

**LAPORAN**  
**PRAKTIKUM INTERNET DAN BISNIS ICT**



**OLEH:**

**KELOMPOK 16**

<b>WA ODE MURNIWATI</b>	<b>(F1G120054)</b>
<b>FATUL AMALIA RAMADHANI</b>	<b>(F1G120004)</b>
<b>ZUL FADLY RAHMAN</b>	<b>(F1G120055)</b>
<b>PONIKE KOWI</b>	<b>(F1G117061)</b>

**ASISTEN PENGAMPUH:**

**WAHID SAFRI JAYANTO**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KOMPUTER**  
**JURUSAN MATEMATIKA**  
**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**  
**UNIVERSITAS HALU OLEO**  
**KENDARI**  
**2021**

**HALAMAN PENGESAHAN  
LAPORAN LENGKAP**

OLEH:

KELOMPOK 16

WA ODE MURNIWATI (F1G120054)

FATUL AMALIA RAMADHANI (F1G120004)

ZUL FADLY RAHMAN (F1G120055)

PONIKE KOWI (F1G117061)

Laporan praktikum internet dan bisnis (ICT) ini disusun sebagai tugas akhir menyelesaikan praktikum internet dan bisnis (ICT) dan sebagai salah satu syarat lulus mata kuliah Internet dan Bisnis (ICT). Menerangkan bahwa yang tertulis dalam laporan lengkap ini adalah benar dan dinyatakan telah memenuhi Syarat.

Kendari, Juli 2021

Menyetujui:

Asisten Praktikum

  
(WAHID SAFRI JAYANTO)

Praktikan

  
(KELOMPOK 16)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan ridho-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan laporan praktikum Internet dan Bisnis ICT .

Tak lupa, Kami mengucapkan terima kasih kepada Bapak dosen selaku pembimbing kami dalam pembelajaran mata kuliah Internet Dan Bisnis ICT juga kepada Asisten pengempuh serta semua teman-teman yang telah memberikan dukungan kepada kami dalam menyelesaikan laporan ini. Harapan kami, semoga penyusunan laporan ini bisa bermanfaat bagi kita semua serta menjadi tambahan informasi mengenai " *E-Commerce* dan struktur pada *E-Commerce*, Mengetahui Pengertian *ERD*, mengetahui komponen yang terdapat di dalam *ERD* serta langkah-langkah yang dilakukan dalam pemetaan *ERD*, Mengetahui aplikasi yang dipersiapkan dalam pemograman" bagi para pembaca.

Kami menyadari jika dalam menyusun laporan praktikum ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, dengan hati yang terbuka kritik serta saran yang konstruktif guna kesempurnaan laporan ini. Demikian laporan ini kami susun, apabila ada kata-kata yang kurang berkenan dan banyak terdapat kekurangan, kami mohon maaf yang sebesar- besarnya. Semoga bermanfaat. Aaminn.

Kendari, 01 Juli 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Manfaat.....	2
1.5 Batasan Masalah.....	2
BAB 2 PEMBAHASAN .....	3
2.1 <i>E-Commerce</i> .....	3
2.1.1 Defenisi <i>E-Commerce</i> .....	3
2.1.2 Struktur <i>E-Commerce</i> .....	3
2.2 <i>Entity Relationship Diagram (ERD )</i> .....	5
2.2.1 Defenisi <i>Entity Relationship Diagram (ERD )</i> .....	5
2.2.2 Langkah-langkah Pemetaan <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	5
2.2.3 Komponen penyusun <i>ERD</i> .....	6
2.3 Aplikasi yang perlu dipersiapkan dalam Pemograman .....	7
2.3.1 <i>Xampp</i> .....	7
2.3.2 <i>Apache</i> .....	8
2.3.3 <i>PHP</i> .....	9

2.3.4 <i>MySQL</i> .....	9
2.3.5 <i>PhpMyAdmin</i> .....	10
2.4 Alat dan Bahan yang digunakan dalam pembuatan projek <i>Muslim Collection</i> .	10
2.5 Mekanisme projek <i>Muslim Collection</i> .....	11
BAB 3 SIMPULAN/PENUTUP .....	13
3.1 KESIMPULAN .....	13
3.2 SARAN.....	13
DAFTAR PUSTAKA .....	15

## DAFTAR TABEL

<b>Table 2.1</b> Table penggunaan alat dan bahan .....	14
--	----

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Komponen <i>ERD</i> .....	6
<b>Gambar 2.2</b> Contoh Gambar <i>ERD</i> .....	7
<b>Gambar 2.3</b> <i>Home screen</i> .....	7
<b>Gambar 2.4</b> Proses pembuatan akun.....	8
<b>Gambar 2.5</b> Halaman <i>Home page</i> .....	8
<b>Gambar 2.6</b> Keranjang belanjaan <i>member</i> .....	9
<b>Gambar 2.7</b> Tempat Tujuan pengiriman.....	10
<b>Gamabar 2.8</b> Alamat pengiriman barang .....	11

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi berkembang secara pesat di berbagai bidang kehidupan (Tendean, Rumokoy, & Program, 2018). *Internet* adalah salah satu bagian dari teknologi informasi dan komunikasi mempunyai efek dan pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan, dengan *internet* manusia bisa berkomunikasi tanpa batas diberbagai wilayah di dunia, jumlah pengguna *internet* semakin meningkat secara *signifikan* setiap tahun (A. Riyanto, 2018).

*Website* salah satu teknologi *internet* tidak hanya sebagai media informasi tetapi menjadi proses pendukung bisnis perusahaan seperti penjualan produk dan jasa secara *online* (Hidayat, Marlina, & Utami, 2017)

*Internet* juga dapat dijadikan media untuk melakukan bisnis, maka kemudian berkembanglah apa yang dikenal dengan istilah bisnis online. Dengan bermodalkan sebuah situs yang dirancang untuk bisnis online maka bisnis yang dilakukan melalui dunia maya sudah dapat berlangsung. Peluang bisnis non konvensional ini langsung direspon oleh banyak pihak, ada pihak yang memang serius terjun ke bisnis online namun banyak juga yang sekedar mencoba- coba. Bisnis online yang tumbuh mulai dari skala kecil sampai skala

besar.



## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Apa definisi *Internet*
2. Proses perkembangan *internet*

## **1.3 Tujuan**

1. Mengetahui Definisi dari *E-Commerce* dan struktur pada *E-Commerce*
2. Mengetahui Pengertian *ERD*, mengetahui komponen yang ada di dalam *ERD* serta mengetahui langkah-langkah yang dilakukan dalam pemetaan *ERD*
3. Mengetahui aplikasi apa saja yang dipersiapkan dalam pemograman

## **1.4 Manfaat**

*Website E-commerce* memudahkan dalam menawarkan dan menjual produk secara online kepada konsumen. Selain itu, *website E-commerce* juga dapat memperluas serta meningkatkan penjualan karena dengan *online*, ruang lingkup perdagangan juga akan semakin luas.

## **1.5 Batasan Masalah**

1. Model *E-Commerce* yang diterapkan adalah model *Business To Consume (B2C)*.
2. Pemesanan dapat dilakukan setelah *login* menggunakan akun *email*.
3. Pembayaran dilakukan dengan cara transfer *Bank / ATM*, sehingga validasi akan dikirim *via email* atau sms.

## **BAB 2**

### **PEMBAHASAN**

#### **2.1 *E-Commerce***

##### **2.1.1 Definisi *E-Commerce***

*E-Commerce* merupakan suatu sistem atau paradigma baru dalam dunia bisnis, yang menggeser paradigma perdagangan tradisional menjadi *electronic commerce* yaitu dengan memanfaatkan teknologi *ICT* (*Information and Communication Technology*), atau dengan kata lain teknologi *internet*. Definisi *E-Commerce* secara umum : “ Proses membeli, menjual, baik dalam bentuk barang, jasa ataupun informasi, yang dilakukan melalui media *internet*”. Menurut Stefan Probst (Opticom), definisi *E-Commerce* adalah “Bisnis yang dilakukan secara *electronic* yang melibatkan aktivitas-aktivitas bisnis berupa *business to business* ataupun *business to konsumen* melalui teknologi *internet*.” *E-business* adalah transaksi yang menggunakan media elektronik yang dipergunakan untuk berjualan atau proses pembelian atau proses pembelian suatu atau beberapa produk menggunakan teknologi *ICT*. Secara umum, interaksi dan transaksi antara pelaku bisnis yang akan menggunakan teknologi *E-Commerce* dapat dikategorikan dalam jenis *B2B* ( *business to business* ), *B2C* (*business to konsumen*), *C2B* (*konsumen to business*), dan *C2C* (*konsumen to konsumen*). Andi (2008).

##### **2.1.2 Struktur *E-Commerce***

Infrastruktur *E-commerce* antara lain:

## **1. *Internet***

*Internet* adalah sistem jaringan komputer global yang saling terhubung menggunakan protokol *internet (TCP/IP)* untuk menghubungkan perangkat di komputer di seluruh dunia. *Internet* adalah jaringan dari banyak jaringan yang terdiri dari jaringan pribadi, umum, akademik, bisnis, dan pemerintah lokal. Dihubungkan oleh barisan bahasa pemrograman yang luas dan mencakup peralatan elektronik, nirkabel, dan teknologi jaringan optik. *Internet* memberikan berbagai sumber informasi dan jasa, seperti akses *World Wide Web (WWW)*, surat elektronik, telepon, dan jaringan *peer-to-peer* untuk saling berbagi berkas [Hoffman dan Harris, 2006].

## **2. *Intranet***

Jaringan *Intranet* umumnya terdiri atas berbagai aplikasi yang kemudian dibawa dalam bentuk bermacam-macam jenis trafik pula. *IP MPLS* dengan kemampuan *CoS*nya sangat sesuai untuk digunakan sebagai jaringan aplikasi semacam ini.

## **3. *Extranet***

Faktor terpenting dalam jaringan *extranet* adalah *security* dan *accessability*. *IP MPLS* mendukung kedua requirement ini. Sistem keamanan selain telah dijamin di dalam *core network IP MPLS* dalam bentuk VPN untuk setiap group pemakai, di sisi pemakai masih dapat ditambah *firewall* atau sistem keamanan lain seperti enkripsi, dan lain-lain. Dalam hal *accessability* jaringan IP memiliki kemampuan penuh untuk dapat dipergunakan oleh berbagai aplikasi.

## **2.2 Entity Relationship Diagram (ERD )**

### **2.2.1 Defenisi Entity Relationship Diagram (ERD )**

*Entity Relationship Diagram* atau *ERD* adalah sebuah diagram struktural yang digunakan untuk merancang sebuah database. Sebuah *ERD* mendeskripsikan data yang akan disimpan dalam sebuah sistem maupun batasannya. Komponen utama yang terdapat di dalam sebuah *ERD* adalah *entity set*, *relationship set*, dan juga *constraints* (Mohammed et al., 2015).










### **2.2.2 Langkah-langkah Pemetaan Entity Relationship Diagram**

Pemetaan *ERD* adalah suatu langkah di mana memetakan atau mengubah suatu diagram *ERD* ke dalam suatu bentuk baru dengan elemen yang sama. *ERD mapping* contohnya adalah mengubah *ERD* ke dalam suatu tabel. Langkah- langkah yang dilakukan dalam *mapping* adalah (Elmasri & Navathe, 2016):

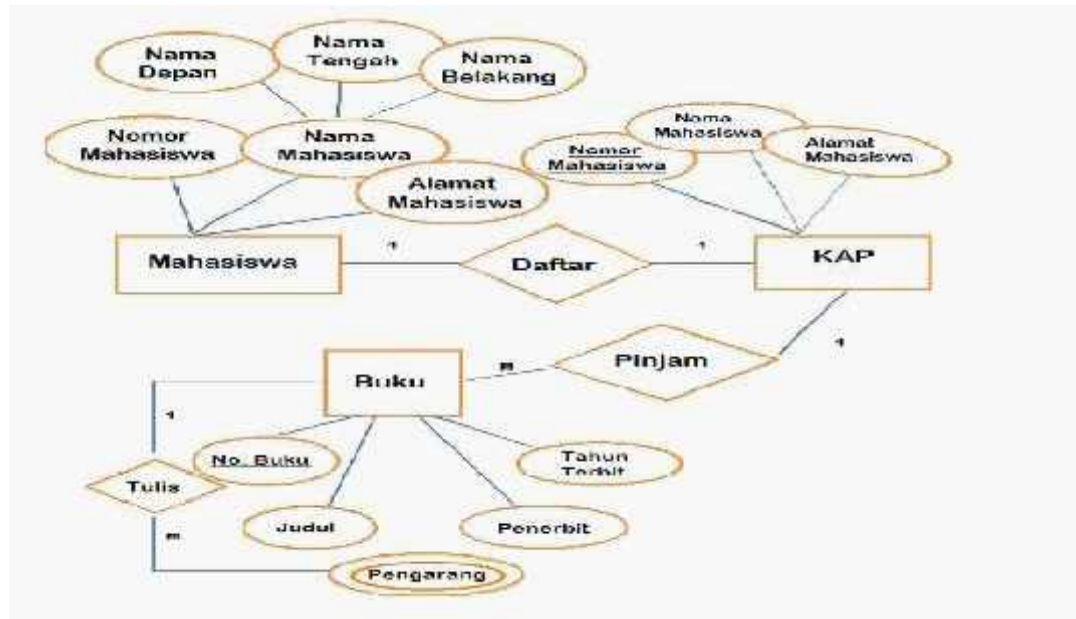
1. Memetakan *entitas reguler* atau *entitas* yang kuat,
2. Memetakan *entitas* lemah,
3. Memetakan *entitas* dengan jenis relasi 1:1 (satu dengan satu),
4. Memetakan *entitas* dengan jenis relasi 1:N (satu dengan banyak),
5. Memetakan *entitas* dengan jenis relasi N:N (banyak dengan banyak),
6. Memetakan atribut yang memiliki sekelompok nilai untuk setiap entitasnya (*multivalued entity*), dan
7. Memetakan entitas dengan tipe relasi N-ary atau entitas dengan jumlah lebih dari 3 yang saling terhubung dalam relasi.

### 2.2.3 Komponen penyusun *ERD*

Menurut Fathansyah, “ada dua komponen penyusun *ERD*, yaitu *entity* atau *entitas* dan *relation* atau relasi. *Entity* atau entitas merupakan individu yang dapat mewakili sesuatu yang nyata (eksistensinya) dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain. Sedangkan *relation* atau relasi menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah *entitas* yang asalnya dari himpunan entitas yang berbeda”.

<u>Notasi</u>	<u>Arti</u>
1. 	1. Entity
2. 	2. Weak Entity
3. 	3. Relationship
4. 	4. Identifying Relationship
5. 	5. Atribut
6. 	6. Atribut Primary Key
7. 	7. Atribut Multivalue
8. 	8. Atribut Composite
9. 	9. Atribut Derivatif

**Gambar 2.1** *Komponen ERD*

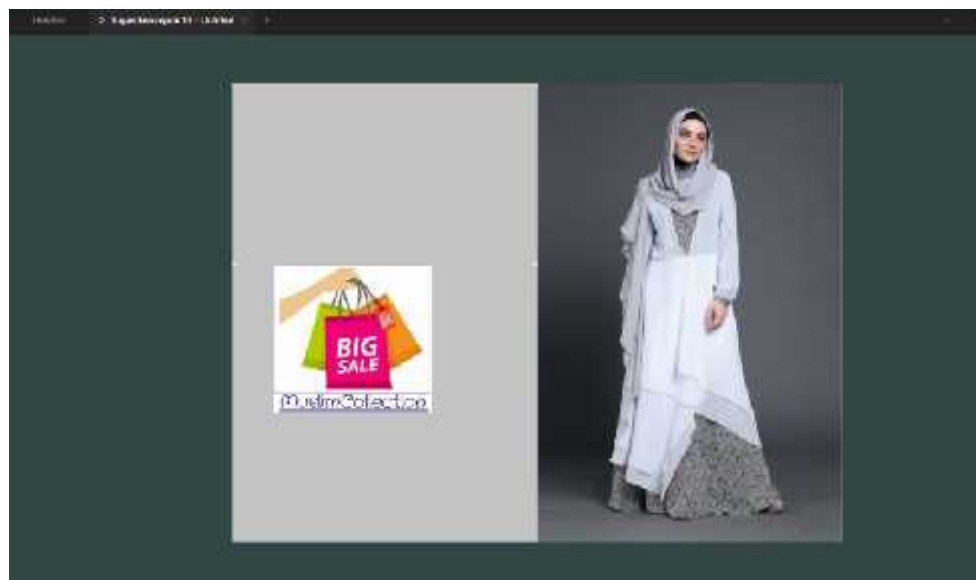


**Gambar 2.2** Contoh gambar *ERD*

### 2.2.5 Proyek yang di buat.

Adapun proyek yang kami buat adalah sebagai berikut

1. Halaman *Home sreeen*

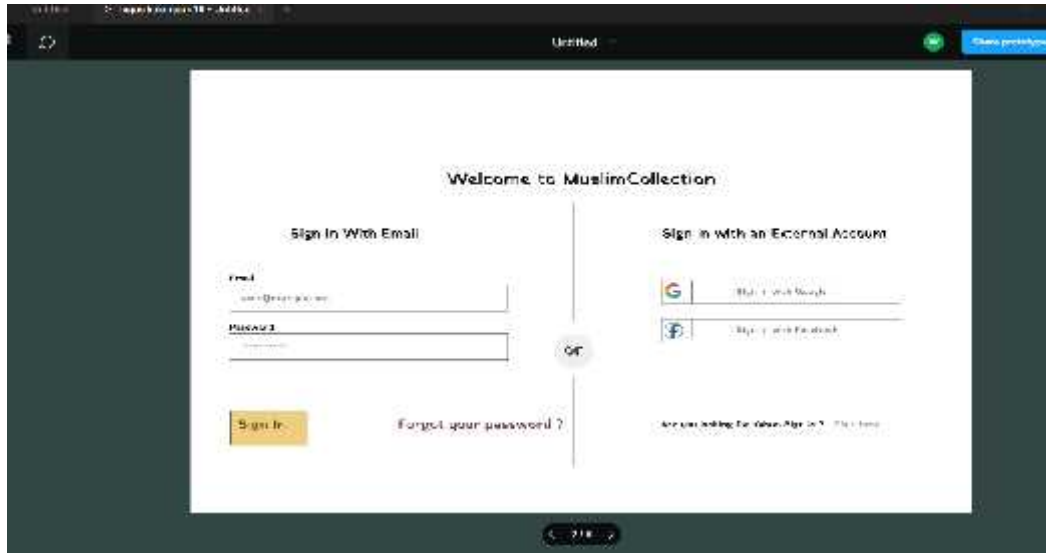


**Gambar 2.3** *Home screen*

Keterangan :

Logo desain ini merupakan identitas proyek yang di buat atau logo dari sebuah aplikasi belanja online.

## 2. Halaman pembuatan akun/halaman *verivikasi*



**Gambar 2.4** Proses pembuatan akun

Keterangan :

Selanjutnya yaitu proses pembuatan akun bagi yang belum memiliki akun,kita bisa masuk menggunakan akun google apa bila belum melakukan akun dan apabila sudah memiliki akun .Maka kita tinggal memasukan *Username* dan *password*.

## 3. Halaman utama/*home page*

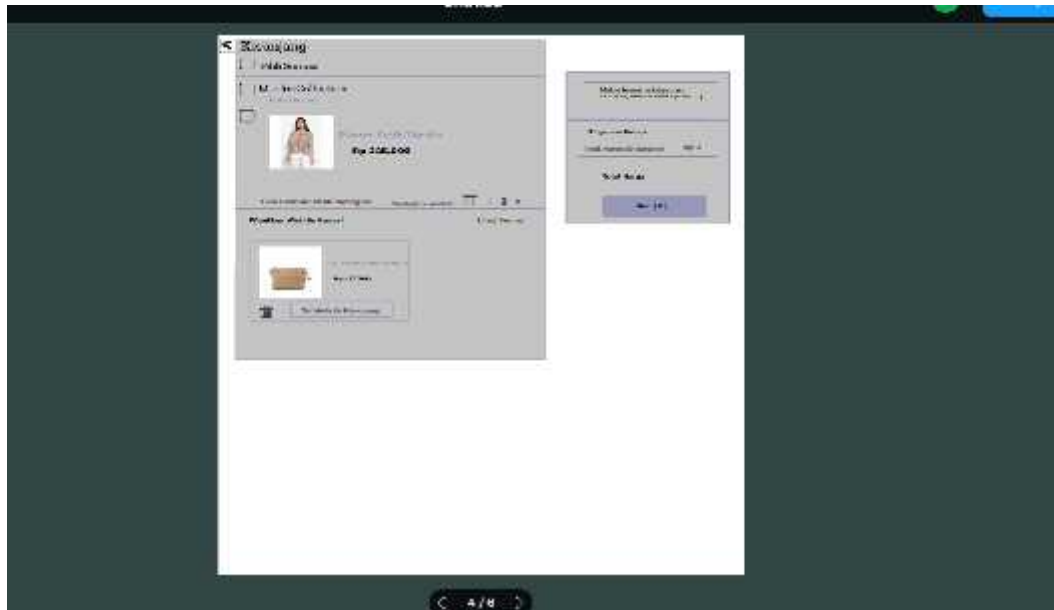


**Gambar 2.5** Halaman *Home page*

Keterangan :

Pada halaman utama ini pembeli akan melihat koleksi pakaian yang akan di beli.pada halaman utama ini menampilkan berbagai macam pakaian muslim mulai dari pakaian wanita, pakaian pria, jilbab dan aksesoris lainnya.

#### 4. Halaman keranjang *member*



**Gambar 2.6** Keranjang belanjaan *member*

Keterangan :

Pada tahap ini pembeli akan diarahkan menuju keranjang belanjaan, disana di lampirkan beberapa pakaian dan apabila kita ingin membeli maka tinggal menekan centang pada samping kiri produk dan akan di masukan ke dalam keranjang belanjaan setelah itu akan di arahkan menuju proses pemesanan dan di sana juga akan muncul berapa barang yang telah di pesan dan juga akan muncul berapa total semua biaya keseluruhan.



## 5. Halaman tempat tujuan pengiriman

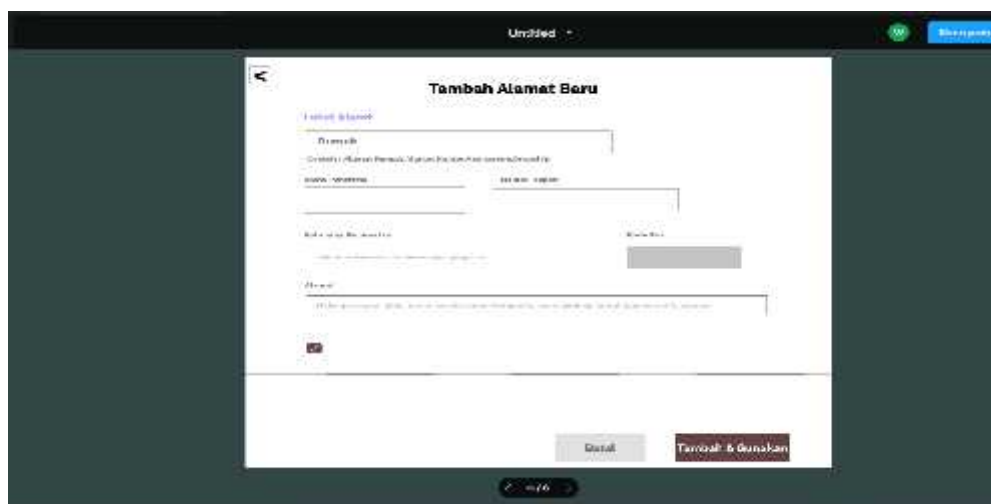


**Gambar 2.7** Tempat Tujuan pengiriman

Keterangan :

Selanjutnya Setelah dari keranjang belanjaan di sini akan di arahkan dimana tempat pengiriman barang yang sudah di pesan.

## 6. Halaman alamat lengkap pengiriman barang



**Gamabar 2.8** Alamat pengiriman barang

Keterangan :

Tahap selanjutnya atau tahap terakhir yaitu memasukan alamat lengkap mulai dari alamat rumah pembeli, setelah itu nama pembeli, nomor telepon, kota/kecamatan dan kode pos.maka di sana akan muncul alamat lengkap tempat tujuan pengiriman barang yang sudah di pesan.

## **2.3 Aplikasi yang perlu dipersiapkan dalam Pemograman**

### **2.3.1 Xampp**

*XAMPP* adalah paket triad program berbasis web, yaitu: *Apache*. *PHP* dan database *MySQL*. Sebenarnya, *XAMPP* adalah paket *web* pemrograman, akan tetapi kita bisa memanfaatkan *database MySQL* Server-nya untuk belajar *Programming Visual*, juga disana telah tersedia *toolsphpMyadmin* yang hanya berjalan disisi *server web* seperti *Apache Server*. *XAMPP* adalah *software* yang menyediakan *Apache Web Server*, *MySQL Database Server* dan beberapa modul lainnya yang berfungsi sebagai *server* yang berdiri sendiri. (*localhost*). *XAMPP* juga mendukung beberapa sistem operasi termaksud *windows* serta tersedia dalam *GNU (General Public License)* dan mudah digunakan.

### **2.3.2 Apache**

*Apache* adalah sebuah perangkat lunak web server yang menghubungkan antara server dengan user (*browser*).Jika Anda mengakses sebuah website melalui URL di *browser* kemudian muncul tampilan website, bisa jadi itu merupakan hasil kerja dari *Apache*. Pada awal kemunculannya, *Apache* dikembangkan supaya dapat menjadi sebuah perangkat lunak *web server open-source* yang dapat dikembangkan dan dikelola oleh modern sistem operasi, seperti *Unix* dan *Windows*. Tujuan lain dari pengembangan *Apache* adalah

menyediakan *web server* yang aman, efisien, dan dapat dikembangkan dengan mudah. Berbicara soal kepopuleran *web server* ini, ada beberapa perusahaan besar yang menggunakan Apache seperti *Salesforce, General Electric, Cisco, IBM, Adobe, VMware, Facebook, Xerox, LinkedIn, Hewlett-Packard, eBay, AT&T, Siemens*, dan masih banyak yang lainnya –diambil dari *siftary.com*. Selain itu, saat ini *Apache* menjadi *webserver* yang paling banyak digunakan dari total keseluruhan website yang ada di internet. Jika melihat kondisi sekarang, saat ini juga banyak penyedia layanan panel kontrol (khususnya *cPanel*) menggunakan *Apache* sebagai *web server*. Sama halnya dengan berbagai macam *web servers* saat ini, *Apache* menjadi salah satu penggerak utama supaya website dapat terhubung dengan pengunjung.

### **2.3.3 PHP**

*PHP* atau kependekan dari *Hypertext Preprocessor* adalah salah satu bahasa pemrograman open source yang sangat cocok atau dikhususkan untuk pengembangan *web* dan dapat ditanamkan pada sebuah skripsi HTML. Bahasa *PHP* dapat dikatakan menggambarkan beberapa bahasa pemrograman seperti *C, Java, dan Perl* serta mudah untuk dipelajari.

*PHP* merupakan bahasa *scripting server – side*, dimana pemrosesan datanya dilakukan pada sisi *server*. Sederhananya, serverlah yang akan menerjemahkan skrip program, baru kemudian hasilnya akan dikirim kepada *client* yang melakukan permintaan.

Adapun pengertian lain *PHP* adalah *akronim* dari *Hypertext Preprocessor*, yaitu suatu bahasa pemrograman berbasis kode – kode (*script*) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke *web browser* menjadi kode *HTML*”.

### **2.3.4 MySQL**

*MySQL* merupakan database yang awalnya hanya berjalan pada sistem *Unix* dan *Linux*. Seiring berjalannya waktu dan banyaknya peminat yang menggunakan database ini, *MySQL* merilis versi yang dapat diinstal pada hampir semua *platform*, termasuk *Windows*. Lisensi dari *MySQL* adalah freeware. Kita dapat mendownload dan menggunakannya tanpa harus membayarnya. Meskipun kita menjual produk menyertakan *software MySQL*, kita tidak melanggar hak cipta.

### **2.3.5 PhpMyAdmin**

*PhpMyAdmin* adalah aplikasi web yang dibuat oleh *phpmyadmin.net*, *Php My Admin* digunakan untuk administrasi *database MySQL*. Menurut Bunafit Nugroho (2008:13) *phpMyAdmin* adalah aplikasi berbasis web yang dibuat dari pemrograman *PHP* dan diramu dengan *Java Script*. *Php My Admin* juga dapat disebut sebagai *tools* yang berguna untuk mengakses yang ada database *MySQL Server* dalam bentuk tampilan *web*. Dengan adanya *php My Admin* semua pekerjaan menjadi lebih mudah, karena tanpa harus mengerti perintah-perintah dasar *SQL*, kita sudah dapat memanajemen database dan data di dalamnya.

## **2.4 Alat dan Bahan yang digunakan dalam pembuatan projek *Muslim Collection***

Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan projek situs penjualan *e-commerce Muslim Collection* adalah sebagai berikut:

**Table 2.1 Table penggunaan alat dan bahan**

<b>Alat Dan Bahan</b>	<b>Penjelasan</b>
Aplikasi <i>Figma</i>	<i>Figma</i> adalah salah satu aplikasi yang digunakan oleh <i>UI</i> atau <i>UX designer</i> dalam membuat tampilan antarmuka untuk website ataupun <i>mobile apps</i> . Berbeda dengan <i>Adobe Photoshop</i> , aplikasi <i>Figma</i> memudahkan beberapa <i>designer</i> untuk berkolaborasi dan bekerja tim secara bersama dalam dokumen yang sama serta dapat memberikan komentar, saran, bahkan mengubah rancangan desain yang ada dalam waktu yang bersamaan. Selain itu juga <i>Figma</i> bersifat <i>real time</i> dimana setiap
Logo Desain	Identitas proyek yang dibuat.
Pakaian muslim pria dan wanita	Sebagai atribut produk, meliputi: baju, kemeja, mukenah, hijab, sajadah dan lainnya.
Keranjang Belanjaan	Tempat penampung belanjaan yang dibeli.

