

INFORMASI INTERAKTIF

JURNAL INFORMATIKA DAN TEKNOLOGI INFORMASI

PROGRAM STUDI INFORMATIKA – FAKULTAS TEKNIK -UNIVERSITAS JANABADRA

MELINDUNGI SISTEM LOGIN PADA SITUS WEB DARI SERANGAN SQL INJECTION

Zajuli T Bisri, Chaerur Rozikin

GAME BURUNG RANGKONG TERBANG SEBAGAI PENGENALAN SATWA LIAR BURUNG YANG DILINDUNGI DI INDONESIA

Hari Agung Budi Santoso, Hanif Al Fatta, M. Suyanto

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERAMALAN PENJUALAN MEUBEL MENGGUNAKAN METODE MOVING AVERAGE (STUDI KASUS TOKO MEUBEL SUMBER REJEKI)

Syahrul Mubarak Abdullah, Widya Novianti

ANALISIS PERBANDINGAN ALGORITMA SVM DAN KNN UNTUK KLASIFIKASI ANIME BERGENRE DRAMA

Vika Vitaloka Pramansah, Dadang Iskandar Mulyana, Titi Silfia

PERANCANGAN APLIKASI WEB UNTUK UPLOAD SLIP PEMBAYARAN PRAKTEK PADA LABORATORIUM KOMPUTER UNIVERSITAS ISLAM MAKASSAR

Sukirman, Nur Alamsyah, Kamal

IMPLEMENTASI METODE AGILE UNTUK PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI AKADEMIK

Fatsyahrina Fitriastuti, Taofik Krisdiyanto

PEMANFAATAN MACROMEDIA FLASH 8.0 SEBAGAI SARANA BELAJAR DALAM PENGENALAN NABI DAN RASUL

Agustin Setiyorini, Eri Haryanto

PRA-RANCANGAN SISTEM PENGELOLAAN ARSIP SURAT BERBASIS WEBSITE (KASUS: KAPANEWON MLATI, SLEMAN, YOGYAKARTA)

Jeffry Andhika Putra, Sri Rahayu

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI RUMAH MAKAN KABAYAN KOTA BENGKULU BERBASIS WEB

Yetman Erwadi, Sri Handayani, Ahmad Muchsin

IMPLEMENTASI MICROSOFT POWER BI UNTUK DASHBOARD VISUALISASI DATA AKADEMIK MAHASISWA FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS JANABADRA

Jemmy Edwin Bororing, Amrullah Pasadi



DEWAN EDITORIAL

- Penerbit** : Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Janabadra
- Ketua Penyunting**
(Editor in Chief) : Fatsyahrina Fitriastuti, S.Si., M.T. (Universitas Janabadra)
- Penyunting (Editor)** : 1. Yumarlin MZ, S.Kom., M.Pd., M.Kom. (Universitas Janabadra)
2. Ryan Ari Setyawan, S.Kom., M.Eng. (Universitas Janabadra)
3. Jemmy Edwin B, S.Kom., M.Eng. (Universitas Janabadra)
- Alamat Redaksi** : Program Studi Informatika Fakultas Teknik
Universitas Janabadra
Jl. Tentara Rakyat Mataram No. 55-57
Yogyakarta 55231
Telp./Fax : (0274) 543676
E-mail: informasi.interaktif@janabadra.ac.id
Website : <http://e-journal.janabadra.ac.id/>
- Frekuensi Terbit** : 3 kali setahun

JURNAL INFORMASI INTERAKTIF merupakan media komunikasi hasil penelitian, studi kasus, dan ulasan ilmiah bagi ilmuwan dan praktisi dibidang Informatika. Diterbitkan oleh Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Janabadra di Yogyakarta, tiga kali setahun pada bulan Januari, Mei dan September.

