

# Penjualan Online Produk Mebeler Pada CV. Sukma Jati Kabupaten Demak

Adhitya Wiguna

A11.2008.04320

Program Studi Teknik Informatika

Universitas Dian Nuswantoro

2013

---

## Abstrak

Pesatnya kemajuan teknologi saat ini, terutama pada era globalisasi sekarang yang mana kebutuhan akan teknologi sangat bermanfaat dalam membantu dan mempercepat untuk mendapatkan segala macam informasi. Internet merupakan salah satu bagian dalam teknologi yang berkembang sangat signifikan saat ini. CV. Sukma Jati Demak merupakan salah satu pihak yang ingin mengembangkan usahanya dengan menggunakan teknologi internet sebagai pendukungnya.

Perancangan sistem untuk CV. Sukma Jati Demak ini adalah sebuah program aplikasi penjualan mebeler berbasis web. Perancangan ini digunakan untuk memudahkan pelanggan dalam mengakses informasi, sehingga lebih cepat, akurat dan jelas dalam mendapatkan informasi. Pelanggan juga diberi kemudahan bertransaksi secara online melalui internet tanpa perlu mendatangi toko mebeler. Dengan adanya perancangan sistem aplikasi penjualan berbasis web ini maka pihak CV. Sukma Jati Demak dan juga pihak pelanggan dari CV. Sukma Jati Demak mendapatkan kemudahan dalam mendapatkan info produk serta bertransaksi.

Kata Kunci : PHP, *E-commerce*, web promosi

### 1.1 Latar Belakang

Salah satu pengertian dari penjualan adalah strategi untuk mempromosikan produk atau jasa yang ditujukan untuk memengaruhi tindakan konsumen. Mengingat dunia teknologi informasi yang sudah sangat berkembang, dalam memasarkan produk dengan memanfaatkan media internet merupakan salah satu hal yang sangat efektif. Selain jangkauan pasar yang mencakup dunia, model pemasaran dengan menggunakan media internet atau yang lebih dikenal dengan e-commerce ini lebih efisien dari segi biaya dibandingkan pemasaran dengan menggunakan model

pemasaran konvensional. E-commerce merupakan suatu cara berbelanja atau berdagang secara *online* atau direct selling yang memanfaatkan fasilitas Internet dimana menggunakan website yang menyediakan layanan "get and deliver". E-commerce akan merubah semua kegiatan marketing dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan trading (perdagangan). Sehingga pasar dan perdagangan terbuka tanpa batas, serta peluang yang setara bagi pelaku-pelaku bisnis tidak mengenal apakah ia dari pengusaha besar, menengah, ataupun kecil siapa yang cepat akan menang.

Perkembangan teknologi informasi ini juga digunakan oleh CV. Sukma Jati Kabupaten Demak yang bergerak di usaha mebeler untuk mengembangkan usahanya menjadi lebih luas dan berkembang. Dengan adanya keuntungan yang didapat dari *e-commerce* ini, serta dukungan teknologi informasi yang semakin mempermudah dalam pembangunan dan pengembangan sistem ini. Penulis mencoba menuangkannya ke dalam sebuah tugas akhir dengan judul “*PENJUALAN ONLINE PRODUK MEBELER PADA CV. SUKMA JATI KABUPATEN DEMAK*”.

## 1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka masalah yang dapat dirumuskan:

1. Bagaimana memasarkan produk-produk yang dimiliki untuk wilayah Indonesia dan pengembangan model pemasaran produk, mengatasi keterbatasan dalam mengembangkan usaha dan meningkatkan perolehan untung yang di inginkan serta adanya kendala jarak dan waktu yang mampu menghambat proses penyampaian informasi tentang produk-produk mebeler, termasuk transaksi jual beli antara perusahaan dan konsumennya.
2. Bagaimana menekan besarnya biaya pemasaran mengakibatkan rendahnya penyampaian tentang informasi dari produk yang dimiliki oleh perusahaan kepada para konsumennya.

## 1.3 Batasan Masalah

Masalah yang akan dibahas pada penelitian ini dibatasi pada model pembayaran yang digunakan pada proses pembayaran dengan cara transfer bank baik menggunakan model konvensional atau e-banking. Dan batasan berikutnya adalah pembatasan untuk pembelian dalam jumlah besar dengan memanfaatkan fasilitas user account untuk mempermudah transaksi pembelian.

## 1.4 Tujuan Penulisan Akhir

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan batasan masalah yang menjadi dasar pentingnya pemecahan permasalahan di atas, maka tugas akhir ini bertujuan untuk membangun suatu sistem berbasis *e-commerce* untuk memasarkan produk mebeler secara global, sehingga mampu memberikan keuntungan yang maksimal bagi perusahaan serta mempermudah para konsumen dalam melakukan kegiatan transaksi.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Internet dan *World Wide Web*

Internet adalah jaringan dari ribuan jaringan dan jutaan komputer (disebut hosts) yang menghubungkan bisnis, institusi pendidikan, organisasi pemerintahan dan individual (Supriyanto, 2009:117). Internet menyediakan sekitar 550-600 juta orang di seluruh bagian dunia dengan pelayanan seperti email, newsgroup, belanja, riset, instant messaging, musik, video, dan berita. Tidak ada satu organisasi yang mengontrol internet

atau bagaimana harusnya internet berfungsi. Internet juga tak dimiliki oleh seorangpun. Kata Internet sendiri sebenarnya berasal dari kata internetwork atau koneksi antara dua atau lebih jaringan computer (Supriyanto, 2009:117).

World Wide Web atau Web adalah salah satu pelayanan paling populer yang disediakan oleh Internet yang menyediakan akses ke lebih dari 6 miliar halaman Web yang diciptakan oleh bahasa pemrograman yang disebut HTML dan dapat mengandung teks, grafik, audio, video dan objek-objek lainnya seperti hyperlinks yang memungkinkan pengguna berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya (Supriyanto, 2009:117).

## 2.2 Penjualan

Menurut Mulyadi (2008:204) mendefinisikan penjualan sebagai salah satu kegiatan dalam perekonomian yang mengakibatkan berpindahnya hak milik dari penjual kepada pembeli yang menerima imbalan tertentu sesuai dengan yang telah disepakati.

Menurut Mulyadi (2008:202) sistem penjualan terbagi menjadi dua, yaitu:

### 1. Sistem Penjualan Tunai

Merupakan transaksi yang apabila barang dan jasa diserahkan kepada pembeli setelah perusahaan menerima uang dari pembeli.

### 2. Sistem Penjualan Kredit

Adalah transaksi penjualan yang apabila order dari pelanggan telah dipenuhi

dengan pengiriman barang atau penyerahan jasa, untuk jangka waktu tertentu perusahaan memiliki piutang kepada pelanggannya.

