

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN  
DAN TEMPAT ONLINE BERBASIS WEB  
PADA RUMAH MAKAN BUNDA**

Safwani<sup>1</sup>, Rina Alfah<sup>2</sup>, Desy Ika Puspitasari<sup>3</sup>  
Fakultas Teknologi Informasi  
Program Studi Teknik Informatika  
Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari  
Banjarmasin  
E-mail: safwanifti@gmail.com

**ABSTRAK**

Rumah makan bunda atau yang dikenal dengan kedai Bunda Flamboyan merupakan salah satu dari sekian banyak rumah makan yang ada di kota Banjarmasin. Rumah makan ini menyediakan berbagai macam menu makanan maupun minuman dengan harga yang relatif cukup murah, dengan lokasi yang mudah dicari. Masalah yang saat ini terjadi di rumah makan Bunda adalah karyawan masih mencatat pesanan pelanggan secara manual menggunakan kertas sehingga terkadang tulisan tidak jelas yang membuat pesanan makanan tidak sesuai dan proses reservasi tempat masih dilakukan dengan cara datang langsung ke rumah makan tersebut atau dengan melakukan panggilan telepon langsung ke pihak rumah makan Bunda tanpa menggunakan sistem. Dalam mengatasi permasalahan tersebut maka dibutuhkan suatu sistem informasi yang dapat mendukung pengelolaan informasi serta mampu menyelesaikan masalah tersebut. Metode penelitian yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan studi pustaka. Adapun hasil penelitian ini yaitu terciptanya aplikasi yang memiliki fasilitas order sistem yang dapat mempermudah dalam proses pemesanan makanan serta reservasi tempat dengan sistem informasi berbasis web. Bagi peneliti selanjutnya bisa mengembangkan aplikasi tersebut sehingga dapat berbasis android yang lebih praktis untuk pengguna.

**Kata Kunci :** *Informasi, Makanan, Pemesanan, Sistem, Web*

---

**ABSTRACT**

*Bunda restaurant or known as Bunda Flamboyan is one of the many restaurants in Banjarmasin. This restaurant provides a variety of food and beverage menus at relatively cheap prices, with a location that is easy to find. The problem that currently occurs in Bunda restaurant is that employees still record customer orders manually using paper so that sometimes the writing is not clear that makes food orders inappropriate and the reservation process of the place is still done by coming directly to the restaurant or by making a phone call directly to the Bunda restaurant without using the system. In solving the problem, an information system is needed that can support information management and be able to solve the problem. The research methods used are observation, interview and library studies. The result of this study is the creation of an application that has an order system facility that can facilitate the process of ordering food and reservation of places with a web-based information system. For researchers can further develop the application so that it can be based on android that is more practical for users.*

**Keywords:** *Information, Food, Ordering, System, Web*

## PENDAHULUAN

Rumah makan bunda atau yang dikenal dengan Kedai Bunda Flamboyan merupakan salah satu dari sekian banyak rumah makan yang ada di kota Banjarmasin. Rumah makan ini menyediakan berbagai macam menu makanan maupun minuman dengan harga yang relatif cukup murah, dengan lokasi yang mudah dicari. Rumah makan ini memiliki beberapa karyawan yang terbagi menjadi 3 yaitu: bagian pengantar makanan, produksi dan kasir. Selain bertujuan untuk mencari keuntungan, sebuah rumah makan dituntut untuk dapat memberikan kualitas pelayanan yang baik kepada para konsumen. Salah satu hal yang dapat menunjang kualitas pelayanan dalam sebuah rumah makan adalah proses pemesanan (*order*).

Pada proses pemesanan rumah makan ini masih menggunakan cara yang seperti biasa, yaitu untuk memesan makanan pelanggan datang lalu karyawan mengantarkan daftar menu, lalu karyawan masih mencatat pesanan pelanggan secara manual menggunakan kertas atau kegiatan ini bisa dilakukan sendiri oleh pelanggan. Setelah itu barulah karyawan tersebut memberikan kertas pesanan tersebut ke bagian penyiapan makanan atau bagian dapur, setelah itu karyawan mengantarkan kembali makanan yang telah selesai dihidangkan oleh bagian dapur ke pada pelanggan yang memesan makanan tersebut. Pada sistem yang manual seperti ini terkadang dapat menimbulkan masalah seperti ketika banyak pelanggan yang datang maka karyawan harus cepat dalam melakukan penulisan menu agar bisa melayani pelanggan yang lain, sehingga menimbulkan tulisan karyawan yang kadang tidak terbaca karena terlalu cepat menulis, sehingga akan mempengaruhi proses dalam menghidangkan pesanan pelanggan di bagian dapur, belum lagi jika pesanan tersebut sedang tidak tersedia tentu karyawan tersebut harus kembali lagi untuk memberikan informasi pesanan tersebut dan meminta pelanggan memesan kembali, tentu masalah seperti ini akan menimbulkan sedikit rasa kecewa bagi pelanggan. Proses transaksi pembayaran yang dilakukan setelah pelanggan selesai pun hanya dilakukan menggunakan kalkulator serta pelanggan tidak mendapatkan rincian total pembayaran tersebut.

