

**PERANCANGAN E – COMMERCE OLEH - OLEH KHAS MINANG
(Studi Kasus : Website Penjualan Sanjai Keluarga)**

TUGAS AKHIR

*Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Strata 1 (S1)
Pada Jurusan Teknik Elektronika Program Studi Teknik Informatika
Universitas Negeri Padang*



Oleh :

**FARIS AULIA
NIM. 1302948**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

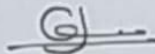
PERANCANGAN *E-COMMERCE* OLEH – OLEH KHAS MINANG
STUDI KASUS *WEBSITE* PENJUALAN SANJAI KELUARGA

Nama : Faris Aulia
NIM/TM : 1302948/2013
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, November 2018

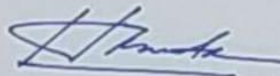
Disetujui Oleh :

Pembimbing



Drs. Efrizon, M.T
NIP. 19650409 199001 1001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
FT-UNP



Drs. Hanesman, MM
NIP. 19610111 198503 1 002

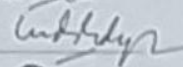
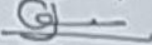
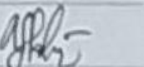
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul **Perancangan *e-commerce* oleh – oleh khas
Minang(studi kasus *website* penjualan Sanjai
Keluarga)**
Nama Faris Aulia
NIM/TM 1302948/2013
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Elektronika
Fakultas Teknik

Padang, November 2018

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Nurindah Dwiyani, S.Pd, MT	1. 
2. Sekretaris : Drs. Efrizon, MT	2. 
3. Anggota : Yeka Hendriyani, S.Kom, M.Kom	3. 

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Faris Aulia
NIM/TM : 1302948/2013
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Elektronika
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan, bahwa Tugas Akhir saya dengan judul "Perancangan *E-commerce* oleh – oleh Khas Minang Studi Kasus *Website Penjualan Sanjai Keluarga*" adalah benar merupakan hasil karya saya. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, November 2018



FARIS AULIA
NIM. 1302948

ABSTRAK

Faris Aulia : Perancangan *E-commerce* Oleh – Oleh Khas Minang Studi Kasus *Website* Penjualan Sanjai Keluarga

Perkembangan teknologi merupakan suatu hal yang tidak bisa di tolak dalam arus globalisasi, khususnya dalam bidang perdagangan. Penjualan secara konvensional tidak lagi cukup untuk mengembangkan usaha perdangan. Sanjai Keluarga merupakan salah satu usaha perdagangan oleh – oleh khas Minang. Untuk mengembangkan usaha Sanjai Keluarga membutuhkan sebuah *website* untuk mempermudah jual beli dan menjadi media promosi. Sistem *E-commerce* berbasis *Web* ini menggunakan teknik MVC (*Model View Controller*) dengan bahasa pemrograman yang digunakan bahasa pemrograman PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*) berbasis *framework Laravel5* serta *Javascript*, dengan MySQL sebagai *Database Management System (DBMS)*, dan *Sublime Text* sebagai editor. Menghasilkan rancangan Sistem *E-commerce* berbasis *Web* yang difokuskan untuk memproses data penjualan, pemesanan, dan pengiriman barang. Dengan adanya komputer sebagai alat pengolah data, maka semua bidang dalam suatu perusahaan ataupun instansi dapat terkomputerisasikan, dalam hal ini bidang-bidang yang dianggap penting dan utama karena hal ini dapat mendukung keberhasilan suatu perusahaan dalam mencapai tujuannya dengan membuat sistem basis data yang akan digunakan. Dalam sistem *e-commerce* yang terkomputerisasi dengan baik antara sistem basis data, *user interface*, dan *user* itu sendiri dengan penambahan untuk memberikan solusi optimal yang telah terkomputerisasi, kecepatan dan ketepatan pengolahan data, dan mengurangi tingkat kesalahan pada waktu proses jual beli barang di Sanjai Keluarga berlangsung.

Kata Kunci : *E-commerce* Oleh – Oleh Khas Minang Studi Kasus *Website* Penjualan Sanjai Keluarga, *Laravel Framework*

KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, serta dengan izin-Nya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan tugas akhir dengan judul “**Perancangan E-commerce Oleh – Oleh Khas Minang Studi Kasus Website Penjualan Sanjai Keluarga**”. Shalawat beserta salam semoga disampaikan Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan kita sebagai khalifah dan muslim intelektual yang berbudi pekerti mulia.

