

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

SKRIPSI

**APLIKASI *E-MARKETPLACE* UNTUK PRODUK
PERUSAHAAN ADVERTISING KOTA PALEMBANG
BERBASIS WEB**



Diajukan Oleh :

- 1. ILHAMULLAH ASHAR (021140126)**
- 2. RAYSANDI MAULANA (021140129)**

**Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat – Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

PALEMBANG

2018

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Nama / Npm : 1. Ilhamullah Ashar / 021140126
2. Raysandi Maulana / 021140129

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)

Konsentrasi : Pemrograman dan Desain

Judul : Aplikasi *E-Marketplace* untuk produk perusahaan *Advertising* kota Palembang berbasis *web*

Tanggal : 10 Juni 2018

Pembimbing,

Mengetahui,

Ketua,

Andri Saputra, S.Kom., M.Kom

NIDN : 0216098801

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

Nama / Npm : 1. Ilhamullah Ashar / 021140126
2. Raysandi Maulana / 021140129

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)

Konsentrasi : Pemrograman dan Desain

Judul : Aplikasi *E-Marketplace* untuk produk perusahaan *Advertising* kota Palembang berbasis *web*

Tanggal : 30 Juli 2018

Tanggal : 30 Juli 2018

Penguji 1,

Penguji 2,

Febriyanti Darnis, S.ST., M.Kom

Eka Hartati, S.Kom., M.Kom

NIDN : 0206029002

NIDN : 0226119002

Menyetujui

Ketua,

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

MOTTO

- *Raysandi Maulana :*

“ Didalam kesulitan pasti ada kemudahan tidak ada orang hebat tanpa Melewati kesulitan”

- *Ilhamullah Ashar :*

“Setiap orang Banyak mengalami kegagalan di dalam hidup dikarenakan tidak pintar dalam bersyukur”

Kupersembahkan Kepada :

- *Orang Tua, Sahabat, dan Geng Selontok*
- *Saudara-saudaraku tersayang*
- *Para pendidik yang kuhormati*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur Penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala berkat dan karunia-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini dengan baik. Laporan ini diberi judul “**Aplikasi E-Marketplace untuk produk perusahaan Advertising kota Palembang berbasis web**”. Shalawat dan salam disampaikan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat dan pengikut beliau hingga akhir zaman.

Adapun dalam penyelenggaraan penelitian ini sendiri dilaksanakan mulai dari tanggal 1 Maret 2018 sampai dengan 1 Juni 2018. Penulis laporan skripsi ini telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik dari pihak instansi, akademik, keluarga, maupun sahabat sahabat seperjuangan. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih, harapan semoga semua bantuan yang diberikan kepada penulis dapat diterima dan dikembangkan.

Penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak tersebut yaitu :

1. Kepada Ketua STMIK PalComTech Bapak Benedictus Effendi, ST., M.T.
2. Kepada Ketua Program Studi Sistem Informasi Bapak Andri Saputra, S.kom., M.Kom.
3. Kepada Dosen Pembimbing Skripsi Andri Saputra, S.Kom., M.Kom.
4. Kepada Kedua Orang Tua tercinta.
5. Kepada Teman dan Sahabat yang terkasih.

6. Kepada Semua Pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan semoga laporan Skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran Penulis bahwa laporan Skripsi masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang baik. Terima Kasih.

Palembang, Juli 2018

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat Bagi Mahasiswa	4
1.5.2 Manfaat Bagi Akademik	4

1.5.3 Manfaat Bagi Masyarakat	4
1.6 Sistematika Penulisan	5

BAB II GAMBARAN UMUM APLIKASI YANG DIKEMBANGKAN

2.1 Fenomena Sistem Aplikasi yang Dikembangkan	7
--	---

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Landasan Teori	9
3.1.1 <i>Aplikasi</i>	9
3.1.2 <i>E- Marketplace</i>	10
3.1.3 <i>Website</i>	11
3.2 Hasil Penelitian Terdahulu	11

BAB IV METODE PENELITIAN

4.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	17
4.1.1 Lokasi Penelitian	17
4.1.2 Waktu Penelitian	17
4.2 Jenis Data	17
4.2.1 Data Primer	17
4.2.2 Data Skunder	18
4.3 Teknik dan Pengembangan Sistem	18
4.3.1 Observasi	18
4.3.2 Wawancara	19