DAFTAR ISI

	<i>halaman</i>
Melindungi Sistem Login Pada Situs Web Dari Serangan <i>SQL Injection</i> Zajuli T Bisri, Chaerur Rozikin	79 - 86
Game Burung Rangkong Terbang Sebagai Pengenalan Satwa Liar Burung Yang Dilindungi Di Indonesia Hari Agung Budi Santoso, Hanif Al Fatta, M. Suyanto	87 - 95
Perancangan Sistem Informasi Peramalan Penjualan Meubel Menggunakan Metode <i>Moving Average</i> (Studi Kasus Toko Meubel Sumber Rejeki) Syahrul Mubarak Abdullah, Widya Novianti	96 - 100
Analisis Perbandingan Algoritma Svm Dan KNN Untuk Klasifikasi Anime Bergenre Drama Vika Vitaloka Pramansah, Dadang Iskandar Mulyana, Titi Silfia	101 - 107
Perancangan Aplikasi Web Untuk Upload Slip Pembayaran Praktek Pada Laboratorium Komputer Universitas Islam Makassar Sukirman, Nur Alamsyah, Kamal	108 - 118
Implementasi Metode Agile Untuk Perancangan Sistem Informasi Administrasi Akademik Fatsyahrina Fitriastuti, Taofik Krisdiyanto	119 - 127
Pemanfaatan Macromedia Flash 8.0 sebagai Sarana Belajar dalam Pengenalan Nabi dan Rasul Agustin Setiyorini, Eri Haryanto	128 - 134
PRA-RANCANGAN SISTEM PENGELOLAAN ARSIP SURAT BERBASIS WEBSITE (KASUS: KAPANEWON MLATI, SLEMAN, YOGYAKARTA) Jeffry Andhika Putra, Sri Rahayu	135 - 142
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI RUMAH MAKAN KABAYAN KOTA BENGKULU BERBASIS WEB Yetman Erwadi, Sri Handayani, Ahmad Muchsin	143 - 148
IMPLEMENTASI MICROSOFT POWER BI UNTUK DASHBOARD VISUALISASI DATA AKADEMIK MAHASISWA FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS JANABADRA Jemmy Edwin Bororing, Amrullah Pasadi	149 - 155

PENGANTAR REDAKSI

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa atas terbitnya JURNAL INFORMASI INTERAKTIF Volume 7, Nomor 2, Edisi Mei 2022. Pada edisi kali ini memuat 10 (sepuluh) tulisan hasil penelitian dalam bidang informatika.

Harapan kami semoga naskah yang tersaji dalam JURNAL INFORMASI INTERAKTIF edisi Mei tahun 2022 dapat menambah pengetahuan dan wawasan di bidangnya masing-masing dan bagi penulis, jurnal ini diharapkan menjadi salah satu wadah untuk berbagi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan kepada seluruh akademisi maupun masyarakat pada umumnya.

Redaksi

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI RUMAH MAKAN KABAYAN KOTA BENGKULU BERBASIS WEB

Yetman Erwadi¹, Sri Handayani², Ahmad Muchsin³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Bengkulu
Jl. Bali Kota Bengkulu 38119 Kota Bengkulu

Email : ¹yetman@umb.ac.id, ²yani@umb.ac.id, ³amuchsin1406@gmail.com

ABSTRACT

A restaurant is a place of business whose scope of activity is to provide food and beverage services to the public at its place of business. One of the restaurants that became the object of research in this final project is the Kabayan restaurant which provides a variety of food menus. In this restaurant service is still conventional in that the service for ordering food still uses paper media to record the order so that it allows errors due to negligence of the waiter, as well as the lack of notification for customers about food availability and information on the status of the food menu. This causes the food menu process to be less effective. Therefore a food menu application was built that can minimize the problems that occur in the process of selecting food and provide the information needed by customers and owners so that it can improve service. This application was built using the waterfall system development method and UML modeling, with the PHP programming language and database creation using MySQL. In implementing this application, customers can make food menus that have been provided by the restaurant owner.

