



PERANCANGAN DIGITAL MARKETING BERBASIS *ELECTRONIC BUSINESS* PADA LATIF DISTRO KALIREJO LAMPUNG TENGAH

Ahmad Latif Saifulloh, Dedi Irawan

Prodi Manajemen Informatika STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No.09 Pringsewu Lampung

E-mail : ahmadlatifsaifulloh17@gmail.com

Article history:

Received: March 28, 2024

Revised: April 18, 2024

Accepted: April 26, 2024

Corresponding authors

*ahmadlatifsaifulloh17@gmail.com

Keywords:

E-Business;

Latif Distro;

Website;

Php;

Mysql;

Sales.

Abstract

Competition in the field of business increasingly sophisticated in line with the development of information technology at this time can create business opportunities for traders to make sales online. With the online technology of the merchants easily to conduct transactions without having to go to the desired place of sale. Internet facilities support the sellers to make sales online. But the facilities used to connect the Internet network on Latif Distro is not yet available, for it will be designed online sales program using photoshop, macromedia dreamweaver, php mysql and Xampp. Making this Application is done by observation and Interview method and then designed with System Development Life Cycle (SDLC) model. With the design of web-based sales is expected to help and attract customers and help increase sales in the Latif Distro. Facilitate consumers in shopping without having to come to the place of direct sales simply by online anytime and anywhere.



**This is an open access article under the
CC-BY-SA license.**

I. PENDAHULUAN

Internet yang semakin berkembang serta penggunaannya yang semakin meluas ke berbagai bidang membuat internet menjadi sesuatu yang tidak bisa dipisahkan dari aktivitas sehari-hari. Salah satunya Toko Latif Distro merupakan usaha yang bergerak dibidang penjualan segala jenis pakaian, tas, sepatu dan berbagai macam kebutuhan sandang lainnya.

Saat ini proses bisnis yang terjadi masih dilakukan secara manual dengan menggunakan telepon atau datang langsung ke perusahaan tersebut dan pendataannya pun masih manual. Pengunjung datang langsung ketoko Sehingga pengerjaannya pun sering mengalami kesulitan dan memakan waktu cukup lama dalam pengerjaannya dan pemanfaatannya masih belum maksimal, terbukti dengan banyaknya pelanggan yang harus mendatangi suatu toko untuk membeli dan mencari informasi tentang kebutuhan sandang yang

diinginkan begitu juga usaha yang dijalankan oleh Toko Latif Distro yang bergerak dibidang penjualan berbagai macam pakaian di Agung Timur Rt/Rw 013/007 Kecamatan Kalirejo, Kabupaten Lampung Tengah, penjualan dan targetnya tidak begitu luas, karena belum dapat meningkatkan penghasilan pada penjualan. Untuk itu diperlukan sarana elektronik yang dapat mempermudah dan memperlancar pihak pelanggan dan pihak penjual untuk saling berinteraksi dalam melakukan pembelian dan penjualan barang.

Penjualan secara online yaitu sebagai media penjualan barang yang akan dipasarkan, website penjualan adalah alternatif bisnis penjualan yang sangat baik untuk diterapkan saat ini, namun proses penjualan pada Distro saat ini masih manual yaitu pembeli harus datang dan melihat langsung berbagai macam pakaian yang diinginkan. Penyebaran informasi hanya dari orang-orang setempat. Untuk itu diperlukan perancangan dalam aplikasi *website* penjualan secara *online*, karena aplikasi ini dapat dijangkau dengan mudah oleh kalangan masyarakat. Ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Hidayah Wati, Danang Kusnadi, Noca Yolanda Sari, 2016) Konsumen dapat mengakses website UKM Kain Perca kapanpun dan dimanapun sehingga tidak perlu datang langsung UKM Kain Perca untuk dapat membeli produk yang disediakan. Aplikasi penjualan yang dibuat berbasis E-Commerce, dimaksudkan agar pengaksesannya mudah dilakukan oleh pengguna sistem. Dengan adanya E-Commerce modal semakin bertambah dan barang-barang yang dijual semakin banyak pilihan yang menarik. (Wiji Susanti & Noca Yolanda Sari, 2015) Dengan terbentuknya e-commerce pada dekranasda kabupaten pringsewu akan menghasilkan penjualan dan pemasaran produk melalui internet mempunyai banyak keuntungan, yaitu cakupan yang luas, tidak mengenal ruang dan waktu, dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja sehingga dapat meningkatkan hasil penjualan hasil kerajinan UKM di wilayah Kabupaten Pringsewu. (Muslihudin, Wulandari, & Mei Listiarini, 2017) Hasil penelitian ini ialah sistem aplikasi Business berbasis B2C mampu memberi kemudahan dalam aksesibilitas kuliner khas Lampung. Sistem Business-to-consumer (B2C) dalam penyampaian berfungsi sebagai sistem basisdata dan sarana transaksi melalui internet yang memanfaatkan teknologi web. Berdasarkan latar belakang yang ada dapat dirumuskan permasalahan yang akan di selesaikan yaitu bagaimana cara merancang Sistem informasi mengenai penjualan pakaian yang di pasarkan oleh Toko latif Distro dan cara meningkatkan pemasaran Pakaian untuk mencapai target penjualan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Konsep Dasar Sistem Informasi

