

RANCANG BANGUN KANTIN DAN PENGADUAN PELAYANAN PADA KANTIN AL-KHAIR SMP N 2 Kec. KOTA BANGUN

Sapran Hanafi¹⁾, Nursobah²⁾, Yunita³⁾

^{1,2,3}STMIK Widya Cipta Dharma

^{1,2,3}Jl. M Yamin No.25, Samarinda, 75123

E-mail : Sapranhanafi@gmail.com¹⁾, Nursb@yahoo.com²⁾, yunibas80@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Rancang Bangun kasir dan pengaduan pelayanan pada kantin Al-Khair SMP N 2 Kec. Kota Bangun ini bertujuan untuk membuat suatu aplikasi untuk memudahkan penjual dalam melakukan transaksi dan memudahkan pendataan yang didalamnya terdapat proses transaksi antara pembeli dan penjual, dan laporan yang bisa mempermudah pendataan. Dan memudahkan siswa dalam menyampaikan keluhannya terhadap pelayanan yang telah diberikan kantin.

Hasil penelitian ini adalah dengan adanya rancang bangun ini maka bisa dibuat aplikasi untuk petugas kantin akan lebih efisien dalam melakukan transaksi dan lebih efisien dalam melakukan pendataan makanan dan minuman yang telah dijual. Dan bagi kepala kantin juga bisa mendapatkan laporan makanan dan minuman yang telah terjual dengan lebih akurat. Dan bagi petugas kantin dan kepala kantin bisa mengetahui keluhan para siswa terhadap pelayanan kantin.

Kata Kunci: Rancang Bangun, Kasir dan Pengaduan Pelayanan, Kecamatan Kota Bangun

1. PENDAHULUAN

Dalam upaya pengembangan sumber daya manusia, pendidikan adalah usaha untuk diarahkan agar dapat mengembangkan potensi generasi muda di jaman teknologi yang berkembang sangat cepat. Teknologi informasi sangat berperan dalam memperbaiki kualitas dari suatu sekolah.penggunaannya tidak hanya sebagai proses otomatisasi terhadap akses informasi tapi juga menciptakan akuransi, kecepatan sebuah sistem. Sehingga proses organisasi akan semakin mudah.

SMP N 2 Kec. Kota Bangun merupakan suatu instansi pemerintah yang menyelenggarakan program pendidikan umum. Guna menunjang sumber daya manusia yang berkualitas saat ini. Pengolahan informasi di kantin Al-Khair SMP N 2 Kota Bangun saat ini masih menggunakan sistem manual,karena banyaknya informasi pada kantin Al-Khoir yang harus diolah disetiap transaksi pembelian, karena itu para petugas kantin mengalami kesulitan dalam mengolah informasi pembelian di kantin Al-khoir.

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan maka penulis membuat suatu sistem yang komputerisasi sehingga petugas kantin Al-Khair bisa lebih mudah dalam meangani informasi-informasi dari transaksi jual beli yaitu "Rancang Bangun Kantin dan Pengaduan Pelayanan Pada Kantin Al-Khair SMP N 2 Kec. Kota Bangun."

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Mengingat banyaknya permasalahan yang ada di Kantin Al-Khair, maka dalam pembuatan sistem penjualan makanan dan minuman dimana kebutuhan laporan ini disesuaikan dengan kebijakan yang diterapkan oleh pihak yang berwenang, hal ini

dimaksudkan agar tidak terjadi penyimpangan dari pokok permasalahan yang ada. Agar dalam penyusunan laporan ini terarah maka pengembangan sistem yang akan dibahas dalam laporan ini terbatas pada analisis dan perancangan sistem penjualan yang meliputi :

- 1.Input data yang diperlukan pada transaksi Penjualan adalah data kode menu, data nama, data jumlah, data harga, dan data keluhan
- 2.Proses yang dilakukan pada aplikasi ini adalah proses transaksi penjualan dan proses pengaduan pelayanan
- 3.Output yang dihasilkan adalah rancangan kasir dan pengaduan pelayanan .
- 4.Laporan yang diberikan hanya sampai ke kepala kantin
5. Program ini menggunakan bahasa pemrograman php dan html.
- 6 .Sistem Operasi yang digunakan Windows 7
7. Software yang digunakan untuk merancang aplikasi ini adalah dengan menggunakan Adobe Dreamweaver dan menggunakan Database MySQL.

