

PEMBANGUNAN APLIKASI TRANSAKSI PENJUALAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS: TOKO PUTRA REMAJA PANGALENGAN)

Asri Rahayu Pratiwi

Program Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi,
Universitas Bale Bandung
Jln. RAA Wiranatakusumah No. 7 Baleendah, Bandung, Jawa Barat
Email: asrirahayu839@gmail.com

ABSTRACT - *Putra Remaja Store is budged in the sale sector that supply cookies or pastries. The problem that coming frequently of Putra Remaja Store is errors often occurs when the data registration and the low data, if the data observe should find out one by one in one file. For making easier in the transaction processing the sale it make an application. Before making an application, some of methodology research should do such as observation, interview, literature review and using SDLC (system development life cycle) as developing method system. The purpose of this research is build the sale system is easier in transaction processing that before still manual become the sale is computerization. The writer will make the sale transaction system WEB base using PHP by data base SQL server for helping employer performance in data processing, in the presence of new the sale transaction system can be expected giving by fast reports and accurate, the safety of step can proven because there is password when enter the system*

Keywords: *The sale of transactions, Information systems, Database*

ABSTRAK - Toko Putra Remaja bergerak di bidang penjualan yang menyediakan makanan kering. Masalah yang sering dihadapi Toko Putra Remaja adalah sering terjadi kekeliruan saat pencatatan data dan sistem yang lambat, bila melihat data harus mencari satu persatu dalam berkas. Untuk mempermudah dalam pendataan transaksi penjualan tersebut dilakukan sebuah pembangunan aplikasi. Sebelum dilakukan pembangunan aplikasi dilakukan beberapa metodologi penelitian yaitu observasi, interview, studi pustaka dan menggunakan SDLC (*system development life cycle*) sebagai metode pengembangan sistem. Tujuan dari penelitian ini untuk membangun sistem penjualan yang dapat mempermudah dalam pendataan transaksi penjualan yang tadinya masih dilakukan secara manual menjadi terkomputerisasi. Penulis akan membuat sistem transaksi penjualan berbasis web menggunakan PHP dengan database SQL server untuk membantu kinerja karyawan dalam mengolah data. Dengan adanya sistem transaksi penjualan yang baru diharapkan

mampu memberikan laporan-laporan dengan cepat dan akurat. Tingkat keamanan dapat terjamin karena pada masuk ke sistem karena terdapat password.

Kata kunci: Transaksi penjualan, Sistem informasi, Database

I. PENDAHULUAN

Transaksi penjualan adalah sebuah persetujuan jual beli antara dua pihak, baik itu berupa barang ataupun jasa, dari produsen kepada konsumen sebagai sasarannya. Tujuan utama transaksi penjualan yaitu mendatangkan keuntungan atau laba dari produk ataupun barang yang dihasilkan produsernya dengan pengelolaan yang baik. Dalam pelaksanaannya, transaksi penjualan sendiri tak akan dapat dilakukan tanpa adanya pelaku yang bekerja didalamnya seperti agen, pedagang dan tenaga pemasaran.

Transaksi penjualan barang biasanya dilakukan di pasar tradisional melibatkan penjual dan pembeli. Umumnya transaksi dicatat dalam bentuk nota, bagi penjual disebut nota penjualan dan bagi pembeli disebut nota pembelian. Keduanya dibuat dalam 1 nota yaitu penjualan atau pembelian. Pada proses pembuatan nota tersebut berisi data penjual, alamat, no telepon, sedangkan pada data pembeli berisi data nama pembeli, alamat, no telepon, nama barang, jumlah dan total yang harus dibayar. Dalam dokumentasi nota pembelian/ penjualan pada setiap transaksi yang dilakukan sering terjadi kesalahan, tidak diisi data pembeli, kesalahan tidak dituliskan data barang. Kemudian dokumen sering kali tidak dibuat laporan penjualan secara utuh.