Rumah makan ini juga menerima pemesanan tempat bagi yang ingin melakukan reservasi namun proses pemesanannya dilakukan oleh pelanggan dengan cara datang langsung ke rumah makan ini atau dengan melakukan panggilan telepon langsung ke pihak rumah makan bunda. Namun, untuk pelanggan yang melakukan pemesanan melalui telepon dan belum pernah berkunjung ke restoran tersebut, tidak dapat melihat ketersediaan menu secara detail.

Maka di era perkembangan teknologi yang sangat pesat ini pembuatan sistem dan penggunaan teknologi yang ada perlu dilakukan untuk membantu usaha di bidang rumah makan yang dapat membantu proses pemesanan makanan, menjadi lebih mudah bagi pelanggan yang ingin makan serta mengetahui menu apa saja yang tersedia, serta dengan adanya sistem yang akan dibuat ini semoga dapat memberikan pelayanan yang lebih baik terhadap pelanggan yang berkunjung ke rumah makan bunda serta meningkatkan pendapatan, mempermudah pembuatan laporan dan membantu mempermudah kinerja para karyawan tersebut.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan berkaitan dengan Sistem Informasi pemesanan diantaranya adalah sistem Informasi pemesanan oleh (Miyadi & Sukatmi, 2019) dengan permasalahan pemesanan masih menggunakan pencatatan yang belum terkomputerisasi atau masih menggunakan sistem konvensional dan kurangnya penggunaan internet sebagai media promosi menyebabkan informasi yang diperoleh pelanggan sangat terbatas, pelanggan tidak mengetahui menu yang disediakan dan harga yang ditawarkan oleh rumah makan sehingga membutuhkan waktu yang lama saat proses pemesanan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Fatmawati, 2016) yaitu sistem informasi pemesanan yang memiliki permasalahan pemesanan pada Rumah Makan Tosuka masih bersifat manual sehingga untuk melakukan pemesanan masyarakat harus datang langsung ke Rumah Makan Tosuka.

Penelitian selanjutnya yaitu aplikasi pemesanan makanan dan minuman oleh (Defrina & Lestari, 2017) dengan permasalahan para pelayan dituntut bekerja dengan cepat melayani pemesanan pelanggan dan mengantarkan pesanan. Hal ini terkadang membuat pelayan hilang konsentrasi sehingga dengan sistem order secara manual dapat menimbulkan kesalahan, seperti salah mengantarkan pesanan makanan ke meja pelanggan akibat menunya tertukar.

Berdasarkan penelitian terkait di atas belum ada yang membahas mengenai menu makanan yang laris dan kurang laris beserta laporannya, hanya terbatas pada pemesanan makanan saja, oleh karena itu pada penelitian ini akan dibahas juga mengenai hal tersebut sehingga diangkat untuk dijadikan skripsi dengan judul "Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Tempat *Online* Berbasis Web Pada Rumah Makan Bunda".

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan 2 metode yaitu teknik pengumpulan data dan tahapan pengembangan perangkat lunak untuk Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Tempat Berbasis *Online* Pada Rumah Makan Bunda :

### 1. Teknik Pengumpulan Data

#### a) Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diteliti di Rumah Makan Bunda Banjarmasin.

#### b) Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pegawai-pegawai yang ada mengenai hal-hal yang berhubungan dengan penelitian.

#### c) Studi Kepustakaan

Teknik pengumpulan data melalui tinjauan pustaka yaitu dengan mempelajari buku-buku dan bahan kuliah yang memiliki hubungan erat dengan penelitian ini sebagai bahan analisis lebih lanjut.