(Mcleod & Schell, 2001) Sistem merupakan sekelompok bagian-bagian (alat dan sebagainya), yang bekerja bersama-sama untuk melakukan sesuatu maksud. Apabila salah satu bagian saja rusak atau tidak dapat menjalankan tugasnya maka maksud yang hendak dicapai tidak dapat menjalankan tugasnya maka maksud yang hendak dicapai tidak akan terpenuhi atau setidaknya tidaknya sistem yang sudah terwujud akan mendapatkan gangguan. (Tata Sutarbi, 2012) Informasi merupakan informasi yang terdiri atas data yang telah didapatkan, diolah/diproses, atau sebaliknya yang digunakan untuk tujuan penjelasan, uraian, atau sebagai sebuah dasar untuk pembuatan ramalan atau pembuatan keputusan.

(Kadir, 2014) Sistem Informasi adalah data yang telah dikumpulkan, dikelompokkan dan diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah satu

kesatuan informasi yang saling terkait dan saling mendukung sehingga menjadi suatu informasi yang berharga bagi menerimanya.

2.2. E-bussines

(Janner Simarmata, 2006) *e-bussines* meliputi semua hal yang harus dilakukan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk melakukan kegiatan bisnis antar organisasi maupun dari organisasi ke konsumen. (Lenti, 2017) E-bussines adalah praktek pelaksanaan dan proses bisnis utama seperti perancangan produk, pengelolaan pasokan bahan baku, manufaktur, penjualan, pemenuhan pesanan dan penyediaan servis melalui penggunaan teknologi komunikasi, computer dan data yang telah terkomputerisasi. (Frediyatma, 2014) Penjualan adalah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjual untuk mengajak orang lain agar bersedia memberi barang dan jasa yang ditawarkan.

2.3. Website

(Wahana Komputer, 2015) Website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file file saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman yang dinamakan home page. Homepage berada pada posisi teratas, dengan halaman-halaman terkait berada dibawahnya, disebut child page, yang berisi hyperlink ke halaman lain dari web. Web menggunakan protokol yang disebut HTTP (HyperText Transfer Protocol) yang berjalan pada TCP/IP. Dengan menggunakan HyperText, pemakai dapat melompat dari suatu dokumen ke dokumen lain dengan mudah, dengan cukup mengklik text-text khusus yang pada awalnya ditandai dengan garis bawah. Penggunaan HyperText pada web juga telah dikembangkan lebih jauh menjadi HyperMedia dengan menggunakan pendekatan HyperMedia, tidak hanya text yang dapat dikaitkan, melainkan juga gambar, suara, dan bahkan video.

Bahasa Pemrograman HTML

(Sidik, 2012) HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah bahasa yang digunakan pada dokumen web sebagai bahasa untuk pertukaran dokumen web". (Satria, 2016) HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah bahasa standar yang digunakan untuk pembuatan halaman web atau word wide web, dengan hypertext dan informasi lain yang akan ditampilkan pada halaman web. Dokumen hypertext bisa berisi teks, gambar, dan tipe informasi lain seperti data file, audio, video, dan program executable".

(Harsda Mangkey, Yaulie Rindengan, 2016) HTML adalah bahasa yang sangat tepat dipakai untuk menampilkan informasi pada halaman web, karena HTML menampilkan informasi dalam bentuk hypertext dan juga mendukung sekumpulan perintah yang dapat digunakan untuk mengatur tampilnya informasi tersebut, sesuai dengan namanya, bahasa ini menggunakan tanda (*markup*) untuk menandai perintah-perintahnya.