Untuk menilai kelayakan pelanggan diberikan penjualan secara kredit dapat dilihat dari:

- a. Character / kepribadian. Yaitu dengan memperhatikan kemungkinan pelanggan dalam memenuhi kewajibannya.
- b. Capacity / kemampuan. Yaitu dengan melakukan penilaian terhadap kemampuan pelanggan dalam membayar dengan tepat waktu.
- c. Capital / modal. Yaitu dengan mengukur potensi keuangan perusahaan, secara umum disimpulkan melalui analisa rasio keuangan dan laporan keuangan.
- d. Collateral / jaminan. Yaitu pelanggan memberikan jaminan atas keamanan atas kredit yang diberikan.
- e. Condition / kondisi. Berhubungan dengan dampak kecendrungan ekonomi dan politik terhadap kemampuan pelanggan untuk dapat memenuhi kewajibannya.

## 2.3 E-commerce

Menurut pendapat Rayport dan Jaworski (2010:4) e-commerce adalah pertukaran yang dimediasi oleh teknologi antara beberapa kelompok (individual atau organisasi) secara elektronik berbasis aktivitas intraorganisasional atau interorganisasional yang memfasilitasi pertukaran tersebut.

## 2.4 MySQL

MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal. Kepopulerannya disebabkan karena MySQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya. MySQL merupakan server database yang menggunakan teknik relasional untuk menghubungkan antara tabel-tabel dalam databasenya atau mendukung RMDDBM (Relational Database Management System). Kelebihan MySQL :

1. Free (gratis)
2. Dikeluarkan oleh GNU General Public Licence (GPL), sama seperti PHP. Sehingga keduanya cocok untuk digabungkan.
3. Bersifat Open Source, sehingga para user dapat mengembangkan pengetahuannya mengenai MySQL secara gratis.
4. Robust (handal)
5. Multi-user (banyak pemakai sehingga cocok untuk server multi-thread (beberapa prosedur dalam proses dikerjakan bersama) sehingga proses cepat.
6. Kecepatan koneksi yang tinggi dan keamanan yang kuat.

## 2.5 Apache

Web server (World Wide Web) adalah server internet yang melayani koneksi transfer data dalam protocol HTTP. Web server pada umumnya melayani data dalam bentuk file HTML(Hypertext Markup Language). Dari file ini kemudian dapat dikaitkan ke file HTML, lainnya, ke file

gambar, file suara, dan semua macam file yang ingin dipublikasikan di internet.

## 2.6 UML (Unified Modeling Language) Sistem

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk memvisualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. Dengan menggunakan UML dapat dibuat model untuk semua jenis aplikasi perangkat lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada perangkat keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem blue print, yang meliputi konsep bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam bahasa pemrograman yang spesifik, skema database, dan komponen-komponen yang diperlukan dalam perangkat lunak.

UML sendiri terdiri atas pengelompokan diagram-diagram sistem menurut aspek atau sudut pandang tertentu. Diagram adalah yang menggambarkan permasalahan maupun solusi dari permasalahan suatu model.

## 2.7 Rekayasa Web ( Web Engineering )

Perkembangan teknologi internet yang pesat mengakibatkan ketergantungan masyarakat pada sistem dan aplikasi yang menggunakan antarmuka web dalam menjalankan rutinitas interaksi online. Oleh karena itu para pengembang web membutuhkan suatu metoda, suatu bidang keilmuan dan proses yang dapat diduplikasi,

alat-alat pengembang web yang baik dan panduan-panduan dalam proses pengembangan web yang baik. Web engineering (rekayasa web) adalah suatu proses yang digunakan untuk menciptakan suatu sistem aplikasi berbasis web dengan menggunakan ilmu rekayasa, prinsip-prinsip manajemen dan pendekatan sistematis sehingga dapat diperoleh sistem dan aplikasi web dengan kualitas tinggi (Pressman, 2005).

### **BAB III**

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

##### **3.1 Metodologi Penelitian**

###### **3.1.1 Objek Penelitian**

Objek yang penulis teliti disini adalah CV. Sukma Jati Kabupaten Demak jalan Sunan Kalijaga 18 dalam penelitian ini perusahaan ini membuat dan memasarkan produk mebel.

###### **3.1.2 Jenis dan Sumber Data**

Untuk menyusun laporan tugas akhir ini, penulis mengadakan serangkaian pendekatan untuk memperoleh data yang dibutuhkan, kemudian data tersebut diolah sehingga menghasilkan informasi yang tersusun dalam sebuah laporan. Jenis data-data tersebut antara lain:

###### **1.Data Primer**

Data primer yaitu data yang langsung diperoleh dari sumber atau objek yang di teliti tanpa adanya perantara atau pihak kedua. Data primer yang digunakan sebagai

sumber atau objek penelitian yang dilakukan berasal dari CV. Sukma Jati Kabupaten Demak. Data yang diperlukan antara lain:

a. Data barang hasil produksi

b. Data pemasaran barang

c. Data pengguna yang melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemasaran dan penjualan barang.

###### **2.Data Sekunder**

Data yang diperoleh dari suatu sumber yang telah terdokumentasi atau sudah ada sebelumnya. Data dapat diperoleh juga dari buku-buku referensi dan literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas. Data-data yang diperlukan antara lain:

a. Bagaimana memanfaatkan e-commerce secara optimal

b. Bagaimana memanfaatkan teknologi HTML, PHP dan MySQL untuk membangun sistem e-commerce pada penjualan produk furniture.

##### **3.2 Metode Pengumpulan Data**

###### **3.2.1 Studi Pustaka**

Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan membaca buku atau literatur yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, untuk mencari teori / konsep / generalisasi yang dapat digunakan sebagai landasan teori / kerangka dalam penelitian, untuk mencari metodologi yang sesuai dan

membandingkan antara teori yang ada dengan fakta yang ada di lapangan, atau dalam hal ini yang berhubungan dengan pemasaran dan penjualan barang secara optimal.

### 3.2.2 Studi Lapangan

Metode pengumpulan data dimana datanya dikumpulkan secara langsung melalui penelitian dan pengamatan terhadap objek penelitian. Pengamatan terhadap objek penelitian yang dimaksud dengan cara sebagai berikut:

#### 1. Wawancara

Wawancara telah diakui sebagai teknik pengumpulan data atau fakta yang penting dan banyak dilakukan dalam pengembangan suatu sistem informasi. Wawancara memungkinkan analis sistem sebagai pewawancara untuk mengumpulkan data secara tatap muka langsung dengan orang yang diwawancarai.

