



**APLIKASI PEMESANAN PAKET TARI TRADISIONAL DI SANGGAR  
SARI BUNIAN NAGARI ANDALEH BARUH BUKIK  
BERBASIS WEB**

**TUGAS AKHIR**

*Diajukan kepada program D.III Manajemen Informatika  
Sebagai Syarat Guna Mencapai gelar Ahli Madya (A.Md)  
Dalam Bidang Ilmu Manajemen Informatika*

**ADE OKTAWINANDA**  
**NIM. 1650401003**

**JURUSAN MANEJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
BATUSANGKAR  
2021**

## **ABSTRAK**

Karya seni tari dihasilkan oleh seniman dari berbagai kalangan, baik dari kalangan seniman akademis maupun seniman otodidak. Salah satu cara yang dilakukan oleh seniman untuk meningkatkan kualitas karya seni tari yaitu memberi wadah atau tempat untuk mewujudkan suatu karya seni yang dapat terus dikembangkan dengan cara mendirikan sanggar. di Nagari Andaleh Baruh Bukik, berdiri sebuah sanggar tari yang bernama Sanggar Seni Sari Bunian. Sanggar ini mengembangkan jenis tarian tradisional Minang Kabau. Tidak hanya tarian Sanggar Seni Sari Bunian juga menyediakan musik tradisional. Namun Sanggar Sari Bunian memiliki kendala dalam mendapatkan pesanan dikarenakan tidak adanya wadah pemesanan paket tari yang mudah untuk di dapatkan. Oleh karena itu di buatlah suatu aplikasi untuk memudahkan pelanggan dalam memesan paket tari tradisional dari Sanggar Sari Bunian. Untuk pemesan paket tari dapat di lakukan melalui WEB Paket Tari Tradisional di Sanggar Sari Bunian.

*Keyword:* Aplikasi Pemesan Tari, Sanggar Tari, Tari Tradisional

## KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis haturkan atas kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga pembuatan tugas akhir ini dapat terselesaikan. Salawat dan salam buat junjungan umat, yakni Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa manusia dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti kita rasakan seperti sekarang ini

Dalam penulisan tugas akhir ini penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Marjoni Imamora, M.Sc selaku Rektor IAIN Batusangkar.
2. Bapak Dr. H. Rizal, M.AG selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
3. Bapak Iswandi, M.Kom selaku ketua Jurusan Manajemen Informatika IAIN Batusangkar beserta jajarannya yang telah memberikan fasilitas dan layanan dalam proses perkuliahan dan penyelesaiannya.
4. Bapak Iswandi, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama penyusunan Tugas Akhir.
5. Bapak dan Ibuk Dosen yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama masa perkuliahan.
6. Orang Tua dan keluarga tercinta yang telah banyak memberikan dorongan, semangat serta bantuan moril dan materil.
7. Kepada Sanak famili yang telah banyak memberikan semangat dan dorongan kepada penulis hingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman seperjuangan angkatan (2016) yang telah memberikan saran-saran yang bermanfaat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

9. Pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan motivasi dan semangat serta sumbangan pemikirannya kepada penulis sehingga selesainya tugas akhir ini.

Penulis sadar bahwasanya tugas akhir ini jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritikan dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan tugas akhir ini. Penulis juga berharap semoga penulisan tugas akhir ini memberikan manfaat kepada kita semua. Amin...

Akhirnya kepada Allah SWT jualah penulis bermohon dan bersujud semoga keikhlasan yang diberikan akan dibalas-Nya. *Amin Ya Robbal'alamin*.

Batusangkar, Agustus 2021

Penulis

Ade Oktawinanda

NIM : 1650401003

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
C. Batasan Masalah .....	2
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penelitian .....	3
F. Kegunaan Penelitian .....	3
G. Metode Penelitian .....	3
H. Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>5</b>
A. Gambaran Umum Sanggar Seni Sari Bunian .....	5
1. Sejarah Sanggar Seni Sari Bunian .....	5
a. Dt. Sinaro nan Gamuak.....	5
2. Visi & Misi Sanggar Seni Sari Bunian .....	5
3. Struktur Organisasi .....	6
B. Konsep Dasar Sistem Informasi .....	6
1. Pengertian Sistem .....	6
2. Pengertian informasi .....	9
3. Sistem Informasi .....	10
C. Alat Bantu Perancangan Sistem .....	12
1. Use Case Diagram .....	12
2. Class Diagram.....	13
3. Activity Diagram .....	14
4. Sequence Diagram .....	15
D. Perangkat Lunak Pembantu Sistem .....	16

1. Database.....	16
2. Web.....	16
3. PHP.....	17
4. MySQL Database.....	19
<b>BAB III ANALISIS DAN HASIL.....</b>	<b>20</b>
A. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan .....	20
B. Perancangan Sistem.....	21
1. Actor .....	21
2. Use Case Diagram .....	21
3. Sequence Diagram .....	23
4. Class Diagram.....	24
5. Struktur Program.....	26
C. Design Output.....	27
D. Design Input .....	32
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>34</b>
A. Kesimpulan.....	34
B. Saran-Saran.....	34
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>35</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 2 Simbol-simbol Use Case Diagram.....	12
Tabel 2. 3 <i>Simbol-simbol Class Diagram</i> .....	13
Tabel 2. 4 Simbol-simbol Activity Diagram.....	14
Tabel 2. 5 Simbol-simbol Sequence Diagram.....	16
Tabel 3. 1 Actor.....	21

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Sanggar Seni Sari Bunian .....	6
Gambar 3. 1 Use Case Diagram Admin.....	22
Gambar 3. 2 Use Case Diagram Pelanggan .....	23
Gambar 3. 3 Sequence Diagram Admin .....	23
Gambar 3. 4 Sequence Diagram Pelanggan.....	24
Gambar 3. 5 Class Diagram .....	25
Gambar 3. 6 Struktur Menu Admin .....	26
Gambar 3. 7 Struktur Menu Pelanggan.....	26
Gambar 3. 8 Dashboard Admin .....	27
Gambar 3. 9 Dashboard User .....	27
Gambar 3. 10 Data Produk.....	28
Gambar 3. 11 Data User.....	28
Gambar 3. 12 Data Transaksi User .....	29
Gambar 3. 13 Data Transaksi Admin.....	29
Gambar 3. 14 Laporan Penyewaan Per Bulan .....	30
Gambar 3. 15 Laporan Penyewaan Per Tahun.....	30
Gambar 3. 16 Laporan Penyewaan Keseluruhan .....	31
Gambar 3. 17 Ouput Data User.....	31
Gambar 3. 18 Input Pesanan .....	32
Gambar 3. 19 Login .....	32
Gambar 3. 20 Input Data Diri .....	33

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Berkembangnya seni di tengah masyarakat menumbuhkan inspirasi bagi terciptanya karya seni yang dihasilkan para seniman. Karya seni yang berkembang di tengah kehidupan masyarakat, menghasilkan beragam jenis karya seni. Karya seni tari dihasilkan oleh seniman dari berbagai kalangan, baik dari kalangan seniman akademis maupun seniman otodidak. Hal ini dapat dilihat dari karya-karya seni yang ada di berbagai daerah menunjukkan berbagai variasi.

Melihat berbagai variasi karya seni tersebut menghasilkan kualitas yang beragam. Dampak dari kualitas karya yang dihasilkan akan semakin banyak menghadirkan peminat dari masyarakat luas. Untuk menjaga kualitas karya tari itu diperlukan berbagai upaya agar karya seni tari terus diminati masyarakat. Hal ini tentu saja akan berkaitan dengan upaya peningkatan kualitas karya dan tentu saja pengakuan masyarakat terhadap karya seni yang dihasilkan seniman. Salah satu cara yang dilakukan oleh seniman yaitu memberi wadah atau tempat untuk mewujudkan suatu karya seni yang dapat terus dikembangkan dengan cara mendirikan sanggar.