Bahasa Pemrograman PHP

(Sidik, 2012) PHP (Personal Home Page) adalah pemrograman (interpreter) adalah proses penerjemahan baris sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan". (Sidik, 2012) (Bunafit Nugroho, 2014) PHP merupakan secara umum dikenal dengan sebagai bahasa pemrograman script-script yang membuat dokumen HTML secara on the fly yang dieksekusi di server web, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML, dikenal juga sebagai bahasa pemrograman server side".

Dari berbagai pendapat diatas maka penulis menyimpulkan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman yang berbasis server, dimana perintah yang diberikan baik itu file dan seluruh proses sepenuhnya dijalankan oleh server, kemudian hasilnya yang dikirimkan kepada klien.

Database MySQL

(Fauzi, 2013) Mysql adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: *database management system*) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU (*General Public License*), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL. (Rusli, Ansori Saleh Ahmar, 2019) MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengolahan datanya. Software atau program Database Server Sedangkan SQL adalah bahasa pemrogramannya, bahasa permintaan (query) dalam database server termasuk dalam MySQL itu sendiri.

(Raharjo, 2011) *Relational Database Management System* (RDBMS) MySQL memiliki beberapa keistimewaan, antara lain: Portabilitas. MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, FreeBSD, Mac Os X Server, Solaris, Amiga, dan masih banyak lagi. Open Source. MySQL didistribusikan secara open source, dibawah lisensi GPL sehingga dapat digunakan secara Cuma-cuma. MySQL dapat digunakan oleh beberapa user dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik 'Performance tuning'.

(Riyanto, 2011) MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani *query* sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak SQL per satuan waktu. Jenis Kolom. MySQL memiliki tipe kolom yang sangat kompleks, seperti *signed / unsigned integer, float, double, char, text, date, timestamp*, dan lain-lain. MySQL mampu menangani basis data dalam skala besar, dengan jumlah rekaman (records) lebih dari 50 juta dan 60 ribu tabel serta 5 milyar baris. Selain itu batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya Konektivitas.

Perintah dan Fungsi MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah *Select* dan *Where* dalam perintah (*query*). Keamanan. MySQL memiliki beberapa lapisan keamanan seperti level subnetmask, nama *host*, dan izin akses user dengan sistem perizinan yang mendetail serta sandi terenkripsi. Skalabilitas dan Pembatasan.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data dan informasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

3.1.1. Metode Observasi

Observasi atau pengamatan melibatkan semua indera penglihatan, penciuman, pendengaran, dan perasa. Observasi itu digunakan untuk mengumpulkan informasi yang didapat baik dari buku maupun pengalaman. Pada saat observasi yang didapat pada *Latif Distro* ternyata masih terdapat kekurangan karena kurangnya ajakan atau daya tarik bagi peminat untuk membeli dan susah untuk mendapatkan banyak pelanggan. Untuk itu dengan adanya aplikasi ini akan lebih maju dan memenuhi target yang akan diinginkan.

jadi, observasi merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti untuk mencatat kejadian atau peristiwa dengan menyaksikannya.

Latif Distro adalah toko yang menjual berbagai jenis dan model pakaian seperti baju kemeja, kaos, celana, sepatu dan lain sebagainya, dan dapat ditemukan di Desa Agung Timur, Rt/Rw 013/007 Kecamatan Kalirejo, Kabupaten Lampung Tengah. Saat ini penjualannya dan penawarannya masih menggunakan system manual sehingga membutuhkan pengolahan data berbasis web agar dapat luas dalam pemasarannya.

3.1.2. Metode *Interview* (Wawancara)

Interview (wawancara) merupakan teknik pengambilan data dimana peneliti langsung berdialog dengan responden untuk menggali informasi. Teknik wawancara memakan waktu dan biaya yang sangat besar untuk sampel yang cukup besar dan tersebar. Wawancara berarti komunikasi antara pewawancara dan orang yang diwawancara, hal ini cenderung menimbulkan perbedaan interpretasi antara keduanya. Namun dengan wawancara dapat diperoleh informasi lebih lengkap. Dengan wawancara yang dilakukan pada toko *Toko pakaian* tentang Fashion dari tahun ketahun belum memenuhi hasil yang maksimal.

