

SISTEM INFORMASI E-MARKETPLACE CINDRAMATA SAMPIT BERBASIS WEB

Dumaria Angelika E. Sirait¹, Dwi Tjahjo Seabtian²

Program Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Darwan Ali
E-mail : dumariasirait5@gmail.com¹, dwiraked@gmail.com²

ABSTRACT— The lack of a marketplace that provides online souvenir sales services, especially in the City of Sampit, sometimes makes it difficult for some sellers in this region to offer their products online. This information system was built to accommodate souvenir vendors in Sampit City who wanted to offer their products.

The e-marketplace information system of souvenirs is built on a web-based basis using the PHP language assisted with Javascript with the JQuery framework, Apache Webserver and MySQL for database management.

This research produces an e-marketplace information system that can recommend products to customers so that it is easy to find the product information needed.

Keywords— *Sistem Informasi E-Marketplace, PHP, MySQL*

ABSTRAK— Masih kurangnya marketplace yang menyediakan layanan penjualan cenderamata secara online khususnya di Kota Sampit terkadang membuat sebagian penjual di kawasan ini kesulitan untuk menawarkan produknya secara online. Sistem informasi ini dibangun untuk menampung para penjual cenderamata di Kota Sampit yang ingin menawarkan produknya.

Sistem informasi e-marketplace cenderamata dibangun berbasis web dengan menggunakan bahasa PHP dibantu dengan Javascript dengan framework JQuery, Webserver Apache dan MySQL untuk pengelolaan basis datanya.

Penelitian ini menghasilkan sistem informasi e-marketplace yang dapat merekomendasikan produk kepada pelanggan sehingga mudah menemukan informasi produk yang dibutuhkan.

Kata kunci— *Sistem Informasi E-Marketplace, PHP, MySQL*

I. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan dibidang teknologi informasi pada saat sekarang ini, dimana akses internet bukan menjadi sesuatu yang mahal namun sudah menjadi kebutuhan. Para pengguna internet dimudahkan dengan mendapatkan informasi secara praktis kapanpun dan di manapun atau perusahaan-perusahaan banyak melakukan promosi melalui jaringan sosial, misalnya mem membuat promosi melalui teknologi sekarang dengan salah satu digunakan yaitu website. Adanya akses internet dapat mudah membuat bergesernya model konvesional beralih ke model serba digital dan elektronik. Seperti halnya pada pasar saat ini sudah mulai bergeser dengan munculnya marketplace atau disebut dengan pasar online.

Sistem marketplace dapat mempermudahkan pembeli dan penjual untuk melakukan transaksi secara mudah, praktis dan menghemat waktu. Hanya melalui aplikasi website kemudian tinggal klik para pembeli dan penjual sudah dapat melakukan transaksi sehingga tidak perlu bertemu langsung. Hal tersebut tentunya membuat bergesernya cara konvensional dan beralih ke model online.

Salah satu bisnis menjadi trend dimasyarakat dalam pemesanan online atau disebut dengan marketplace dalam bentuk usaha dari para pebisnis online adalah memberikan fasilitas dan pelayanan yang memuaskan terhadap pelanggan, untuk mewujudkan hal tersebut dibutuhkan kualitas pelayanan yang baik dalam mencapai tujuan tersebut tentu akan menghadapi sebuah

permasalahan untuk mencapainya. Sehingga bisnis penjualan tersebut dapat membuat strategi pelayanan dengan menetapkan suatu sistem pelayanan dengan menggunakan suatu konsep manajemen hubungan pelanggan atau Customer Relationship Management (CRM) agar dapat memperoleh hasil pemasaran yang diinginkan.

Kota Sampit yang terletak di Kalimantan Tengah merupakan kota sejarah dan kota budaya yang kaya dalam sumber daya alam dan kentalnya budaya tradisionalnya. Banyaknya toko di kota Sampit terutama toko cenderamata menjualkan dua kategori yaitu makanan dan barang. Khas makanan dikota Sampit ada jenis.

Makanan kerupuk amplang yang terbuat dari ikan, stik terbuat dari buah naga, ikan, dan kelakai, ada pula kerupuk ikan pipih, kerupuk ikan tegiri, dan masih banyak lagi makanan ringan khas Sampit. Sedangkan barang khas Sampit menjualkan baju yang bertulis gambar pulau Kalimantan, kain batik dan tas bermotif Dayak, aksesoris seperti kalung, gelang, dan ada pula hiasan rumah dari rakitan rotan. Toko cenderamata yang berada di kota Sampit mempunyai ciri khas dan kualitas produk. Pemilik toko masih kurangnya pemasaran produk keluar kota. Pelanggan mempunyai kendala di mana pelanggan membuang waktu dalam pemesanan secara online mencari makanan atau barang khas Sampit yang diinginkan dengan cara mencari satu persatu toko tersebut di dalam sosial media.

Dengan adanya website ini pemilik toko dapat menggunakan strategi promosi untuk mempermudah

penjualan pemasaran dan mendatangkan banyak pelanggan baru dan mempermudah pelanggan mengetahui informasi atau komplain keterlambatan pelayanan pihak toko pada pemesanan atau kerusakan produk. Hal ini dibutuhkan sebuah pemesanan yang mampu memberikan pelayanan pemesanan secara online dan informasi-informasi mengenai produk pelanggan dengan cepat, pelanggan juga dapat mempermudah pelanggan mencari harga penjualan terendah, dan mempermudah pelanggan mengetahui daftar pemesanan tersebut. Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dalam pemasaran cenderamata Sampit dapat dilakukan secara online dan dapat menjangkau secara luas maupun pelanggan tidak kesulitan mencari produk yang dibutuhkan.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian ini sehingga sampai dengan penyusunan laporan yaitu menggunakan metode sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi digunakan untuk melihat dan mengamati perubahan fenomena-fenomena sosial yang tumbuh dan berkembang yang kemudian dapat dilakukan perubahan atas penilaian tersebut, bagi pelaksana observasi untuk melihat objek moment tertentu, sehingga mampu memisahkan antara yang diperlukan dengan yang tidak diperlukan. Dengan demikian penulis mendapatkan penjelasan terhadap metode ini yang digunakan untuk pengumpulan data dengan cara terjun langsung ke lapangan untuk mendapatkan data dan informasi melalui pengamatan dan pencatatan serta langsung ke toko cenderamata yang berada di kota Sampit.

b. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara lansung dengan narasumber seperti tanya jawab. Sumber data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah wawancara dengan narasumber, yakni salah satu pemilik perusahaan PT. Soteria sendiri dan narasumber lainnya yang berada di Kab. Gunung Mas. Selain itu juga penelitian dilakukan menggunakan cara mengumpulkan data dari beberapa referensi seperti buku, jurnal, maupun metode-metode lainnya yang dapat dijadikan acuan untuk menjadikan sebagai pembahasan dalam masalah ini.

c. Dokumentasi

Jogiyanto dalam bukunya Metodologi Penelitian Sistem Informasi (2009:457) mengemukakan bahwa: "Dokumentasi dapat dianggap sebagai materi yang tertulis atau sesuatu yang menyediakan informasi tentang suatu subyek". Dalam penelitian ini dokumentasi dilakukan dengan pengumpulan data yang diperoleh dari pengambilan gambar dilokasi untuk menyampaikan data barang penjualan cenderamata yang berada di Sampit sebagai bukti dan keterangan sebagai gambar.

d. Studi Pustaka

Studi pustaka membantu dalam upaya menambah wawasan dan pengetahuan yang berhubungan dengan pengolahan Sistem Informasi E-marketplace Cenderamata Sampit yang penulis dapat dari pembukuan penelitian terdahulu, perpustakaan, atau website.

III. LANDASAN TEORI

Dalam perancangan dan pengembangan sebuah sistem langkah awal yang harus dilakukan oleh memodelkan sistem. Hal ini dilakukan untuk memfokuskan perhatian pada hal-hal penting diakses sistem tanpa mesti terlebih terlalu jauh. Pada sistem ini penulis menggunakan pemodelan sistem dalam bentuk Context Diagram, Diagram Berjenjang, Data Flow Diagram, Entity Relationship Diagram, Relational Data Model, Kamus Data dan struktur tabel. Adapun penjelasan untuk perangkat model sistem tersebut sebagai berikut :

Flowmap

Flowmap adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan-urutan prosedur dari suatu program. Pembuatan flowmap dilakukan setelah tahap menganalisis, flowmap menggambarkan alur dari sistem yang akan dibuat secara menyeluruh dan di dalam flowmap menjelaskan secara detil alur yang digunakan mulai dari awal sampai dengan akhir. Manfaat flowmap membantu programmer untuk menganalisis alternatif lain dalam pengoperasian dan memecahkan masalah kedalam segmen yang lebih kecil. Ada macam-macam simbol flowmap yang umumnya digunakan dalam pemetaan proses bisnis. Berikut gambar simbol dan penjelasan simbol :

Tabel Simbol Flowmap

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Proses	Merupakan proses komputer yang terjadi didalam dokumen
	Aliran	Menunjukkan data-data yang mengalir pada sistem
	Proses Manual	Merupakan proses yang terjadi dalam Flow Map
	File Store	Merupakan penyimpanan data menunjukkan data yang disimpan kedalam suatu disk/hardisk
	Dokumen	Dokumen yang ada dalam Flow Map
	Offline Storage	Menunjukkan tempat penyimpanan data berupa arsip

Context Diagram

Context diagram adalah diagram yang menggambarkan bagaimana proses dokumentasi data. Context diagram menurut saya adalah diagram terdiri dari proses input output dengan menggambarkan ruang lingkup pada sistem yang biasanya disebut proses 0 (nol). Diagram konteks berfungsi untuk memperlihatkan interaksi sistem informasi tersebut dengan lingkungan dimana sistem tersebut ditempatkan. Di dalam penggambaran, sistem yang dianggap sebagai objek tidak dijelaskan secara rinci karena yang di tekanan adalah interaksi sistem dengan lingkungan yang akan mengaksesnya.

Kelebihan dari pembuatan konteks diagram adalah:

1. Memperlihatkan ruang lingkup dan keterbatasan dari sistem termasuk sistem lain yang berhubungan dengannya.
2. Tidak memerlukan pengetahuan teknis untuk mengerti context diagram.

3. Mudah untuk digambar karena notasinya sedikit.
 4. Mudah untuk diperluas ke level DFD selanjutnya.
- Beberapa pengertian dari simbol-simbol yang digunakan dalam pembuatan context diagram :

Tabel Simbol Context Diagram

Simbol	Arti	Contoh
	Terminator	
	Aliran Data/ Data flow	
	Proses/Process	

Data Flow Diagram (DFD)

Data flow diagram (DFD) adalah menggambarkan atau menjelaskan langkah-langkah kegiatan yang ada di dalam sebuah sistem, aliran-aliran data dimana komponen-komponen tersebut, dan asal, tujuan dan penyimpanannya dari data tersebut. Data flow diagram (DFD) adalah menggambarkan aliran data atau informasi di mana di dalamnya terlihat keterkaitan diantara data-data yang ada. Ada pun kelebihan dan kekurangan DFD. Kelebihan data flow diagram (DFD) adalah memungkinkan untuk menggambarkan sistem dari level yang paling tinggi kemudian menguraikannya menjadi level lebih rendah (dekomposisi). Sedangkan kekurangan dari DFD adalah tidak menunjukkan proses pengulang (looping), proses keputusan dari proses perhitungan.

Beberapa pengertian dari simbol-simbol yang digunakan dalam pembuatan data flow diagram (DFD).

Tabel Simbol Data Flow Diagram (DFD)

Gane/Sarson	Yourdon/De Marco	Keterangan
Entitas Eksternal	Entitas Eksternal	Entitas eksternal, dapat berupa orang/unit terkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi diluar sistem
Proses	Proses	Orang/unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak diidentifikasi.
Aliran Data	Aliran Data	Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan
Data Store	Data Store	Penyimpanan data atau tempat data direfer oleh proses.

Entity Relational Diagram (ERD)

Entity relationship diagram (ERD) adalah pemodelan awal basis data yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika untuk pemodelan basis data relasional. Tujuan dari Entity Relationship adalah untuk menunjukkan objek data dan relationship yang ada pada objek tersebut. Entity relationship diagram (ERD) digunakan sebagai untuk mengidentifikasi data yang diambil, disimpan, dan dipanggil kembali (retrieve) untuk keperluan-keperluan tertentu dalam mendukung kegiatan yang dilakukan oleh organisasi [18]. Tahapan pembuatan diagram ERD [15]:

1. Identifikasi dan tetapkan seluruh himpunan entitas yang akan terlibat.
2. Tentukan atribut key masing-masing entitas.

3. Identifikasi dan tetapkan seluruh himpunan relasi di antara entitas-entitas yang ada beserta foreign key-nya.
4. Tentukan derajat / kardinalitas relasi untuk setiap relasinya.
5. Lengkapi semua atribut non key untuk setiap entitas dan relasinya.