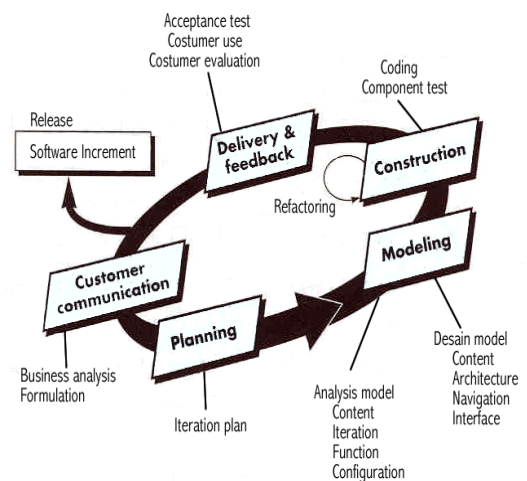
Dalam penelitian ini, karena objek penelitian yang diambil adalah CV. Sukma Jati Kabupaten Demak, maka wawancara yang dilakukan penulis adalah wawancara dengan pimpinan dan bagian pemasaran dan penjualan yang berhubungan penjualan dan pemasaran produk mebel.

#### 2. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang dilakukan.

.Penelitian ini menggunakan teknik observasi untuk mengamati secara langsung kegiatan pemasaran dan penjualan mebel, data-data atau dokumen apa saja yang dibutuhkan dalam kegiatan tersebut beserta formatnya, dan bentuk laporan-laporan yang dihasilkan dari kegiatan tersebut.

### 3.3 Metode Pengembangan Sistem Aplikasi Web



Gambar 3.2: Tahapan Web Engineering (Pressman,2012).

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Deskripsi Sistem

Perangkat lunak yang akan dibangun mempunyai dua jenis control yang berbeda yaitu halaman web untuk customer dan halaman web untuk admin. Keduanya dirancang sebagai satu kesatuan utuh dari sistem e-commerce. Sistem ini mengharuskan

seorang customer untuk menjadi seorang member dari website untuk dapat melakukan transaksi jual/beli. Namun tidak menutup kemungkinan bagi pengunjung biasa untuk melihat-lihat daftar produk yang dimiliki. Hal ini bertujuan untuk mempermudah dalam hal pengelolaan sistem e-commerce yang dibangun.

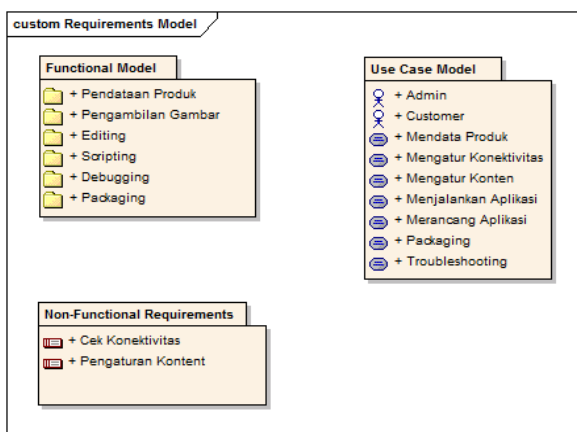
### 4.3 Pengembangan Sistem

Pada tahap ini desainer memperhatikan semua aspek suatu sistem, mengolah data-data yang ada dan memperhatikan segala kebutuhan pengguna. Metode yang dipilih adalah metode pengembangan sistem perangkat lunak berorientasi objek. Berikut ini adalah tahapannya:

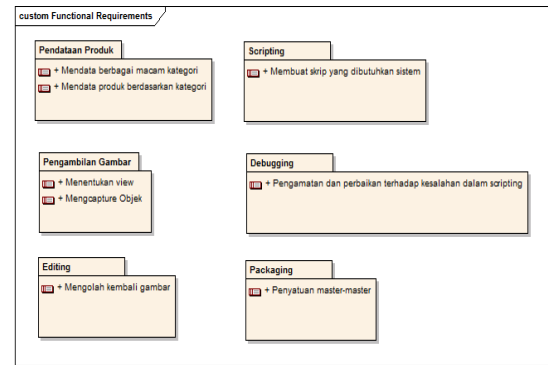
#### 4.3.1 Perancangan dan Analisa Kebutuhan Sistem

Kegiatan pada tahap perancangan perangkat lunak ini adalah kegiatan konseptual untuk menentukan persyaratan teknis, perancangan antar muka, kemasan perangkat lunak, output yang dihasilkan dan merancang bagaimana aplikasi e-commerce ini bekerja sesuai dengan kebutuhan.

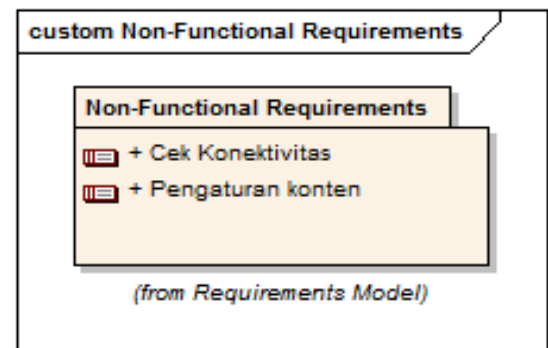
#### 4.3.2 Diagram Model Analisis Kebutuhan



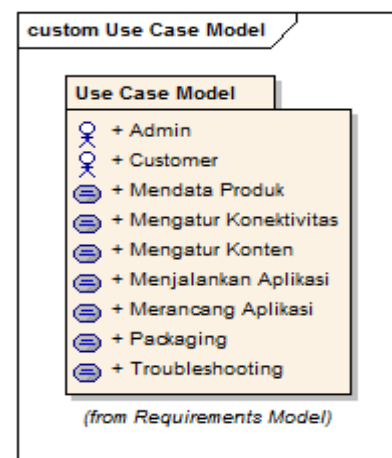
Gambar 4.1: Model Kebutuhan Sistem



Gambar 4.2: Model Kebutuhan Functional



Gambar 4.3: Model Kebutuhan Non-Functional



Gambar 4.4: Model Kebutuhan Functional

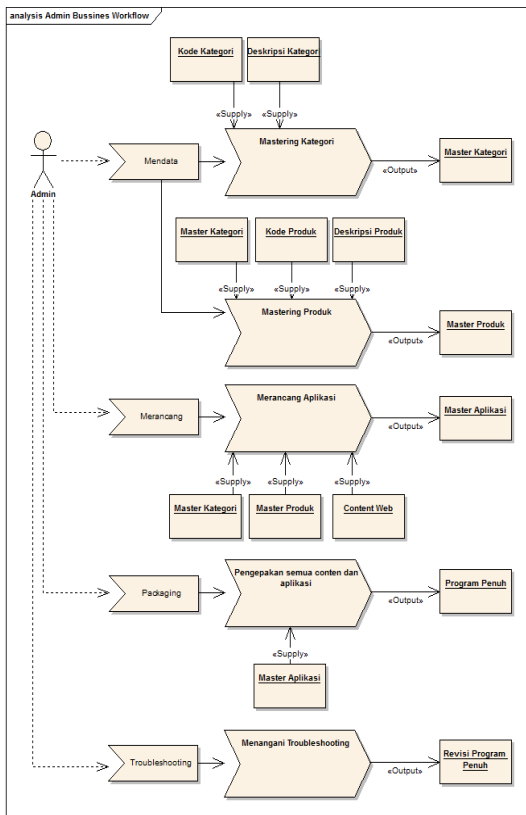
### 4.3.3 Pemodelan Sistem dengan Use Case Diagram