3. BAHAN DAN METODE

3.1 Penjualan

Menurut Budiman (2012), sales atau penjualan adalah salah satu bidang operasional yang paling krusial karena hidup mati perusahaan tergantung dari produktivitas depar temen penjualanya. Peran departemen penjualan yang cukup penting saat ini mulai semakin disadari, baik oleh perusahaan tradisional maupun modern.

3.2 Makanan

Menurut Trisnasari (2008), makanan adalah bahan, biasanya berasal dari hewan atau tumbuhan, dimakan oleh makhluk hidup untuk memberikan tenaga

dan nutrisi. makanan yang dibutuhkan manusia biasanya dihasilkan melalui bertani atau berkebun yang meliputi sumber hewan dan tumbuhan. beberapa orang menolak untuk memakan makanan dari hewan, seperti daging, telur, dan lain-lain. mereka yang tidak suka memakan daging dan sejenisnya disebut vegetarian, yaitu orang yang hanya memakan sayuran sebagai makanan pokok.

3.3 Kantin

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dimaksud kantin adalah ruang tempat menjual minuman dan makanan (di sekolah, di kantor, di asrama) misalnya, makan siang di sekolah. Jadi dapat disimpulkan bahwa kantin adalah suatu tempat yang menjual minuman dan makanan atau melakukan transaksi

3.4 Pengaduan

Menurut Tarigan et al. (2014:494), pengaduan didefinisikan sebagai laporan kepada pihak yang berwenang mengenai tindakan atau perilaku seorang profesional, badan hukum swasta atau lembaga negara yang melanggar peraturan perundang-undangan yang berlaku serta hak atau kepentingan individu atau masyarakat, agar pihak yang berwenang tersebut dapat mengambil tindakan sesuai kewenangannya untuk mencegah atau mengembalikan kerugian yang diderita individu atau masyarakat tersebut, dan/atau membuat profesional, pejabat publik, badan hukum swasta atau lembaga negara tersebut menerima konsekuensi atas tindakan yang telah dilakukan

3.4 Perencanaan Sistem

Menurut Yakub (2012), perencanaan sistem (system planning) bertujuan untuk mengidentifikasi sistem informasi yang akan dikembangkan, sasaran-sasaran yang ingin dicapai, jangka waktu pelaksanaan, pertimbangan dana yang tersedia dan siapa yang melaksanakan.

3.4.1 Flow Of Document (FOD)

Menurut Jogiyanto (2008), Flow Of Document (FOD) adalah alat pembuatan model yang memungkinkan profesional sistem yang menggambarkan sistem sebagai satu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu dengan yang lainnya dengan alur data baik secara manual baik secara komputerisasi. Bagian alir ini disebut juga bagi analir formulir yang menunjukkan prosedur dari sistem secara logika yang utama dan arus laporan FOD identik dengan perancangan sistem, maksudnya hampir semua pengembangan sistem memanfaatkan FOD sebagai salah satu alat perancangan sistem untuk menggambarkan sistem lama pada tahapan alisis atau menggambarkan yang baru pada tahap perancangan.

3.4.2 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Jogiyanto (2008), definisidari Data Flow Diagram (DFD) dalam buku yang berjudul Analysis

dan Desain Informasi definisinya adalah : “diagram alir data merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil”.

3.4.3 Hierarchy Plus Input-Proses-Output (HIPO)

Hartono (2008), *Hierarchy Plus Input-Proses-Output* (HIPO) digunakan sebagai alat pengembangan sistem dan teknik dokumentasi sistem. Ada beberapa sasaran dalam *Hierarchy Plus Input-Proses-Output* (HIPO), antarlain :

1. Untuk menyediakan suatu struktur guna memahami fungsi-fungsi dari sistem.
2. Untuk lebih menekankan fungsi-fungsi yang harus diselesaikan oleh program, bukannya menunjukkan statemen-statement program yang digunakan untuk melaksanakan fungsi tersebut.
3. Untuk menyediakan penjelasan yang jelas dari *Input* yang harus digunakan dan *output* yang harus dihasilkan oleh masing-masing fungsi pada tiap-tiap tingkatan dari diagram-diagram HIPO.