Beberapa pengertian dari simbol-simbol yang digunakan dalam pembuatan entity relationship diagram (ERD) :

Tabel Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)

SIMBOL	KETERANGAN
	Menyatakan himpunan entitas
	Menyatakan atribut
	Menyatakan himpunan relasi
	Menyatakan penghubung antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dan himpunan entitas dengan atributnya.

Jenis-jenis *cardinality ratio* :

1. *One to One* (1 : 1)

Yaitu perbandingan antara entity pertama dengan entity kedua berbanding satu berbanding satu. Contoh :



2. *One to Many* (1 : M)

Yaitu perbandingan antara entity pertama dengan entity kedua berbanding satu berbanding banyak. Contoh :



3. *Many to Many* (M : M)

Yaitu perbandingan antara entity pertama dengan entity kedua berbanding banyak ke banyak. Contoh :



Kamus Data

Sukamto dan Shalahuddin (2014:73), kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan). Kamus data adalah suatu elemen yang terorganisir dengan definisi yang tetap dan sesuai dengan sistem, sehingga user dan analis sistem mempunyai pengertian yang sama input, output, dan komponen data store. Kamus data dibuat pada tahap analisis sistem dan digunakan baik pada tahap analisis maupun pada tahap perancangan sistem. Pada tahap analisis, Kamus data digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir disistem yaitu tentang data yang masuk kesistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem. Pada tahap perancangan sistem

Kamus Data digunakan untuk merancang input, merancang laporan dan database. Kamus data memiliki beberapa simbol untuk menjelaskan informasi tambahan sebagai berikut :

Tabel Kamus Data

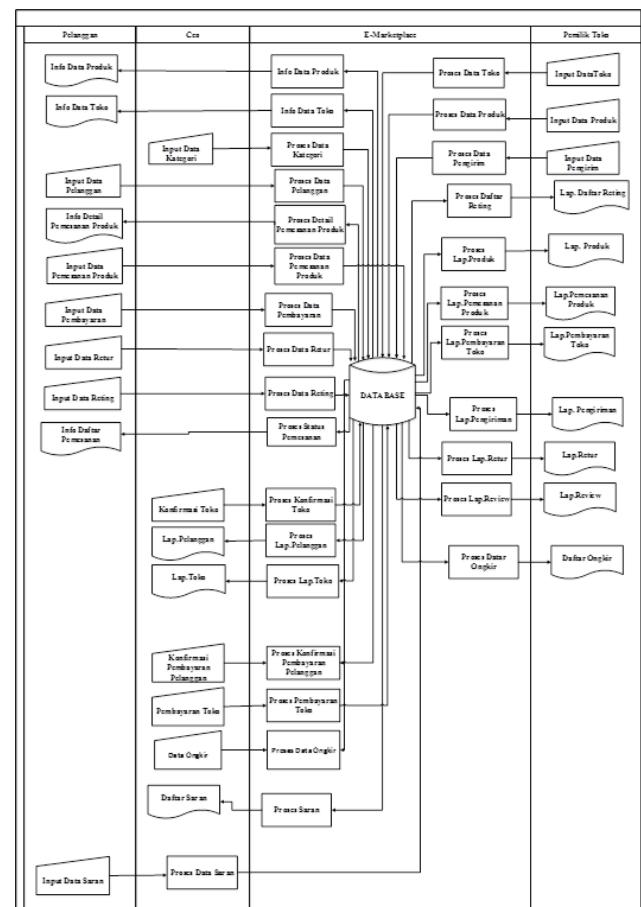
No.	Simbol	Keterangan
1	=	Disusun atau terdiri dari
2	+	Dan
3		Baik ... atau ...
4	{ } ⁿ	n kali diulang/bernilai banyak
5	0	Data opsional
6	*...*	Batas komentar

IV. DESAIN, HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem yang Diusulkan

Sistem baru yang diusulkan pada pemasaran Sistem Informasi E-Marketplace Cenderamata Sampit Berbasis WEB bertujuan untuk membantu dan mempermudah dalam melaksanakan penjualan dengan mengautomatisasi yang bersifat secara mudah, praktis dan menghemat waktu. Adapun tujuan yang mendorong dilakukannya perancangan Sistem Informasi E-Marketplace Cenderamata Sampit Berbasis WEB tersebut yaitu :

1. Untuk pelanggan: mengetahui informasi produk, informasi toko, form pengembalian produk atau retur jika ada kesalahan pengiriman produk, form komplain untuk menyampaikan kecacatan produk, dan pelanggan dapat melakukan transaksi pemesanan produk dengan pembayaran secara online.
2. Untuk pemilik toko: dapat mempromosikan produknya di lapak tersebut serta pemilik toko mengetahui daftar pemesanan, konfirmasi pembayaran saat melakukan transaksi pembayaran dan daftar retur atau pengembalian barang. Sebagai gambaran sederhana sistem sebagai berikut :
 - a. Pengunjung atau user lain yang belum melakukan pendaftaran sebagai pelanggan dan toko dapat mengetahui tentang Data Produk, Data Komplain atau Informasi, Data Detail Pemesanan.
 - b. Pelanggan mengetahui tentang Data Produk, Data Komplain atau Informasi, Data Pemesanan, Daftar Status Pengiriman, Data Pembayaran, dan Data Pengiriman.
 - c. Pemilik toko dapat melakukan pemasaran produk di lapak tersebut dengan melakukan persyaratan pendaftaran terlebih dahulu bila terpenuhi maka CEO melakukan konfirmasi pendaftaran toko. Ada pun hal lain pemilik toko dapat melakukan penambahan atau menghapus form produk, form kategori, form konfirmasi bayar dan pemilik toko juga dapat mengetahui daftar pemesanan, daftar retur, dan laporan-laporan transaksi yang dilakukan dilapak tersebut.