1. Identifikasi pelaku bisnis

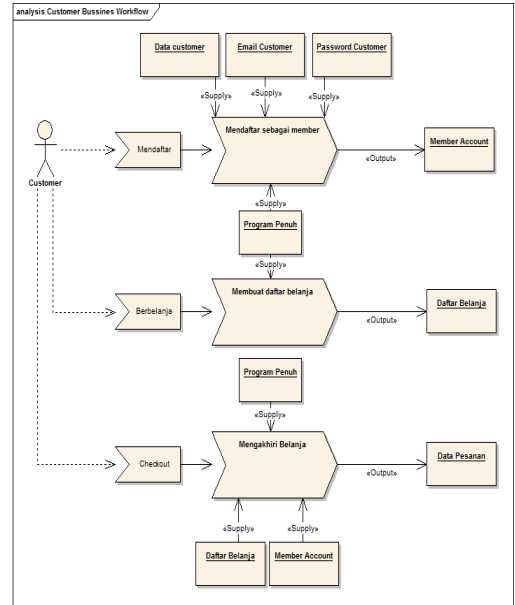
Tabel 4.1 : Identifikasi Pelaku Bisnis

Istilah	Deskripsi
Admin	Individu yang akan bertanggung jawab penuh terhadap pengaturan dan pemantauan sistem
Customer	Individu yang akan memanfaatkan sistem yang telah di bangun.

2. Model Proses Bisnis

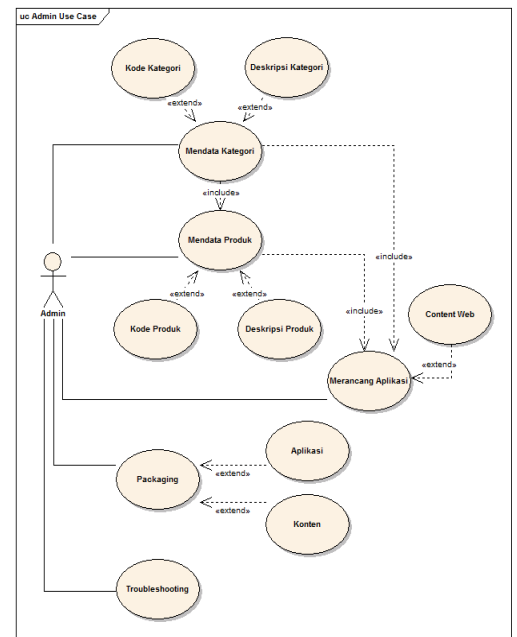


Gambar 4.5 : Proses Bisnis Admin



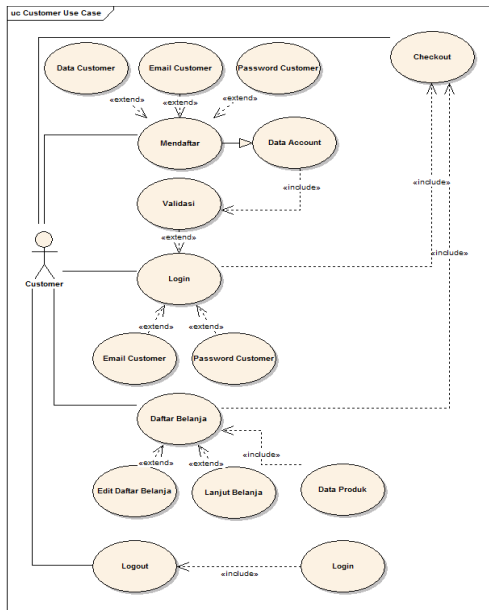
Gambar 4.6 : Proses Bisnis Customer

3. Diagram Model Use Case



Gambar 4.7: Use Case Bisnis Admin





Gambar 4.8: Use Case Proses Bisnis Customer

#### 4.4 Perancangan Kebutuhan

##### 4.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras

Adapun kebutuhan perangkat keras untuk dapat memasang aplikasi ke dalam sistem, diperlukan spesifikasi komputer sebagai berikut :

1. Processor intel Pentium 4 core2duo.
2. Memori sebesar 2 GB.
3. Ruang hardisk minimal berkisar antara 20 GB hingga 40 GB.
4. DVD Drive, keyboard, mouse dan LCD monitor.
5. Modem atau koneksi internet.

##### 4.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak

1. Sistem Operasi
2. Apache

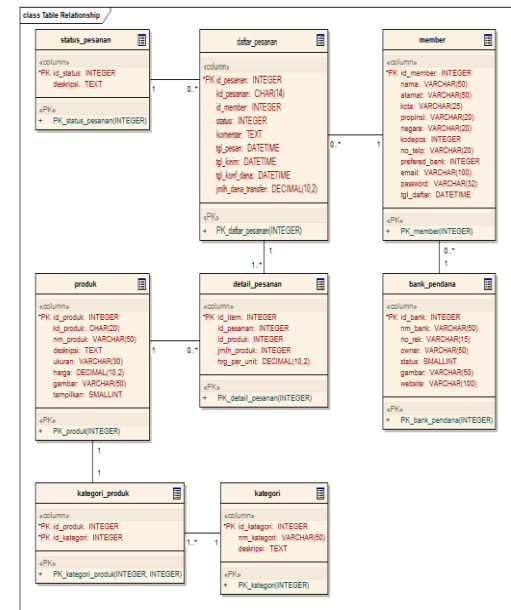
3. MySQL
4. Code Lobster
5. PHP
6. SQL Yog
7. Web Browser

##### 4.4.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia

1. Programmer adalah pihak yang merancang dan membuat aplikasi perangkat lunak.
2. Administrator adalah pihak yang diberi hak akses untuk manajemen user seperti input user baru, lihat user, edit user, dan hapus user. User adalah pihak yang berstatus sebagai pengguna aplikasi layanan ini.