4.4 Alat dan Pengembangan Sistem	20
--	----

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil	29
5.1.1 <i>Rencana Kebutuhan</i>	29
5.1.2 <i>Proses Desain Sistem</i>	31
5.1.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	31
5.1.2.2 <i>Class Diagram</i>	38
5.1.2.3 <i>Activity Diagram</i>	39
5.1.2.4 <i>Desaign Database</i>	41
5.1.2.5 <i>Desaign Interface</i>	45
5.1.3 <i>Implementasi</i>	61
5.1.3.1 <i>Halaman Interface</i>	61
5.1.3.2 <i>Pengujian Sistem Menggunakan Black Box</i>	72

BAB VI PENUTUP

6.1 Simpulan	81
6.2 Saran	82

DAFTAR PUSTAKA	Xix
-----------------------------	------------

HALAMAN LAMPIRAN	Xx
-------------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 3.1. Kerangka Berpikir	10
2. Gambar 5.1 <i>Use case</i> konsumen (<i>frontend</i>).....	36
3. Gambar 5.2. <i>Use case</i> perusahaan (<i>frontend</i>)	36
4. Gambar 5.3. <i>Use case administrator (backend)</i>	37
5. Gambar 5.4. <i>Class Diagram</i>	38
6. Gambar 5.5. <i>Activity Diagram</i> Konsumen	39
7. Gambar 5.6. <i>Activity Diagram</i> Perusahaan	40
8. Gambar 5.7. <i>Activity Diagram Administrator</i>	41
9. Gambar 5.8. <i>Design</i> halaman <i>home</i>	46
10. Gambar 5.9. <i>Design</i> halaman percetakan	47
11. Gambar 5.10. <i>Design</i> halaman <i>project</i>	48
12. Gambar 5.11. <i>Design</i> halaman pembayaran	48
13. Gambar 5.12. <i>Design</i> halaman tentang kami	49
14. Gambar 5.13. <i>Design</i> halaman <i>dashboard</i>	50
15. Gambar 5.14. <i>Design</i> halaman <i>accaccount detail</i>	51
16. Gambar 5.15. <i>Design</i> halaman <i>password</i>	52
17. Gambar 5.16. <i>Design</i> halaman <i>dashboard</i>	53
18. Gambar 5.17. <i>Design</i> halaman <i>buat produk</i>	54
19. Gambar 5.18. <i>Design</i> halaman <i>produk anda</i>	55

20. Gambar 5.19. <i>Design</i> halaman pembayaran	56
21. Gambar 5.20. <i>Design</i> halaman <i>accaccount detail</i>	57
22. Gambar 5.21. <i>Design</i> halaman <i>password</i>	58
23. Gambar 5.22. <i>Design</i> halaman <i>home</i>	59
24. Gambar 5.23. <i>Design</i> halaman data <i>user</i>	59
25. Gambar 5.24. <i>Design</i> halaman data <i>project</i>	60
26. Gambar 5.25. <i>Design</i> halaman data pembayaran	60
27. Gambar 5.26. <i>Design</i> halaman <i>administrator</i>	61
28. Gambar 5.27 <i>Design</i> halaman <i>home</i>	62
29. Gambar 5.28. <i>Design</i> halaman percetakan	62
30. Gambar 5.29. <i>Design</i> halaman <i>project</i>	63
31. Gambar 5.30. <i>Design</i> halaman konfirmasi pembayaran	63
32. Gambar 5.31. <i>Design</i> halaman tentang kami	64
33. Gambar 5.32. <i>Design</i> halaman <i>dashboard konsumen</i>	65
34. Gambar 5.33. <i>Design</i> halaman <i>accaccount detail</i>	65
35. Gambar 5.34. <i>Design</i> halaman <i>password</i>	66
36. Gambar 5.35. <i>Design</i> halaman <i>dashboard</i>	67
37. Gambar 5.36. <i>Design</i> halaman <i>buat produk</i>	67
38. Gambar 5.37. <i>Design</i> halaman <i>produk anda</i>	68
39. Gambar 5.38. <i>Design</i> halaman pembayaran	68
40. Gambar 5.39. <i>Design</i> halaman <i>accaccount detail</i>	69
41. Gambar 5.40. <i>Design</i> halaman <i>password</i>	69
42. Gambar 5.41. <i>Design</i> halaman <i>home administrator</i>	70

43. Gambar 5.42. <i>Design</i> halaman data <i>user</i>	71
44. Gambar 5.43. <i>Design</i> halaman data <i>project</i>	71
45. Gambar 5.44. <i>Design</i> halaman data pembayaran.....	72
46. Gambar 5.45. <i>Design</i> halaman data <i>Administrator</i>	72