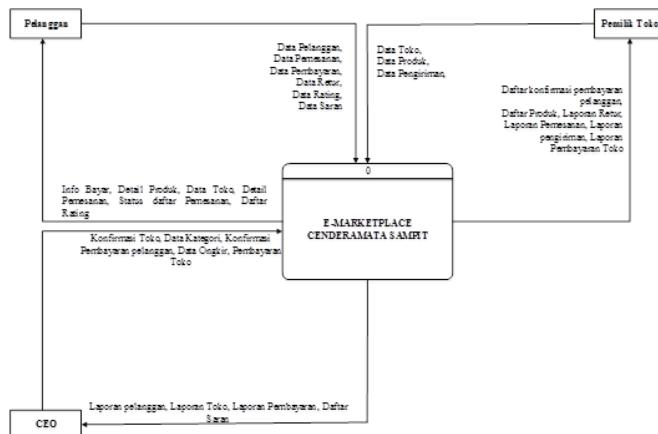
Gambar Flowmap Sistem yang Diusulkan

Desain Model Sistem

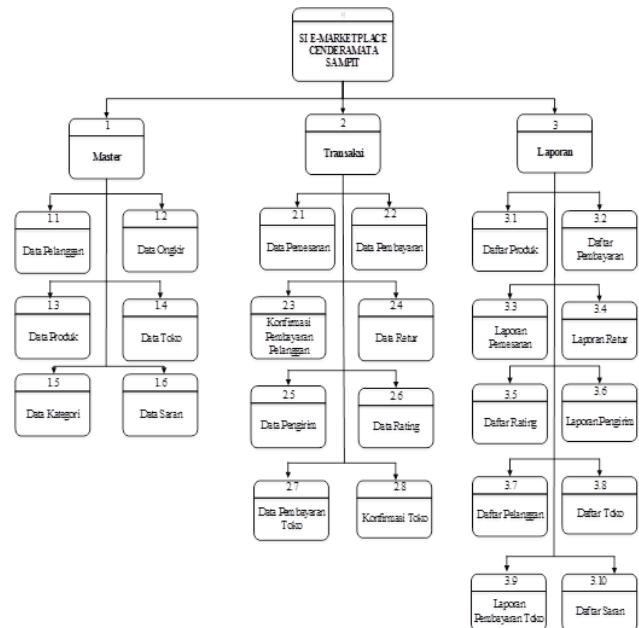
Model dari sistem informasi dirancang dalam bentuk logika. Permodelan tersebut digambarkan dalam beberapa bagan, diantaranya Diagram Konteks (Contexts Diagram), Diagram Berjenjang (Level Diagram), Diagram Arus Data (Data Flow Diagram), Diagram Relasi Entitas (Entity Relationship Diagram), dan Model Data Relational (Relational Data Model). Bagan Konteks dalam diagram ini yang dibutuhkan adalah :

- Siapa saja pihak yang akan memberikan data ke sistem.
- data apa saja yang diberikan informasi atau laporan.
- Kepada siapa sistem harus memberikan informasi atau laporan.
- Apa saja isi atau jenis laporan yang harus dihasilkan sistem.

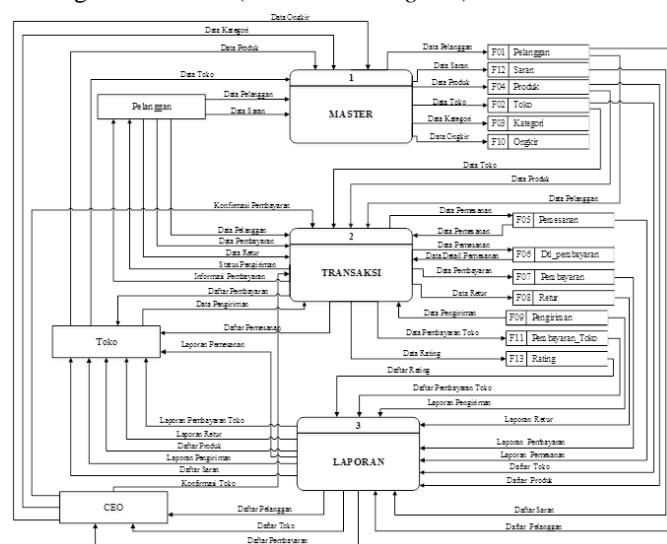
1. Bagan Konteks Diagram (*Context Diagram*)



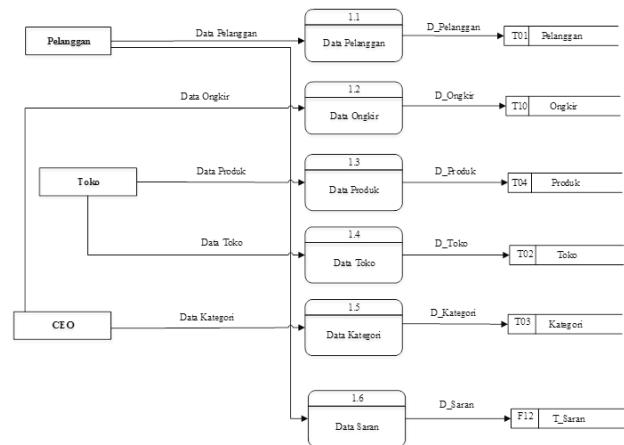
2. Bagan Berjenjang (Level Diagram)



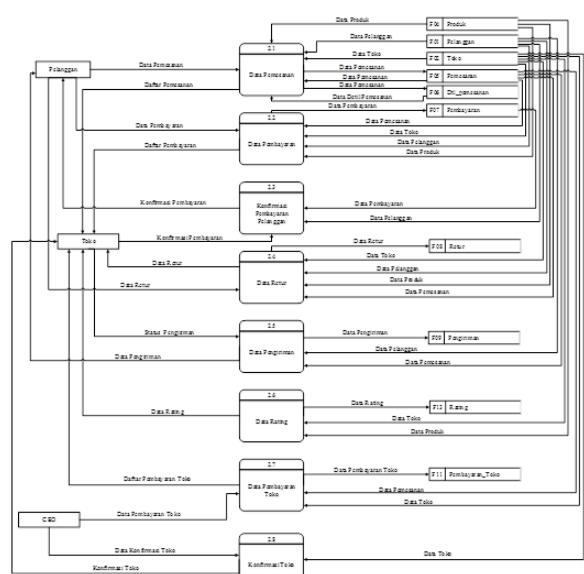
3. Bagan Arus Data (Data Flow Diagram)



