaya: LUG STIKOM.
- [10] Hartono, Bambang. 2013. Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [11] Haughee. Eric. 2013. Instant Sublime Text Starter. Birmingham: Packt Publishing Ltd.
- [12] Hendrianto, Dani Eko. 2014. "Pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Website Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Donorojo Kabupaten Pacitan". Jurnal IJNS – Indonesian Journal On Networking and Security – Vol. 3 No. 4.
- [13] Husain, Al dkk. 2016. "Perancangan Database Relational Pada Toko Buku Online". Tangerang : STMIK Raharja. Jurnal CERITA Vol. 2 No. 2 Agustus 2016 ISSN 2461-1417.
- [14] Indrajani. 2015. Database Design. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [15] Khotimah, Khusnul. 2016. "Pengembangan Prototipe Computer Assisted Test (CAT) Menggunakan Arsitektur Model View Controller Pada Badan Kepegawaian Negara". Jakarta: Univesitas Indraprasta PGRI. Jurnal Teknologi. Vol. 8 No. 2 Juli 2016 ISSN: 2085-1669.
- [16] Krisianto, Andy. 2014. Jago Wordpress. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [17] Maulani, Giandari., Septiani, D., dan Sahara, P. N. F. 2018. Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Fasilitas Maintenance Pada Pt. Pln (Persero) Tangerang. ICIT Journal. 4 (2).
- [18] Murad, dkk. 2013. "Aplikasi Intelligence Website Untuk Penunjang Laporan PAUD Pada Himpaudi Kota Tangerang". Tangerang: Perguruan Tinggi Raharja. Jurnal CCIT Vol. 7 No. 1 September 2013.
- [19] Priyanti, Sigit dkk. 2014. "Game Edukasi", "Matching Three", "Untuk Anak Usia Dini". Purwokerto : STMIK AMIKOM Purwokerto. Jurnal Telematika. Vol. 7 No. 2 Agustus 2014.
- [20] Qader, Abdel Akram dan Khaled Musa. 2013. "Distributed Graphical User Interfaces to Class Diagram Reverse Engineering Approach using Pattern Recognition". Jordan : Al-Zaytoonah University of Jordan. International Journal of Software Engineering & Applications (IJSEA), Vol. 4 No. 3 May 2013.
- [21] Rifani, N., 2015. Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis web di Deneira Catering Lembang.

- [22] Risanty, R. D., & Sopiyan, A. (2017). Pembuatan aplikasi kuesioner evaluasi belajar mengajar menggunakan BOT telegram pada fakultas teknik universitas muhammadiyah Jakarta (FT0UMJ) dengan metode polling. Jakarta.
- [23] Sugiarti, Yuni. 2013. Analisis dan Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB.6. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [24] Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.
- Susanto, Azhar. 2013. Sistem Informasi Akuntansi. Bandung: Lingga Jaya.
- [25] Sutanto, Ery Hermawan. 2014. "PAS Sistem Informasi Penjualan Online Untuk Tugas Akhir". Semarang: Wahana Komputer. Yogyakarta: Andi Offset.
- [26] Tedyyana, Agus dan Rezki Kurniati. 2016. "Membuat Web Server Menggunakan Dinamic Domain Name System Pada IP Dinamis". Riau : Politeknik Negeri Bengkalis. Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Digital Zone Vol. 7 No. 1 Februari 2016.
- [27] Triyono, Diah Minarsih, dan Dwi Oktavia. Perancangan Sistem Informasi Booking Buku Berbasis Web Pada Perpustakaan SMK Pancakarya Tangerang. Jurnal SENSI. 4 (1). ISSN 2461-1409.
- [28] Vani, M L V Roopa dkk. 2015. "An Effective Language for Object Oriented Design-UML (Unified Modeling Language)". India: Institute of Engineering & Technology. International Research Journal of Engineering and Technology (IRJET) Vol. 2 No. 5 Agustus 2015.
- [29] Zufria, Ilka dan M. Hasan Azhari. 2017. Web-Based Applications in Calculation of Family Heritage (Science of Faroidh). Jurnal Sistem Informasi. 1(1): 2579-5341.