## SPESIFIKASI SISTEM

1. Notebook dengan spesifikasi.
  - a) Prosesor Intel Core i3-3217U 1,80 Ghz
  - b) RAM 2 GB
  - c) Harddisk 500 GB
  - d) Display 14`` HD LED
2. Perangkat Lunak (*Software*) yang digunakan.
  - a) Sistem Operasi Windows 7,8,10
  - b) Bahasa Pemrograman:PHP, HTML
  - c) Visual Studio Code
  - d) Baslamiq Mockup 3
  - e) Star UML
  - f) Microsoft Office

## IMPLEMENTASI

Dalam pembuatan Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Tempat *Online* Berbasis Web Pada Rumah Makan Bunda ini memiliki beberapa tahap yaitu sebagai berikut::

### 1. Instalasi Xampp

Xampp adalah aplikasi penyedia layanan web server dalam pembuatan sistem informasi pemesanan makanan dan tempat online. Dengan menginstal XAMPP maka akan lebih mudah membuat web server untuk aplikasi ini, karena di dalamnya sudah dapat handle semua fungsi dan komponen yang dibutuhkan untuk menjalankan sistem informasi pemesanan makanan dan tempat online ini secara offline. Adapun caranya yaitu download software xampp nya di situs [www.apachefriends.org](http://www.apachefriends.org) kemudian jalankan file exe nya dan lakukan instalasi sesuai petunjuknya.

### 2. Instalasi Text Editor

Text editor adalah aplikasi yang digunakan untuk menulis koding pemrograman. Dalam pembuatan sistem informasi pemesanan makanan dan tempat online ini, penulis menggunakan Visual Studio Code. Adapun cara instal nya yaitu double klik file exe kemudian tinggal pilih tombol next terus sampai proses instalasi selesai.

### 3. Pembuatan Database

Sistem informasi pemesanan makanan dan tempat online ini menggunakan manajemen sistem database MySQL. Adapun cara pembuatan database yaitu dengan menjalankan xampp terlebih dahulu kemudian buka alamat situs <http://localhost/phpmyadmin> selanjutnya create database dan ikuti petunjuknya sampai database berhasil dibuat.

### 4. Pembuatan Program

Tahap pembuatan program adalah tahap mengkodekan sistem informasi pemesanan makanan dan tempat online dengan Bahasa pemrograman php menggunakan aplikasi text editor. Adapun caranya yaitu buka text editor terlebih dahulu yaitu sublime text kemudian create new file dan mulai untuk mengkodekan program sampai selesai.

### 5. Mengakses Program

Jika sistem sudah dibuat maka sistem informasi pemesanan makanan dan tempat online ini dapat diakses menggunakan browser dengan cara aktifkan xampp kemudian mengakses situs dengan mengetik alamat [http://localhost/aplikasi\\_rmbunda](http://localhost/aplikasi_rmbunda)

## PENGUJIAN

Proses pengujian fungsional dilakukan dengan *black-box testing*. *Black-box testing* dilakukan untuk menguji fitur-fitur dari aplikasi yang telah dibangun. Proses pengujian berfokus pada logika internal aplikasi, memastikan bahwa semua pernyataan dari fungsionalitas aplikasi telah diuji, yaitu melakukan pengujian untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi memberikan respon dan hasil yang aktual sesuai dengan hasil yang dibutuhkan. Semua fungsi-fungsi *software* di uji cobakan, agar *software* bebas dari kesalahan, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

Pendekatan kasus uji dalam penelitian ini adalah pengujian *blackbox* dengan metode *Equivalence Partitioning* (EP). Pengujian ini dilakukan dengan membagi domain masukan dari program kedalam kelas-kelas sehingga test case dapat diperoleh. EP berdasarkan pada premis masukan dan keluaran dari suatu komponen yang dipartisi ke dalam kelas-kelas, menurut spesifikasi dari komponen tersebut, yang diperlakukan harus sama (ekuivalen) oleh komponen tersebut. Pada pengujian ini harus diyakinkan bahwa masukan yang sama akan menghasilkan respon yang sama pula. Alasan menggunakan metode EP pada pengujian aplikasi ini adalah karena metode ini dapat digunakan untuk mencari kesalahan pada fungsi, dapat mengetahui kesalahan pada *interface* dan kesalahan pada struktur data sehingga dapat mengurangi masalah terhadap nilai masukan.