Keywords: Restaurant, Menu, Food, PHP, MySQL

1. PENDAHULUAN

Makanan merupakan elemen yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena dibutuhkan sebagai sumber energi dalam menjalankan aktivitasnya. Umumnya orang akan memasak sendiri makanan yang akan ia makan. Namun seiring dengan meningkatnya kesibukan, dan perkembangan gaya hidup yang ingin serba instan menjadikan masyarakat mulai mencari alternatif dalam memenuhi kebutuhannya akan makanan.

Semakin banyak masyarakat Indonesia yang memiliki kebiasaan makan di restoran. Tercatat sepanjang tahun 2013, kunjungan orang Indonesia ke restoran mencapai 380 juta kali dan menghabiskan total 1,5 miliar dollar AS atau sekitar Rp 17 triliun. Selain itu, Sutriyanto (2014) dalam artikelnya menyebutkan bahwa pertumbuhan restoran kelas menengah dan atas meningkat hingga 250% dalam lima tahun terakhir. Hal tersebut menjadi landasan bagi para pelaku usaha untuk membuka berbagai usaha[1]. Salah satunya adalah usaha kuliner restoran dengan beragam varian makanan mulai dari makanan tradisional

khlas Indonesia hingga aneka makanan dari mancanegara..

Salah satu rumah makan yang menjadi objek penelitian adalah Rumah Makan Kabayan yang merupakan salah satu rumah makan yang terletak di Bengkulu. Rumah makan Kabayan ini menyediakan berbagai makanan yang berbumbu sangat lezat. Sajian masakan sangat lengkap dan beragam serta harganya pun terjangkau. Rumah Makan Kabayan ini beralamat di Jalan raya Pintu Batu Kota Bengkulu.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Sistem informasi yang dibuat dalam penelitian ini mengacu pada beberapa karya ilmiah diantaranya : Sistem informasi pengolahan transaksi yaitu sistem informasi yang menyediakan informasi dari beberapa proses yang meliputi penjualan, pengadaan barang, dan pelaporan. Metode yang digunakan adalah metode observasi, metode wawancara, dan metode studi literature.

Software pendukung dalam pembuatan aplikasi ini adalah Notepad++ dan XAMMP.

Penelitian kedua yang menjadi referensi adalah penelitian yang menghasilkan sistem informasi pengolahan transaksi pada rumah makan malioboro yang memiliki interface yang sesuai sehingga dapat memberikan informasi secara luas dan dapat mempermudah proses transaksi serta dapat membuat laporan secara otomatis. Sistem ini juga menghasilkan laporan data barang, laporan pembelian, dan laporan penjualan serta pengolahan data barang[2].

Penelitian berikutnya adalah sistem informasi pada restoran Djago Sambal Jakarta yang sangat membutuhkan sekali adanya suatu sistem informasi untuk menunjang dalam memberikan pelayanan yang memuaskan bagi para pelanggannya. Penelitian ini menghasilkan sistem pembelian bahan baku secara tunai pada restoran Djago Sambal Jakarta. Selamaini proses pembelian bahan baku belum terkomputerisasi sepenuhnya. Proses pembelian bahan baku yang ada saat ini sebageian masih dilakukan secara manual sehingga seluruh data belum tersimpan terpusat dalam sebuah pusat data yang berpengaruh terhadap efesiensi waktu dan akurasi data. Teknologi informasi merupakan solusi yang terbaik untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada pada sistem pembelian bahan baku pada restoran ini, serta dengan sistem yang terkomputerisasi dapat tercapai suatu kegiatan yang efektif dan efisien dalam menunjang aktifitas perusahaan. Tujuan dari penulisan ini agar dengan sistem yang terkomputerisasi akan lebih baik dari sistem yang manual, proses pengolahan data dapat berjalan lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan sistem yang manual. Metode penelitian yang dilakukan adalah bersumber dari hasil observasi, wawancara dan studi pustaka untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penulisan ini[3].