Seni tari merupakan salah satu kesenian yang terus berkembang di Nagari Andaleh Baruh Bukik, oleh karena itu di Daerah Andaleh terdapat sebuah sanggar tari dari gaya tradisional. Sebagian dari sekolah formal seperti tingkat SD, SMP, SMA/SMK, dan Perguruan Tinggi. Seni tari dimasukkan dalam kegiatan intrakurikuler, tetapi ada juga yang masih masuk ekstrakurikuler. Sedangkan pada sekolah non formal masuk pada sanggar-sanggar seperti Sanggar Seni Sari Bunian. Sanggar ini mengembangkan jenis tarian tradisional Minang Kabau. Diantaranya Tari pasambahan, Tari piriang, Silek tradisi, Tari tenun, Tari galombang, Tari satampang baniah. Tidak hanya tari, Sanggar Sari Bunian juga menyediakan musik tradisional. Biasanya digunakan untuk pengiring tari dan juga pengiring pengantin saat baralek di minnag kabau.

Kesenian yang ada di Daerah Andaleh didukung oleh berbagai pihak yang terkait dalam pelestariannya. Sanggar Seni Sari Bunian merupakan salah satu pihak yang mendukung pelestarian kesenian di Daerah Andaleh Baruh Bukik dengan mengikuti berbagai kegiatan. Namun dalam proses pemesanan Paket tari di sanggar seni bunian masih mengalami kendala berupa proses pemesanan yang manual sehingga belum efektif untuk melakukan pemesanan dari dalam dan luar kota. Sehingga dibutuhkan sebuah media untuk mempromosikan keberadaan dan kontribusi sanggar tari dengan menggunakan web. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“APLIKASI PEMESANAN PAKET TARI TRADISIONAL DI SANGGAR SARI BUNIAN NAGARI ANDALEH BARUH BUKIK BERBASIS WEB”**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang ada, maka penulis mengidentifikasi permasalahan:

1. Bagaimana Rancangan Prototipe Aplikasi Pemesanan Paket Tari Tradisional Di Sanggar Sari Bunian Nagari Andaleh Baruh Bukik Berbasis WEB.
2. Bagaimana sistem, format perangkat lunak dari Aplikasi Pemesanan Paket Tari Tradisional Di Sanggar Sari Bunian Nagari Andaleh Baruh Bukik Berbasis WEB.
3. Bagaimana cara pemesanan paket tari di Aplikasi Pemesanan Paket Tari Tradisional Di Sanggar Sari Bunian Nagari Andaleh Baruh Bukik Berbasis WEB.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang timbul di atas mengharuskan penulis untuk dapat membatasi permasalahan yang akan dibahas dengan lebih jelas, sehingga penulis berfokus pada inti permasalahan. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah “ Merancang sebuah sistem informasi untuk melakukan pemesanan paket tari di sanggar seni sari bunian yang berbasis WEB”

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut Bagaimanakah rancang sebuah sistem informasi untuk melakukan pemesanan paket tari di sanggar seni sari bunian yang berbasis WEB?

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Sistem ini bertujuan untuk membantu konsumen dalam melakukan proses pemesanan paket tari tradisional.
2. Untuk memberikan kemudahan pada penyedia layanan dalam memasarkan paket tari, atau jasa kepada masyarakat. Dan memperluas area promosi produk atau jasa tersebut.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

1. Bagi sanggar sari bunian hasil akhir dari penelitian ini dapat mengembangkan sistem yang sedang berjalan dan dapat menjadi sebagai bahan pertimbangan, masukan ataupun solusi dalam memberikan informasi tentang pemesanan Paket Tari.
2. Memudahkan Konsumen dalam Proses Pemesanan Paket Tari.
3. Sebagai implementasi dan pengembangan ilmu yang telah penulis dapatkan selama masa kuliah.
4. Bagi penulis, sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Program Diploma III (D.3) Management Informatika IAIN Batusangkar.

#### **G. Metode Penelitian**

Metodelogi yang digunakan dalam penelitian Tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Filed Research ( Studi Lapangan)

Data yang diperoleh dalam penelitian ini untuk melihat kenyataan yang sebenarnya dalam masalah yang di teliti dengan cara sebagai berikut :

- a. Observasi Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung ke Sanggar Sari Bunian.
  - b. Interview Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mendefinisikan dan menganalisa kebutuhan perangkat lunak yang akan di kembangkan. Wawancara dilakukan dengan pendiri Sanggar Sari Bunian terkait tentang masalah yang menjadi objek pengamatan dan pembahasan.
2. Library Research (Studi Kepustakaan) Penelitian keputusan ini ialah pengumpulan data dengan cara mempelajari berbagai literatur, buku, hasil penelitian yang sejenis dan media lainnya yang mempunyai kaitan dengan masalah dan tema penelitian.

## **H. Sistemika Penulisan**

Sistemika Penulisan Laporan Tugas akhir ini dibagi dalam IV bab yang disusun sebagai berikut :

### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini merupakan penguraian mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, metode penelitian dan sistemika penulisan.

### **BAB II Landasan Teori**

Bab ini membahas tentang Sanggar Sari Bunian serta membahas dasar teoritis yang menjadi landasan dan mendukung pelaksanaan penulisan tugas akhir.

### **BAB III Analisa dan Perancangan**

Bab ini membahas analisa sistem yang sedang berjalan dan rancangan sistem yang di usulkan.

### **BAB IV Penutup**

Bab ini berisi kesimpulan yang di dapat selama pembuatan laporan tugas akhir serta saran – saran yang akan menjadi masukan bagi perkembangan sistem selanjutnya.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Gambara Umum Sanggar Seni Sari Bunian**

##### **1. Sejarah Sanggar Seni Sari Bunian**

Sanggar seni sari bunian merupakan suatu tempat atau sarana yang digunakan oleh suatu komunitas atau sekumpulan orang untuk berkegiatan seni seperti seni tari, seni lukis, dan seni peran. Kegiatan yang dilakukan dalam sebuah sanggar merupakan kegiatan pembelajaran tentang seni.

Pada awal perkembangannya Sanggar seni sari bunian didirikan pada tahun 1978 oleh bapak Dt. Sinaro nan Gamuak, sanggar ini dibentuk untuk melestarikan kesenian anak nagari di Andaleh pada waktu itu. Sanggar seni sari bunian awalnya bergerak di bidang music saja, kesenian tumbuh dan mengalami perubahan serta semakin sempurna dari waktu ke waktu. Perubahan itu sudah pasti terjadi hamper di seluruh sanggar yang ada di Indonesia, secara umum sanggar seni sari bunian dikenal oleh masyarakat di nagari andaleh baruh buhik.