3.5 Aplikasi

Menurut Madcom (2008), Aplikasi Merupakan program yang berjalan pada system operasi, dan dibuat untuk membantu pengguna mengerjakan suatu untuk meningkatkan produktivitasnya. Sedangkan menurut Dhanta (2009), Aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan software yang diciptakan pada system operasi untuk membantu kebutuhan masyarakat dalam mengerjakan tugas-tugas tertentu sehingga dapat meningkatkan produktivitas suatu pekerjaan tertentu.

3.6 Basis Data

Basis data terdiri dari dua kata, yaitu Basis dan Data. Basis dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat berkumpul. Sedangkan Data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia, barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagainya yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau kombinasinya.

Simarmata (2010), Basis Data adalah kumpulan data yang berisi informasi yang sesuai untuk sebuah perusahaan.

Menurut Pandia (2010), database adalah tempat data-data disimpan. Data-data yang di simpan di database bisa berupa data apa saja, seperti data penjualan (databasetoko), data pribadi dan nilai siswa (database sekolah), data-data nasabah dan transaksi-transaksi (database bank) dan sebagainya. Database dapat berukuran kecil yang hanya menyimpan data-data sederhana dalam jumlah sedikit sampai berukuran sangat besar yang menyimpan data-data kompleks dalam jumlah yang besar.

3.6.1 MySQL

Menurut Kadir (2008), MySQL (baca: mai-se-kyu-el) merupakan software yang tergolong sebagai DBMS (Database Management System) yang bersifat Open Source. Open Source menyatakan bahwa software ini dilengkapi dengan source code (kode yang dipakai untuk membuat MySQL), selain tentu saja bentuk executable-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi, dan bisa diperoleh dengan cara men-download (mengunduh) di internet secara gratis.

Menurut M. Ichwan (2011), MySQL adalah Relational Database Management System (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis di bawah lisensi GPL (General Public License). Dimana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat closed source atau komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basis data sejak lama, yaitu SQL (Structured Query Language).

3.7 PHP

Menurut Kristanto (2010), PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah web dan bisa digunakan pada HTML. PHP merupakan singkatan dari "PHP: Hypertext Preprocessor", dan merupakan bahasa yang disertakan dalam dokumen HTML sekaligus bekerja di sisi server (server-side HTML-embedded scripting). Artinya sintaks dan perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di server tetapi disertakan pada halaman HTML biasa, sehingga script-nyatak tampak di sisi client.

3.8 HTML

Menurut Shalahuddin (2010), Hypertext Markup Language (HTML) merupakan suatu format data yang digunakan untuk membuat dokumen hypertext. Dokumen HTML harus disimpan dengan ekstensi .htm atau .html. HTML memiliki tag-tag yang telah didefinisikan untuk membuat halaman web. Penulisan tag-tag HTML dapat menggunakan huruf besar atau huruf kecil, karena HTML tidak case sensitive.

3.9 XAMPP

Menurut Wicaksono (2008), XAMPP adalah sebuah software yang berfungsi untuk menjalankan website berbasis PHP dan menggunakan pengolahan data MySQL di komputer local. XAMPP berperan sebagai server web pada komputer anda. XAMPP juga disebut CPanel server virtual, yang dapat membantu anda melakukan preview sehingga dapat memodifikasi website tanpa harus online atau terakses dengan internet

3.10 Adobe Dreamweaver CS3

Menurut MADCOMS (2008), Adobe Dreamweaver CS3 merupakan salah satu software untuk mendesain

halaman web yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luarbiasa untuk mendesain halaman web, menjadikan software ini paling banyak dipakai, karena keberadaannya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam membangun situs web.