Transaksi jual beli di Toko tersebut masih memiliki masalah dalam membuat pencatatan data barang, nota penjualan (*faktur*), laporan penjualan (*neraca*) yang saat ini masih disimpan dalam bentuk arsip dengan cara tulis tangan. Sehingga dalam menyajikan sebuah informasi data masih sangat lambat, menyita waktu dan sering terjadi kesalahan dalam melakukan untuk menyelesaikan dari permasalahan diatas maka diperlukan aplikasi penjualan dapat mengelola barang, transaksi penjualan dan pelaporan data barang dan pelaporan data penjualan.

A. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat dibuat rumusan masalah adalah:

- Bagaimana cara mengurangi keterlambatan dalam pembuatan sebuah laporan.
- Bagaimana cara menghilangkan terjadinya kesalahan yang terjadi pada hasil suatu proses.
- Bagaimana agar pengelolaan penjualan menjadi lebih mudah dan efisien.

B. Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah dalam pembangunan aplikasi ini adalah aplikasi ini hanya mengelola input data produk, transaksi penjualan, laporan penjualan di Toko Putra Remaja.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian skripsi ini adalah :

- Untuk mempermudah pemilik dalam pembuatan laporan.
- Membuat daftar dan informasi transaksi penjualan.
- Terbentuknya aplikasi agar lebih mempermudah proses transaksi jual beli.
-

II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Transaksi

Transaksi adalah situasi atau kejadian yang melibatkan unsure lingkungan dan mempengaruhi posisi keuangan. Setiap transaksi harus dibuatkan faktur dan nota penjualan atau kwitansi dan disebut dengan bukti transaksi. Satu perbedaan tersebut merupakan sistem informasi akuntansi adalah suatu kejadian yang melibatkan unsure lingkungan yang baik berpengaruh ataupun tidak memiliki pengaruh terhadap posisi keuangan.

Dari hal tersebut, transaksi dalam akuntansi dalam akuntansi dalam arti yang lebih spesifik yaitu transaksi memiliki pengaruh posisi keuangan. Dalam cabang ilmu yakni akuntansi, suatu transaksi dapat diukur dengan satuan mata uang. Olehnya itu, transaksi-transaksi yang memiliki nilai mata uang dapat dicatat dalam akuntansi.

2. Penjualan

Penjualan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penjual dalam menjual barang atau jasa dengan harapan akan memperoleh laba dari adanya transaksi-transaksi tersebut dan penjualan dapat diartikan sebagai pengalihan atau pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa dari pihak penjual ke pembeli.”

Berdasarkan kedua pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penjualan, khususnya penjualan barang merupakan kegiatan menjual barang yang diproduksi sendiri atau dibeli dari pihak lain untuk dijual kembali kepada konsumen secara kredit maupun tunai.

3. Web

Website adalah kumpulan dari halaman – halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di dalam Internet. Sebuah halaman web biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu sebuah protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser.

Dan Website atau situs dapat juga diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink).

4. Pembangunan

Pembangunan adalah sebuah penciptaan dan pemeliharaan aplikasi perangkat lunak untuk digunakan pada *World Wide Web*. Hal ini biasa dilakukan oleh para programmer, yang sudah akrab dengan *coding* untuk membentuk sebuah halaman web, seperti HTML, XML, Flash, Perl, CSS, PHP, JSP, ASP, dan lain-lain. Masing-masing aplikasi tersebut memiliki fungsi tertentu dan menciptakan beragam hasil yang bervariasi. Para programmer Web harus profisien di salah satu atau lebih pada bahasa untuk beberapa derajat. Pengembangan aplikasi ini dapat bervariasi atau spesifik, tergantung pada kebutuhan halaman Web yang terlibat. (Chandra Ayu Lestari)

5. Aplikasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), aplikasi artinya penggunaan atau penerapan. Jadi, aplikasi dapat dikatakan sebagai suatu pelaksanaan yang dapat membantu aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Adapun beberapa pendapat mengenai aplikasi yaitu menurut (Dewi, Manajemen Keuangan Perusahaan, 2011), “Aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas”. Sedangkan menurut Shelly, Cashman dan Vermaat, “Aplikasi adalah seperangkat instruksi

khusus dalam komputer yang dirancang agar kita dapat menyelesaikan tugas-tugas tertentu. Aplikasi disebut juga *software* yang merupakan salah satu dari komponen sistem informasi.”(Putra, 2013:131).