3.1.3. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Studi Kepustakaan Yaitu penelitian yang dilaksanakan berdasarkan data yang diperoleh dari teori-teori yang bisa didapat dari buku-buku penunjang yang berhubungan dengan topik yang diambil sebagai bahan pembanding atau dasar pembahasan lanjut, serta untuk memperoleh landasan-landasan teori dari sistem yang akan dikembangkan dalam pelaksanaannya.

3.2. Metode Pengembangan Sistem

(Muslihudin & Larasati, 2014) *System Development Life Cycle* (SDLC) dalam rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak adalah proses pembuatan dan pengubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. (Fatma, Ningsih, & Puspita, 2023; Ningsih & Informasi, 2023) SDLC juga merupakan tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analis sistem dan programmer dalam membangun sistem informasi.



Gambar 1. *System Developmen Life Cycle*

Tahapannya adalah sebagai berikut:

1. *System Planning* ialah perencanaan awal untuk sebuah proyek guna mendefinisikan lingkup, tujuan, dan anggaran bisnis awal yang diperlukan

untuk memecahkan masalah atau kesempatan yang direpresentasikan oleh proyek. Lingkup proyek mendefinisikan area bisnis yang akan ditangani oleh proyek dan tujuan-tujuan yang dicapai. Lingkup dan tujuan pada akhirnya berpengaruh pada komitmen sumber yaitu jadwal dan anggaran yang harus dibuat supaya berhasil menjelaskan proyek.

2. *System Analysis* ialah studi domain masalah bisnis untuk merekomendasikan perbaikan dan menspesifikasikan persyaratan dan prioritas bisnis untuk solusi. Analisis sistem ditujukan untuk menyediakan tim proyek dengan pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap masalah-masalah dan kebutuhan-kebutuhan yang memicu proyek. Area bisnis dipelajari dan dianalisis untuk memperoleh pemahaman yang lebih rinci mengenai apa yang bekerja, apa yang tidak bekerja dan apa yang dibutuhkan.
3. *System Design* ialah spesifikasi atau konstruksi solusi yang teknis dan berbasis komputer untuk persyaratan bisnis yang di identifikasikan dalam analisis sistem. Selama desain sistem, pada awalnya akan mengeksplorasi solusi teknis alternatif. Setelah alternatif solusi disetujui, fase desain sistem mengembangkan cetak biru (blueprint) dan spesifikasi teknis yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan database, program, antarmuka pengguna dan jaringan yang dibutuhkan untuk sistem informasi.
4. *System Implementation* ialah konstruksi, instalasi, pengujian dan pengiriman sistem ke dalam produksi (artinya operasi sehari-hari). Implementasi sistem mengontruksi sistem informasi baru dan menempatkannya ke dalam operasi, selanjutnya dilaksanakan pengujian.
5. Perawatan (*Maintenance*)
Perawatan dimaksudkan agar sistem yang telah diimplementasikan dapat mengikuti perkembangan dan perubahan apapun, yang terjadi guna meraih tujuan penggunaannya.

IV. PERANCANGAN

4.1 Analisis Sistem yang Berjalan

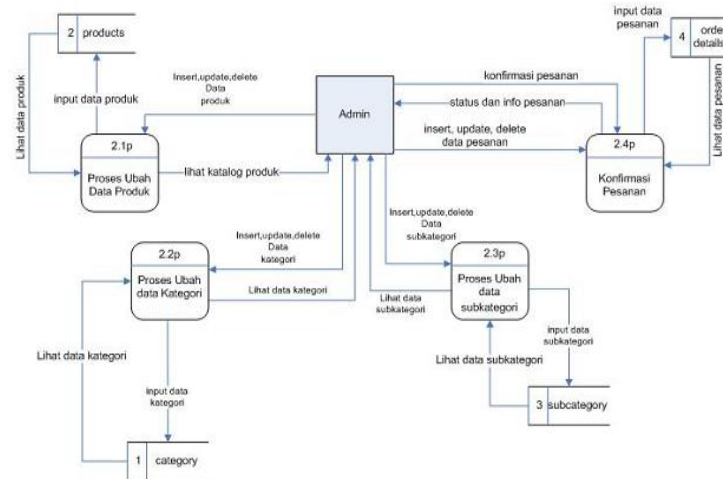
Penjualan pada Toko Latif Distro masih melakukan proses transaksi secara manual, pelanggan mendatangi toko tempat penjual pakaian di Agung Timur untuk melihat berbagai macam jenis pakaian yang ada ditoko jika sesuai keinginan pelanggan langsung melakukan transaksi pembayaran.