Sanggar seni sari bunian sudah memiliki 4 generasi yaitu :

- a. Dt. Sinaro nan Gamuak
- b. Dt. Paduko Malano
- c. Nazirwan, Amd. Kar
- d. Yeni Eliza, S. Sn. M.Sn

##### **2. Visi & Misi Sanggar Seni Sari Bunian**

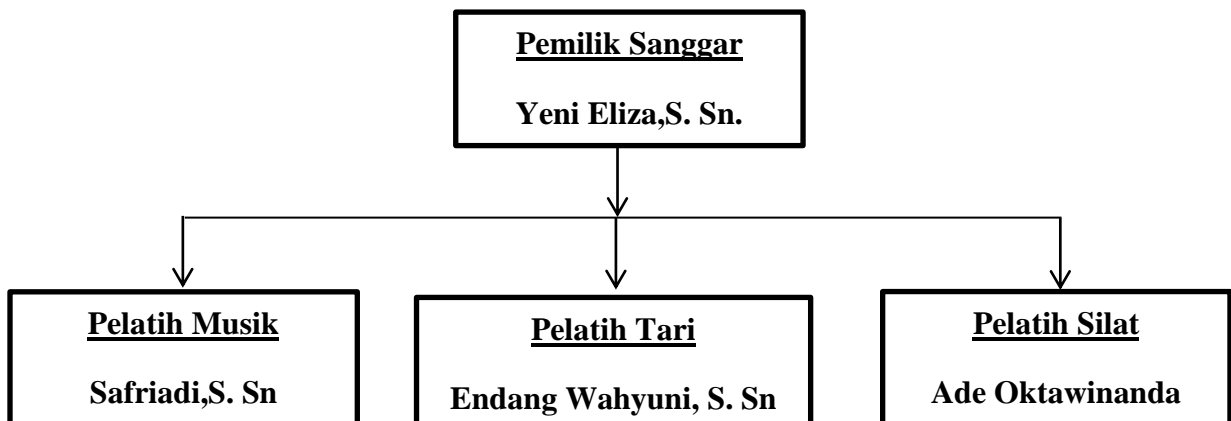
Maka Sanggar seni sari bunian mempunyai Visi Menjadi aktif dalm melestarikan, mengembangkan serta memasarkan seni dan budaya tradisi secara berkelanjutan. Sanggar seni sari bunian juga memiliki misi sebagai berikut :

- a. Mengkaji berbagai seni dan budaya tradisi minangkabau

- b. Melestarikan, mengembangkan dan mengkolaborasikan berbagai kreasi seni dan budaya dengan tetap mengusung tradisi minangkabau sebagai arus utama.
- c. Memasarkan hasil kreasi seni dan budaya guna menjamin pelestarian dan pengembangan seni yang ada di sanggar seni sari bunian.
- d. Mengapresiasikan tokoh serta pihak-pihak dalam pelestarian dan pengembangan seni dan budaya tradisi minangkabau.

### 3. Struktur Organisasi

Adapun Struktur Organisasi Sanggar Seni Sari Bunian dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 2. 1**  
**Struktur Organisasi Sanggar Seni Sari Bunian**

## B. Konsep Dasar Sistem Informasi

### 1. Pengertian Sistem

Wahyono (2004: 12) sistem merupakan suatu kesatuan utuh yang terdiri dari beberapa bagian yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Jogianto (2005: 1) menyatakan sistem

merupakan kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya yang membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. Sutabri (2004: 11) sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen atau variabel – variabel yang terorganisasi, saling terintegrasi, saling tergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu

Berdasarkan pengertian sistem di atas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan elemen – elemen atau komponen – komponen atau subsistem – subsistem yang saling berhubungan untuk mencapai suatu tujuan.

#### a. Karakteristik Sistem

Menurut Jogiyanto (2005: 4) suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat –sifat yang tertentu, yaitu suatu sistem memiliki atau mempunyai karakteristik atau sifat – sifat yang tertentu, yaitu:

##### 1) Komponen Sistem (*Component*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, berkerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen – komponen sistem dapat berupa satu subsistem atau bagian – bagian dari sistem. Setiap sistem tidak peduli berapapun kecilnya, selalu mengandung komponen – komponen atau subsistem – subsistem.

##### 2) Batasan Batasan Sistem (*Boundary System*)

Batasan sistem (*Boundary System*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batasnya sistem ini memungkinkan suatu sistem di pandang sebagai suatu kesatuan. Batasan suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*Scope*) dari sistem tersebut.

##### 3) Lingkungan Luar sistem (*Environments*)

Lingkungan luar sistem adalah bentuk apapun yang ada batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan merugikan. Lingkungan luar sistem yang menguntungkan merupakan energi

dari sistem dan harus dijaga. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus di tahan dan dikendalikan.

4) Penghubung sistem (*Interface*)

Penghubung merupakan media yang menghubungkan sistem dengan subsistem sehingga memungkinkan sumber daya mengalir dari subsistem ke subsistem lain.

5) Masukan sistem (*Input*)

Masukan sistem adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem. Masuknya dapat berupa masukan perawatan ( *maintenance input* ) dan masukan signal ( *signal input* ). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Sedangkan *Signal input* adalah energi yang diproses untuk didapat keluaran.

6) Keluaran sistem (*Output*)

Keluaran sistem adalah hasil energi yang telah diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan merupakan masukan bagi subsistem yang lainnya.

7) Pengolahan sistem (*Process*)

Suatu sistem mempunyai bagian pengolahan yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

8) Sasaran sistem (*Objective*)

Sistem memiliki sasaran dan tujuan yang bersifat *deterministic*. Suatu sistem dikatakan berhasil apabila sasaran atau tujuan yang direncanakan berjalan dengan baik.

b. Klasifikasi Sistem

Menurut jogiyanto (2005 : 7) dari berbagai sudut pandangnya sistem dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1) Sistem Alamiah ( *Natural System* )

Sistem terjadi melalui proses alam dalam artian tidak dibuat oleh manusia. (Sistem Tata Surya, Sistem Galaxi, Sistem Reproduksi dan lain – lain).

2) Sistem Tertutup ( *Close System* )

Sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan sistem luarnya. Sistem ini berkerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak luarnya. Secara teoritis sistem tersebut ada, tetapi kenyataanya tidak ada sistem yang benar – benar tertutup, yang ada hanyalah *relatively closed system* (secara relatif tertutup, tidak benar – benar tertutup).

3) Sistem Abstrak ( *Abstract System* )

Sistem yang berupa pemikiran atau ide – ide yang tidak tampak secara fisik ( Sistem *Teologia* yang merupakan suatu sistem yang menggambarkan hubungan tuhan dengan manusia).

4) Sistem Tertentu ( *Deterministic System* )

Sistem beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan (contoh : Sistem Komputer).

## 2. Pengertian informasi

Informasi adalah suatu hal yang diperlukan oleh orang-orang. Informasi merupakan suatu pesan yang disampaikan oleh seseorang kepada yang lainnya. Berikut beberapa pengertian informasi :

Informasi menurut Wahyono (2004:3) adalah suatu hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi yang menerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian nyata dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengambilan suatu keputusan. Menurut Faisal (2008:27) informasi adalah data yang telah diolah dan siap digunakan oleh pengambil keputusan. Informasi merupakan produk akhir dari suatu sistem. Sedangkan menurut Sutabri (2004:18) informasi merupakan sebuah data yang telah diklasifikasi atau diolah untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah sebuah data yang telah diolah, dan dapat dipergunakan untuk pengambilan keputusan.

Berdasarkan penjelasan diatas informasi merupakan data – data yang telah diturunkan dalam bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan kejadian – kejadian ( *event* ) yang nyata.

Faisal (2008:43) mengemukakan kualitas dari suatu informasi tergabung dari tiga hal, yaitu:

- a. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan.
- b. Tepat pada waktunya, berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat.
- c. Relevan, berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk penerimanya.

### **3. Sistem Informasi**

Sutabri (2004:36) menyatakan sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi. Menurut Faisal (2008:48) sistem informasi merupakan suatu sistem manajemen organisasi baik secara manajerial maupun secara strategis dalam menyediakan laporan yang di perlukan kepada pihak luar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen – komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.