Proses manajemen penjualan pada Resto Bambo yang masih dilakukan secara manual berdampak pada sering terjadinya ketidakakuratan dan keterlambatan proses pemesanan menu. Hal ini terjadi karena ketiadaan sebuah sistem berbasis komputer yang dapat memudahkan pelanggan dalam pemesanan menu, penghitungan jumlah pembayaran di bagian kasir, dan pihak

manajemen mengalami kesulitan dalam pembuatan laporan penjualan yang menyulitkan pengambilan keputusan. Penelitian ini dilakukan untuk membuat sistem informasi restoran area penjualan pada Resto Bambo untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Metodologi yang digunakan yaitu eksploratif experimental dengan analisa dan perancangan sistem berbasis objek dengan diagram UML dan pembuatan aplikasi dengan bahasa pemrograman PHP. Hasil akhir dari penelitian ini adalah terbentuknya suatu aplikasi sistem informasi restoran pada resto Bambu sesuai dengan gambaran analisa sistem dan dapat memenuhi keinginan konsumen dan manajemen[4].

Sistem pemesanan menu makanan yang ada di rumah makan Palapa Indah masih menggunakan cara yang seperti biasa, untuk memesan makanan pelanggan datang lalu pelayan mengantarkan daftar menu dan pelayan masih mencatat pesanan pelanggan secara manual menggunakan kertas. setelah itu barulah pelayan menyampaikan pesanan pelanggan tersebut ke bagian penyiapan makanan lalu mengantarkan ke pelanggan yang telah memesan makanan tersebut, setelah itu pelanggan membayar ke kasir. Penelitian ini dilakukan untuk dapat membuat sebuah sistem pemesanan makanan di rumah makan dan membuat segala informasi tentang daftar makanan, daftar minuman, perhitungan pembayaran oleh pelanggan pada kasir. Metode yang digunakan yaitu RAD (*Rapid Application Development*) adalah metode model proses pengembangan perangkat lunak yang bersifat *incremental* terutama untuk waktu pengerjaan jangka pendek. Pemakaian sistem pemesanan makanan untuk memudahkan proses kerja dalam lingkungan Rumah Makan Palapa Indah, dengan adanya sistem pemesanan makanan di Rumah Makan Palapa Indah berbasis *web service* menggunakan mobile android sebagai peningkatan atau penyempurnaan sarana dan prasarana yang telah ada sehingga dapat meningkatkan kinerja karyawan dalam melayani pelanggan dan secara tidak langsung dapat meningkatkan pemasukan di Rumah Makan Palapa Indah Di era modern ini komputer memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, karena komputer dapat membantu meringankan tugas manusia melalui aplikasi-aplikasi yang ada tersedia sesuai dengan kebutuhan mereka,

sehingga banyak perusahaan menggunakan computer aplikasi atau sistem komputerisasi untuk mendukung kegiatan bisnisnya[5]. Sebagian besar perusahaan melakukan kegiatan bisnis mereka dengan komputerisasi yang lebih efisien karena alasan waktu, tidak banyak risiko dan keputusan lebih cepat. Dengan alasan di atas, penulis mencoba mendesain sistem informasi kasir di "Rejomaret" store wonogiri, apa yang bisa melakukan penjualan, pembelian, penyetoran dan dapat menghasilkan laporan hasil bisnis transaksi. Sistem informasi kasir dirancang menggunakan perangkat lunak Microsoft SQL 2000 Personal Edition dan VB 6.0 Enterprise edition. Kristanto melakukan metode penelitian untuk mengumpulkan data dari buku, internet dan took pemilik. Pada akhirnya, pembuatan aplikasi sistem informasi kasir di took "RejoMaret" dapat membantu pemilik toko dalam melakukan administrasi semua bisnis transaksi[5].

2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi yaitu mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan (Abdul kadir,2014)[6].