4.2 Analisis Sistem yang diajukan

Perancangan berisikan sistem yang diajukan yaitu pelanggan langsung mengakses website Latif Distro dan membuka link Galery yang berisikan berbagai jenis pakaian Lampung, jika pelanggan berminat maka langsung pilih link pemesanan.

Diagram Konteks

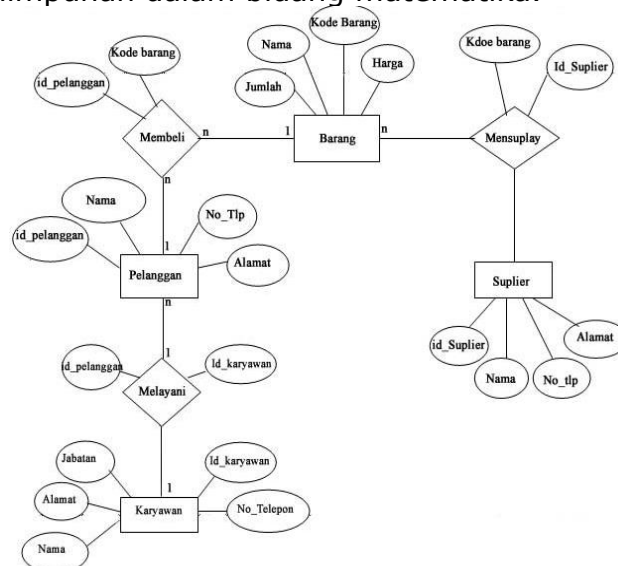
Pada diagram Konteks ini Program Web Penjualan memproses data-data pelanggan, data-data pesanan, serta data-data penjual dan data laporan penjualan yang digunakan sebagai rekap hasil penjualan.



Gambar 2. DFD Level 0

4.2. ERD

Pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*. ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika.