6. SDLC Water Fall

Pada awal pengembangan perangkat lunak, para pembuat program (programmer) langsung melakukan pengkodean perangkat lunak tanpa menggunakan prosedur atau tahapan pengembangan perangkat lunak”(AS, 2011). Dan ditemuilah kendala-kendala seiring dengan perkembangan skala sistem-sistem perangkat yang semakin besar.

SDLC atau *Software Development Life Cycle* atau sering disebut juga *System Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik).

Seperti halnya proses metamorfosis pada kupu-kupu, untuk menjadi kupu-kupu yang indah maka dibutuhkan beberapa tahap untuk dilalui, sama halnya dengan membuat perangkat lunak, memiliki daur tahapan yang dilalui agar menghasilkan perangkat lunak yang berkualitas.(AS, 2011)

7. UML

Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standard dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak.UML menawarkan sebuah standard untuk merancang model sebuah sistem.

Dengan menggunakan UML kita dapat membuat untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun.

8. Use-Case Diagram

Usecase diagram adalah diagram usecase yang digunakan untuk menggambarkan secara ringkas siapa yang menggunakan sistem dan apa saja yang bisa dilakukannya. Diagram usecase tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan usecase, namun hanya memberi gambaran singkat hubungan antara usecase, aktor, dan sistem. Melalui diagram usecase dapat diketahui fungsi-fungsi apa saja yang ada pada sistem (Rosa-Salahudin, 2011: 130).

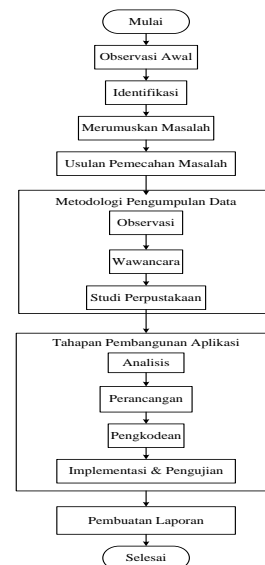
9. Activity Diagram

Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisain kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

Diagram kelas mendeskripsikan jenis-jenis objek dala sistem dan berbagai hubungan statis yang terdapat diantara mereka. Class Diagram juga menunjukan property dan operasi sebuah kelasdan bahan-bahan yang terdapat dalam hubungan-hubungan objek tersebut.

B. Kerangka Pikir

Dalam penelitian ini, penulis melakukan tahapan kegiatan sesuai dengan rencana kegiatan yang telah dibuat meliputi metodologi pengumpulan data dan tahapan pembangunan aplikasi.



Gambar 1 Metodologi Penelitian.

III. PEKERJAAN DAN DISKUSI HASIL

A. Proses Pekerjaan

1. Analisi Kebutuhan Data

Profil Perusahaan

Putra Remaja adalah perusahaan dagang yang berdiri pada tahun 1998 tanggal 1 Juni. Perusahaan ini didirikan di Pasar Tradisional Pangalengan jln. Karini no 7 Kec.Pangalengan Kab. Bandung oleh keluarga Bapak Suparmin dan ibu Iim Hariani. Toko Putra Remaja ini berdiri dalam bidang penjualan, penjualan ecer maupun grosir.

2. Analisis Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang mendasari penelitian ini adalah:

- Dalam pengelolaan informasi data barang, data pembelian dan data penjualan masih disimpan

dalam bentuk arsip dengan cara tulis tangan. Sehingga proses dalam menyajikan sebuah informasi tersebut masih begitu lambat, menyita waktu dan sering terjadi kesalahan dalam melakukan pencatatan.

- b. Pengelolaan informasi pembuatan nota pembelian (faktur) dan penjualan masih dilakukan dengan cara menulis langsung pada nota tersebut.
- c. Proses pembuatan laporan masih dengan cara menulis ulang menggunakan nota yang ada kedalam buku laporan oleh petugas toko. Sehingga metode ini sering jadi kekeliruan saat sebagian nota hilang.

Untuk menyelesaikan masalah maka di butuhkan suatu model Aplikasi program toko untuk pengelolaan data di toko tersebut.