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 3.1 Hasil Penelitian Terdahulu	12
2. Tabel 6.1 Simbol – Simbol <i>Use Case</i>	21
3. Tabel 6.2. Simbol <i>Class Diagram</i>	25
4. Tabel 5.1 Definisi Aktor	31
5. Tabel 5.2 Definisi <i>Use case</i>	31
6. Tabel 5.3. Desain Tabel <i>tb_admin</i>	42
7. Tabel 5.4. Desain Tabel <i>tb_chat</i>	42
8. Tabel 5.5. Desain Tabel <i>tb_notifikasi</i>	43
9. Tabel 5.6. Desain Tabel <i>tb__produkjasa</i>	43
10. Tabel 5.7. Desain Tabel <i>tb_transaksi</i>	44
11. Tabel 5.8. Desain Tabel <i>tb_user</i>	45
12. Tabel 5.19. Hasil pengujian <i>login</i>	73
13. Tabel 5.20. Hasil pengujian <i>register</i>	74
14. Tabel 5.21. Hasil pengujian <i>forget password</i>	75
15. Tabel 5.22. Hasil pengujian <i>account detail</i>	75
16. Tabel 5.23. Hasil pengujian ganti <i>password</i>	76
17. Tabel 5.24. Hasil pengujian buat produk	76
18. Tabel 5.25. Hasil pengujian data pembayaran	77
19. Tabel 5.26. Hasil pengujian <i>account detail</i>	78

20. Tabel 5.27. Hasil pengujian ganti <i>password</i>	78
21. Tabel 5.28. Hasil pengujian <i>tambah administrator</i>	79
22. Tabel 5.29. Hasil pengujian <i>edit administrator</i>	80

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul Skripsi.
2. Lampiran 2. *Form* Konsultasi Bimbingan Skripsi.
3. Lampiran 3. Surat Pernyataan
4. Lampiran 4. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Kompre

ABSTRAK

ILHAMULLAH ASHAR DAN RAYSANDI MAULANA. *E-Marketpalce Untuk Produk Perusahaan Advertising Kota Palembang Berbasis Web*

Aplikasi *e-marketplace* untuk produk perusahaan *advertising* kota Palembang berbasis web merupakan suatu sistem yang merupakan pasar *online* khusus produk percetakan/*advertising* kota Palembang dimana dalam aplikasi atau website tersebut pengunjung khususnya masyarakat/perusahaan *advertising* kota Palembang dapat ikut serta menjadi bagian dalam penjual ataupun pembeli. Dalam hal ini website ini dibuat dengan bertujuan untuk membantu masyarakat kota Palembang untuk menemukan produk percetakan yang mereka butuhkan tanpa harus mendatangi perusahaan percetakan tersebut dan dapat memberikan keuntungan bagi perusahaan percetakan/*advertising* untuk mempromosikan produknya secara *online* dan melakukan transaksi *online*. Pembuatan aplikasi atau website ini menggunakan cara pengumpulan data dengan mengambil data pada 8 sample perusahaan percetakan/*advertising* kota Palembang yaitu CV. Citra Sriwijaya Advertising, Studio Kreasindo, Lisa Tiga Printing, Gracia Advertising, Grafindo Digital Printing, Anggrek Advertising, Pelangi Advertising dan Imagica Imaging. Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*) serta Menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) untuk perancangan perangkat lunaknya disertai pengujian perangkat lunaknya menggunakan *Balckbox*.

Kata Kunci : Aplikasi *e-marketplace*, perusahaan *advertising*, *Unified Modelling Language*, *Rapid Application Development*.

ABSTRACT

ILHAMULLAH ASHAR AND RAYSANDI MAULANA. *E-Marketplace Application For Product Company Advertising Palembang City Web-Based*

E-marketplace application for web advertising company products Palembang web-based is a system that is a special online market printing products / advertising city of Palembang where in the application or website visitors especially society / advertising company of Palembang city can participate to be part in seller or buyer. In this case the website was created with the aim to help the people of Palembang city to find printing products that they need without having to go to the printing company and can provide benefits for printing companies to promote their products online and conduct online transactions. Making this application or website using data collection method by taking data on 8 sample printing company / advertising city of Palembang that is CV. Citra Sriwijaya Advertising, Studio Kreasindo, Lisa Tiga Printing, Gracia Advertising, Grafindo Digital Printing, Anggrek Advertising, Pelangi Advertising and Imagica Imaging. In making this application using RAD (Rapid Application Development) and Using Unified Modeling Language (UML) for software design along with software testing using Balckbox.