#### 4.5 Perancangan Basis Data

##### 4.5.1 Relasi Tabel

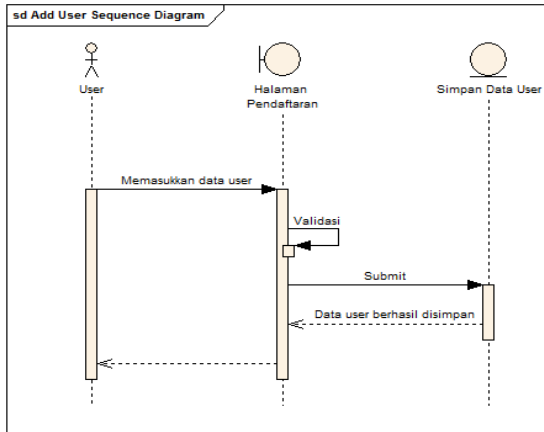


Gambar 4.9: Relasi Tabel

## 4.6 Perancangan Sistem

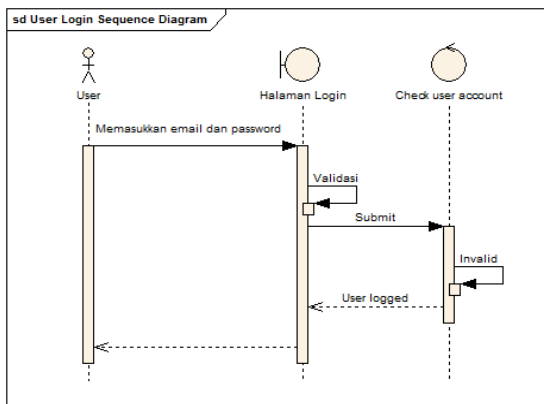
### 4.6.1 Realisasi Skenario UseCase

1. Deskripsi Use case membuat member baru



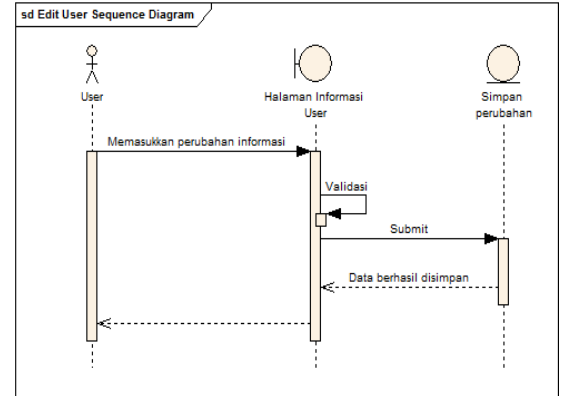
Gambar 4.10: Model aliran kendali pesan use case membuat member baru

2. Deskripsi Use Case Login



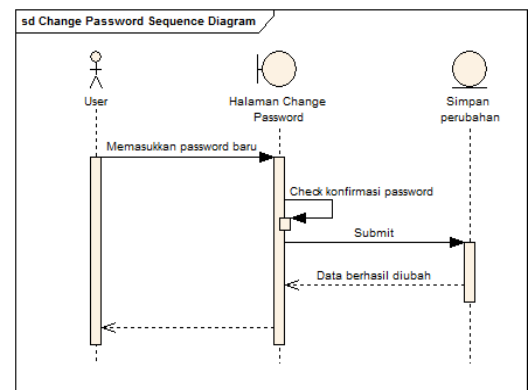
Gambar 4.11: Model aliran kendali pesan use case login

3. Deskripsi Use Case Edit User Info



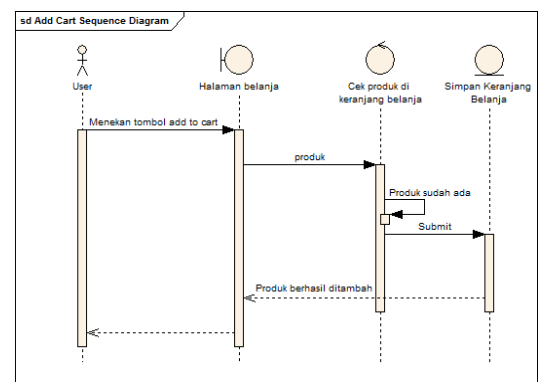
Gambar 4.12: Model aliran kendali pesan use case edit user info

4. Deskripsi UseCase Ubah Password



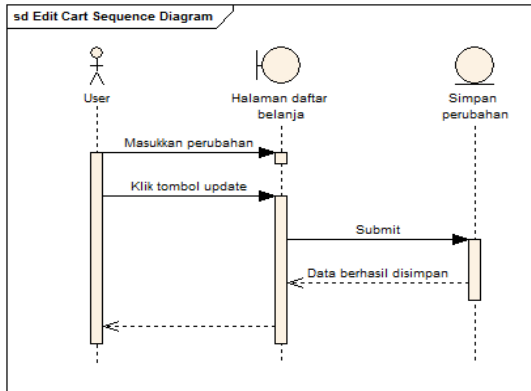
Gambar 4.13: Model aliran kendali pesan Use Case ubah password

5. Deskripsi UseCase Add to cart



Gambar 4.14: Model aliran kendali use case menambah daftar belanja

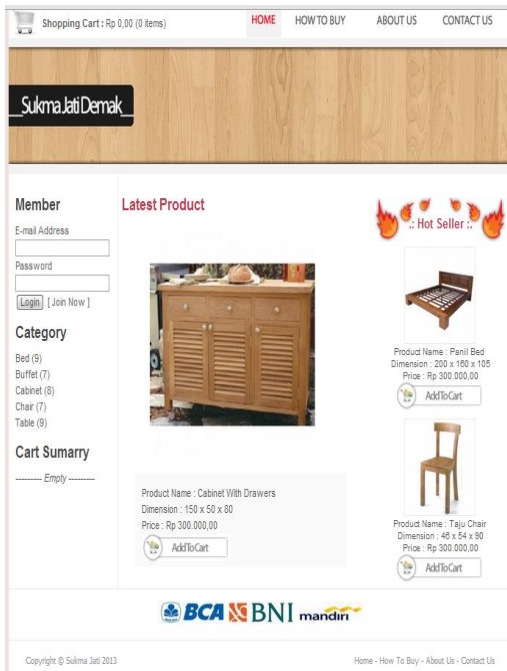
## 6. Deskripsi UseCase Edit Daftar Belanja