Menurut Wahyono (2004: 18) sistem informasi memiliki komponen – komponen yang saling terintegrasi membentuk satu kesatuan dalam mencapai sasaran sistem. Sistem informasi terdiri dari komponen – komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan ( *Building Block*), dimana masing – masing blok ini saling berinteraksi satu sama lain membentuk suatu tujuannya. Adapun blok – blok tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Blok Masukan (*Input Block*)

Komponen ini mewakili data yang masuk kedalam suatu sistem informasi komponen *input* disini termasuk metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukan yang dapat berupa dokumen – dokumen dasar.

b. Blok Model (*Model Block*)

Komponen ini tersusun atas kombinasi prosedur, logika, dan model matematik yang akan memanipulasi data *input* dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan sebuah keluaran yang diinginkan.

c. Blok Keluaran (*Output Block*)

Komponen ini merupakan hasil dari sistem informasi yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua pemakai atau pengguna suatu sistem.

d. Blok Teknologi (*Technologi Block*)

Komponen ini merupakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran serta membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

e. Blok Basisdata (*Database Block*)

Komponen basis data atau sering disebut “*database*” ialah kumpulan atau gabungan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu dengan yang lain dan tersimpan di perangkat keras komputer dan bisa juga menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

f. Blok Kendali (*Controls Block*)




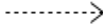

Meliputi masalah pengendalian yang berfungsi mencegah dan menangani kesalahan/kegagalan sistem.

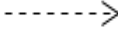


## C. Alat Bantu Perancangan Sistem

### 1. Use Case Diagram

Use Case Diagram bersifat statis, diagram ini memperlihatkan himpunan *use case* dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna Nugroho (2005). Simbol-simbol yang digunakan dalam Use Case Diagram dijelaskan pada tabel berikut:

**Tabel 2. 1**  
**Simbol-simbol Use Case Diagram**

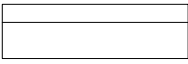


No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.
2		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i> .
3		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
4		<i>Dependen cy</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (independent).
5		<i>Generaliz ation</i>	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan


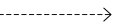
			struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
6		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>usecase</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
7		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.
8		Asosiasi	Menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

## 2. Class Diagram

Class adalah sebuah spesifikasi yang akan menghasilkan objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Class menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem. Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi kelas, package beserta hubungan satu sama lain. Simbol-simbol yang digunakan dalam class diagram yaitu:

**Tabel 2. 2**  
***Simbol-simbol Class Diagram***

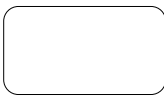
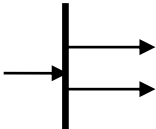
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek
3		<i>Asosiasi</i>	Hubungan statis antar <i>class</i> yang menggambarkan <i>class</i> yang memiliki atribut berupa <i>class</i> lain atau <i>class</i> yang harus mengetahui eksistensi <i>class</i> lain

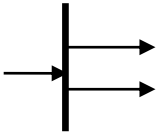




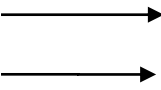
4		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor)
5		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (independent)

### 3. Activity Diagram

Diagram aktivitas (*activity diagram*) sesungguhnya adalah bentuk khusus dari *state machine* yang bertujuan memodelkan komputasi dan aliran-aliran kerja yang terjadi dalam sistem / perangkat lunak yang sedang dikembangkan. *State* pada diagram aktivitas mempresentasikan *state* dari komputasi yang sedang dieksekusi, bukan *state* dari suatu objek biasa. Biasanya, suatu diagram aktivitas mengasumsikan komputasi- komputasi dilaksanakan tanpa adanya interupsi-interupsi eksternal berbasis event terjadi padanya.

**Tabel 2. 3**  
**Simbol-simbol Activity Diagram**

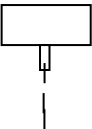
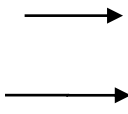

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		Fork	Percabangan

3		Join	Penggabungan
4		<i>Decision</i>	Pilihan untuk pengambilan keputusan
5		<i>Initial Node</i>	Titik awal
6		<i>Activity</i> <i>Final Node</i>	Titik akhir
7		<i>Fork</i>	Menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu
8		<i>Asosiasi</i> <i>berarah</i>	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>

#### 4. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antara objek di dalam dan disekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu, menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respon dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu. *Collaboration diagram* juga menggambarkan interaksi antara objek seperti *sequence diagram*, akan tetapi lebih menekankan pada masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian *message*. Setiap *message* memiliki *sequence number*, dimana *message* dari level tertinggi memiliki nomor.

**Tabel 2. 4**  
**Simbol-simbol Sequence Diagram**

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Object</i> dan <i>lifeline</i>	Orang, tempat, benda, kejadian atau konsep yang ada dalam dunia nyata yang penting bagi suatu aplikasi yang saling berintegrasikan.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi
3		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .

## D. Perangkat Lunak Pembantu Sistem

### 1. Database

Database adalah sekumpulan data yang terdiri dari satu atau lebih tabel yang saling berhubungan. User mempunyai wewenang untuk mengakses data tersebut, baik untuk menambah, mengubah atau menghapus data yang ada dalam table tersebut. Database digunakan untuk menampung beberapa tabel atau query yang dijadikan media untuk menyimpan data sebagai sumber pengolahan data.

### 2. Web

Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen – dokumen multimedia (teks, gambar, suara, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (hypertext transfer protocol) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser. Beberapa jenis browser yang populer saat ini diantaranya: Internet Explorer yang diproduksi oleh Microsoft. Mozilla Firefox, Opera dan Safari yang diproduksi oleh Apple. Situs web adalah dokumen – dokumen

web yang terkumpul menjadi satu kesatuan yang memiliki Unified Resource Locator (URL)/domain dan biasanya di-publish di internet atau intranet. Secara umum jenis pemrograman web terbagi 2, yaitu Client Side Scripting (CSS) dan Server Side Scripting (SSS). Perbedaan kedua jenis script ini adalah pada bagaimana cara kerjanya dan pemrosesannya dilakukan dimana. Aplikasi berbasis web adalah aplikasi yang arsitekturnya berbasis client server. Maksudnya adalah aplikasi web dapat diolah disisi client dan sisi server.

a. Client Side Scripting

Client Side Scripting adalah salah satu jenis bahasa pemrograman web yang proses pengolahannya ( baca:diterjemahkan) dilakukan disisi client. Proses pengolahan client side scripting dilakukan oleh browser sebagai clientnya.

b. Server Side Scripting

Server Side Scripting adalah bahasa pemrograman web yang pengolahannya dilakukan di sisi server. Maksud server di sini adalah web server yang di dalamnya telah mengintegrasikan komponen web engine. Tugas web engine adalah memproses semua script yang termasuk kategori client side scripting di dalam dokumen web.

### 3. PHP

a. Sejarah PHP

James word menjelaskan PHP diciptakan pertama kali oleh Ramus Lerdorf pada tahun 1994. Awalnya , PHP digunakan untuk mencatat jumlah serta untuk mengetahui siapa saja pengunjung pada homepage-nya. Ramus Lerdorf adalah salah seorang pengunjung open source. Oleh karena itu, ia mengeluarkan Personal Page Tools versi 1.0 secara gratis, kemudian menambah kemampuan PHP 1.0 dan meluncurkan PHP 2.0 (Arief, 2011).