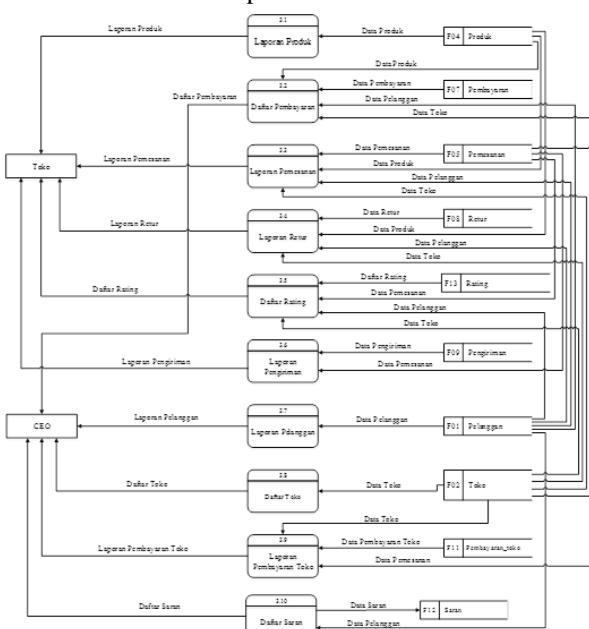
a. Level 1 Proses Master



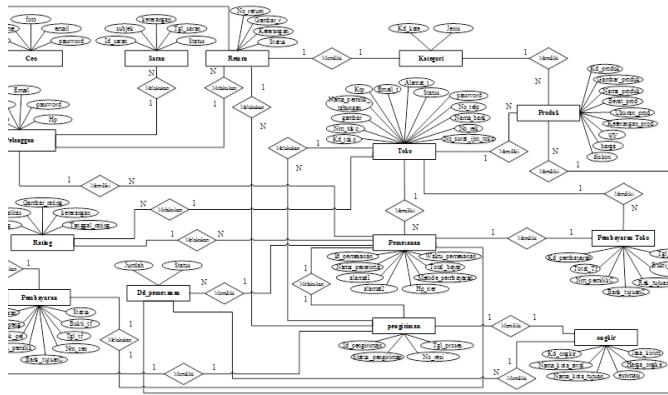
b. Level 1 Proses Transaksi



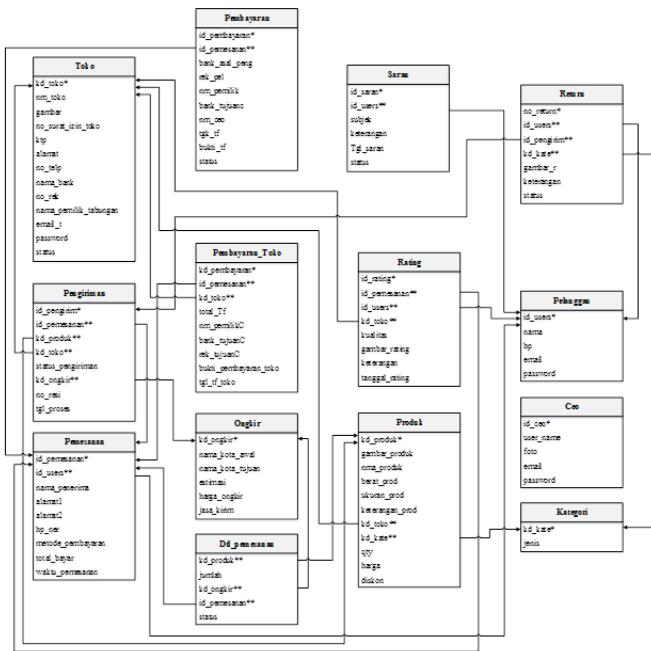
c. Level 1 Proses Laporan



4. Bagan Relasi Entitas (Entity Relationship Diagram)



4. Model Data Relational (Relational Data Model)



I. HASIL DAN IMPLEMENTASI

Implementasi Program

Implementasi merupakan proses dimana sistem yang telah kita rancang kemudian diterapkan kedalam sebuah program. Pada tahap ini digunakan dengan menuliskan script dan pembuatan interface.

Dalam sub bab ini akan dibahas bagaimana aplikasi/program ini dijalankan. Untuk itu diperlukannya media interface (antar muka) sebagai alat penghubung antara pemakai (User) dengan system yang terkomputerisasi, yang bertujuan untuk membentuk suatu hubungan yang komunikatif antara pemakai (User) dengan sistem.

Proses pembangunan SISTEM INFORMASI E-MARKETPLACE KHAS SAMPIT menggunakan perangkat lunak/aplikasi Dreamweaver CS4, PHP dan MySQL.

Dalam system yang dibuat dapat langsung dijalankan melalui file Index.php dimana akan tampil halaman utama.

1. Halaman Utama

- Halaman Depan (*Home*)
- Belanja
- Tentang Kami

d. Daftar Toko

- Sale*
- Saran
- Kategori
- Login*

2. Halaman Pelanggan

- Login Pelanggan
- Akun
- Belanja
- Profil
- Pemesanan
- Pembayaran
- Pengiriman
- Retur
- Rating Produk
- Daftar Saran
- Logout

3. Halaman Pelanggan

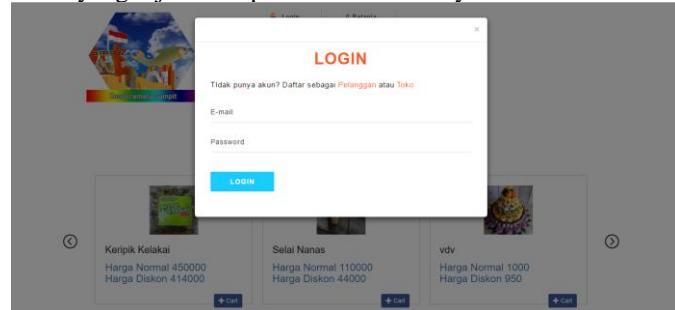
- Login Toko
- Profil
- Data Input Produk
- Data Input Pengiriman
- Daftar Pemesanan
- Daftar Ongkos Kirim
- Daftar Pembayaran Pelanggan
- Laporan Pembayaran CEO
- Daftar Retur
- Logout

4. Halaman CEO

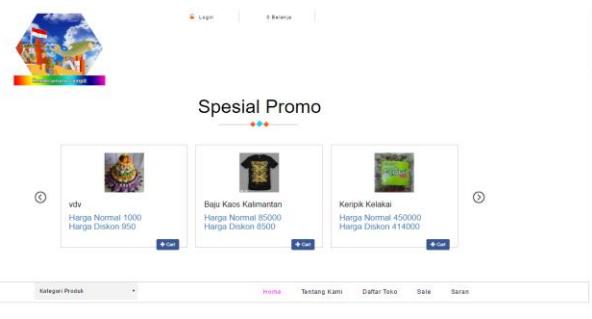
- Login CEO
- Data Kategori
- Data Ongkos Kirim
- Laporan Pelanggan
- Laporan Toko
- Laporan Pemesanan
- Laporan Pembayaran Toko
- Daftar Pembayaran
- Saran Pelanggan
- Logout