3.11 Jenis-jenis WEB

Menurut Arief (2011), ditinjau dari aspek content atau isi, web dapat dibagi menjadi 2 jenis, yaitu: web statis dan web dinamis. Selain dari sisi content atau isi, web statis dan web dinamis dapat dilihat dari aspek teknologi yang digunakan untuk membuat jebis web tersebut. Adapun jenis-jenis web:

1. Web statis adalah web yang isinya atau content tidak berubah-ubah. Maksudnya adalah isi dari dokumen web tersebut tidak dapat diubah secara cepat dan mudah. Ini karena teknologi yang digunakan untuk membuat dokumen web ini tidak memungkinkan dilakukan perubahan isi atau data. Teknologi yang digunakan untuk web statis adalah jenis client side scripting seperti HTML, Cascading Style Sheet (CSS). Perubahan isi atau data halaman web statis hanya dapat dilakukan dengan cara mengubah langsung isinya pada file mentah web tersebut.
2. Web dinamis adalah jenis web yang content atau isinya dapat berubah-ubah setiap saat. Web yang banyak menampilkan animasi flash belum tentu termasuk web dinamis karena dinamis atau berubah-ubah isinya tidak sama dengan animasi. Untuk melakukan perubahan data, user cukup mengubahnya langsung secara online di internet melalui halaman control panel atau administrasi yang biasanya telah disediakan untuk user administrator sepanjang user tersebut memiliki hak akses yang sesuai.

3.12 Kriteria WEB yang baik

Menurut Suyanto (2009), kriteria-kriteria website dapat dikatakan sebagai website yang baik sebagai berikut:

1. Usability

Usability adalah sebagai suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs web sampai pengguna dapat mengoperasikannya dengan mudah dan cepat. Situs web harus memenuhi lima syarat untuk mencapai tingkat usability yang ideal, yaitu:

 - 1) Mudah untuk dipelajari Letakkan isi yang paling penting pada bagian atas halaman agar pengunjung dapat menemukannya dengan cepat.
 - 2) Efisien dalam penggunaan Jangan menggunakan link yang terlalu banyak.
 - 3) Mudah untuk diingat Situs jangan terlalu banyak melakukan perubahan yang mencolok, khususnya pada navigasi.
 - 4) Tingkat kesalahan rendah Hindari link yang tidak berfungsi (broken link) atau halaman masih dalam proses pembuatan (under construction).

5)Kepuasan pengguna Sebuah website seharusnya enak untuk digunakan Sistem Navigasi (Struktur)

Navigasi membantu pengunjung untuk menemukan jalan yang mudah ketika menjelajahi situs web. Navigasi dapat ditampilkan dalam berbagai media, yaitu teks, image, atau pun animasi. Ada pun syarat navigasi yang baik yaitu:

- 1)Mudah dipelajari.
- 2)Tetap Konsisten.
- 3)Memungkinkan feedback.
- 4)Muncul dalam konteks.
- 5)Menawarkan alternatif lain.
- 6)Memerlukan perhitungan waktu dan tindakan.
- 7)Menyediakan pesan visual yang jelas.
- 8)Menggunakan label yang jelas dan mudah dipahami.
- 9)Mendukung tujuan dan perilaku user.

3. Graphic Design (Desain Visual)

Kepuasan visual seorang user secara subyektif melibatkan bagaimana desainer visual situs web tersebut membawa mata user menikmati dan menjelajahi situs web dengan melalui layout, warna, bentuk, dan tipografi. Grafik membuat halaman menjadi indah tetapi bisa juga memperlambat akses dengan semakin besarnya ukuran file. Desain yang baik setidaknya memiliki komposisi warna yang baik dan konsisten, layout grafik yang konsisten, teks yang mudah dibaca, penggunaan grafik yang memperkuat isi teks, dan secara keseluruhan membentuk suatu pola yang harmonis.

4. Contents

Konten yang baik akan menarik, relevan, dan pantas untuk target audiens situs web tersebut. Gaya penulisan dan bahasa yang dipergunakan harus sesuai dengan web dan target audien. Hindari kesalah dalam penulisan, termasuk tata bahasa dan tanda baca di tiap halaman, header, dan judulnya. Konten harus relevan dengan tujuan situs. Jika ada konten yang berbentuk multimedia, usahakan berhubungan dengan isi situs web.