Gambar 4.15: Model aliran kendali usecase edit daftar belanja

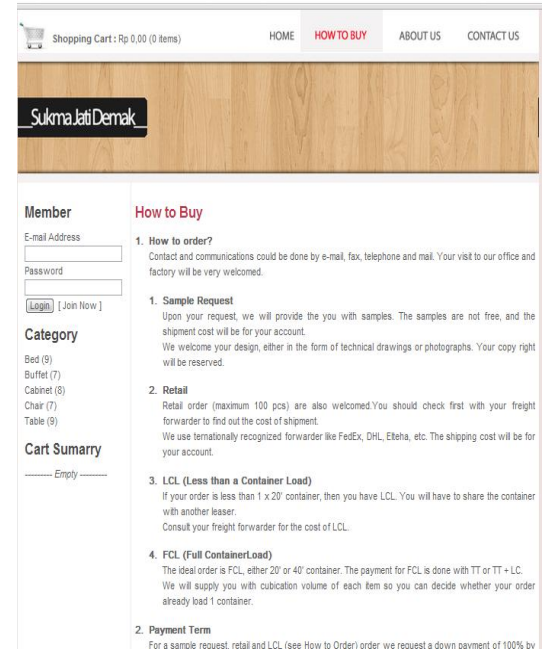
### 4.6 Implementasi Sistem

#### 4.6.1 Halaman Utama (Home Page)



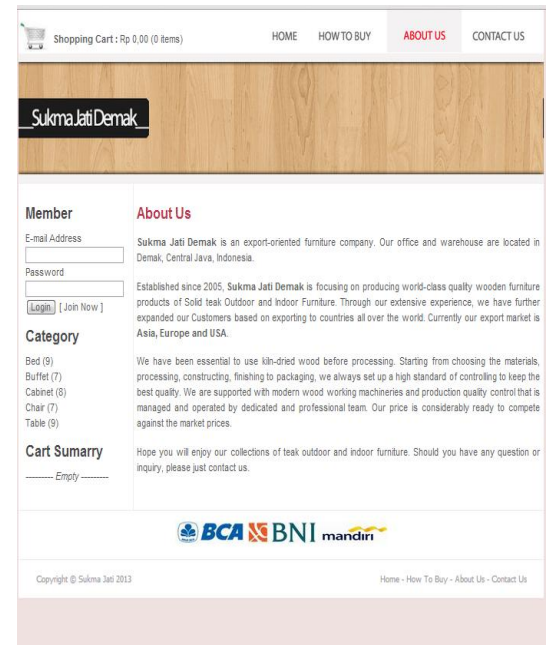
Gambar 4.23: Halaman Utama ( Home Page)