Implementasi Antarmuka

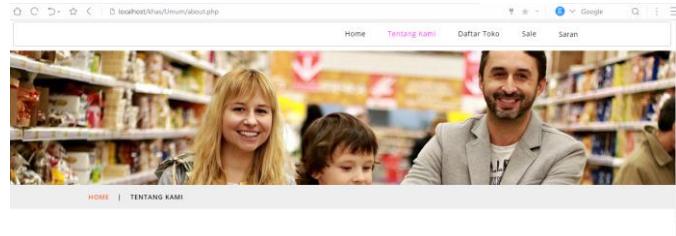
Implementasi antarmuka merupakan hasil akhir dari desain input output yang sudah dirancang pada bab sebelumnya. Implementasi antarmuka yang dibuat pada tahap perancangan, diimplementasikan menjadi bentuk halaman aplikasi yang dibangun menggunakan perangkat lunak yang dijelaskan pada bab sebelumnya.



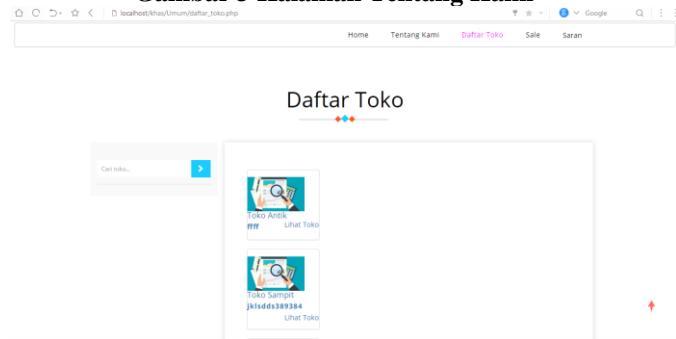
Gambar 1 Halaman Login



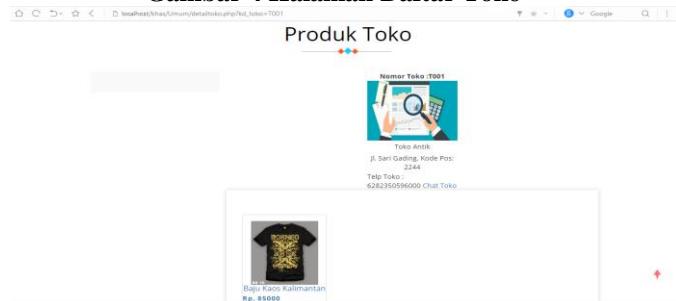
Gambar 2 Halaman Utama



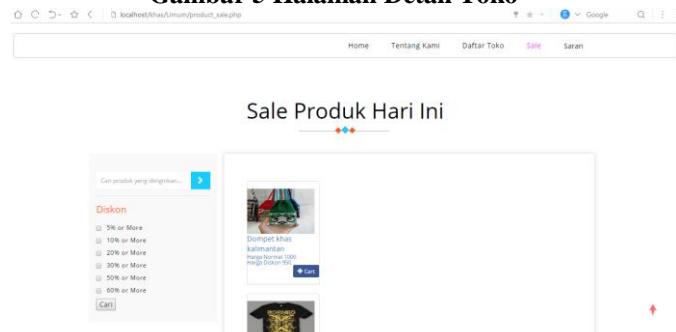
Gambar 3 Halaman Tentang Kami



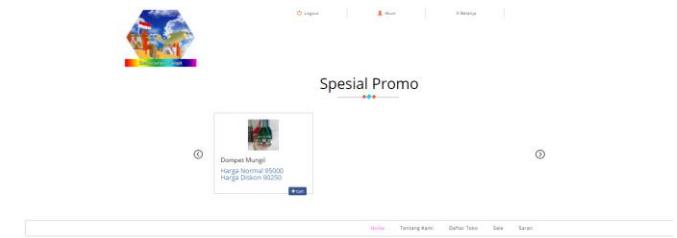
Gambar 4 Halaman Daftar Toko



Gambar 5 Halaman Detail Toko



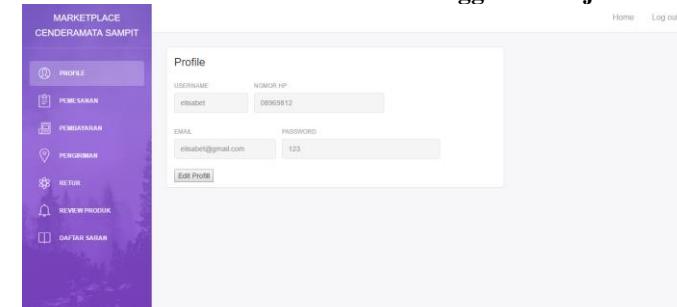
Gambar 6 Halaman Produk Sale



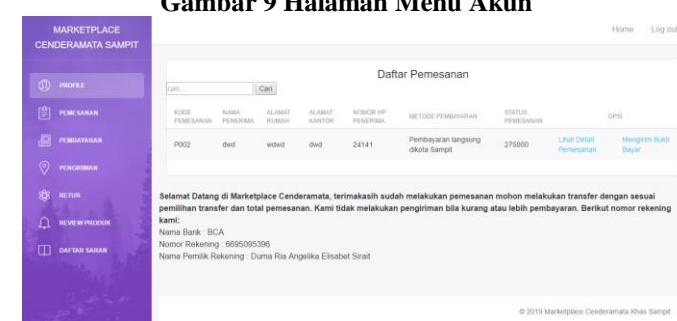
PRODUK CENDERAMATA SAMPI



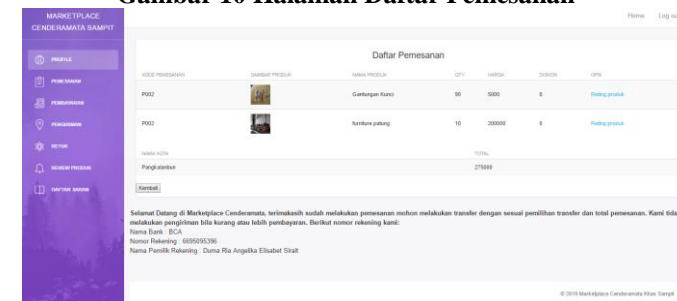
Gambar 8 Halaman Menu Pelanggan Belanja



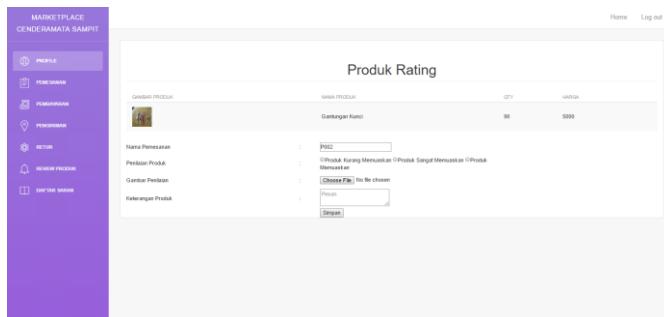
Gambar 9 Halaman Menu Akun



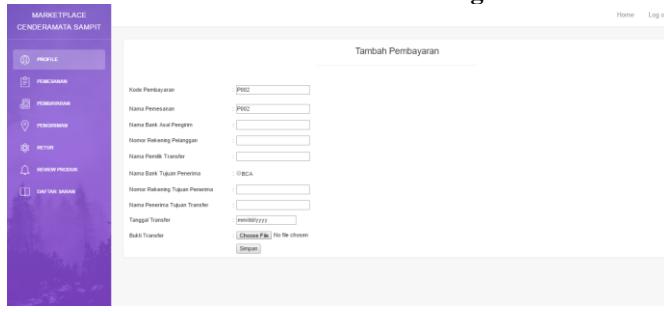
Gambar 10 Halaman Daftar Pemesanan



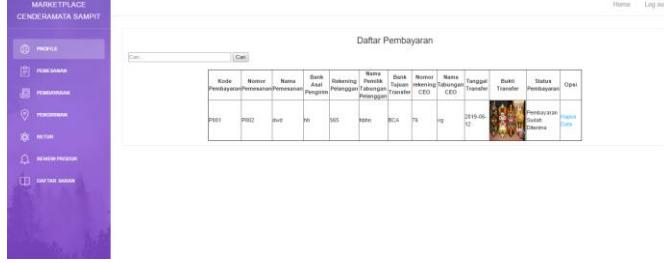
Gambar 11 Halaman Menu Detail Pemesanan



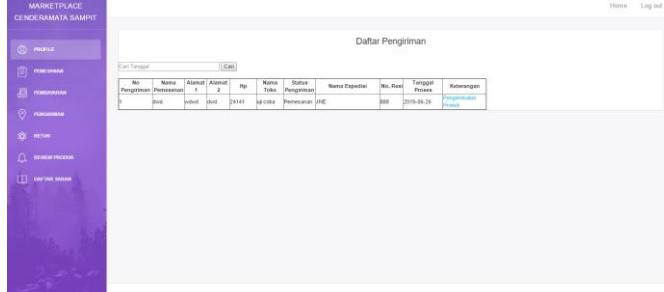
Gambar 12 Halaman Menu Rating Produk



Gambar 13 Halaman Menu Pembayaran



Gambar 14 Halaman Daftar Pembayaran



Gambar 15 Halaman Menu Pengiriman

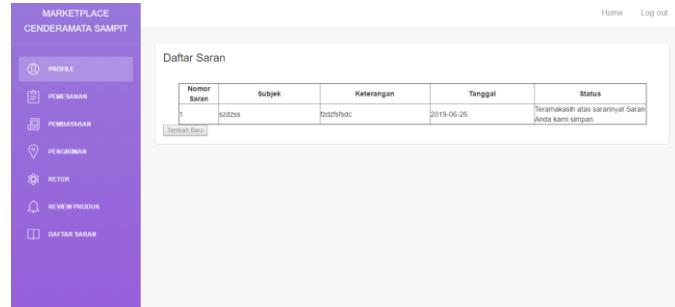


Gambar 16 Halaman Menu Input Data Retur

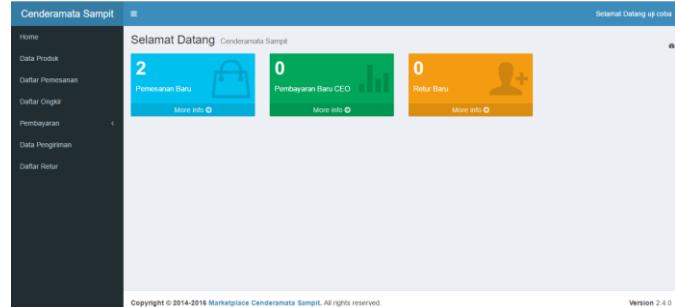


Gambar 17 Halaman Menu Retur Saran

Gambar 18 Halaman Menu Saran



Gambar 19 Halaman Menu Saran



Gambar 20 Halaman Menu Toko



Gambar 21 Halaman Profil



Gambar 22 Halaman Menu Produk

Gambar 23 Halaman Daftar Pemesanan

Gambar 24 Halaman Menu Detail Pemesanan

Gambar 25 Halaman Menu Data Kirim

Gambar 26 Halaman Daftar Ongkir

Gambar 27 Halaman Daftar Konfirmasi Pembayaran Pelanggan

Gambar 28 Halaman Pembayaran CEO

Gambar 29 Halaman Pengiriman

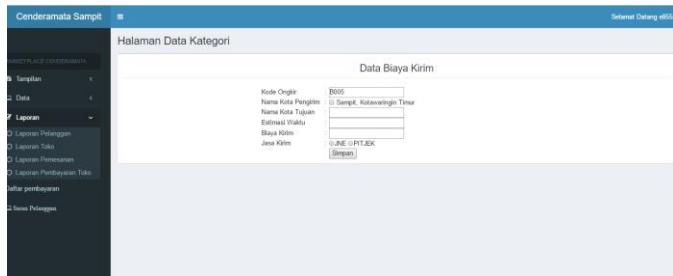
Gambar 30 Halaman Retur

Gambar 31 Halaman Menu CEO

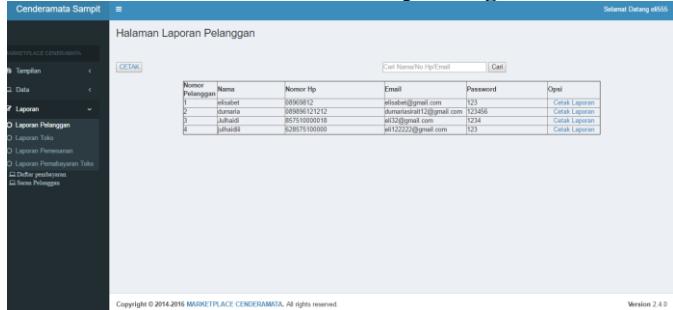
Gambar 32 Halaman Kategori

Gambar 33 Halaman Input Kategori

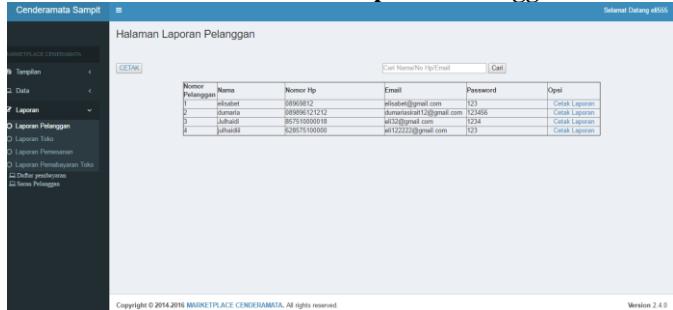
Gambar 34 Halaman Ongkir