Pada tahun 1996, PHP telah banyak dalam website didunia.sebuah kelompok pengembang software yang terdiri dari rasmus,zeew suraski,andi gutman,stig bakken,shane caraveo, dan jim

wistead bekerja sama untuk menyempurnakan PHP 2.0.akhirnya, pada tahun 1998,PHP 3.0 diluncurkan.penyempurnaan terus dilakukan sehingga pada tahun 2000 dikeluarkanPHP 4.0. tidak berhenti sampai disitu,kemampuan PHP terus ditambah dan saat buku ini disusun,versi terbaru yang telah dikeluarkan adalah PHP 5.0.

b. Pengertian PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa server-side scripting yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis.karena PHP merupakan server-side scripting maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya dikirimkan ke browser dalam format HTML.

c. Kelebihan PHP

PHP memiliki banyak kelebihan yang tidak dimiliki oleh bahasa script sejenis. PHP difokuskan pada pembuatan script server-side,yang dapat dilakukan oleh CGI,seperti mengumpulkan data dari form,menghasilkan isi halaman web dinamis, dan kemampuan mengirim serta menerima cookies,bahkan lebih daripada kemampuan CGI.PHP dapat digunakan pada semua sistem operasi.

d. Script PHP

script PHP termasuk dalam HTML- embedded, artinya kode PHP dapat disisipkan pada sebuah halaman HTML. Ada beberapa cara untuk menuliskan script PHP,yaitu;

- 1) `<?php`  
Script PHP  
`?>`
- 2) `<?`  
Script PHP  
`?>`
- 3) `<script language =`  
"php">  
Script PHP Anda

```
</script>  
4) <%  
    Script PHP Anda  
    %>
```

#### 4. MySQL Database

MySQL dikembangkan oleh sebuah perusahaan Swedia bernama MySQL AB yang pada saat itu bernama TcX Data Konsult AB sekitar tahun 1994-1995, namun cikal bakal kodenya sudah ada sejak 1979. Awalnya TcX membuat MySQL dengan tujuan mengembang aplikasi web untuk klien. TcX merupakan perusahaan pengembangan software dan konsultan database. Saat ini MySQL sudah diakui oleh Oracle Corp. (Arief, 2011)

MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengelolaan datanya. Kepopuleran MySQL antara lain karena MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses database-nya sehingga mudah untuk digunakan, kinerja query cepat, dan mencukupi untuk kebutuhan database perusahaan – perusahaan skala menengah-kecil,

MySQL merupakan database yang pertama kali didukung oleh bahasa pemrograman script untuk internet (PHP dan Perl). MySQL dan PHP dianggap sebagai pasangan software pengembangan aplikasi berbasis web, umumnya pengembangan aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman script PHP.

## **BAB III**

### **ANALISIS DAN HASIL**

#### **A. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan**

Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentivikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Analisis sistem yang sedang berjalan merupakan pedoman untuk merancang sistem baru, karena dengan menganalisis sistem yang sedang berjalan diketahui kelemahan-kelemahan dari sistem yang lama dan keunggulan sistem yang baru. Sistem lama akan dijadikan perbandingan terhadap sistem baru yang akan diterapkan. Analisis sistem bertujuan mencari pemecahan masalah yang dihadapi sistem tersebut agar masalah yang lama tidak terjadi lagi dimasa yang akan datang.

Dalam analisis dan perancangan sistem ini, kegiatan yang akan dilakukan adalah menitik beratkan pada penelitian dan penjabaran dari sistem yang sedang berjalan untuk mendapatkan suatu data nyata secara detail sesuai dengan fakta-fakta yang ada dalam penelitian. Perkembangan suatu sistem seringkali dipengaruhi oleh perubahan kondisi yang dihadapi. Salah satunya penambahan jumlah data yang akan diolah untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan. Hal ini akan mengakibatkan sistem lama kewalahan dalam mengolah data dan akhirnya sistem tidak terpakai lagi.

## B. Perancangan Sistem

### 1. Actor

Aktor yang berperan dalam aplikasi ini adalah :

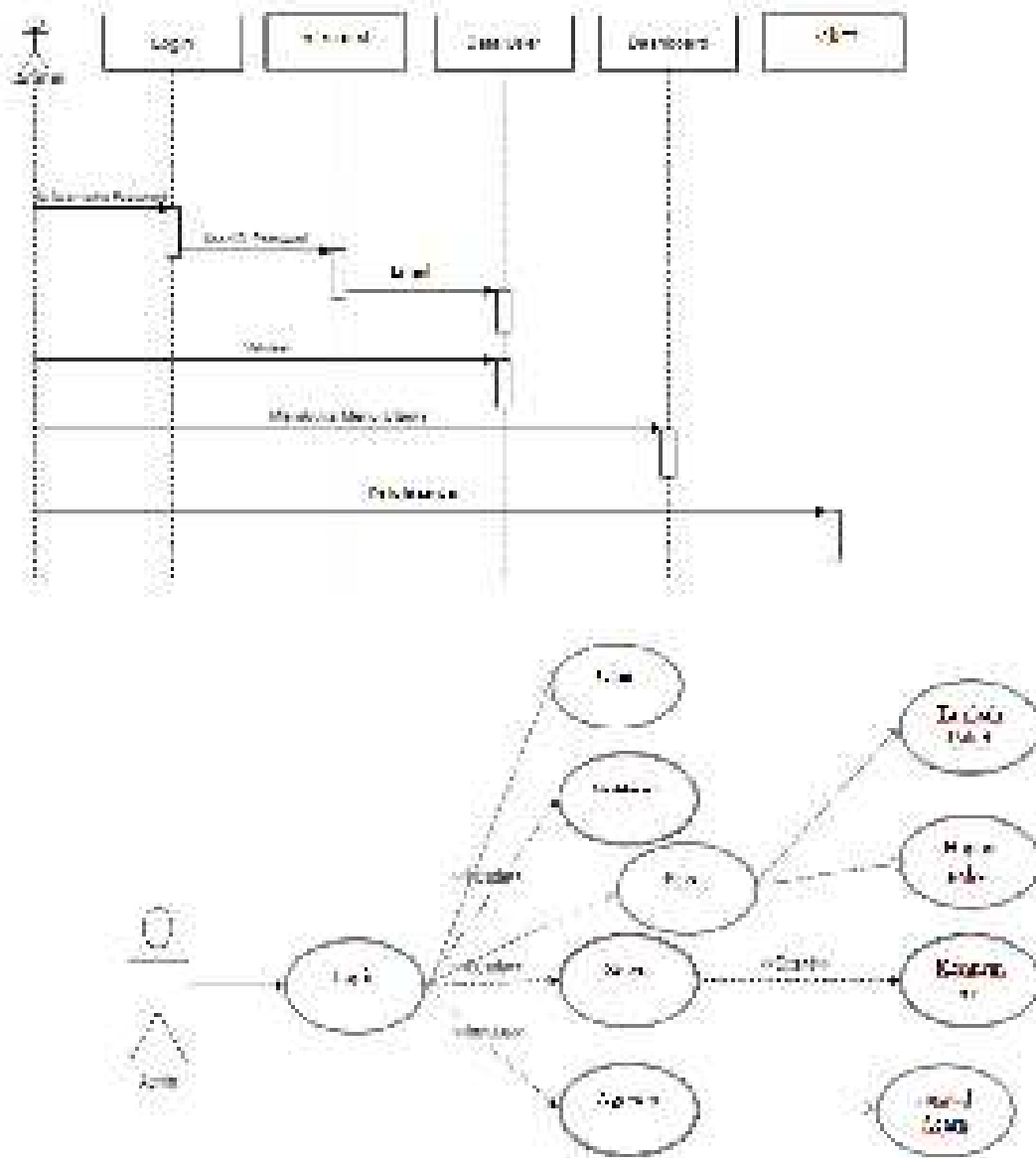
**Tabel 3. 1**  
**Actor**

Actor	Peran
Admin	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Login</li><li>2. Tambah Data Dashboard</li><li>3. Memproses sewa paket tari</li></ol>
Pelanggan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Regsitrase</li><li>2. Login</li><li>3. Memilih Paket</li><li>4. Memesan Paket</li></ol>

### 2. Use Case Diagram

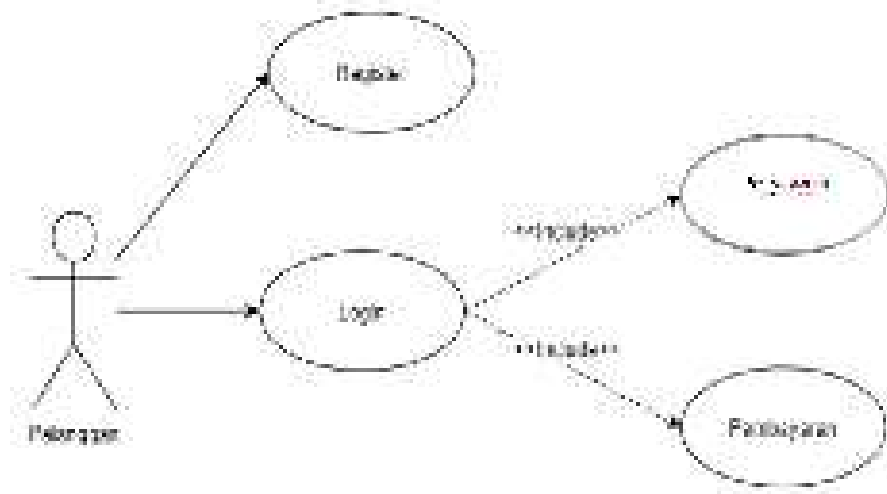
Use case diagram memperlihatkan suatu urutan interaksi antara 1 aktor dan sistem. Seperti pada gambar berikut dimana actor (Produsen/ Admin) melakukan login kemudian melakukan perannya.