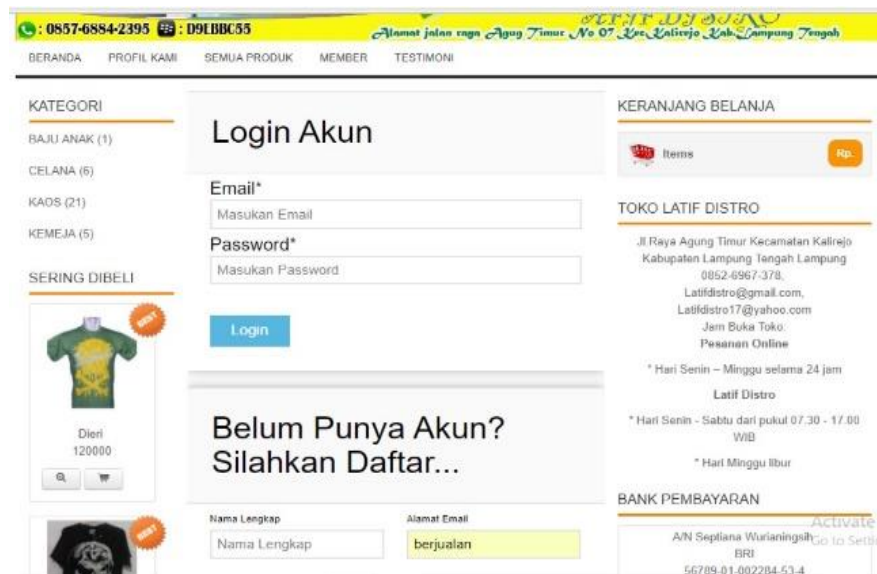


Gambar 3. Perancangan ERD

4.3. Rancangan Web

Tampilan Halaman Login

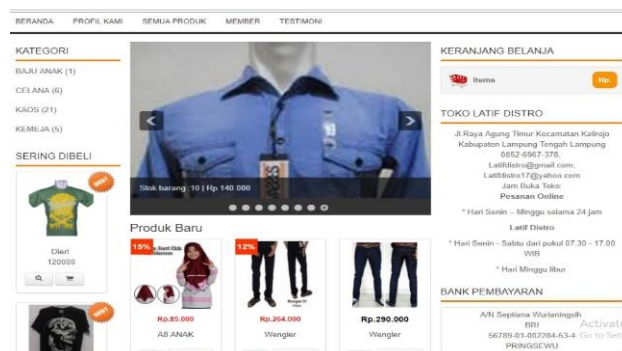
Halaman *login* digunakan oleh *administrator* untuk memulai memanipulasi data, karena untuk memanipulasi data website, seorang *administrator* harus *login* terlebih dahulu. Adapun halaman *login* ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 4. Halaman Login

Tampilan Halaman Home

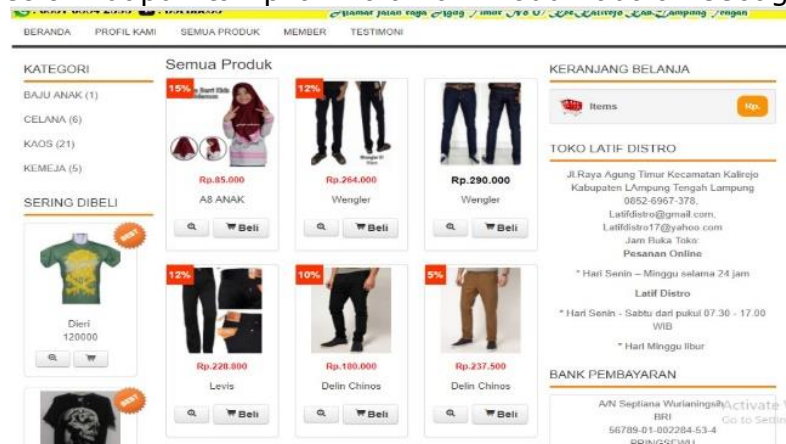
Tampilan halaman *home* merupakan suatu tampilan utama yang merupakan penggambaran dari semua halaman dan memiliki *link* ke semua halaman itu. Adapun implementasi tampilan halaman *home* yaitu:



Gambar 5. Halaman Home

Halaman Produk

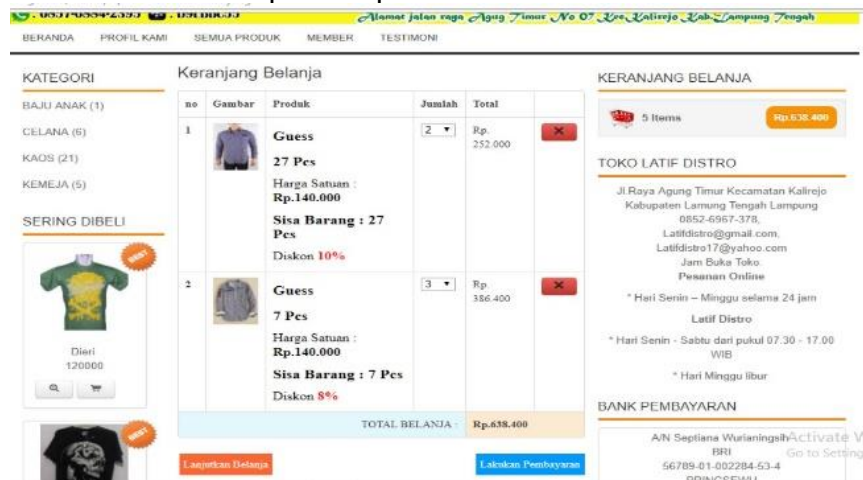
Tampilan halaman *Produk* menampilkan produk-produk yang ditawarkan pada Latif Distro. Adapun tampilan halaman *Produk* adalah sebagai berikut :



Gambar 6. Halaman Gallery

Halaman *Checkout*

Tampilan halaman *Checkout* menampilkan produk-produk yang sudah dipilih dan akan melakukan proses pemesanan.