Gambar 35 Halaman Input Ongkir



Gambar 36 Halaman Laporan Pelanggan



Gambar 37 Halaman Laporan Toko

V. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan proses penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Perancangan dan pembuatan Sistem Informasi E-Marketplace Cenderamata Sampit Berbasis Web dapat memberikan informasi penjualan kepada pelanggan.
2. Sistem informasi ini dibuat untuk mempromosikan produk penjualan e-marketplace cenderamata Sampit.
3. Sistem informasi ini dirancang dengan penerapan Customer Relationship Management (CRM) yang dapat mempertahankan pelanggan pada e-marketplace cenderamata Sampit.

REFERENSI

- [1] "Kios Ini Sediakan Oleh-oleh Khas Sampit." [Online]. Available: <https://www.borneonews.co.id/berita/66509-kios-ini-sediakan-oleh-oleh-khas-sampit>. [Accessed: 13-May-2019].
- [2] "Ingin Membeli Batik dan Kaos Khas di Sampit, Ini Tempatnya." [Online]. Available: <https://www.borneonews.co.id/berita/69587-ingin-membeli-batik-dan-kaos-khas-di-sampit-ini-tempatnya>. [Accessed: 13-May-2019].
- [3] "Mencari Oleh-oleh Khas Sampit Semakin Mudah." [Online]. Available: <https://www.borneonews.co.id/berita/104732-mencari-oleh-oleh-khas-sampit-semakin-mudah>. [Accessed: 13-May-2019].
- [4] "Customer Relationship Management," School of Information Systems. [Online]. Available: <https://sis.binus.ac.id/2017/04/20/customer-relationship-management/>. [Accessed: 13-May-2019].
- [5] J. (Jubilee Enterprise), Langkah Pertama Jadi Pengusaha UMKM. Jubilee Enterprise, 2016.
- [6] T. Sutarbi, Konsep Sistem Informasi. Andi.
- [7] T. EMS, Kamus Komputer Lengkap. PT. Elex Media Komputindo, 2015.
- [8] S. N, "Pengertian E-Business Dan Contohnya Serta Keuntungannya," Pengertian Apapun, 22-Jun-2016. .
- [9] B. Agency, Perdagangan Online: Cara Bisnis di Internet. PT. Elex Media Komputindo, 2014.
- [10] R. S. Pebrian, "E-MARKETPLACE."
- [11] Anhar, Panduan Bijak Belajar Internet untuk Anak. Adamssein Media, 2016.
- [12] E. O & Y. S, Anti Gaptek Internet. Kawan Pustaka.
- [13] M. dan A. Ambarita, Metode Penelitian Sistem Informasi: Mengatasi Kesulitan Mahasiswa dalam Menyusun Proposal Penelitian. Deepublish, 2016.