Kasus dan Hasil Pegujian

Berikut ini adalah hasil dari pengujian fungsional aplikasi:

### 1. Login Aplikasi

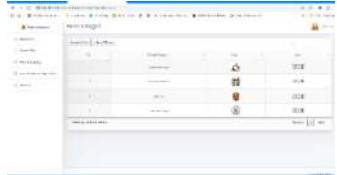



#### Pengujian Login Admin

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1.	Mengosongkan <i>Username</i> dan <i>Password</i> , lalu langsung klik tombol <i>login</i> . <i>Test Case</i> :	Sistem akan menolak akses <i>login</i> dan menampilkan pesan “ <i>Please fill out this field</i> ” Pada bagian <i>Username</i> dan <i>Password</i> . Hasil Pengujian :	Valid
2.	Mengisi <i>Username</i> dan <i>Password</i> dengan benar, lalu klik tombol <i>login</i> .	Sistem menerima akses <i>Login</i> kemudian akan masuk ke menu <i>Dashboard</i> .	Valid

### 2. Data Kategori



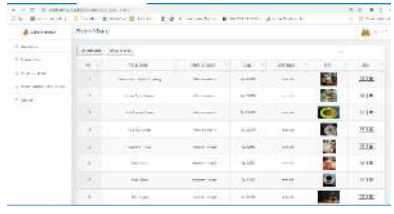



#### Pengujian Data Kategori

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1.	Tambah data Kategori dengan benar, lalu klik simpan. <i>Test Case</i> :	Sistem sukses input data Kategori dan menampilkan pesan “Data Berhasil Di Tambah” Hasil :	Valid

2.	<p>Sistem dapat melakukan proses edit data kategori pada program dengan menekan tombol edit.</p> 	<p>Sistem akan menampilkan form edit data, lalu klik tombol edit data, maka sistem akan menyimpan perubahan data ke <i>database</i> dan menampilkan pesan “Data Pengguna Berhasil Diedit”</p> <p>Hasil:</p> 	Valid
3.	<p>Sistem dapat melakukan proses hapus data akun dengan menekan tombol hapus dan sistem akan memberikan peringatan “Apakah Anda Yakin Akan Menghapus Data Ini ? OK atau Cancel”</p> 	<p>Setelah sistem sukses menghapus data, maka akan ada pesan “Data Berhasil Di Hapus”</p> 	Valid



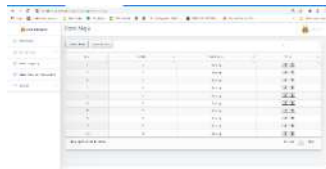



### 3. Data Menu

#### Pengujian Data Menu

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1.	<p>Tambah data Menu dengan benar, lalu klik simpan.</p> <p><i>Test Case :</i></p> 	<p>Sistem sukses input data Menu dan menampilkan pesan “Data Berhasil Di Tambah”</p> <p>Hasil :</p> 	Valid
2.	<p>Sistem dapat melakukan proses edit data menu pada program dengan menekan tombol edit.</p> 	<p>Sistem akan menampilkan form edit data, lalu klik tombol edit data, maka sistem akan menyimpan perubahan data ke <i>database</i> dan menampilkan pesan “Data Pengguna Berhasil Diedit”</p> <p>Hasil:</p> 	Valid
3.	<p>Sistem dapat melakukan proses hapus data akun dengan menekan tombol hapus dan sistem akan memberikan peringatan “Apakah Anda Yakin Akan Menghapus Data Ini ? OK atau Cancel”</p> 	<p>Setelah sistem sukses menghapus data, maka akan ada pesan “Data Berhasil Di Hapus”</p> 	Valid

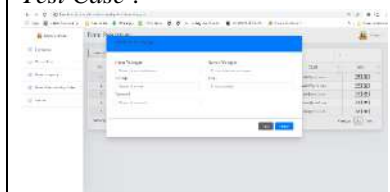



#### 4. Data Meja

##### Pengujian Data Meja

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1.	<p>Tambah data Meja dengan benar, lalu klik simpan.</p> <p><i>Test Case :</i></p> 	<p>Sistem sukses input data Meja dan menampilkan pesan “Data Berhasil Di Tambah”</p> <p>Hasil :</p> 	Valid
2.	<p>Sistem dapat melakukan proses edit data Meja pada program dengan menekan tombol edit.</p> 	<p>Sistem akan menampilkan form edit data, lalu klik tombol edit data, maka sistem akan menyimpan perubahan data ke <i>database</i> dan menampilkan pesan “Data Pengguna Berhasil Diedit”. Hasil:</p> 	Valid
3.	<p>Sistem dapat melakukan proses hapus data akun dengan menekan tombol hapus dan sistem akan memberikan peringatan “Apakah Anda Yakin Akan Menghapus Data Ini ? OK atau Cancel”</p> 	<p>Setelah sistem sukses menghapus data, maka akan ada pesan “Data Berhasil Di Hapus”</p> 	Valid