Penulisan laporan ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Penulis menyadari banyaknya kekeliruan yang terjadi sehingga tidak sedikit bantuan dan bimbingan yang didapatkan dari berbagai pihak dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Efrizon, M.T selaku Penasehat Akademik dan Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dalam perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan Tugas Akhir ini.
2. Ibuk Nurindah Dwiyani, S.Pd, M.T dan Ibuk Yeka Hendriyani, S.Kom, M.Kom selaku dosen penguji yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Drs. Hanesman, MM selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
5. Staff pengajar, Teknisi dan Pegawai Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.

6. Ucapan terima kasih yang tiada tara untuk kedua orang tua penulis. Untuk Papa Drs. Bukhari dan Mama Trinaningsih yang telah menjadi orang tua terhebat sejagad raya, yang selalu memberikan dukungan motivasi, nasehat, cinta, perhatian dan kasih sayang serta doa yang takkan bisa penulis balas.
7. Teman-teman Pendidikan Teknik Informatika 2013 yang telah membantu dan memberikan motivasi selama mengerjakan Tugas Akhir ini.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan dan penulisan Tugas Akhir ini penulis menyadari masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang nantinya dapat menyempurnakan Tugas Akhir ini. Akhir kata, dengan niat yang tulus penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis, semoga Allah SWT memberikan balasan setimpal.

Padang, November 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Tugas Akhir	5
F. Manfaat Tugas Akhir	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. <i>E-commerce</i>	7
B. Jenis – Jenis <i>E-commerce</i>	8
1. <i>Business to Business (B2B)</i>	8
2. <i>Business to Consumer (B2C)</i>	9
3. <i>Consumer to Consumer (C2C)</i>	9
4. <i>Consumer to Business (C2B)</i>	10
C. Perangkat Pemodelan Sistem	10
1. <i>Statement of Purpose</i>	11
2. <i>Event List</i>	11
3. <i>Context Diagram</i>	11
4. <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	11
5. <i>Data Dictionary</i>	12
6. <i>Process Specifications</i>	12
7. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	12
8. Relasi	13
9. <i>Dependensi dan Kunci</i>	13
10. <i>Normalisasi</i>	13

11. <i>State Transition Diagram</i>	14
12. <i>Block Chart Diagram</i>	14
13. <i>System Procedure Diagram</i>	14
D. Desain Sistem	14
1. Desain Pengembangan Model Sistem	15
2. Desain <i>Output</i>	16
3. Desain <i>Input</i>	17
4. Desain <i>Database</i>	18
E. Basis Data dan DBMS	18
F. <i>User Interface</i>	19
1. Pengertian <i>User Interface</i>	15
2. Macam – Macam <i>User Interface</i>	20
3. Bahasa <i>User Interface</i>	21
G. Tipe – Tipe <i>User / Pengguna</i>	21
1. Programmer Aplikasi	22
2. <i>Casual User</i>	22
3. <i>Native User</i>	22
4. <i>Specialized User</i>	22
H. Perangkat Pengembangan	22
1. Bahasa Perograman PHP	22
2. <i>Framework</i> Laravel	23
3. MySQL	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	27
A. Analisis Sistem	27
1. Analisis <i>User</i>	27
a. Pemilik Usaha	27
b. <i>Admin</i>	27
c. Pelanggan	28
d. Distributor	28
2. Analisis Dokumen	28
a. Dokumen <i>Input</i>	28
b. Dokumen <i>Output</i>	28
3. Analisis Proses	29
4. Analisis Prosedur	29
5. Analisis Kebutuhan	30

B. Perancangan Sistem	31
1. <i>Flow Map</i>	31
2. <i>Context Diagram</i>	35
3. <i>Use Case Diagram</i>	36
4. <i>Sequence Diagram</i>	38
5. <i>Activity Diagram</i>	40
C. Perancangan Basisdata	44
1. Struktur Tabel.....	47
2. Entity Relationship Diagram	47
D. Perancangan <i>User Interface</i>	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	60
A. Hasil Rancangan Tampilan	60
B. Pembahasan	94
BAB V PENUTUP	99
A. Kesimpulan	99
B. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	101

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Karakteristik GUI	20
2. Struktur Tabel Admin	44
3. Struktur Tabel Pemilik	44
4. Struktur Tabel Pembeli	45
5. Struktur Tabel Distributor	45
6. Struktur Tabel Pemesanan	45
7. Struktur Tabel Pembayaran.....	46
8. Struktur Tabel Pesan Stok	46
9. Struktur Tabel Barang	46