#### a. Use Case Diagram Admin



**Gambar 3.1**  
**Use Case Diagram Admin**

b. Use Case Diagram Pelanggan



**Gambar 3. 2**  
**Use Case Diagram Pelanggan**

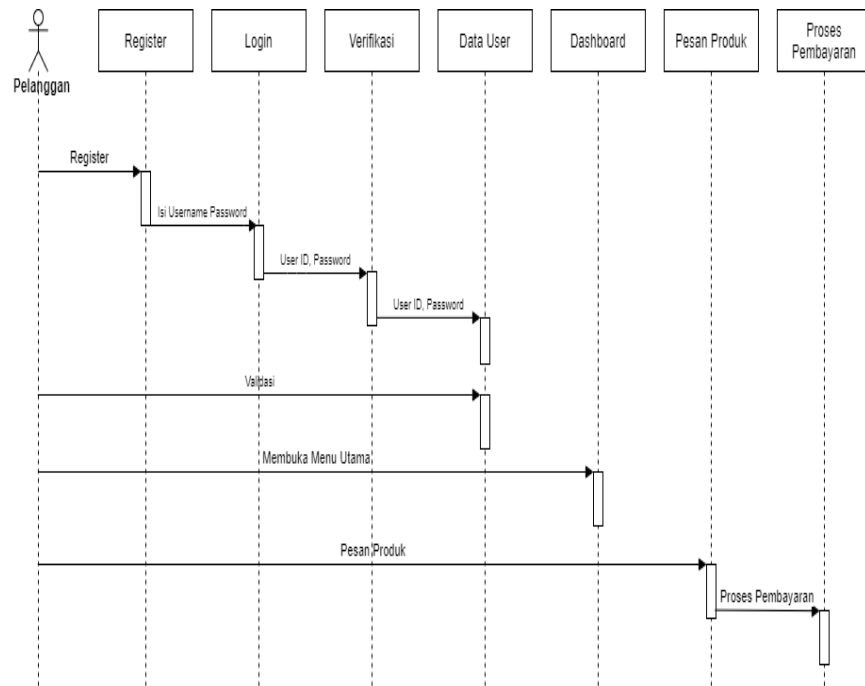
### 3. Sequence Diagram

Pada sequence diagram menggambarkan interaksi antara objek yang ada disekitar sistem,

- a. Sequence Diagram Admin

### **Gambar 3. 3** **Sequence Diagram Admin**

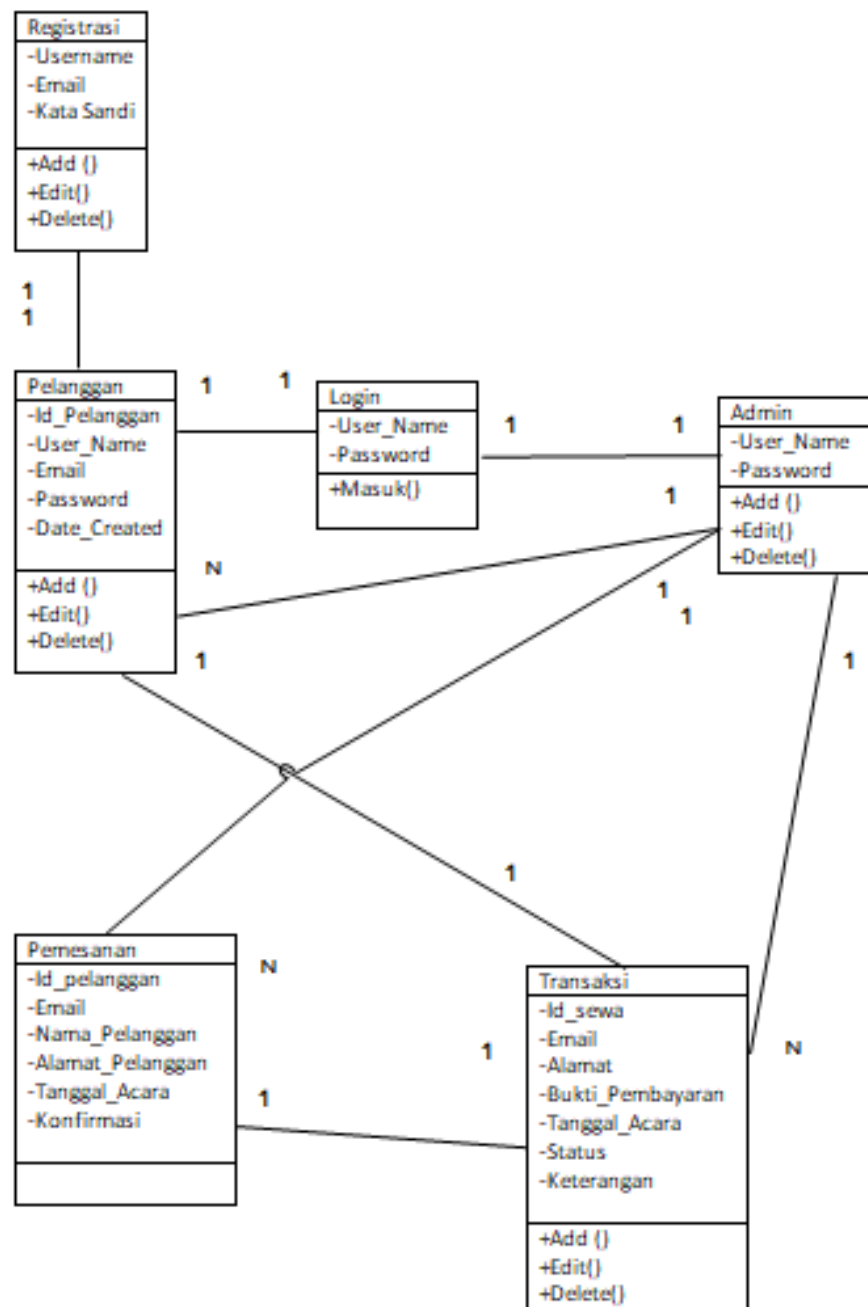
- b. Sequence Diagram Pelanggan



**Gambar 3.4**  
**Sequence Diagram Pelanggan**

#### 4. Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur dari suatu sistem yang disajikan dalam bentuk class beserta atribut dan hubungan antar class. Umumnya class diagram dari suatu sistem akan menggambarkan juga bagaimana struktur database yang dibutuhkan untuk membangun sistem tersebut.