2.2 Pemesanan

Menurut Melly Soedirman (2012), dalam jurnal Andreas Susanto (2013) mendefinisikan : "Pemesanan adalah keseluruhan proses kegiatan dan memiliki rule yang berkaitan dengan pengelolaan inventory atau persediaan tempat pendistribusian produk dan catatan keseluruhan transaksi. Dari pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pemesanan adalah suatu perjanjian pemesanan yang dilakukan oleh two (dua) pihak atau lebih yaitu pemilik sebagai pemberi dan pelanggan sebagai pemakai jasa atau barang untuk memenuhi kebutuhannya berupa barang atau jasa tersebut sehingga terbentuk perjanjian pemesanan tersebut berupa atas pemesanan ruangan, tempat duduk, kamar dan lainnya pada periode waktu tertentu dan akan mendapatkan bukti perjanjian berupa catatan transaksi[7].

2.3 PHP

PHP merupakan sebuah bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah web server (server side). PHP diciptakan oleh programmer Unix dan Perl bernama Rasmus Lerdoft pada bulan Agustus-September 1994. Pada awalnya Rasmus mencoba menciptakan sebuah script dalam website pribadinya dengan tujuan untuk memonitor siapa saja yang pernah mengunjungi website-nya. (Anton Subagia, 2018)[8].

2.4 MySQL

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 di bawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimanapenggunanya tidak cocok dengan penggunaan GPL. Tidak seperti Apache yang merupakan software yang dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia yaitu MySQL AB. MySQL AB memegang penuh hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius (Acmaad solichin, 2016)[9].

3. METODE PENELITIAN

Incremental model adalah model pengembangan sistem pada software engineering berdasarkan requirement software yang dipecah menjadi beberapa fungsi atau bagian sehingga model pengembangannya secara bertahap.dilain pihak ada mengartikan model incremental sebagai perbaikan dari *model waterfall* dan sebagai standar pendekatan *topdown*. Layaknya Model *Waterfall*, model ini pun juga memiliki tahapan tahapan untuk perancangan perangkat lunak, yaitu:

1. *Requirement* , Requirment adalah proses tahapan awal yang dilakukan pada incremental model adalah penentuan kebutuhan atau analisis kebutuhan.
2. *Specification*, Specification adalah proses spesifikasi dimana menggunakan analisis kebutuhan sebagai acuannya.
3. *Architecture Design*, adalah tahap selanjutnya, perancangan software yang terbuka agar dapat diterapkan sistem pembangunan per-bagian pada tahapan selanjutnya.

3.1 Metode Pengumpulan Data

1. Pengamatan(Observasi)

Pengamatan secara langsung dilaksanakan di Rumah Makan Kabayan Kota Bengkulu yang beralamat di Tlk., Tengah Padang, Kec. Tlk. Segara, Kota Bengkulu.

2. Studi literatur

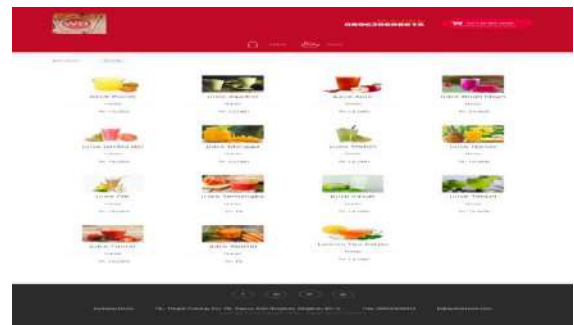
Studi literatur yaitu metode yang digunakan dengan mencari data mengenai hal-hal yang dibutuhkan untuk menambah referensi bacaan mengenai aplikasi yang akan dibangun.

3. Wawancara

Dalam hal melakukan wawancara secara langsung kepada pegawai Rumah Makan Kabayan Kota Bengkulu untuk mengetahui bagaimana proses manajemen data menu makanan.