Keywords: e-marketplace application, advertising company, Unified Modeling Language, Rapid Application Development.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perusahaan media cetak sebagai sarana masyarakat untuk mengembangkan serta mempromosikan usahanya telah melahirkan berbagai macam media cetak promosi yang unik dengan bentuk-bentuk yang baru sebagai daya saing antar perusahaan. Saat ini banyak sekali perusahaan percetakan besar ataupun perusahaan percetakan menengah telah banyak bermunculan dengan memberikan berbagai produk yang dihasilkan, dimana masing-masing perusahaan terdapat kelebihan dan kekurangannya tersendiri, seperti pada perbedaan bahan yang digunakan, harga yang diberikan serta perbedaan lainnya.

Menurut Kementerian Dalam Negeri Republik Indonesia, Provinsi Sumatera Selatan dengan ibu Kota Palembang adalah kota terbesar kedua di Sumatera setelah Medan dengan luas wilayah 369,22 Km dan jumlah penduduk 1.611.309 jiwa, dimana dengan luas wilayah dan jumlah penduduk tersebut usaha-usaha kecil maupun perusahaan menengah banyak yang bermunculan dan membuat mereka butuh akan adanya media promosi usahanya, seperti membuat brosur, papan reklame, *booth display*, logo, *banner* dan banyak lagi media yang dibutuhkan. Disini peran perusahaan percetakan sangat dibutuhkan sebagai sarana untuk mewujudkan media promosi tersebut. Bukan hanya memberikan produk media cetak melainkan perusahaan

percetakan juga menyediakan jasa untuk mendesain/merancang tampilan pada media yang akan digunakan dalam bentuk grafis. Jadi pengusaha-pengusaha yang akan baru mulai usahanya akan dimudahkan dengan jasa perusahaan percetakan tersebut untuk membangun usahanya dari awal seperti mendesain logo yang akan digunakan, kartu nama dan lainnya. Tetapi bagi pengusaha-pengusaha baru mereka akan merasa bingung untuk mencari percetakan dimulai dari mana serta membandingkan harga dan kualitas produk pun mereka harus menghampiri percetakan satu persatu dengan jarak yang mungkin berjauhan dan akan meyulitkan mereka untuk mencarinya. Pada perusahaan percetakan juga terdapat dari beberapa dari mereka sulit untuk mendapatkan konsumen dikarenakan ketatnya persaingan antar perusahaan dimana banyak perusahaan di era modern ini memakai sistem promosi *online* seperti menggunakan website.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk menerapkan media website sebagai media/wadah bagi perusahaan-perusahaan percetakan di kota Palembang untuk memberikan informasi mengenai perusahaan serta produk-produk yang dihasilkan karena masih terdapat percetakan di kota Palembang juga yang belum menerapkan pelayanan kepada masyarakat dengan sistem online. Maka dengan adanya website tersebut dapat membantu percetakan-percetakan kecil, menengah serta percetakan besar sekalipun untuk mempromosikan usahanya kepada masyarakat. Dengan adanya website ini pula dapat memudahkan masyarakat untuk mencari kebutuhan media cetak yang dibutuhkannya tanpa harus menghampiri satu persatu percetakan di kota

Palembang serta dapat membandingkan perbedaan harga tiap percetakan dengan melakukan *filter* harga pada website tersebut dan dapat memesan langsung produk pada web tersebut, dengan kata lain dari pihak percetakan serta masyarakat sama-sama diuntungkan pada website ini. Pada alinea sebelumnya penulis sudah memaparkan masalah yang ada, untuk itu penulis tertarik untuk mengangkat topik tugas akhir dengan judul “*Aplikasi E-Marketplace untuk produk perusahaan advertising kota Palembang berbasis web*”.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan yang dibahas pada laporan ini sesuai dengan latar belakang yang dibahas tentang Bagaimana menerapkan website *e-marketplace* sebagai media promosi serta pemesanan produk perusahaan *advertising*/percetakan kota Palembang ?

1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang akan dibahas meliputi :

1. Website mengolah data informasi tentang produk percetakan di kota Palembang.
2. Pengunjung dapat melakukan pendaftaran sebagai Perusahaan atau konsumen.
3. Pengunjung dapat melakukan pembelian/pemesanan produk dan desain.