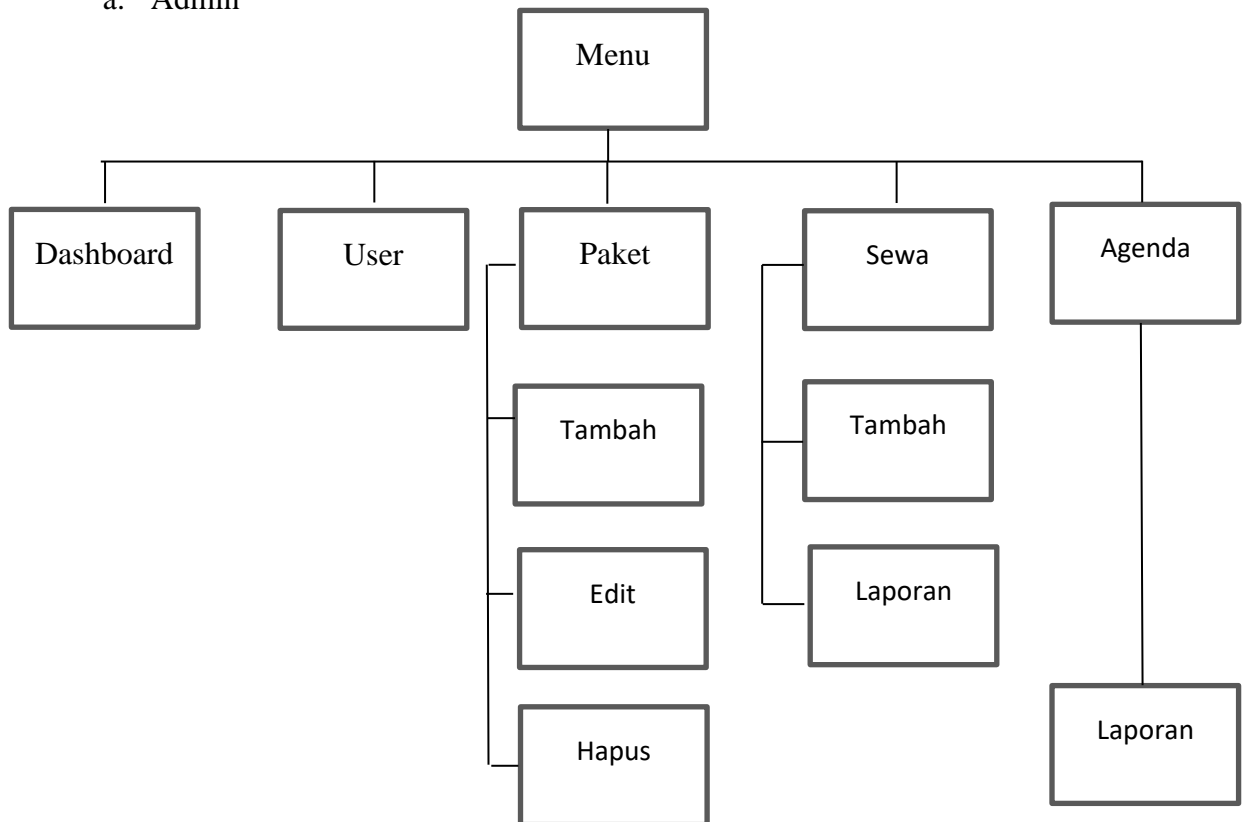


**Gambar 3.5**  
**Class Diagram**

## 5. Struktur Program

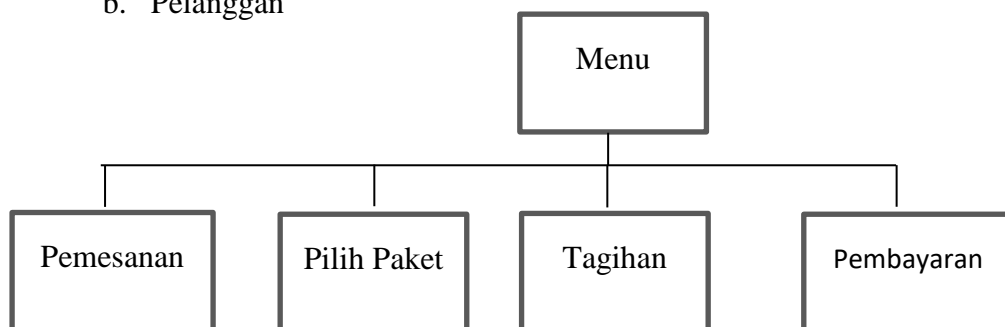
Desain struktur program merupakan suatu desain yang menggambarkan suatu hubungan modul program dengan modul program yang lainnya. Desain struktur program dari yang diusulkan oleh penulis dapat dilihat pada gambar berikut:

### a. Admin



**Gambar 3. 6**  
**Struktur Menu Admin**

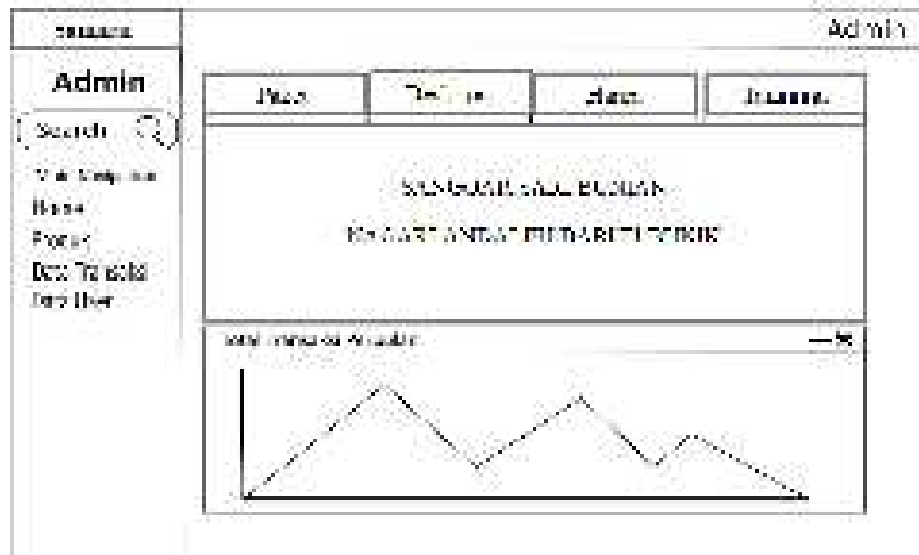
### b. Pelanggan



**Gambar 3. 7**  
**Struktur Menu Pelanggan**

## C. Design Output

### 1. Dashboard Admin



**Gambar 3. 8**  
**Dashboard Admin**

### 2. Dashboard

The screenshot shows a user login form within a rectangular frame. At the top center, there is a rounded rectangular button labeled 'LOGIN'. Below this button, there are two rectangular input fields: the first is labeled 'Email' and the second is labeled 'Password'. At the bottom center, there is another rounded rectangular button labeled 'LOGIN'.

**Gambar 3. 9**  
**Dashboard User**

## 3. Data Pesanan

The screenshot shows a web form titled 'Data Produk'. It has two buttons: 'Tambah Data' and 'Cek Data'. Below these are two input fields: 'Cari' and 'No. Produk'. The main part of the form is a table with the following structure:

No	Nama	Satuan	Harga	Foto	Aksi

**Gambar 3. 10**  
**Data Produk**

## 4. Data User

The screenshot shows a web form titled 'Data User'. It has two buttons: 'Tambah Data' and 'Cek Data'. Below these are two input fields: 'Cari' and 'No. User'. The main part of the form is a table with the following structure:

No	Username	Nama	Alamat	Nomor Registrasi	Nomor Hp	Foto

**Gambar 3. 11**  
**Data User**

## 5. Data Transaksi User

Data Transaksi

Menu  Search

No	Nomor Transaksi	Detail Transaksi	Tanggal Penyerahan	Tanggal Ekspirasi	Waktu Transaksi	Status	Aksi