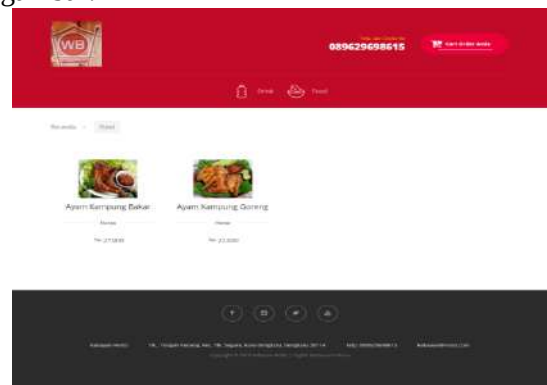
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sub Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Rumah Makan Kabayan Berbasis Web ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP sebagai databasenya, adapun hasil pembuatan web nya adalah sebagai berikut:



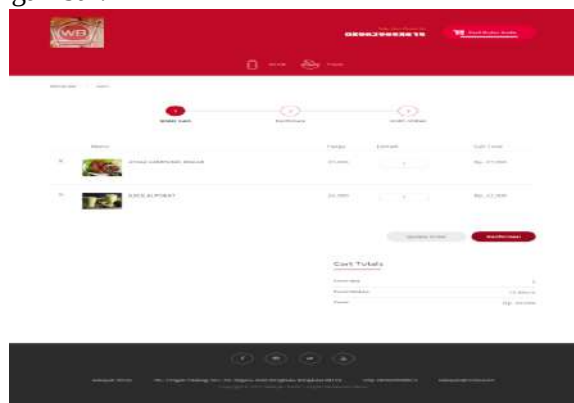
Gambar 1. Tampilan Menu Drink

Menu drink berisi tentang minuman serta harga yang tertera di bawah gambar, pengguna juga bisa memesan minuman dengan cara mengklik tombol order yang ada di bawah gambar.



Gambar 2. Tampilan menu food

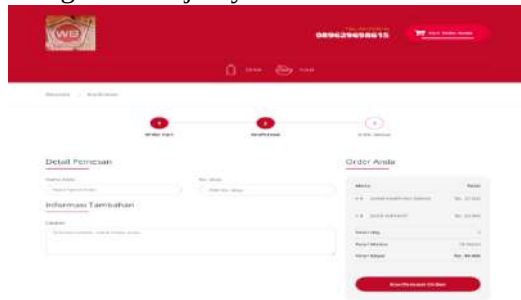
Menu Food berisi tentang makanan serta harga yang tertera di bawah gambar, pengguna juga bisa memesan makanan dengan cara mengklik tombol order yang ada di bawah gambar.



Gambar 3. Tampilan Cart Order

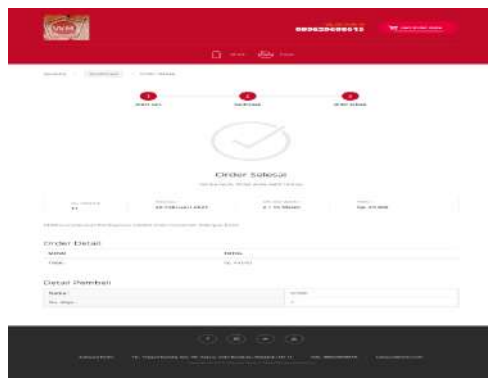
Berisi tentang tampilan menu yang telah diorder, pengguna juga bisa menambahkan jumlah orderan dari masing-masing item yang di pesan, waktu pembuatan dan juga jumlah

harganya. Baru konfirmasi untuk melanjutkan ke langkah selanjutnya.