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. <i>Flow Map</i> Proses Pemesanan Manual	31
2. <i>Flow Map</i> Proses Order Barang Manual.....	32
3. <i>Flow Map E-commerce</i> Yang Akan Di Rancang.....	33
4. <i>Flow Map</i> Sistem Order Yang Akan Di Rancang.....	34
5. Rancangan <i>Context</i> Diagram	36
6. Rancangan Diagram <i>Use Case</i>	38
7. <i>Sequence</i> Diagram Admin	38
8. <i>Sequence</i> Diagram Menu Pemesanan	39
9. <i>Class</i> Diagram	40
10. <i>Activity diagram</i> login	41
11. <i>Activity diagram</i> menu	41
12. <i>Activity diagram</i> CRUD	43
13. <i>ERD E-commerce</i>	47
14. Desain <i>interface</i> login	48
15. Desain <i>interface</i> menu utama	49
16. Desain info	50
17. Desain <i>interface</i> keranjang belanja	50
18. Desain <i>interface</i> konfirmasi pesanan	51
19. Desain <i>interface</i> form data pemesanan	52
20. Desain <i>interface</i> metode pembayaran	52
21. Desain <i>interface</i> konfirmasi pembayaran	53
22. Desain <i>interface</i> status pesanan	54
23. Desain <i>interface</i> halaman login admin	54
24. Desain <i>interface</i> laporan penjualan	55
25. Desain <i>interface</i> stok barang	56
26. Desain <i>interface</i> daftar distributor	56
27. Desain <i>interface</i> status restok	57
28. Desain <i>interface</i> login distributor	58
29. Desain <i>interface</i> halaman distributor	59
30. Halaman <i>home</i>	60
31. Pembagian tampilan menu <i>user</i>	62
32. Tampilan <i>slider header</i>	64
33. Tampilan menu kategori dan jenis kemasan	65
34. Halaman detail produk	66
35. Halaman keranjang belanja	68
36. Halaman <i>login</i> dan registrasi	70
37. Halaman <i>checkout</i>	71

38. Halaman pembayaran	73
39. Halaman status order	75
40. Halaman <i>login</i> admin	76
41. Halaman kategori produk	78
42. Halaman tambah kategori produk	79
43. Halaman jenis produk	80
44. Halaman tambah jenis produk	82
45. Halaman tambah produk	84
46. Halaman lihat produk.....	85
47. Halaman order stok status	86
48. Halaman tambah <i>slider</i>	48
49. Halaman daftar <i>slider</i>	49
50. Halaman <i>manage order</i>	90
51. Halaman <i>login</i> suplier	91
52. Halaman order suplier stok	93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

E-Commerce adalah sebuah sistem jual beli yang bersifat *on-line*, dimana seorang pembeli tidak perlu selalu datang ke suatu toko untuk membeli suatu barang. Saat ini *e-commerce* merupakan satu alternatif pilihan untuk sebuah usaha yang khususnya bergerak di bidang wiraswasta sebagai media informasi yang memudahkan adanya interaksi antara penjual dan pembeli tanpa dibatasi ruang dan waktu. Dengan didukung oleh perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan mudah didapat, perkembangan *e-commerce* pun semakin bertambah dan semakin banyak diminati.

Sanjai Keluarga merupakan sebuah usaha yang bergerak di bidang produksi dan perdagangan makanan khas minang diantaranya kerupuk sanjai, karak kaliang, sanjai balado, dan juga menjual *souvenir* oleh-oleh yang telah berdiri dari tahun 1997. Selama ini kegiatan pemasaran dari produk dari Sanjai Keluarga ini masih dilakukan secara konvensional. Pada sistem yang berjalan di Sanjai Keluarga, kegiatan pemasaran dan promosi produk masih menggunakan *banner* dan media sosial. Hal ini tidak menjadi masalah apabila tidak terjadi perubahan data mengenai produk yang ditawarkan, tetapi apabila terjadi perubahan data, maka Sanjai Keluarga harus mempromosikan kembali. Sehingga akan menyebabkan pengeluaran lebih untuk kegiatan tersebut. Dengan berkembangnya usaha ini pemesanan tidak

hanya datang dari dalam kota saja. Pemilik Sanjai Keluarga ingin memudahkan bila ada calon pembeli yang berasal dari luar kota.