3. Analisis Software

Berikut beberapa *software* yang penulis yang gunakan untuk membuat aplikasi ini adalah sebagai berikut:

Table 1 Analisis Software

| No | Software yang digunakan | Fungsi |
|----|-------------------------|---------------------------------|
| 1. | Windows 7 | <i>Operating system</i> |
| 2. | XAMPP V3.2.2 | <i>Localhost</i> |
| 3. | Notepad++ | <i>Text Editor</i> |
| 4. | Balsamiq Mockup 3 | Pembuatan <i>User Interface</i> |
| 5. | Google Chrome | <i>Web Browser</i> |
| 6. | ArgoUML | Pembuatan UML |
| 7. | PHP, HTML | Sebagai bahasa pemograman |

4. Analisis Pengguna

Pengguna aplikasi ini adalah pegawai kasir yang berubah menjadi admin dimana dapat melakukan semua aktifitas diaplikasi seperti melakukan transaksi, input data dan laporan. Sedangkan pemilik toko hanya bisa melihat isi laporan dari transaksi penjualan di aplikasi tersebut.

5. User Interface

User interface dari aplikasi ini dibuat *user friendly* artinya dalam penggunaannya user akan dimudahkan dari sisi penempatan – penempatan konten yang efisien, sehingga lebih menonjolkan isi dari informasi yang akan ditampilkan oleh setiap konten. Tampilan aplikasi yang *simple* dan ditambah kecepatan dalam akses datanya akan membuat user lebih nyaman menggunakan aplikasi ini.

6. Fitur-Fitur

Hal utama fitur-fitur yang dibuat dalam aplikasi ini adalah untuk mengelola laporan data barang, berikut ini adalah fitur-fitur yang terdapat didalam aplikasi:

- Transaksi penjualan proses ini dikelola aplikasi untuk data barang yang terjual.
- Data produk untuk mengetahui stok yang ada.
- Laporan adalah fitur pengelolaan semua laporan yang ada, seperti laporan harian, harian, bulanan dan tahunan yang dikelola oleh aplikasi.

7. Analisis Data

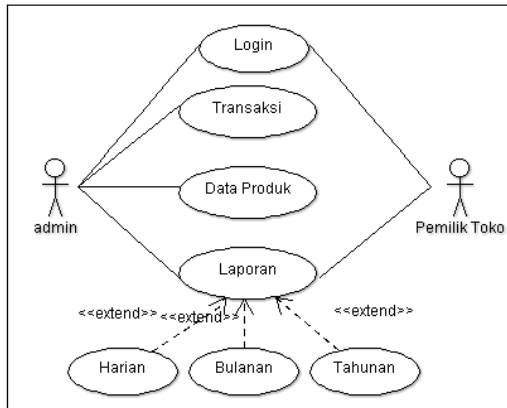
Tabel 2 Analisis data

| Masukan | Proses | Keluaran |
|---|---|----------------------------------|
| Admin memasukan data transaksi | Aplikasi menyimpan data transaksi pada database | Informasi data transaksi |
| Admin memasukan data produk | Aplikasi menyimpan data produk ke database | Informasi data produk |
| Admin memasukan laporan penjualan harian | Aplikasi menyimpan data laporan penjualan harian pada database | Informasi data laporan harian |
| Admin memasukan laporan penjualan bulanan | Aplikasi menyimpan data laporan penjualan bulanan pada database | Informasi data laporan Bulanan |
| Admin memasukan laporan penjualan tahunan | Aplikasi menyimpan data laporan penjualan tahunan pada database | Informasi data penjualan tahunan |

B. Perancangan

1. Use Case Diagram

Use case diagram ini dibuat untuk menunjukkan fungsionalitas utama dari setiap level admin pada aplikasi yang digambarkan dengan aktor. Terdapat 2 aktor dalam use case diagram ini yaitu admin dan pemilik toko, admin yang melakukan transaksi, input data produk dan pembuatan laporan harian, mingguan, bulanan dan pemilik toko hanya bisa melihat laporan.