#### 4.6.2 Halaman Tata Cara Pembelian



Gambar 4.24: Halaman Tata Cara Pembelian

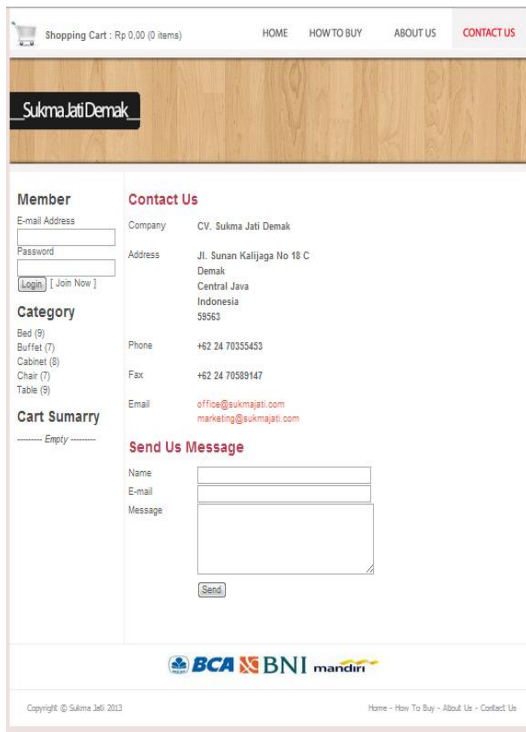
#### 4.6.3 Halaman About Us



Gambar 4.25: Halaman About Us

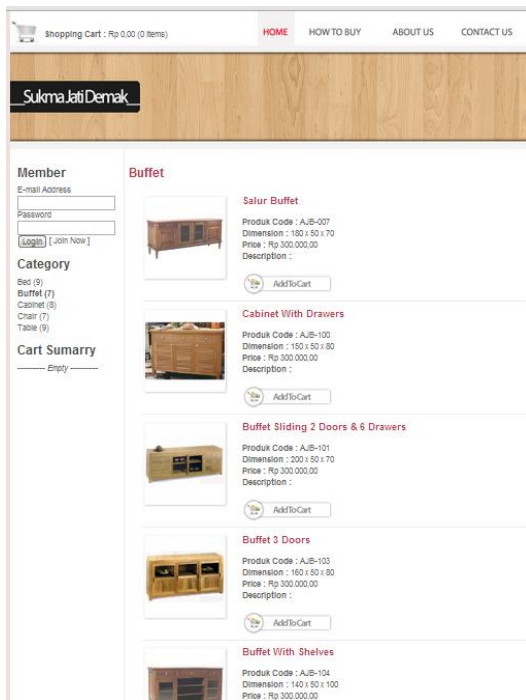
#### 4.6.4 Halaman Contact Us

#### 4.6.6 Halaman Registrasi Member Baru

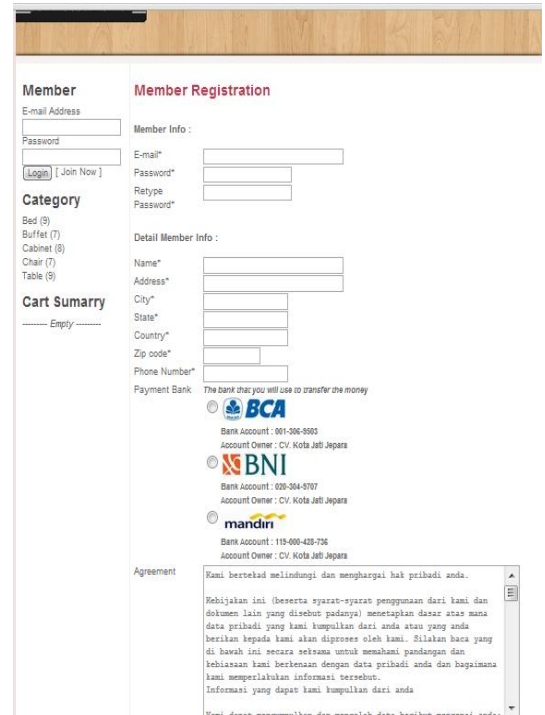


Gambar 4.26: Gambar Contact Us

#### 4.6.5 Halaman Daftar Produk

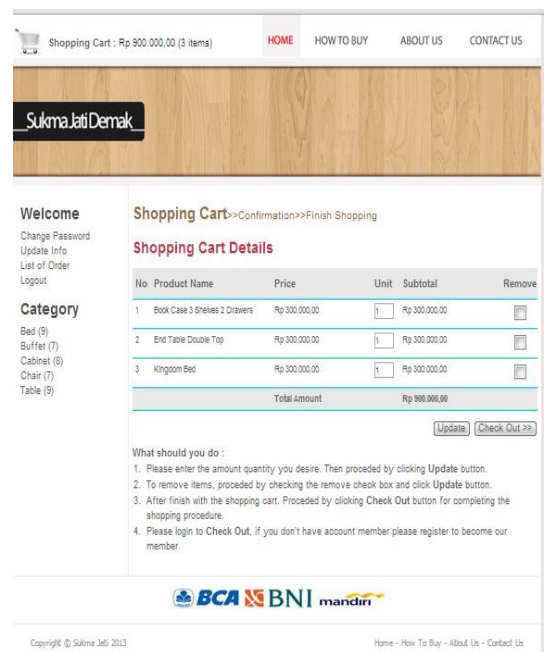


Gambar 4.27: Halaman Daftar Produk



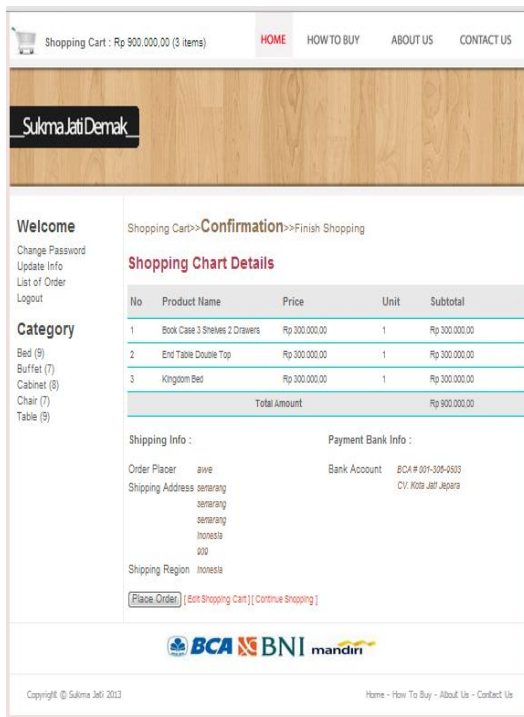
Gambar 4.28: Halaman Registrasi Member Baru