4. *Project* ini dikerjakan untuk siap dipakai setelah pengerjaan skripsi dan dilakukan pengujian sebelumnya diterapkan untuk kebutuhan publik
5. Skripsi ini sebatas penyedia aplikasi sebagai perantara antara *costumer* dan *vendor*. *Costumer* bayar dan lakukan konfirmasi *vendor* terima konfirmasi dan proses pesanan.
6. Metode yang digunakan yaitu RAD (*Rapid Application Development*).
7. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu *PHP*, *MySql* dan *Javascript*.
8. Alat pengembangan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) seperti diagram kelas (*class diagram*), diagram *use case* (*use case diagram*), *state transition diagram* (*STD*).

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah membuat website *e-marketplace* untuk produk perusahaan *advertising* kota Palembang.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Bagi Penulis

1. Untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama perkuliahan.

2. Penulis mendapatkan pengalaman dan pengetahuan dalam bidang teknologi informasi serta pembelajaran referensi selama penyusunan skripsi ini.

1.5.2. Manfaat Bagi Akademik

Sebagai bahan referensi bagi penulis lain untuk dijadikan perbandingan dalam menyusun proposal penelitian selanjutnya.

1.5.3. Manfaat Bagi Masyarakat

Penerapan website *e-marketplace* untuk produk perusahaan *advertising*/percetakan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat kota Palembang untuk mempermudah mereka untuk mencari percetakan yang cocok dan sesuai kebutuhannya dan bagi perusahaan *advertising*/percetakan kota Palembang diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan dan menambah jumlah konsumen dengan mempromosikan usahanya pada website tersebut.

1.6. Sistematika Penulisan

Demi mewujudkan suatu hasil yang baik dalam penyusunan skripsi ini penulis menggunakan pembahasan yang sesuai dengan ketentuan yang diberikan, sistematika penulisan tersebut meliputi antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini berisi uraian latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II GAMBARAN UMUM APLIKASI

Pada Bab ini diuraikan mengenai gambaran umum aplikasi yang dikembangkan.

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini penulis akan membuat teori yang berdasarkan penulisan skripsi ini yang terdiri teori pendukung, hasil penelitian terdahulu, dan kerangka penelitian.

BAB IV METODE PENELITIAN

Bab ini penulis membahas lokasi dan waktu penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, dan jenis penelitian dan alat serta teknik pengembangan sistem.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini penulis membahas hasil-hasil yang diperoleh dalam penelitian dan pembahasan terhadap hasil yang telah dicapai maupun masalah-masalah yang telah ditemukan selama penelitian, serta pengujian sistem yang dibuat.

BAB VI PENUTUP

Pada akhir Bab ini hanya menguraikan beberapa simpulan dan saran dari pembahasan dalam pembuatan aplikasi *E-Marketplace* untuk perusahaan *Advertising* Kota Palembang berbasis *Web* yang terdapat dalam bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Azani. 2015. *Pengembangan Modul Freemium Aplikasi Tel-US (Telkom University Store Menggunakan Metode Incremental Dan Framework Laravel. E-Proceeding of Engineering, Vol.2 No.2 ISSN : 2355-9465.*
- Destinigrum, Adrian. 2017. *Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter, Jurnal TEKNOINFO, Vol.11, No. 2, ISSN 1693-0010*
- Fatta. 2007. *Analisis & Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan & Organisasi Modern. Yogyakarta: ANDI*
- Hidayat, Rahmat.2010. *Cara Praktis Membangun Website Gratis. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo*
- Irwansyah, Edy. 2013. *Sistem Informasi Geografis: Prinsip Dasar dan Pengembangan Aplikasi, Yogyakarta: ANDI*
- Muharto, Ambarita Arisandy. 2016. *Metode Penelitian Sistem Informasi: Mengatasi Kesulitan Mahasiswa Dalam Menyusun Proposal Penelitian, Yogyakarta: Deepublish*
- Nurchayono. 2012. *Pembangunan Aplikasi Penjualan Dan Stok Barang Pada Toko Elektronik Pacitan. Jurnal Sentra Penelitian & Edukasi, Vol.4 No.3. ISSN 1979-9330.*

Sugiarto. 2015. *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif Skripsi dan Tesis*. Suaka

Media, ISBN : 978-602-14820-7-0

Shalahuddin, Rosa A.S. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.

Wahyunigrum, Januarita. 2014. *Perancangan Web E-commerce Dengan Metode*

Rapid Application Development (RAD) Untuk Unggulan Desa. Jurnal

SEMANTIK 2014, ISBN: 979-26-0276-3