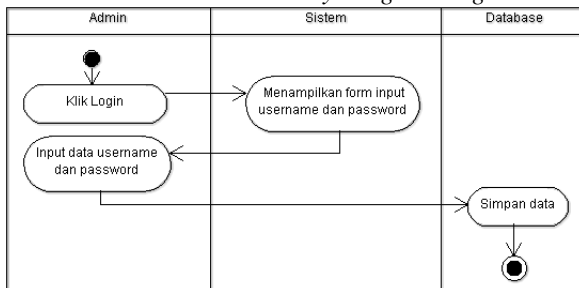
Gambar 2 Usecase Diagram

2. Activity Diagram

Activity diagram ini dibuat untuk menunjukkan aktivitas yang dilakukan admin dan timbal balik yang dilakukan aplikasi terhadap aktivitas admin secara sistematis.

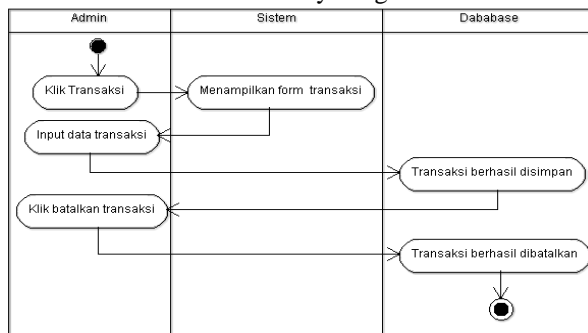
1. Activity Diagram Login

Gambar 3 Activity Diagram Login



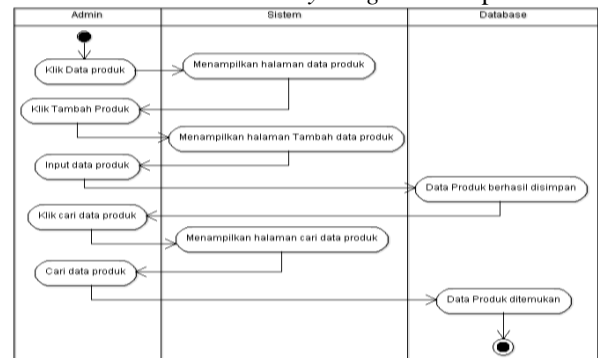
2. Activity Diagram Transaksi

Gambar 3 Activity Diagram Transaksi



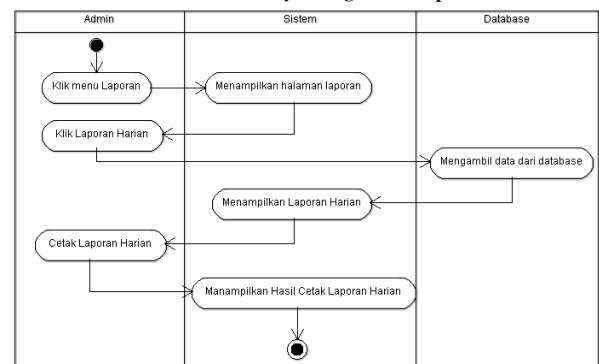
3. Activity Diagram Data produk

Gambar 5 Activity Diagram data produk



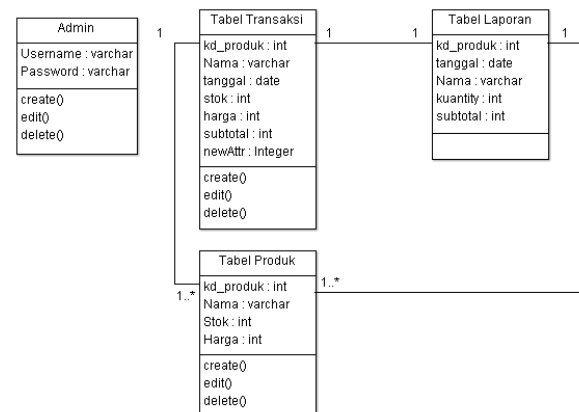
4. Activity Diagram Laporan harian

Gambar 6 Activity Diagram Laporan Harian



3. Class Diagram

Class diagram ini dibuat untuk menunjukkan hubungan yang terjadi pada database aplikasi. Hubungan data antar tabel – tabel yang ada, sehingga dapat saling berkolaborasi dalam mengelola data pada aplikasi penjualan ini. Berikut adalah gambaran untuk class diagram dari aplikasi :