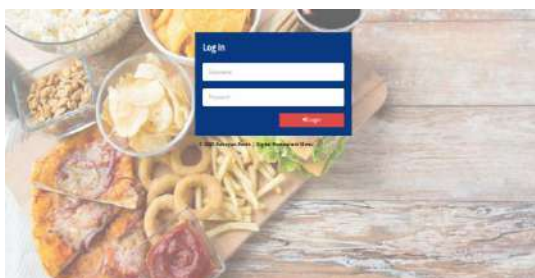
Gambar 4. Tampilan konfirmasi order

Berisi tentang detail pemesanan di mana pengguna harus mengisi nama dan juga nomor meja, pengguna juga bisa mengisi informasi tambahan dari pesanan kita. Kemudian baru konfirmasi order.



Gambar 5. Tampilan Order Selesai

Berisi tentang tampilan detail order dan juga detail pembeli.



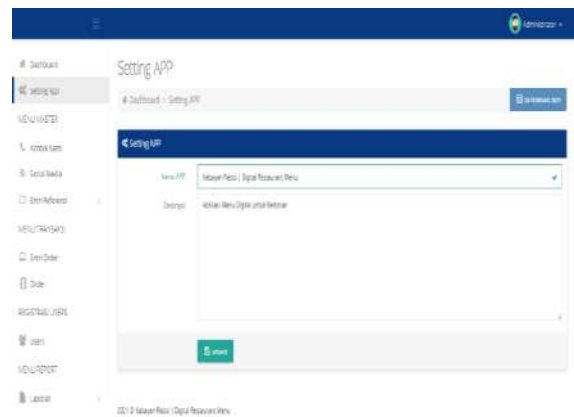
Gambar 6. Tampilan Halaman Login

Halaman login digunakan oleh admin untuk masuk ke dashboard admin sehingga bisa mengubah/mengedit web. Admin harus mengisi username dan password untuk bisa login.



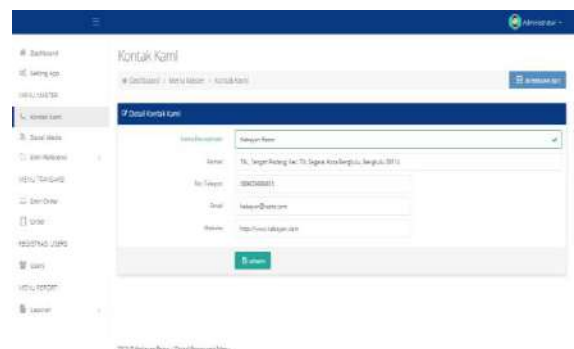
Gambar 7. Tampilan Dashboard Admin

Berisi tentang menu untuk mengedit web yang bisa dipakai oleh admin web. Dalam dashboard admin ada tampilan detail jumlah menu, detail jumlah pendapatan perbulan, detail pendapatan seluruhnya.



Gambar 8. Menu Setting App

Dalam halaman setting app kita bisa mengisi nama App (web) dan juga deskripsi webnya kemudian update.



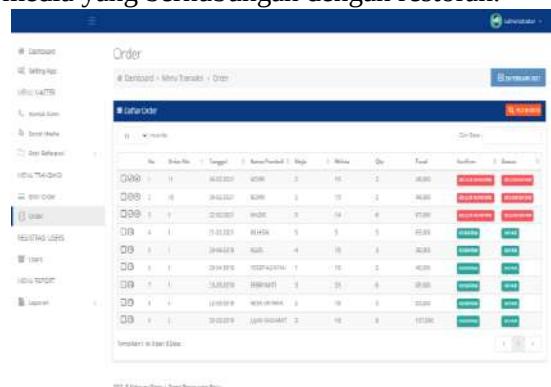
Gambar 9. Menu Kontak Kami

Dalam halaman kontak kami kita bisa merubah data tentang kontak kami dengan mengisi form, dimana form berisi tentang nama perusahaan, alamat, no telepon, e-mail, dan website. Kemudian update.