5. Compatibility

Situs web harus kompatibel dengan berbagai perangkat tampilannya (browser), harus memberikan alternatif bagi browser yang tidak dapat melihat situsnya.

6. Loading Time

Sebuah situs web yang tampil lebih cepat kemungkinan besar akan kembali dikunjungi, apalagi bila dengan konten dan tampilan yang menarik.

7. Functionality

Seberapa baik sebuah situs web bekerja dari aspek teknologinya, ini bisa melibatkan programmer dengan script-nya, misalnya HTML (DHTML), PHP, ASP, ColdFusion, CGI, SSI, dan lain-lain.

8. Accessibility

Halaman web harus bisa dipakai oleh setiap orang, baik anak-anak, orang tua, dan orang muda, termasuk orang cacat. Ada berbagai hambatan yang ditemui dari sisi pengguna untuk bisa menikmati halaman web itu. Untuk hambatan fisik, bagaimana memaksimalkan

penggunaan konten ketika satu atau lebih indera dimatikan atau dikurangi kerjanya, terutama untuk user dengan kekurangan indra penglihatan. Selain itu ada juga hambatan infrastruktur, seperti akses internet yang lambat, spesifikasi komputer, penggunaan browser, dan lain-lain yang dapat mempengaruhi akses seseorang.

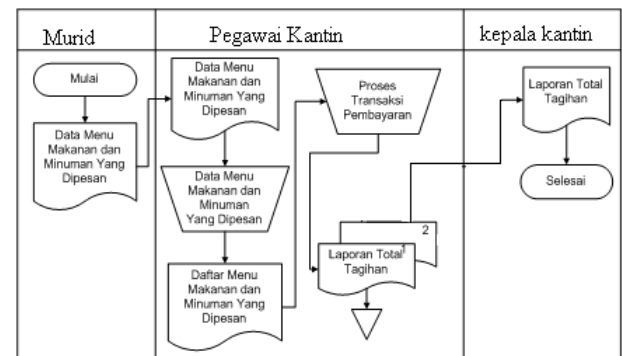
9. Interactivity

Interaktivitas adalah apa yang melibatkan pengguna situs web sebagai user experience dengan situs web itu sendiri. Dasar dari interaktivitas adalah hyperlinks (link) dan mekanisme feed back. Gunakan hyperlink untuk membawa pengunjung ke sumber berita, topik lebih lanjut, topik terkait, atau lainnya.

4. RANCANGAN SISTEM/APLIKASI

4.1 Flow Of Document (FOD) yang berjalan

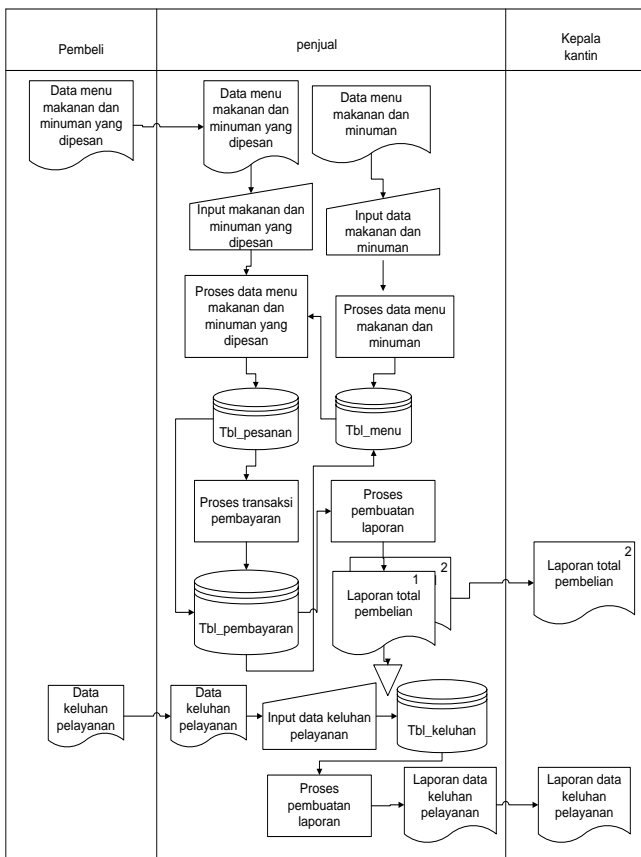
Flow Of Document yang berjalan pada SMP N 2 Kec. Kota Bangun diawali oleh entitas pembeli atau siswa memberikan data menu makanan dan minuman yang dipesan kepada penjual dan penjual atau petugas kantin dan dari data itu pegawai kantin akan memproses data yang sudah diinput dan membuat laporan total tagihan. Setelah itu pegawai kantin akan memberikan laporan itu kepada kepala kantin. Dan pada sistem yang berjalan tidak terdapat sistem pengaduan pelayanan