Gambar 9 Class Diagram

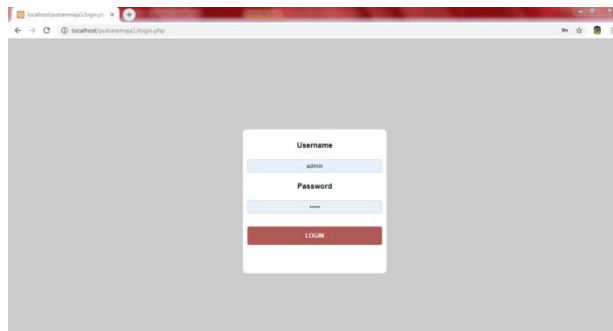
C. Hasil Pekerjaan

1. Implementasi Antar Muka

Antar muka aplikasi transaksi penjualan di Toko Putra Remaja Pangalengan, terdiri dari beberapa tampilan di antaranya halaman login, transaksi, data produk dan laporan.

1. Halaman Login

Merupakan halaman awal untuk login admin pada saat mengakses situs <http://localhost/putraremaja1/login.php> untuk mengakses aplikasi transaksi penjualan dengan menginputkan terlebih dahulu data *username* dan *password* yang sudah tersimpan pada database.



Gambar 10 Halaman Login

2. Halaman Transaksi

Pada halaman ini berisi tentang transaksi penjualan dengan menginputkan nama produk, memasukan jumlah barang, memasukan tanggal transaksi dan uang yang harus dibayarnya.



Gambar 11 Halaman Transaksi

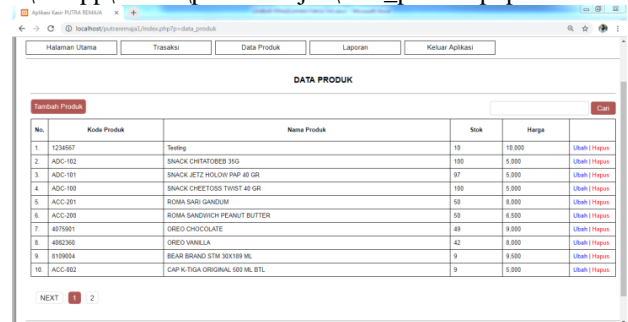
Sesudah melakukan transaksi penjualan maka akan muncul nota penjualan

| | | | | |
|---|---|-----------|--------|--|
| PUTRA REMAJA | | | | |
| Jln. Kartini no 7 Kec. Pangalengan Kab. Bandung | | | | |
| 2019-08-28 | | Nota : 29 | | |
| OREO VANILLA | 5 | 8,000 | 40,000 | |
| BEAR BRAND STM 30X189 ML | 3 | 9,500 | 28,500 | |
| CAP K-TIGA ORIGINAL 500 ML BTL | 2 | 5,000 | 10,000 | |
| HARGA JUAL | | 78,500 | | |
| TOTAL BAYAR | | 100,000 | | |
| KEMBALI | | 21,500 | | |
| Terima Kasih | | | | |

Gambar 12 Halaman Nota Penjualan

3. Halaman Data Produk

Pada halaman ini berisikan data produk penjualan, dengan fitur bisa menambah Produk, cari dan halaman. Adapun file data produk ini terdapat pada drive c:\xampp\htdocs\putraremaja1\data_produk.php.



Gambar 13 Halaman Data Produk

4. Halaman Laporan

Pada Halaman Laporan ini ada laporan harian, laporan bulanan, laporan tahunan dan laporan itu bisa dicetak atau (print) dalam berbentuk Microsoft excel. Adapun file transaksi ini terdapat pada drive c:\xampp\htdocs\putraremaja1\report.php.



Gambar 14 Halaman Laporan

1. Kasus dan Hasil Pengujian

Kasus dan hasil pengujian berisi pemaparan dari rencana pengujian yang telah disusun pada rencana pengujian. Pengujian ini dilakukan secara *black box* dengan hanya memperhatikan masukan ke dalam sistem dan keluaran dari masukan tersebut, berikut ini pemaparan dari setiap nomor pengujian yang terdapat pada rencana pengujian.