#### 5. Data Pelanggan

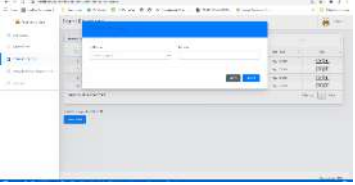

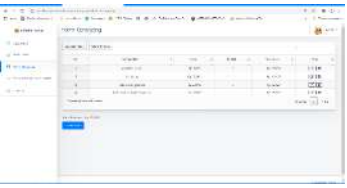



##### Pengujian Data Pelanggan

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1.	<p>Tambah data Pelanggan dengan benar, lalu klik simpan.</p> <p><i>Test Case :</i></p> 	<p>Sistem sukses input data Pelanggan dan menampilkan pesan “Data Berhasil Di Tambah”</p> <p>Hasil :</p> 	Valid
2.	<p>Sistem dapat melakukan proses edit data Pelanggan pada program dengan menekan tombol edit.</p> 	<p>Sistem akan menampilkan form edit data, lalu klik tombol edit data, maka sistem akan menyimpan perubahan data ke <i>database</i> dan menampilkan pesan “Data Pengguna Berhasil Diedit”</p> <p>Hasil:</p> 	Valid
3.	<p>Sistem dapat melakukan proses hapus data akun dengan menekan tombol hapus dan sistem akan memberikan peringatan</p>	<p>Setelah sistem sukses menghapus data, maka akan ada pesan “Data Berhasil Di Hapus”</p>	Valid

<p>“Apakah Anda Yakin Akan Menghapus Data Ini ? OK atau Cancel”</p> 		
---	--	--



## 6. Data Pesan Langsung





### Pengujian Data Pesan Langsung

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1.	Tambah data Pesan Langsung dengan benar, lalu klik simpan. <i>Test Case :</i> 	Sistem sukses input data Pesan Langsung dan menampilkan pesan “Data Berhasil Di Tambah” Hasil : 	Valid
2.	Sistem dapat melakukan proses edit data Pesan Langsung pada program dengan menekan tombol edit. 	Sistem akan menampilkan form edit data, lalu klik tombol edit data, maka sistem akan menyimpan perubahan data ke <i>database</i> dan menampilkan pesan “Data Pengguna Berhasil Diedit” Hasil: 	Valid
3.	Sistem dapat melakukan proses hapus data akun dengan menekan tombol hapus dan sistem akan memberikan peringatan “Apakah Anda Yakin Akan Menghapus Data Ini ? OK atau Cancel” 	Setelah sistem sukses menghapus data, maka akan ada pesan “Data Berhasil Di Hapus” 	Valid

## 7. Data Pesan Meja

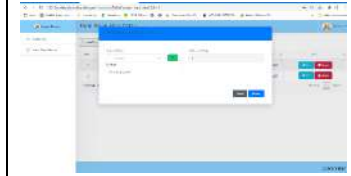





### Pengujian Data Pesan Meja

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1.	Tambah data Data Pesan Meja dengan benar, lalu klik simpan. <i>Test Case :</i> 	Sistem sukses input Data Pesan Meja dan menampilkan pesan “Data Berhasil Di Tambah” Hasil : 	Valid

2.	<p>Sistem dapat melakukan proses edit data Pesan Meja pada program dengan menekan tombol edit.</p> 	<p>Sistem akan menampilkan form edit data, lalu klik tombol edit data, maka sistem akan menyimpan perubahan data ke <i>database</i> dan menampilkan pesan “Data Pengguna Berhasil Diedit”</p> <p>Hasil:</p> 	Valid
3.	<p>Sistem dapat melakukan proses hapus data akun dengan menekan tombol hapus dan sistem akan memberikan peringatan “Apakah Anda Yakin Akan Menghapus Data Ini ? OK atau Cancel”</p> 	<p>Setelah sistem sukses menghapus data, maka akan ada pesan “Data Berhasil Di Hapus”</p> 	Valid