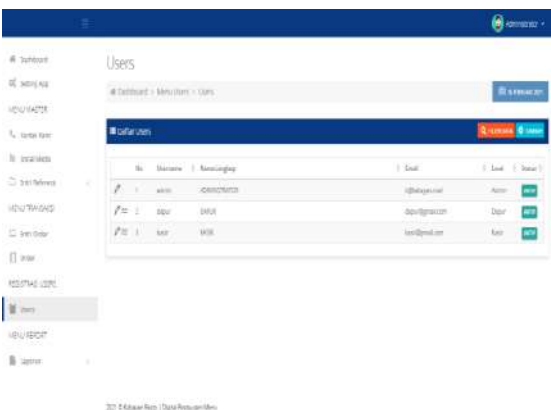
Gambar 10. Menu Sosial Media

Dalam menu social media kita bisa menambah dan juga menghapus akun sosial media yang berhubungan dengan restoran.



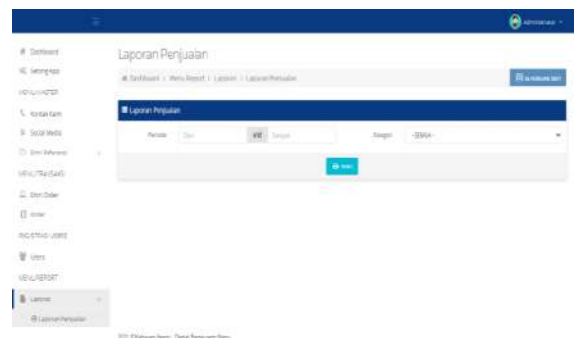
Gambar 11. Daftar Menu

Dalam menu order admin dapat melihat daftar order yang masuk, admin juga bisa melihat, konfirmasi pembayaran, dan juga menghapus orderan.



Gambar 12. Menu Users

Dalam Menu Users admin dapat melihat, menambah, mengedit, dan menghapus users.



Gambar 13. Menu Laporan Penjualan

Pengujian aplikasi rumah makan kabayan berbasis web ini menggunakan pengujian black box.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi Rumah Makan Kabayan telah berhasil dibuat menggunakan bahasa PHP dan MySQL sebagai databasenya.
2. Penerepan framework bootstrap untuk tampilan yang responsive.
3. Aplikasi Rumah Makan Kabayan di buat untuk mempermudah proses pelayanan Rumah Makan Kabayan dengan pelanggan.
4. Dalam aplikasi Rumah Makan Kabayan tidak ada proses pembayaran yang dilakukan secara online/transfer.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sutriyanto, Eko., 2014. Dalam 5 tahun jumlah Restoran kelas menengah tumbuh 250 persen. (<http://www.tribunnews.com/>).
- [2] Pesona, Patra, 2011. Sistem informasi pengolahan transaksi untuk laporan rumah makan malioboro. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- [3] Widiyanti Wina, Nurmawati Rizki, 2013. Perancangan Sistem Informasi Pembelian Bahan Baku Pada Restoran Djago Sambal Jakarta. Jakarta : Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Teknologi.
- [4] Reni dkk, 2016. Sistem Pemesanan

- Makanan Di Rumah Makan Palapa Indah Berbasis Web Service Menggunakan Mobile Android. Jurnal Sistem Informasi (JUSIFO) volume 2, Nomor 1, Juni 2016. Palembang.
- [5] Kristianto, 2012. Perancangan Sistem Informasi Kasir Pada Toko “RejoMaret” di Wonogiri. Yogyakarta. Skripsi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- [6] Kadir, A., 2014. “Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi”, ANDI, Yogyakarta.
- [7] Susanto, Andreas. 2013. Sistem Informasi pemesanan kamar hotel anugrah kendal. Semarang, Jurnal Universitas Dian Nuswantoro.
- [8] Subagia, Anton., 2018. Kolaborasi Codeigniter dan Ajax dalam Perancangan CMS, Penerbit Elex Media Computindo, Jakarta.
- [9] Achmad Solichin. 2016. Pemograman Web dengan PHP dan MySQL. Universitas Budi Luhur. Jakarta .