Tabel 3 Pengujian Aplikasi

| Pengujian Aplikasi | | | | |
|--------------------|----------------|---|--|-----------------|
| N o | Item Uji | Skenario Uji | Hasil yang diharapkan | Hasil Pengujian |
| 1 | Tampilan Login | Mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> dan menekan | Ketika inputan benar maka akan masuk ke menu | +Berhasil |

| | | | | |
|---|----------------|---|---|-----------|
| | | <i>button</i> login | Halaman utama, namun jika inputan salah akan menampilkan pesan gagal | |
| 2 | Menu Transaksi | Memilih <i>comboBox</i> pilih produk | Ketika memilih menu pilih produk maka akan muncul pilihan data produk | +Berhasil |
| | | Menginputkan Jumlah | Ketika selesai memilih produk maka harus memasukkan jumlah yang akan dijual | +Berhasil |
| | | Menekan <i>button</i> masukan | Ketika selesai memasukkan jumlah maka klik masukan | +Berhasil |
| | | Menekan <i>button</i> batalkan transaksi | Ketika transaksi dibatalkan akan hilang data yang diinputkan | +Berhasil |
| | | Menekan <i>date</i> transaksi | Ketika date sudah diinput akan muncul jumlah pembayaran | +Berhasil |
| 3 | Menu Laporan | Menekan <i>comboBox</i> untuk memilih harian, bulanan dan tahunan | Ketika menekan pilihan <i>comboBox</i> muncul laporan harian, bulanan dan tahunan | +Berhasil |

| | | | | |
|--|-------------|------------------------------|---|-----------|
| | | Menekan tanggal mulai | Ketika mekekan tanggal mulai akan muncul <i>date</i> | +Berhasil |
| | | Menekan tanggal akhir | Ketika mekekan tanggal akhir akan muncul <i>date</i> | +Berhasil |
| | | Menekan <i>button submit</i> | Ketika menekan <i>button submit</i> akan muncul laporan penjualan | +Berhasil |
| | | Menekan <i>button cetak</i> | Mencetak laporan penjualan | +Berhasil |
| | Menu Logout | Menekan <i>button logout</i> | Keluar aplikasi dan akan diarahkan ke halaman login | +Berhasil |

Keterangan:
+ Berhasil

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penulis menyelesaikan laporan dan Aplikasi Transaksi Penjualan di Toko Putra Remaja Pangalengan dapat menyimpulkan bahwa :

1. Dengan adanya aplikasi ini proses yang tadinya pengelolaan data manual kini menjadi komputerisasi, seperti transaksi, input data produk dan laporan.
2. Dengan menggunakan komputer maka proses transaksi, input data produk dan laporan dapat dilakukan dengan cepat.
3. Pembuatan laporan lebih cepat dan akurat dengan adanya aplikasi transaksi penjualan ini , karena waktu yang diperlukan dalam pembuatan laporan transaksi penjualan barang akan lebih cepat di banding pembuatan laporan secara manual.

DAFTAR PUSTAKA

Alexaner F.K. Sibero. 2012. Kitab Suci Web Programming. Yogyakarta: Mediakom
Anhar. (2010). *Panduan menguasai PHP & MYSQL Secara Otodidiah*. Jakarta

- AS, R. d. (2011). *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Modula.
- Chairul Marom, *System Akuntansi Perusahaan Dagang*, (Jakarta : PT. Prenhallindo, (2002), hal. 28.
- Marom, Chairul. 2002. *Sistem Akuntansi Perusahaan Dagang*. Jakarta: Grasindo
- Nugraha, A. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sugiarti, Y. (2013). *Analisis & Perancangan UML (Unified Modeling Language) bisa digunakan untuk:*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sujatmiko, E. (2012). *Kamis Teknoloi Informasi dan Komunikasi*. Surakarta: Aksarra Sinergi Media.
- Wicaksono, Yogi (2008). “ Membangun Bisnis Online dengan Mambo++ CD”. Pt. Elex Media Komputindo, Jakarta
- Wicaksono, Yogi. 2008. *Membangun Bisnis Online dengan Mambo*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