## 8. Data Pesan Meja Detail

### Pengujian Data Pesan Meja Detail

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1.	<p>Tambah data Pesan Meja Detail dengan benar, lalu klik simpan.</p> <p><i>Test Case :</i></p> 	<p>Sistem sukses input Pesan Meja Detail dan menampilkan pesan “Data Berhasil Di Tambah”</p> <p>Hasil :</p> 	Valid
2.	<p>Sistem dapat melakukan proses edit data Pesan Meja Detail pada program dengan menekan tombol edit.</p> 	<p>Sistem akan menampilkan form edit data, lalu klik tombol edit data, maka sistem akan menyimpan perubahan data ke <i>database</i> dan menampilkan pesan “Data Pengguna Berhasil Diedit”</p> <p>Hasil:</p> 	Valid
3.	<p>Sistem dapat melakukan proses hapus data akun dengan menekan tombol hapus dan sistem akan memberikan peringatan “Apakah Anda Yakin Akan Menghapus Data Ini ? OK atau Cancel”</p> 	<p>Setelah sistem sukses menghapus data, maka akan ada pesan “Data Berhasil Di Hapus”</p> 	Valid



## 9. Login Pelanggan

Penguujian Login Pelanggan			
No	Skenario Penguujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1.	Mengosongkan <i>Username</i> dan <i>Password</i> , lalu langsung klik tombol <i>login</i> . <i>Test Case :</i> 	Sistem akan menolak akses <i>login</i> dan menampilkan pesan “ <i>Please fill out this field</i> ” Pada bagian <i>Username</i> dan <i>Password</i> . <i>Hasil Penguujian :</i> 	Valid
2.	Mengisi <i>Username</i> dan <i>Password</i> dengan benar, lalu klik tombol <i>login</i> . 	Sistem menerima akses <i>Login</i> kemudian akan masuk ke menu <i>Dashboard</i> . 	Valid

## PENUTUP

Setelah melewati beberapa tahapan yaitu analisis sistem, desain, perancangan, pengujian dan implementasi maka dapat diambil kesimpulan bahwa Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Tempat *Online* Berbasis Web Pada Rumah Makan:

1. Dapat membantu mempermudah pegawai dalam hal pemesanan makanan karena pelanggan sudah langsung memesan secara online menggunakan sistem informasi pemesanan makanan dan tempat.
2. Mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan atau reservasi tempat menggunakan sistem informasi web tanpa harus berkunjung dulu ke Rumah Makan Bunda .
3. Mempermudah Pimpinan untuk mendapatkan laporan-laporan yang ada secara cepat dan efektif melalui sistem informasi web.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka diperoleh beberapa saran untuk pengembangan aplikasi ini lebih lanjut sebagai berikut.

1. Menambahkan fitur e-payment agar pelanggan dapat melakukan proses pembayaran langsung pada sistem tersebut.
2. Menambahkan fitur notifikasi ketika pelanggan sudah melakukan pembayaran dan sudah diverifikasi admin atau kasir.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alatas, H. (2013). *Responsive Web Design Dengan PHP & Bootstrap*. Lokomedia.
- Andi, & Madcoms. (2011). *Aplikasi Web Database dengan Dreamweaver dan PHP-MYSQL*. Andi Offset.
- Arief, M. R. (2011). *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. CV. Andi Offset.
- Chaffey, D. (2002). *E-Business and E-Commerce Management. Strategy, Implementation and practice*. Printice Hall.
- Daryanto. (2004). *Memahami Kerja Internet*. CV. Yrama Widya.
- Hidayat, R. (2010). *Cara Praktis Membangun Website Gratis : Pengertian*. PT Elex Media Komputindo Kompas, Granedia.
- Jogiyanto, H. . (2004). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*.
- Nugroho, A. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java*. Andi Offset.
- Oetomo, S. D. (2007). *Pengantar Teknologi Informas Internet: Konsep dan Aplikasi*. Andi Offset.
- Pressman. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak – Buku Satu*. Andi.

Shelly, C., & Velmaart. (2011). *Discovering Computers “Menjelajah Dunia*. Salemba Infotek.  
Simarmata, J. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Penerbit Andi.  
Wicaksono, Y. (2008). *Membangun Bisnis Online dg Mambo*. PT. Alex Media Komputindo.