- [14] T. Kadri, Rancangan Penelitian. Deepublish.
- [15] D. Suryana, Sistem Teknologi Informasi Jilid 3: Sistem Informasi Penggajian Karyawan. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2012.
- [16] M. dan D. Hamidin, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi: Pembahasan Secara Praktis dengan Contoh Kasus. Deepublish, 2017.
- [17] "MANFAAT CONTEXT DIAGRAM," School of Information Systems. [Online]. Available: <https://sis.binus.ac.id/2016/10/24/manfaat-context-diagram/>. [Accessed: 13-May-2019].
- [18] Sistem Informasi Manajemen Sumber Daya Manusia. Grasindo.
- [19] F. Rizal, Jenis-Jenis Mapping Cardinality Pada Entity Relationship Diagram (ERD). 2016.
- [20] M. Suyanto and U. Amikom, Pengantar Teknologi Informasi untuk Bisnis. Andi.
- [21] J. Enterprise, Pemrograman Bootstrap untuk Pemula. PT. Elex Media Komputindo, 2016.
- [22] E. Irwansyah and J. V. Moniaga, Pengantar Teknologi Informasi. Deepublish, 2014.
- [23] MADCOMS, Adobe Photoshop CS6 Untuk Pemula. Yogyakarta: Andi, 2012.
- [24] A. Nurcholish, Membangun Database Arsip Persuratan Menggunakan Pemrograman PHP dan MySQL: Studi Kasus pada Kantor Balai Taman Nasional Gunung Rinjani. CV. Jejak (Jejak Publisher), 2018.
- [25] W. Komputer, Panduan Belajar MySQL Database Server. mediakita, 2010.
- [26] A. B. Hikmah, D. Supriadi, and T. Alawiyah, Cara Cepat Membangun Website dari Nol. Yogyakarta: ANDI, 2015.
- [27] W. Komputer, Panduan Aplikatif dan Solusi Membuat Aplikasi Client Server dengan Visual Basic. Andi.
- [28] A. Adelheid, 1 Hari menjadi Hacker. mediakita, 2013.
- [29] D. Developer Kerendi, membuat CMS Multifitur. PT. Elex Media Komputindo, 2015.
- [30] J. Enterprise, Pengenalan HTML dan CSS. PT. Elex Media Komputindo, 2016.
- [31] Anhar, PHP & MySQL Secara Otodidak. mediakita.

- [32] S. dan V. Putratama, Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter. Deepublish, 2018.
- [33] A. Mulyana, PHP CRUD: Belajar PHP Programming dengan mudah..
- [34] E. Utami, Sukrisno, and U. Amikom, Mengoptimalkan Query pada Microsoft SQL Server. Andi.



Nama Penulis 1 : Dumarria Angelika E. Sirait
Alamat :
Deskripsi Diri :



Nama Penulis 2 : Dwi Tjahjo Seabtian
Alamat :
Deskripsi Diri :