**Gambar 3. 12**  
**Data Transaksi User**

## 6. Data Transaksi Admin

Data Transaksi

Menu  Search

NU	Nomor Transaksi	Nomor Tanggal	Tanggal Transaksi	Nomor ip	Status	Aksi

**Gambar 3. 13**  
**Data Transaksi Admin**

## 7. Laporan Penyewaan Per Bulan

No	Nomor Transaksi	Tanggal Transaksi	Tanggal Selesai	Nama Pelanggan	Nomor Hp	Total Tagihan	Status Pesanan
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z

**Gambar 3. 14**  
**Laporan Penyewaan Per Bulan**

## 8. Laporan Penyewaan Per Tahun

No	Nomor Transaksi	Tanggal Transaksi	Tanggal Selesai	Nama Pelanggan	Nomor Hp	Total Tagihan	Status Pesanan
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z

**Gambar 3. 15**  
**Laporan Penyewaan Per Tahun**

## 9. Laporan Penyewaan Keseluruhan

Semua Transaksi							
No	Nomor Transaksi	Tanggal Transaksi	Tanggal Selesai	Nama Pelanggan	Nomor Hp	Total Tagihan	Status Pesanan
/	/	/	/	/	/	/	/

**Gambar 3. 16**  
**Laporan Penyewaan Keseluruhan**

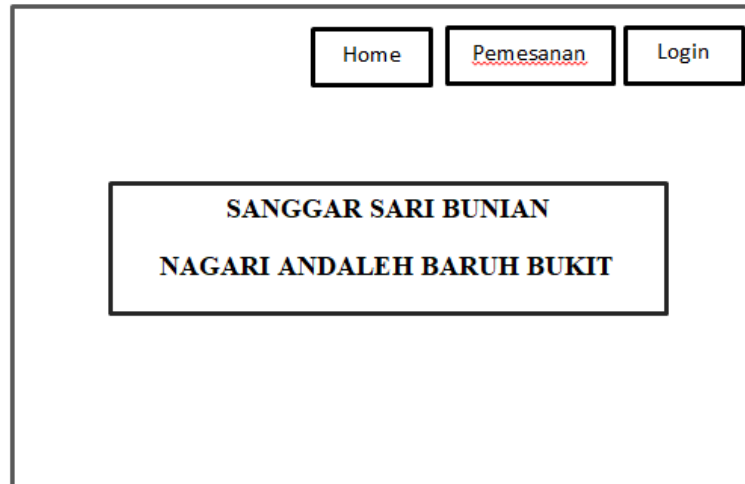
## 10. Data User

Data User						
No	Username	Nama	Alamat	tanggal Registrasi	Nomor hp	Foto
/	/	/	/	/	/	/

**Gambar 3. 17**  
**Ouput Data User**

## D. Design Input

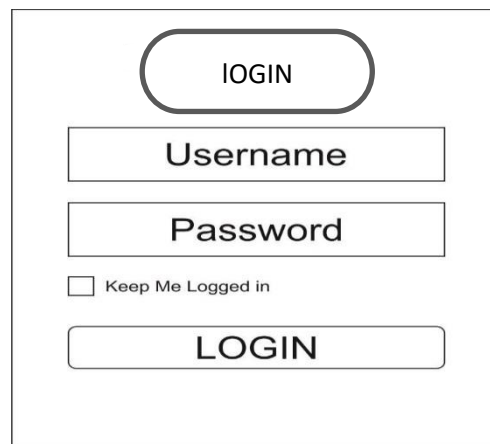
### 1. Input Pesanan



The image shows a web page header with three navigation buttons: 'Home', 'Pemesanan', and 'Login'. Below the buttons is a central box containing the text 'SANGGAR SARI BUNIAN' and 'NAGARI ANDALEH BARUH BUKIT'.

**Gambar 3. 18**  
**Input Pesanan**

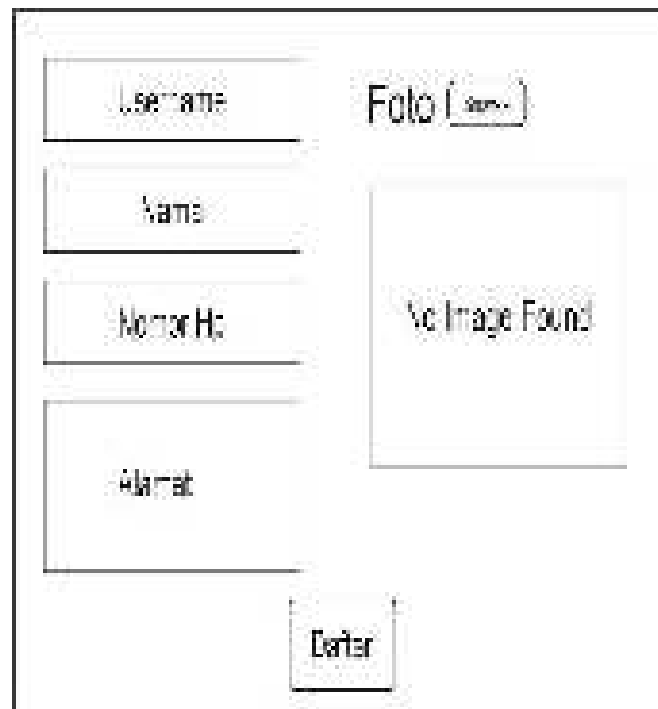
### 2. Login



The image shows a login form with the following elements: a rounded 'ILOGIN' button at the top, a 'Username' input field, a 'Password' input field, a checkbox labeled 'Keep Me Logged in', and a 'LOGIN' button at the bottom.

**Gambar 3. 19**  
**Login**

### 3. Input Data Diri



The image shows a web form for user registration. It features four input fields on the left: 'Username', 'Nama', 'Nomor Hp', and 'Alamat'. To the right of these fields is a 'Foto' section with a 'Foto (max. ...)' label and a large rectangular area containing the text 'No Image Found'. Below the input fields is a 'Daftar' button.

**Gambar 3. 20**  
**Input Data Diri**

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Setelah melakukan pengujian sistem yang telah dirancang, dan beberapa analisa dari sistem tersebut, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem informasi ini berguna untuk membantu mempermudah dalam proses penyewaan paket tari di sanggar sari bunian.
2. Sistem informasi pemesanan paket tari ini dapat menghemat waktu dan tenaga dalam menyajikan informasi yang cepat dan akurat.
3. Sistem informasi pemesanan paket tari dapat mempermudah pemesanan tari tradisi agar lebih mudah.

#### **B. Saran-Saran**

Untuk mengembangkan lebih lanjut, ada beberapa hal yang bisa disarankan penulis sebagai implementasi dari hasil penelitian, yaitu :

1. Dalam penerapan sistem komputerisasi sebaiknya didukung oleh perangkat atau alat yang memadai, baik dari segi manusia (Brainware) maupun dari segi peralatannya (Hardware dan Software)
2. Agar sistem yang dirancang dapat bekerja secara efektif dan efisien maka diperlukan tenaga terampil dalam pengoperasian aplikasi yang dibuat.
3. Untuk mencoba tenaga yang terampil perlu diadakan pelatihan terhadap pengguna sistem tentang bagaimana cara penggunaan sistem yang telah dirancang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Khadir, 2014. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV. Andi offset.
- Abdul Khadir dan Terra Ch. Triwahyuni, 2013. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: CV. Andi offset.
- Arief M. Rudyanto, 2013. *Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL*. Yogyakarta: CV. Andi offset.
- Jogiyanto, HM. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- M. Faisal, 2008. *Sistem Informasi Manajemen Jaringan*. Malang: UIN-Malang Press.
- Madcoms, 2011. *Dreamweaver CS5 dan PHP MySQL*. Yogyakarta: CV. Andi offset.
- Nugroho, Adi, 2005. *Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Dengan Metodologi Berorientaso Objek*. Bandung: Informatika.
- Paulus, 2005. *Sistem Informasi*. Bandung: Informatika.
- Wahyono, Teguh, 2004. *Sistem Informasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu.