

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI  
PENJUALAN SEPEDA MOTOR PADA DEALER XYZ BERBASIS WEB  
MENGUNAKAN PHP DAN MYSQL**

**PROPOSAL SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Bahan Pertimbangan Dalam Pengambilan Judul Skripsi  
Yang Akan Disusun Pada Tahapan Selanjutnya

Diajukan Oleh:

**ARIGO**  
2014804342



**JURUSAN SISTEM INFORMASI**  
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEM INFORMATIKA DAN KOMPUTER**  
**INSAN PEMBANGUNAN TANGERANG**  
**TAHUN 2017**

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI  
PENJUALAN SEPEDA MOTOR PADA DEALER XYZ BERBASIS WEB  
MENGUNAKAN PHP DAN MYSQL**

**PROPOSAL SKRIPSI**

Diajukan Kepada Ketua Jurusan Sistem Informasi  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Insan Pembangunan  
Sebagai Bahan Pertimbangan Dalam Pengambilan Judul Skripsi  
Yang Akan Disusun Pada Tahapan Selanjutnya

Oleh:

Arigo  
NPM: 2014 804 342

Tangerang, 01 Maret 2017

Disetujui dan disahkan oleh:  
Ketua Jurusan Sistem Informasi

Nurasiah, S.Kom., MMSI.  
NIDN: 0418077801

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi yang pesat saat ini sangatlah berpengaruh pada beberapa aspek bidang kehidupan, salah satunya adalah dunia bisnis. Banyak hal yang hingga saat ini telah berubah akibat perkembangan teknologi, seperti perubahan di bidang ekonomi, pola hidup masyarakat yang konsumtif, maupun teknologi informasi yang merupakan bagian penting dalam aktivitas proses bisnis, perubahan seperti ini membuat setiap perusahaan harus dapat beradaptasi dengan baik agar dapat bertahan dan bersaing dengan perusahaan lain.

Adanya persaingan ini menuntut perusahaan harus dapat mengambil keputusan yang cepat dan tepat dalam menentukan program-program atau tindakan-tindakan yang harus diambil untuk mempertahankan kelangsungan hidup dari perusahaan itu sendiri. Salah satu tindakan yang diambil oleh perusahaan adalah dengan media promosi dan informasi. Media ini merupakan salah satu cara yang efektif digunakan untuk mempertahankan kehidupan bagi perusahaan, karena melalui promosi dan informasi ini semua produk yang dihasilkan dari suatu perusahaan diharapkan dapat terjual sesuai target yang diinginkan.

Salah satu perkembangan teknologi yang terjadi kini adalah perkembangan teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi yang

semakin pesat dan berkembang khususnya teknologi internet yang hingga saat ini sangat terasa penggunaannya, karena penggunaan internet sangat luas jangkauannya serta mendukung berbagai media interaksi. Penggunaan teknologi internet dalam memasarkan suatu produk sangatlah membantu produsen atau perusahaan dalam menjual dan memasarkan produk mereka kepada masyarakat luas. Dengan penggunaan internet diharapkan perusahaan mampu membuat suatu terobosan baru dalam menciptakan dinamika kemasan data dan informasi.

Perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan kendaraan roda dua atau dealer motor saat ini saling untuk memberikan pelayanan yang terbaik kepada para pelanggan atau customer, karena dealer tersebut harus memiliki media untuk promosi dan memasarkan produk mereka, dalam hal ini memanfaatkan teknologi internet. Salah satu contoh dari teknologi internet adalah penggunaan website. Dengan adanya website diharapkan dapat membuka kemungkinan pangsa pasar yang lebih luas. Karena internet dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Dikarenakan sistem penjualan yang masih konvensional, Dealer Wijaya Sakti Motor berkeinginan untuk mengembangkan sistem penjualan dan promosi yang lebih baik, lebih menguntungkan, lebih efisien dan lebih efektif untuk wilayah Tangerang, maka penulis memberikan solusi dengan membuat sebuah sistem informasi penjualan barang dan promosi secara online (E-Commerce).

Berdasarkan pemikiran dan latar belakang masalah diatas, maka penulis mengambil tugas akhir dengan judul ***“Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Sepeda Motor pada Dealer XYZ Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL”***.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka penulis mengemukakan hal hal yang menjadi permasalahan antara lain :

1. Bagaimana pemanfaat teknologi internet agar mampu membuat terobosan baru dalam penyampaian informasi tentang sepeda motor bagi Dealer XYZ?
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan sepeda motor pada Dealer XYZ?

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas penulis membatasi permasalahan yang ada mengingat luasnya ruang lingkup dalam system penjualan secara online meliputi :

1. Sistem informasi yang dibuat hanya meliputi sistem penjualan
2. Pembayaran transaksi dilakukan secara offline, dimana pembeli melakukan transfer uang secara manual ke rekening yang telah ditentukan
3. Jangkauan penjualan produk hanya melayani pembelian yang berada di indonesia

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Terpenuhinya tujuan yang diinginkan dalam penelitian ini, maka dapat memberikan manfaat yang dapat dirasakan oleh beberapa pihak diantaranya sebagai berikut :

1. Mengetahui penjualan yang sedang berjalan pada Dealer XYZ
2. Untuk merancang sistem informasi penjualan sepeda motor pada XYZ

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Perusahaan

Dapat dijadikan masukan guna kemajuan penjualan dan pemasaran produk. Diharapkan dapat mempermudah proses transaksi penjualan produk dengan menggunakan media internet meningkatkan mutu pelayanan dan dapat memberikan informasi secara cepat dan tepat mengenai perusahaan ini.

2. Bagi STMIK Insan Pembangunan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan pengetahuan dan menjadi bahan referensi bagi pembacanya, terutama untuk mengembangkan sistem informasi penjualan online sepeda motor yang lebih baik lagi.

3. Bagi Penulis

Sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana dan menambah wawasan serta ilmu pengetahuan sehingga nantinya dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan dapat bersaing

4. Bagi Peneliti Berikutnya

Dapat menghasilkan laporan-laporan yang dibutuhkan agar tercapainya suatu tujuan, dan sebagai referensi bacaan yang dapat memperkaya tentang dunia sistem informasi.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Tinjauan Pustaka**

##### **a. Pengertian Sistem**

Menurut Mustakini (2009:34), “Sistem dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan pendekatan komponen, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu”.

Menurut Moekijat dalam Prasojo (2011:152), “Sistem adalah setiap sesuatu terdiri dari obyek-obyek, atau unsur-unsur, atau komponen-komponen yang bertata kaitan dan bertata hubungan satu sama lain, sedemikian rupa sehingga unsur-unsur tersebut merupakan satu kesatuan pemrosesan atau pengolahan yang tertentu”.

Menurut Tata Sutabri (2012:10), secara sederhana, suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu.

Dari pendapat yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah suatu kumpulan atau kelompok dari elemen atau komponen yang saling berhubungan atau saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu.



**b. Pengertian Informasi**

Informasi merupakan salah satu sumber daya terpenting yang dimiliki oleh suatu organisasi. Ketersediaan informasi akan mempermudah suatu organisasi untuk melaksanakan kegiatan operasionalnya. Informasi adalah pengetahuan dari hasil pengolahan data-data yang berhubungan menjadi sebuah kesimpulan. Informasi dapat dikatakan sebagai ringkasan data. Secara teknis, data merupakan sekumpulan fakta dan fenomena yang diproses menjadi suatu informasi. Beberapa data dapat dinyatakan sebagai informasi bila data tersebut dapat digunakan untuk menarik suatu kesimpulan. Informasi dapat didefinisikan sebagai berikut:

Menurut Mustakini (2009:36), "Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi pemakainya". Sedangkan Menurut McLeod dalam Yakub (2012:8), "Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna bagi penerimanya".

Berdasarkan pendapat para ahli yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa informasi adalah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi pengguna, yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendukung sumber informasi.

c. **Pengertian Sistem Informasi**

Sistem informasi adalah satu kesatuan data olahan yang terintegrasi dan saling melengkapi yang menghasilkan output, baik dalam bentuk gambar, suara maupun tulisan. Secara umum sistem informasi yang diimplementasikan dalam suatu organisasi seharusnya memudahkan pemakai dalam mengidentifikasi data, mengakses data dan menginterpretasikan data.

Terdapat berbagai macam pengertian sistem informasi menurut beberapa ahli, diantaranya sebagai berikut:

Menurut Mulyanto (2009:29), “Sistem informasi adalah suatu komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk mencapai suatu tujuan”.

Menurut Jogiyanto HM (2009:33), “Sistem informasi merupakan suatu sistem yang tujuannya menghasilkan informasi.”

Dari pendapat yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah gabungan dari orang, hardware, software, jaringan komunikasi, sumber daya data, dan kebijakan dan prosedur yang menyimpan, mengumpulkan (mendapatkan kembali), memproses, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan dan pengontrolan keputusan dalam suatu organisasi..

d. **Pengertian Analisa Sistem**

Menurut Nina Rahayu dalam Wahana Komputer (2013), “Analisa sistem adalah sebuah proses penelaahan sebuah sistem informasi dan membaginya kedalam komponen-komponen penyusunnya untuk kemudian dilakukan penelitian sehingga diketahui permasalahan-permasalahan serta kebutuhan-kebutuhan yang akan timbul, sehingga dapat dilaporkan secara lengkap serta diusulkan perbaikan-perbaikan pada sistem tersebut”.

Menurut Henderi , dkk dalam Jurnal CCIT Vol 4(2011), “Analisa sistem adalah penguraian dari suatu sistem yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat dibuat rancangan sistem yang baru yang sesuai dengan kebutuhan”.

Dari kedua definisi diatas, maka dapat disimpulkan analisa sistem adalah maka dapat disimpulkan analisa sistem adalah proses penelaahan sistem informasi yang utuh untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi segala kekurangan yang terjadi agar yang diharapkan akan terpenuhi.

e. **Pengertian Perancangan Sistem**

Perancangan sistem merupakan tahap selanjutnya setelah analisa sistem. Setelah mendapatkan gambaran dengan jelas tentang apa yang akan dikerjakan pada tahap analisa sistem, maka dilanjutkan dengan memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut.

Menurut Mulyanto dalam Selvy Eriani (2013:16), “Perancangan terdiri dari dua aktifitas utama, yaitu perancangan perangkat keras meliputi perancangan arsitektur serta perancangan perangkat lunak yang meliputi perancangan database yang berupa ERD (Entity Relationships Diagram) dan perancangan sistem yang dapat berupa DFD (Data Flow Diagram).”

Menurut Siti Aisyah dan Nawang Kalbuana dalam jurnal CCIT (2011:30) pada metode analisa sistem dan perancangan yang menggunakan metode yang dikenal dengan nama System Development Life Cycle (SDLC). SDLC merupakan metodologi umum dalam pengembangan sistem yang menandai kemajuan dari usaha analisa dan desain”.

Untuk mencapai tujuan ini maka perancangan sistem harus berguna, mudah dipahami dan nantinya mudah digunakan. Perancangan sistem harus dapat mempersiapkan rancang bangun yang terinci untuk masing-masing komponen dari sistem informasi yang meliputi data dan informasi, simpanan data, metode-metode, prosedur-prosedur, orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak dan

pengendalian intern. Dalam tahap perancangan sistem, alat bantu yang digunakan dalam mendesain program komputer adalah bagan terstruktur. Adapun tujuan yang di capai dari tahapan perancangan sistem mempunyai maksud atau tujuan utama, yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem (user).
- 2) Untuk memberikan gambaran yang jelas dan menghasilkan rancang bangun yang lengkap kepada pemograman komputer dan ahli-ahli teknik lainnya yang terlibat dalam pengembangan atau pembuatan sistem.

f. **Pengertian Penjualan**

Penjualan adalah kegiatan yang terpadu untuk mengembangkan rencana-rencana strategis yang diarahkan kepada usaha pemuasan kebutuhan serta keinginan pembeli/konsumen, guna untuk mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba atau keuntungan. Atau definisi penjualan adalah merupakan suatu kegiatan transaksi yang dilakukan oleh 2 (dua) belah pihak/lebih dengan menggunakan alat pembayaran yang sah.

g. **PHP**

Menurut Antonius Nugraha Widhi Pratama (2010:9) PHP adalah kependekan dari Pretext Hyper-Processor yang dibangun oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994. Dahulu, pada awal pengembangannya PHP disebut sebagai kependekan dari Personal Home Page. PHP merupakan produk open source sehingga kita dapat mengakses source code, menggunakan, dan mengubahnya tanpa harus membayar sepeserpun. PHP adalah bahasa scripting yang menyatu dengan HTML dan dijalankan pada server side.

Artinya semua sintaks yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan pada server sedangkan yang dikirimkan ke browser hanya hasilnya saja. PHP menyatu dengan bahasa HTML untuk membuat halaman web yang menarik. PHP mampu berjalan di atas beberapa platform seperti Windows, Unix serta varian Linux.

Beberapa kelebihan PHP antara lain dapat membuat situs yang interaktif dengan forum diskusi, guestbook dan sebagainya, koneksitas yang baik dengan bermacam-macam database seperti Oracle, MySQL, PostgreSQL dan lain-lain.

## 2.2. TINJAUAN STUDY

- a. Penelitian yang dilakukan Reza Saputra, 2011, Universitas Mercu Buana, dalam Perancangan Aplikasi E-Commerce pada toko Palapa Sport dengan menggunakan PHP dan MySQL (Reza ; 2011) dalam perancangan aplikasi E-Commerce pada toko palapa sport dengan menggunakan PHP dan MySQL. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sistem penjualan yang ada di toko palapa sport. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa dengan perancangan aplikasi ini dapat meningkatkan minat masyarakat untuk menggunakan produk olahraga pada toko Palapa Sport, mempermudah masyarakat dalam memperoleh informasi lengkap mengenai produk olahraga terbaru yang ada di Palapa Sport dan mempermudah transaksi Pemesanan Barang pada Toko Palapa Sport. Namun demikian pada penelitian ini, aplikasi yang dirancang masih dalam bentuk offline , untuk pengembangan lebih lanjut maka penelitian ini harus diupload menjadi online dan memiliki domain yang aktif.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Rum Lastari, 2011, STMIK Insan Pembangunan, dalam Analisa dan perancangan sistem informasi penjualan sparepart Pada PT.Alam Lestari Unggul Berbasis Online. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu sistem penjualan yang meggunakan media web atau internet dalam memasarkan sparepart (kawat las / welding electrodes) sehingga transaksi penjualan mudah dilakukan dengan cepat. Berdasarkan hasil penelitian

disimpulkan bahwa dapat memberikan kemudahan kepada calon pembeli untuk membeli sparepart (kawat las / welding electrodes) lewat internet. Calon pembeli dapat mengetahui langsung. Untuk mempromosikan atau lebih memperkenalkan perusahaan kepada semua kalangan sehingga dapat memperluas jangkauan pemasaran dengan tujuan dapat meningkatkan penjualan. Namun demikian penelitian ini masih membutuhkan adanya sistem yang menampilkan stock barang pada saat calon pembeli memilih kategori produk sehingga calon pembeli lebih mudah dalam berbelanja.

### **2.3. Tools yang digunakan**

#### **a. UML**

UML merupakan singkatan dari “Unified Modelling Language” yaitu suatu metode permodelan secara visual untuk sarana perancangan sistem berorientasi objek, atau definisi UML yaitu sebagai suatu bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan dan juga pendokumentasian sistem software. Saat ini UML sudah menjadi bahasa standar dalam penulisan blue print software. Adapun jenis-jenis diagram UML dan beberapa contoh diagramnya

#### **a. Use case diagram**

Use case diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang menggambarkan interaksi antara sistem dan aktor, use case diagram juga dapat men-deskripsikan tipe interaksi antara si pemakai sistem dengan sistemnya.



b. Activity Diagram

Activity diagram atau diagram aktivitas yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang dapat memodelkan proses-proses apa saja yang terjadi pada sistem.

c. Sequence diagram

Sequence diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang menjelaskan interaksi objek yang berdasarkan urutan waktu, sequence diagram juga dapat menggambarkan urutan atau tahapan yang harus dilakukan untuk dapat menghasilkan sesuatu seperti pada use case diagram.

d. Class diagram

Class diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang digunakan untuk menampilkan kelas-kelas maupun paket-paket yang ada pada suatu sistem yang nantinya akan digunakan. Jadi diagram ini dapat memberikan sebuah gambaran mengenai sistem maupun relasi-relasi yang terdapat pada sistem tersebut.

### 2.3.2. Visual Basic .NET

Microsoft Visual Basic .NET adalah sebuah alat untuk mengembangkan dan membangun aplikasi yang bergerak di atas sistem .NET Framework, dengan menggunakan bahasa BASIC. Dengan menggunakan alat ini, para *programmer* dapat membangun aplikasi Windows Forms, Aplikasi web berbasis ASP.NET, dan juga aplikasi *command-line*. Alat ini dapat diperoleh secara terpisah dari beberapa

produk lainnya (seperti Microsoft Visual C++, Visual C#, atau Visual J#), atau juga dapat diperoleh secara terpadu dalam Microsoft Visual Studio .NET. Bahasa Visual Basic .NET sendiri menganut paradigma bahasa pemrograman berorientasi objek yang dapat dilihat sebagai evolusi dari Microsoft Visual Basic versi sebelumnya yang diimplementasikan di atas .NET Framework.

### **2.3.3. MySQL**

MySQL adalah sebuah perangkat lunak Database Management System (DBMS) yang multithread, dan multi-user. MySQL adalah implementasi dari system manajemen basis data relasional (RDBMS). MySQL dibuat oleh TcX dan telah dipercaya mengelola system dengan 40 buah database berisi 10.000 tabel dan 500 di antaranya memiliki 7 juta baris. MySQL AB merupakan perusahaan komersial Swedia yang mensponsori dan yang memiliki MySQL.

Pendiri MySQL AB adalah dua orang Swedia yang bernama David Axmark, Allan Larsson dan satu orang Finlan dia bernama Michael "Monty". Pada saat ini MySQL merupakan database server yang sangat terkenal di dunia, semua itu tak lain karena bahasa dasar yang digunakan untuk mengakses database yaitu SQL. SQL (Structured Query Language) pertama kali diterapkan pada sebuah proyek riset pada laboratorium riset San Jose, IBM yang bernama system R.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1. Metode Penelitian**

Penelitian adalah suatu proses ilmiah yang di dalamnya mencakup sifat intensif dan formal. Karakter intensif dan formal tersebut dikarenakan adanya ikatan terkait dengan urutan, aturan dan juga cara penyajiannya supaya mendapatkan hasil yang bermanfaat serta diakui bagi kehidupan. Menerapkan ketepatan dan ketelitian dalam melakukan penelitian harus dilakukan secara intensif supaya hasilnya bisa dipertanggungjawabkan, bisa memecahkan masalah dengan hubungan sebab akibat, serta bisa diulang kembali dengan menggunakan cara sama dan juga hasil yang sama.

##### **3.1.1. Metode Pengumpulan Data**

Dalam pembuatan penelitian ini penulis mengumpulkan beberapa metode pengumpulan data antara lain:

a. **Studi Lapangan (Field Research)**

Yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara pengamatan (Observasi) dan tanya jawab (Interview) untuk mendapatkan informasi atau data-data dari sumbernya yang berhubungan dengan sistem informasi pengambilan data.

b. **Studi Pustaka**

Dalam metode ini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara mempelajari macam-macam buku yang mendukung

dengan topik yang dibahas dalam penyusunan proposal ini. Selain itu penulis juga mengunjungi atau browsing situs-situs internet yang berhubungan dengan topik yang akan dibahas.

### **3.2. Jenis Sumber Data**

#### **a. Sumber Data Primer**

Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari unit pengamatan dengan langsung meneliti ke objek penelitian yaitu Dealer XYZ. dalam penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data dengan beberapa teknik. Ada beberapa teknik pengumpulan data dengan menggunakan sumber data primer yaitu:

##### **1 Wawancara**

Mengadakan wawancara kepada pemilik dan karyawan Dealer XZY mengenai masalah-masalah terkait, sebagai acuan dalam melakukan penelitian ini. Penulis menanyakan mulai dari seputar awal mulai dari seputar awal mulanya berdiri Dealer XZY, sistem yang sedang berjalan di Dealer XZY, permasalahan yang dihadapi, sampai dengan rencana dan perancangan sistem penjualan sepeda motor berbasis web yang akan dikembangkan oleh penulis.

## 2 Observasi

Metode ini digunakan untuk mencari dan mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan customer. Seperti dokumen-dokumen dan proses pemesanan yang dilakukan oleh customer. Observasi dilaksanakan di Dealer XZY.

b. Sumber Data Sekunder

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan sumber data sekunder adalah teknik kepustakaan. Dalam teknik kepustakaan penulis mengambil data dengan cara mencari bahan-bahan atau buku-buku bacaan, karya ilmiah dan sumber bacaan lainnya seperti internet. Untuk itu penulis mendapat dokumen beberapa jurnal atau penelitian yang berkaitan dengan materi yang diteliti.

### 3.3. Jadwal Pengembangan

[illegible]

## DAFTAR PUSTAKA

- Mustakini, Jogyanto Hartono. *Sistem Informasi Teknologi*, Yogyakarta: Andi Offset 2009.
- Mulyanto, Agus. *Sistem Informasi Konsep & Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2009.
- Moekijati. "*Sistem Infomasi*", Prasojo 2011.
- Sutabri, Tata. "*Konsep Dasar Informasi*". Yogyakarta: Andi 2012.
- Yakub. *Pengantar Sistem Informasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu 2012.
- Jogyanto, Hartono. *Analisis dan Desain Sistem Informasi, Edisi III*. Yogyakarta: ANDI 2009.
- Jogyanto, HM. "*Perancangan Sistem Informasi Pengenalan Komputer*". Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2009.
- Sihite, Richard. *Hotel Management*. Surabaya : SIC. Lawson 2000.
- Eriani , Selvy. " *Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Training Berbasis Web Pada LKP. Balaraja Cendekia Graha*", (Laporan Skripsi, STMIK Raharja, Tangerang), 2013.
- Siti Aisyah, Nawang Kalbuana. "*Perancangan Aplikasi Akademik Teknologi Mobile Menggunakan J2ME*". Journal CCIT Vol-4 No.2 Januari, 2011.