#### 4.7.7 Halaman Daftar Belanja



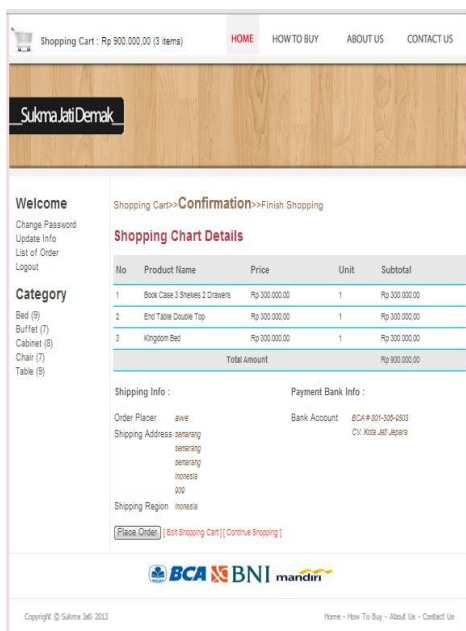
Gambar 4.29: Halaman Daftar Belanja

#### 4.6.7 Halaman Konfirmasi Belanja



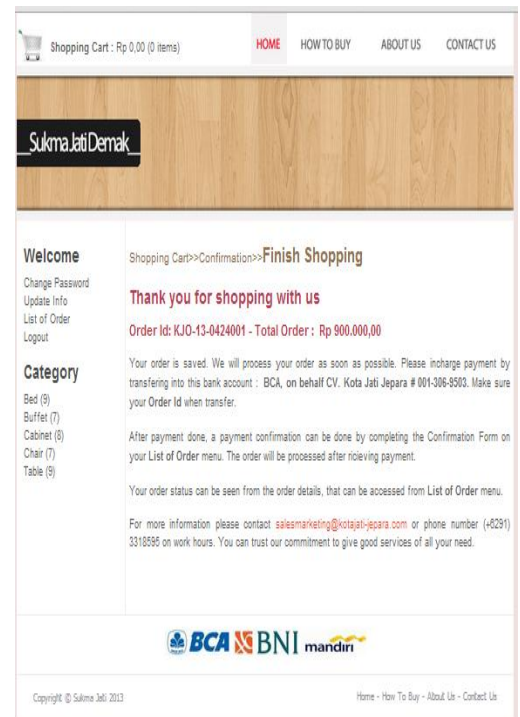
Gambar 4.30: Halaman Konfirmasi Belanja

#### 4.6.8 Halaman Konfirmasi Belanja



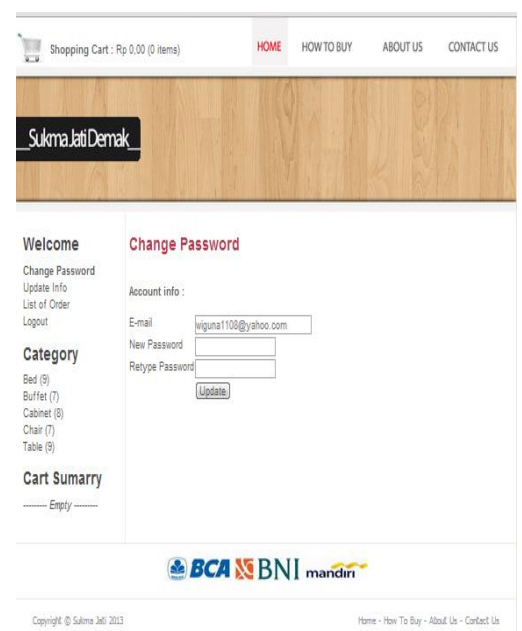
Gambar 4.31: Halaman Konfirmasi Belanja

#### 4.6.9 Halaman Finish Shopping



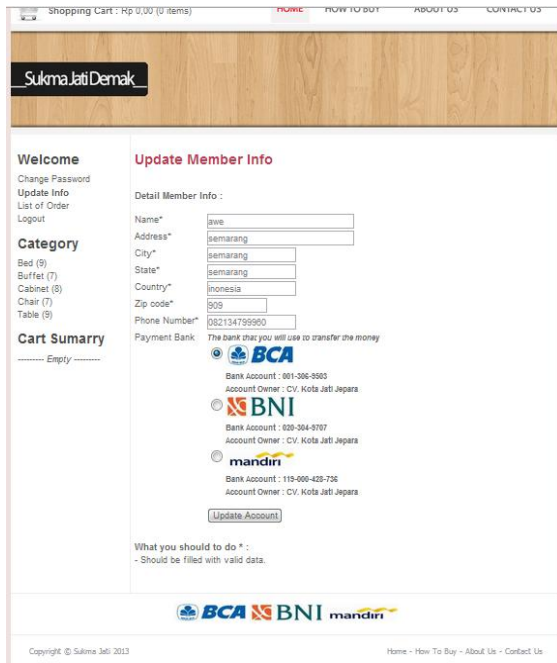
Gambar 4.32: Halaman Finish Shopping

#### 4.6.10 Halaman Ubah Password Akun Member



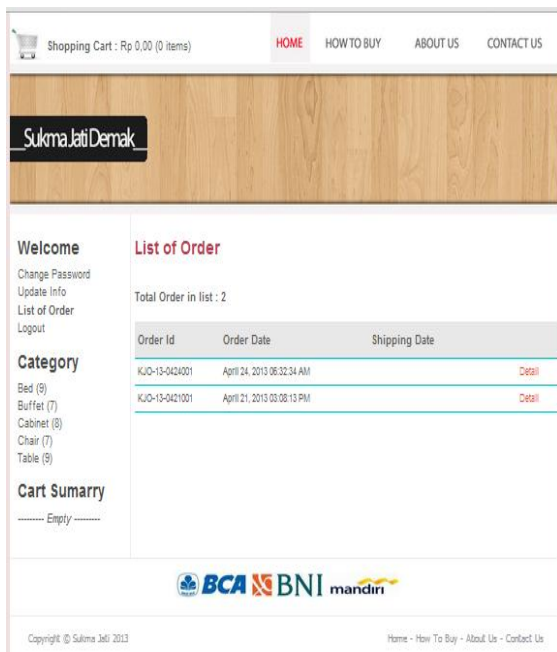
Gambar 4.33: Halaman Ubah Password

#### 4.6.11 Halaman Update Informasi Akun Member



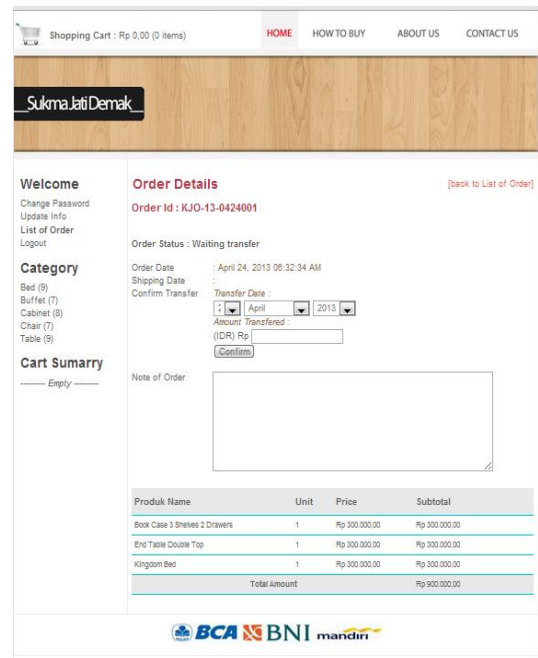
Gambar 4.33: Halaman Update Informasi Member

#### 4.6.12 Halaman Daftar Pesanan Member



Gambar 4.34: Halaman Daftar Pesanan Member

#### 4.6.13 Halaman Detail Pesanan Member



Gambar 4.35: Halaman Detail Pesanan Member

## BAB V

## PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan fakta yang didapat selama proses pembangunan hingga pengujian aplikasi e-commerce dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terciptanya sebuah media penjualan online secara elektronik yang dapat diakses dari berbagai tempat di belahan dunia terlebih khusus Indonesia, kapanpun dan dimanapun, sehingga customer / konsumen tidak perlu datang ke tempat produksi atau CV. Sukma Jati Kabupaten Demak untuk mendapatkan informasi maupun untuk melakukan transaksi jual beli secara langsung.

2. Adanya sistem membership, membuat customer / konsumen lebih mudah untuk mengetahui status dari pesanan yang telah dibuat. Serta konfirmasi pembayaran pesanan menjadi lebih cepat.
3. Dengan tereleminasinya batasan ruang dan waktu menjadikan proses transaksi jual beli lebih efektif dan cepat, serta meningkatkan jumlah customer / konsumen.
4. Menekan biaya publikasi / promosi produk dengan menggunakan media cetak (poster, billboard, baliho) dan melebarnya jangkauan pemasaran produk sesuai dengan harapan dari CV. Sukma Jati Kabupaten Demak.

## 5.2 Saran

Untuk pengembangan di masa mendatang, penulis menyarankan adanya pengembangan sistem ini. Adapun saran-saran yang akan penulis usulkan adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan sistem pembayaran yang ada, yaitu masih menggunakan sistem transfer melalui bank lokal menjadi suatu kendala tersendiri. Sehingga pada pengembangan dimasa depan, diharapkan dapat menambah sistem pembayaran yang ada dengan sistem pembayaran pihak ketiga / payment gateway (contoh: paypal, authorized).
2. Agar pengiriman lebih efisien dan mudah dalam menentukan pengiriman barang, untuk kedepannya bisa bekerjasama dengan salah satu perusahaan jasa pengiriman barang yang ada didalam maupun luar negeri. Dan menjadikannya sebagai opsi / pilihan bagi konsumen yang melakukan pemesanan.

Sehingga mampu meningkatkan hubungan kepercayaan antara produsen dan konsumen.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ballard, Phil and Michael Moncur. (2008). Sams Teach Yourself Ajax, Javascript, and PHP All in One. Sams Publishing.
- [2] Chaudhury, Abhijit and Jean-Pierre KUILBOER. (2002). E-business and e-commerce infrastructure: technologies supporting the e-business initiative. McGraw-Hill.
- [3] Darie, Cristian and Emilian Balanescu. (2008). Beginning PHP and MySQL E-Commerce : From Novice to Professional, Second Edition. Apress.
- [4] Dharwiyanti, Sri dan Wahono Romi Satria. (2003). Pengantar Unified Modeling Language (UML). IlmuKomputer.com.
- [5] Fowler, Martin. (2003). UML Distilled: A Brief Guide to the Standard Object Modeling Language, Third Edition. Massachusetts : Addison Wesley.
- [6] Elias, M. Awad. (2002). Electronic Commerce : From Vision to Fulfillment. Prentice-Hall.
- [7] Holzner, Steven. (2009). Ajax A Beginner's Guide. McGraw-Hill
- [8] Jeffrey F. rayport, Bernard J. Jaworski. (2004). Introduction to e-commerce. 2nd ed. Boston : McGraw Hill.
- [9] Jogiyanto, H.M. (2001) Analisa dan Desain Informasi. Yogyakarta : Andi Offset.
- [10] Laudon, C Kenneth, Traver, Carol Guercio. (2004). E-commerce : Business technology, Society. New Jersey : Addison Wesley.
- [11] Lupiyadi, Rambat. (2001). Manajemen Pemasaran Jasa "Teori Dan Praktik". Jakarta : Salemba Empat.
- [12] Meloni, Julie C. (2006). Sams Teach Yourself PHP, MySQL and Apache : All in One, Third Edition. Sams Publishing.
- [13] Mulyadi. (2001). Sistem Akuntansi. Edisi 3. Jakarta : Salemba Empat.

- [14] O'Brien, James. (2003). Introduction to Information System, International Edition. 11th ed. NewYork : McGraw-Hill.
- [15] Pressman, Roger. (2005). Software Engineering.
- [16] Purbo, Onno W. (2001). Mengenal E-Commerce. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- [17] Setiawan, Deris. (2002). E-Commerce Implementasi, Infrastruktur, Electronic Payment System, Security.
- [18] Turban, Efraim and R. Kelly Rainer, Richard E. Potter. (2003). Introduction to Information Technology. John Wiley & Sons Inc.