Proses promosi yang masih konvensional menjadi masalah tersendiri bagi calon konsumen yang akan membeli produk dari Sanjai Keluarga, sehingga bila calon konsumen tidak dapat menemukan lokasi Sanjai Keluarga, maka akan mengurungkan niatnya untuk membeli produk dari Sanjai Keluarga tersebut. Secara tidak langsung hal ini menjadi kerugian tersendiri bagi Sanjai Keluarga karena kehilangan calon pembelinya. Pelanggan harus datang ke tempat penjualan untuk mengetahui ada tidaknya ketersediaan barang. Tentu cara seperti ini menjadi kurang efisien karena dibutuhkan waktu yang lama dan tambahan biaya untuk seorang calon konsumen mengetahui info suatu produk.

Untuk alternatif penjualan keluar kota toko ini menerima pemesanan melalui telepon, *chat Whatsapp, Line, Facebook Messenger* dan *Instagram* dari pelanggan, lalu pesanan tersebut di catat pada sebuah *form* pesanan. Pesanan yang telah tercatat akan di konfirmasi kembali kepada pelanggan untuk menjelaskan tentang harga di tambah dengan biaya kirim dan nomor rekening toko dan memastikan alamat pelanggan, setelah pelanggan melakukan transfer biaya ke pada toko, pelanggan melakukan konfirmasi pembayaran kepada toko dengan mengirimkan bukti transfer nya setelah itu toko akan mengirimkan barang kepada pelanggan dan karyawan membuat laporan penjualan.

Untuk Distribusi barang dari distributor dan produsen makanan ke toko juga di lakukan secara manual, dimana karyawan toko harus melihat stok barang terlebih dahulu di toko, dan melaporkan kepada pemilik usaha, lalu pemilik usaha menelpon distributor atau produsen makanan tersebut untuk memesan stok barang yang kurang di toko. Setelah barang di antarkan distributor / produsen ke toko barang di cek terlebih dahulu agar sesuai dengan pesanan, dan pemilik toko melakukan pembayaran setelah itu karyawan membuat laporan penambahan stok barang berdasarkan nota atau kwitansi pemesanan untuk diserahkan kepada pemilik usaha.

Didasarkan pada permasalahan yang dihadapi oleh Sanjai Keluarga yang salah satunya adalah masalah mengenai sebuah sistem yang bisa melayani pelanggan yang ingin membeli kerupuk sanjai khususnya pelanggan luar kota dimana metode penjualannya masih manual. Selain itu juga di temui masalah mengenai distribusi barang dari distributor yang belum terstruktur dengan baik, seringkali nota penjualan hilang sehingga membuat pembukuannya yang masih manual menjadi tidak lengkap.

Berdasarkan dari permasalahan yang telah ditemukan *e-commerce* yang akan di rancang sebagai solusi bagi permasalahan di Sanjai Keluarga. Perancangan ini menggunakan *framework Laravel* sehingga penulisan *coding* lebih terorganisir karena menggunakan teknik MVC (*Model View Controller*). Dalam mempermudah penulisan *coding* sebagai editornya penulis menggunakan *Sublime Text 3*. Sebagai manajemen *database* untuk menampung data, penulis menggunakan *MySQL*.

Bertitik tolak dari hal-hal diatas, penulis mengangkat tema pembuatan tugas akhir berupa *web based system application* yang penulis beri judul “***E-Commerce* oleh-oleh khas Minang di Sanjai Keluarga**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu:

1. Sanjai Keluarga belum mempunyai sarana pemasaran yang lebih baik, karena masih menggunakan cara konvensional dengan memakai *banner* dan pemberitaan dari mulut ke mulut.
2. Sanjai Keluarga mengalami kesulitan dalam mengelola data dan layanan serta proses transaksi dan distribusi yang masih dilakukan secara konvensional.
3. Diperlukan adanya sistem pemasaran dan penjualan secara *on-line* yang terstruktur dan menarik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas batas ruang lingkup pembahasan meliputi:

1. *E-commerce* Sanjai Keluarga ini berisikan informasi usaha, data barang, data karyawan, data distributor, data pemesanan, data transaksi serta promosi produk dari Sanjai Keluarga.
2. Sistem dibangun menggunakan teknologi *framework Laravel 5*, Teknik yang digunakan dalam pemanfaatan *framework Laravel* yaitu teknik MVC (*Model View Controller*).

3. Metode yang digunakan dalam perancangan sistem adalah metode UML (Unified Modelling Language), Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*), MySQL sebagai *Database Management Sistem (DBMS)*, *Javascript*, *AJAX*, *XAMPP* dan *Sublime Text 3 editor*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, maka masalah yang akan dikaji dalam tugas akhir ini dapat dirumuskan, yaitu Bagaimana merancang aplikasi *e-commerce* oleh – oleh khas Minang di Sanjai Keluarga menggunakan bahasa PHP dan *MySQL* dengan bantuan *framework Laravel* ?

E. Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari tugas akhir ini adalah :

1. Merancang *e-commerce* Sanjai Keluarga yang berisikan informasi usaha, data barang, data karyawan, data distributor, data pemesanan, data transaksi serta promosi produk dari Sanjai Keluarga.
2. Merancang *e-commerce* menggunakan teknologi *framework Laravel 5*, Teknik yang digunakan dalam pemanfaatan *framework Laravel* yaitu teknik MVC (*Model View Controller*).
3. Merancang *e-commerce* dengan metode UML (Unified Modelling Language), Menggunakan bahasa pemrograman PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*), MySQL sebagai *Database Management Sistem (DBMS)*, *Javascript*, *AJAX*, *XAMPP* dan *Sublime Text 3 editor*.

F. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dan kegunaan dari tugas akhir ini adalah :

1. Bagi penulis sebagai sarana untuk mengembangkan ilmu yang didapat selama perkuliahan terutama dalam pembuatan *web based application* dan mencocokkannya sesuai permintaan publik.
2. Diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengusaha Sanjai Keluarga sehingga lebih efisien dalam mempromosikan dan menginformasikan tempat penjualan oleh – oleh khas Minang.
3. Bagi pengguna atau pemakai aplikasi ini diharapkan dapat memberikan informasi pemesanan dan penjualan kerupuk sanjai sehingga dapat membantu mempermudah pemesanan dan pembelian kerupuk sanjai di Sanjai Keluarga.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan *e-commerce* Sanjai Keluarga berbasis web dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. *E-commerce* Sanjai Keluarga berbasis web dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *Framework Laravel* dan menggunakan teknik MVC (*Model View Controller*).
2. Dengan adanya *e-commerce* Sanjai Keluarga, pengelolaan pemesanan produk lebih terorganisir dengan baik.
3. *E-commerce* Sanjai Keluarga dapat memberikan kemudahan bagi pengguna yang akan melakukan pembelian produk tanpa harus datang langsung ke toko.
4. Dengan *e-commerce* Sanjai Keluarga dapat memberikan informasi mengenai Sanjai Keluarga yang menjadi media promosi *online*.

B. Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan setelah merancang *e-commerce* Sanjai Keluarga berbasis web adalah sebagai berikut:

1. Dalam pengembangan aplikasi berikutnya diharapkan *e-commerce* ini tidak hanya untuk Sanjai Keluarga akan tetapi dikembangkan menjadi *e-commerce* untuk beberapa toko lainnya.
2. Pihak Sanjai Keluarga dapat memanfaatkan *e-commerce* ini sebagai media promosi *online*.

3. Dengan adanya *e-commerce* Sanjai Keluarga diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan proses jual beli tanpa harus datang ke toko.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir. 2001, *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Abdul Kadir. 2014. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi.
- Aji Supriyanto. 2005. *Pengantar teknologi Informasi*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Andri Kristanto. 2004. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta : Gava Media.
- Anonim, Laravel Documentaion, <http://laravel.com/docs>, diakses tanggal 17 Desember 2017.
- Awan Pribadi Basuki. 2016. *Konsep & Implementasi Pemrograman Laravel 5*. Yogyakarta : Lokomedia.
- Hartono, Jogyanto. 1999. *Analisis Dan Disain Sistem Informasi: pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis*.
- Husni Iskandar Pohan. 1997. *Pengantar Perancangan Sistem*. Jakarta : Erlangga.
- Onisimus Amtu. 2011. *Manajemen Pendidikan Di Era Otonomi Daerah (Konsep, Strategi, dan Implementasi)*. Bandung :Alfabeta.
- Pearson, McLeod. 2008. *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: Salemba.
- Sommerville, Ian. 2011. *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*. Jakarta: Erlangga.
- Tata Sutabri. 2014. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta:Andi.
- Thomson, Shelly Chasman. 2008. *Discovering Computers*. Jakarta: Salemba.
- Wong, Jony. 2010. *Internet Marketing for Beginners*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Yudi Priyadi. 2014. *Kolaborasi SQL & ERD dalam Implementasi Database*. Yogyakarta : Penerbit ANDI.
- Yakub. 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.