Gambar 1. FOD yang berjalan

4.2 FOD yang diusulkan

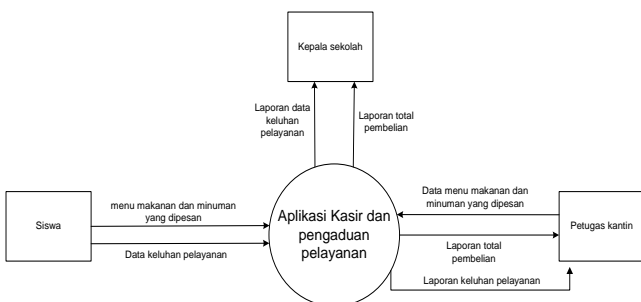
Flow Of Document yang diusulkan pada SMP N 2 Kecamatan Kota Bangun diawali saat pembeli atau siswa memberikan data menu makanan dan minuman yang dipesan kepada penjual atau pegawai kantin dan pegawai kantin akan menginput data tersebut dan akan menyimpannya ke tabel pesanan. Setelah itu terjadi proses pembayaran dan di simpan di tabel pembayaran. Petugas kantin input data menu makanan dan minuman ke tabel menu. Tabel menu akan diakses oleh tabel pembayaran. Setelah itu pegawai kantin akan membuat laporan berdasarkan dari tabel pembayaran tersebut. Dan pegawai kantin akan memberikan laporan tersebut kepada kepala kantin. Pembeli memberikan data keluhan kepada penjual dan akan tersimpan di tabel keluhan setelah itu dibuat laporan keluhan dan laporan akan diberikan kepada kepala kantin



Gambar 2. FOD yang diusulkan

4.2 Context Diagram (CD)

Rancang Bangun Kantin dan pengaduan pelayanan pada SMP N 2 Kecamatan Kota Bangun terdiri dari tiga entitas yaitu Pembeli, Pegawai Kantin dan kepala sekolah. Pembeli akan memberikan menu makanan dan minuman yang dipesan kepada Aplikasi penjualan makanan dan minuman. Pegawai kantin akan menerima data menu yang akan dipesan dan akan memberikan laporan total pembelian ke Aplikasi Makanan dan Minuman. Siswa akan memberikan data keluhan ke aplikasi kasir dan pengaduan pelayanan dan petugas akan menerima laporan keluhan pelayanan dan kepala sekolah akan mendapatkan laporan keluhan pelayanan.

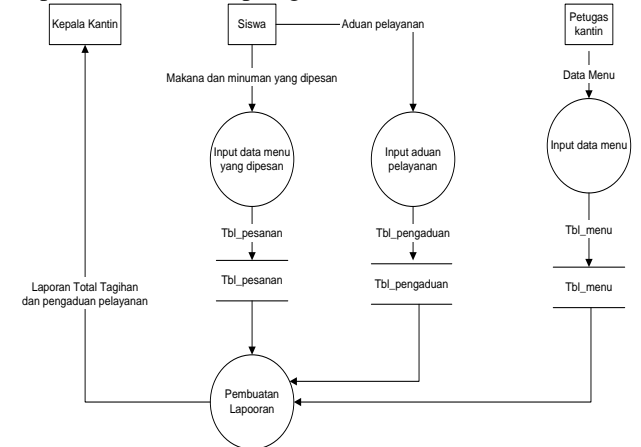


Gambar 3. Context Diagram

4.4 Data Flow Diagram Level 0

Data Flow Diagram (DFD) Level 0 diawali dari siswa input data menu yang dipesan dan akan disimpan