## 2.5 Mekanisme proyek *Muslim Collection*

Dalam praktikum ini, kami mempunyai proyek bernama *Muslim Collection*. *Muslim Collection* adalah situs penjualan *E-Commerce* yang menjual berbagai aneka produk pakaian wanita dan pria serta pakaian anak. Adapun cara mengaksesnya yaitu pertama-tama kita akan di tampilkan logo desain bertuliskan *Muslim Collection*. Kemudian, kita akan disuruh membuat akun dengan memasukkan *Email* dan *Password*, atau kita juga dapat masuk melalui akun *Google* atau *Facebook*. Setelah login, kita akan diarahkan ke tampilan dashboard dimana berbagai aneka produk produk yang dijual seperti pakaian wanita, pakaian pria, serta lainnya. Kita dapat memilih produk yang diinginkan. Lalu, kita akan dibawa ke keranjang belanja dimana barang yang ditampung bisa melebihi dari 1 produk. Setelah mengetahui harga total yang dibeli, kita akan diarahkan pada halaman berikutnya untuk mengisi alamat pengiriman. Pada saat mengisi alamat, kita disuruh untuk mengisi beberapa detail agar dapat memudahkan pengiriman. Pembayaran dilakukan dengan cara transfer *Bank / ATM*, sehingga validasi akan dikirim via email atau sms.

## BAB 3

### PENUTUP

#### 3.1 Kesimpulan

1. *E-Commerce* merupakan suatu sistem atau paradigm baru dalam dunia bisnis, yang menggeser paradigma perdagangan tradisional menjadi *electronic commerce* yaitu dengan memanfaatkan teknologi *ICT (Information and Communication Technology)*, atau dengan kata lain teknologi *internet*.
2. Secara umum, interaksi dan transaksi antara pelaku bisnis yang akan menggunakan teknologi *E-Commerce* dapat dikategorikan dalam jenis *B2B (business to business)*, *B2C (business to konsumen)*, *C2B (konsumen to business)*, dan *C2C (konsumen to konsumen)*.
3. ada dua komponen penyusun *ERD*, yaitu *entity* atau entitas dan *relation* atau relasi.

#### 3.2 Saran

Dalam pembuatan desain, praktikum harus memahami terlebih dahulu materi yang akan diterapkan. Agar pada saat melaksanakan praktikum tidak bingung lagi dengan materi dan projek-projek apa yang harus kita kerjakan dan kembangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hayaty, M., Dan Dwi, M. 2018. Implementasi *Website* Berbasis *Search Engine Optimization* (Seo) Sebagai Media Promosi. *Jurnal Informatika*. .5 (2). 295-300
- Haryanti S., Tri Irianto. 2011. Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Untuk Usaha Fashion Studi Kasus Omah Mode Kudus. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*. 3(1).08-14
- Hidayanto, F., Dan Mohammad, Z. I. 2015. Pentingnya Internet Sehat. *Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan*. 4(1). 21-24
- Komaruddin A. M., Della M. S., Pian R. 2019. *Load Balancing* Dengan Metode *Round Robin* Untuk Pembagian Beban Kerja *Web Server*. *Jurnal SiliwangiSeri Sains Dan Teknologi* . 5(2). 47-50
- Latukolan M., L., A., Achmad A. , Mahardeka T. 2019. Pengembangan Sistem Pemetaan Otomatis *Entity Relationship Diagram* Ke Dalam *Database*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*. 3(4). 4058-4065
- Sovia Rini., Jimmy Febio. 2011. Membangun Aplikasi *E-Library* Menggunakan *Html, Php Script, Dan Mysql Database*. *Jurnal Processor*. 6(2). 38-54.
- Situmorang, J. R. 2012. Pemanfaatan Internet Sebagai *New Media* Dalam Bidang Politik, Bisnis, Pendidikan Dan Sosial Budaya. *Jurnal Administrasi Bisnis*. 8(1). 73–87



Suryanto, Dan Sari, D. 2013. Implementasi Jaringan Vpn Berbasis Ip-Mpls Pada

Pt. Mhe Demag Indonesia. *Paradigma*, Vol. Xv No.1., 98-105

Sutansyah Aris., Law Li Hin. 2018. Rancangan Sistem Informasi Penjualan

Pada *Raner Sport* Dengan Metodologi Berorientasi Obyek. *Jurnal*

*Idealis*. 1(4).370-374

Umislan, Yonal Supit. 2016. Aplikasi Pengolahan Data Kafe Pada *Coffee*

*Waroeng* Berbasis *Client Server*. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknik*

*Komputer*. 1(2).136-143