Gambar 7. Halaman *Checkout*

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dari studi kasus yang diambil dari Toko Penjualan dapat dilihat bahwa pesatnya perkembangan bisnis yang membangun *website* penjualan secara *online*, yaitu aplikasi *E-Business* yang dimana dirancang dengan software photoshop, macromedia dreamweaver, php Mysql dan Xampp yang dibantu dengan metode *System Development Life Cycle* (SDLC). Dengan adanya aplikasi *E-Business* ini dapat mempermudah menganalisis penjualan serta minat pelanggan pelanggan untuk mendapatkan informasi dan bertransaksi mengenai model dan jenis melalui *website* toko dengan mudah dan cepat. Setelah melakukan evaluasi pembuatan *website*, penulis berharap jurnal ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan saran yaitu proses pembayaran dapat dilakukan secara langsung di *website* dengan konfirmasi instant seperti kartu kredit, paypal, internet banking.

DAFTAR PUSTAKA

- Bunafit Nugroho. (2014). *Aplikasi Sistem Pakardengan PHP dan Editor Dreamweaver*. yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Fatma, R., Ningsih, A., & Puspita, T. (2023). Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Roudlotul Hidayah Surabaya , Lampung Tengah, 1(1), 21–25.
- Fauzi, M. M. A. (2013). *Program Database Visual Basic 6 and SQL Server 2000*. (Putri Cristian, Ed.). Yogyakarta.
- Frediyatma, S. Y. (2014). Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Cloud dengan Platform Android. *Merpati*, 2(1), 118–126.
- Harsda Mangkey, Yaulie Rindengan, V. T. (2016). E-Tourism Kota Tomohon Menggunakan HTML5. *Teknik Elektro Dan Komputer*, 5(4).
- Hidayah Wati, Danang Kusnadi, Noca Yolanda Sari, R. M. J. (2016). Implementasi E-Commerce Sebagai Media Promosi untuk Meningkatkan Pendapatan Usaha Kecil Menengah Produksi Kain Perca di Kecamatan Banyumas. *Jurnal Kelitbangan Bappeda Pringsewu*, 1(1), 85–103.
- Janner Simarmata. (2006). *Aplikasi Mobile Commerce Menggunakan PHP dan MySQL*. (Fl. Sigit Suyantoro, Ed.). Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.

- Kadir, A. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Lenti, F. N. (2017). Rekayasa Proses Bisnis Pada E-Commerce B2B-B2C menggunakan Sistem Afiliasi. *JIKO AKAKOM Yogyakarta*, 2(1), 41–49.
- Mcleod, R., & Schell, G. P. (2001). *Sistem Informasi Manajemen*.
- Muslihudin, M., & Larasati, A. (2014). Perancangan Sistem Aplikasi Penerimaan Mahasiswa Baru di STMIK Pringsewu Menggunakan PHP dan MYSQL. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 3(1), 12–23.
- Muslihudin, M., Wulandari, W., & Mei Listiarini. (2017). Perancangan Aplikasi Business Berbasis Business to Consumer (B2C) Pada Wisata Kuliner Khas Lampung. *Jurnal Keuangan Dan Bisnis*, 15(1), 54–69.
- Ningsih, F., & Informasi, P. S. (2023). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Dosen Terbaik Di STMIK Pringsewu Dengan Menggunakan Metode VIKOR, 1(1), 33–42.
- Raharjo, B. (2011). *Belajar Otodidak Membuat Database Menggunakan MySQL*. Bandung: Informatika.
- Riyanto. (2011). *aplikasi e-commerce dengan PHP dan MySQL menggunakan Codelgniter dan JQuery*.
- Rusli, Ansori Saleh Ahmar, A. R. (2019). *Pemrograman Website PHP & MySQL Untuk Pemula*. Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Satria, F. (2016). *Pemrograman WEB (HTML, CMS dan JavaScript)*. (Erang Risanto, Ed.). Yogyakarta: Andi Offset. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=F005DgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=fiqih+satria&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwi2-tyEzcvfAhVDT30KHRBWA5cQ6AEILTAA#v=onepage&q=fiqih+satria&f=false>
- Sidik, B. (2012). *Pemrograman Web dengan PHP* (Edisi Revi). Bandung: Informatika Bandung.
- Tata Sutarbi. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. (Christian Putri, Ed.). Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Wahana Komputer. (2015). *Webmaster Series Menguasai HTML*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Wiji Susanti, K., & Noca Yolanda Sari, M. M. (2015). Pengembangan Electronic Commerce Dalam Proses Meningkatkan Ukm Pada Dekranasda Kabupaten Pringsewu. *Expert*, 5(2), 42–47.