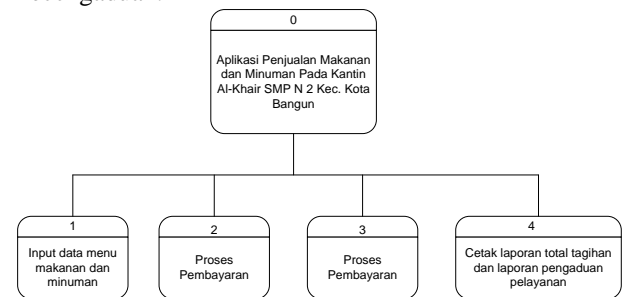
ke Tbl_pesanan, siswa input data aduan pelayanan dan disimpan di Tbl_pengaduan. Pegawai kantin akan menginput data menu dan akan disimpan di tbl_menu dan menerima. Setelah itu akan dibuat laporan berdasarkan Tbl_menu, Tbl_pesanan, Tbl_pengaduan akan dibuat laporan. Dan laporan akan diserahkan ke kepala kantin dan ke petugas kantin.



Gambar 4. DFD Level 0

4.5 Hierarchy plus Input-Process-Output (HIPO)

1. Proses data menu makanan dan minuman yang dipesan dimana dalam proses ini dilakukan input data menu makanan dan minuman yang dipesan.
2. Proses data Proses Pembayaran
3. Proses Pengaduan
4. Proses cetak laporan total tagihan dan Laporan Pccngaduan.



Gambar 5. Hierarchy plus Input-Process-Output (HIPO)

5. KESIMPULAN

Dari uraian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Dengan adanya Penelitian ini diharapkan pegawai kantin dapat memproses pengelolaan data transaksi dengan lebih mudah.

Sistem ini menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengolah data trankaksi serta pembuatan laporannya.

Dengan penelitian ini diharapkan siswa dapat menyampaikan keluhannya kepada pelayanan di kantin dengan tepat.

6. SARAN

Adapun saran-saran yang dapat diberikan pada penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

Aplikasi ini bisa ditambahkan dengan jaringan atau online

Aplikasi ini bisa ditambahkan fitur pengaduan pelayanan. Saat ditambahkan jaringan atau online.

Aplikasi ini bisa ditambahkan struk pembelian

7. DAFTAR PUSTAKA

- BudimanDedy, Langi Susi Sifra, 2012. *BanggaJadi Orang Sales Indonesia*, Jakarta :GramediaPusakaUtama.
- Dhanta, R. 2009. *KamusIstilahKomputer, Grafis, dan Internet*, Surabaya: Indah.
- Ichwan M, 2011, *Pemrograman Basis Data Delphi 7 & MySQL*.Bandung :Informatika Bandung.
- Jogiyanto,Hartono2008.*AnalisisdanDesainSistemInformasi*.Yogyakarta: GrahaIlmu.

- Kadir Abdul, 2008, *Belajar Database Menggunakan MySQL*. Yogyakarta :Andi Offset.
- KristantoAndi,2010,*KupasTuntas PHP & MySQL*.Klaten :Cable Book.
- Madcom, 2008.*Adobe Dreamweaver CS3 untukPemula*, Yogyakarta :Andi Offset.
- Pandia,Henry, 2006. *MicrosoftAccess*. Jakarta: Erlangga.
- Pusat Bahasa Depdiknas, 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (EdisiKeempat)*.Jakarta BalaiPustaka.
- Shalahuddin M dan AS Rosa, 2010.*Java di Web*. Bandung :Informatika Bandung.
- Simarmata, 2010. *BasisData*.Yogyakarta :PenerbitErlangga.
- TrisnasariAndarini, 2008. *MakananSehat*, Tangerang :PancaAnugerahSakti.
- Wicaksono Yogi danSmitDevComunity, 2008, *MembangunBisnis Online dengan Mambo*.Jakarta :Elex Media Komputindo.
- Yakub. 2012. *PengantarSistemInformasi*. Yogyakarta :GrahaIlmu.