

**APLIKASI PENDISTRIBUSIAN KONSUMSI MAKANAN
UNTUK ASIAN GAMES 2018
PADA DINAS PEMUDA DAN OLAHRAGA
PROVINSI SUMATERA SELATAN**

Msy. Aisyah Wahyuni¹, Henny Madora, S.Kom., M.M.², Ida Wahyuningrum, S.E., M.Si.²

¹Mahasiswa Jurusan D3 Manajemen Informatika
Politeknik Negeri Sriwijaya

² Staff Pengajar Jurusan Manajemen Informatika
Politeknik Negeri Sriwijaya

Jl. Srijaya Negara Bukit Besar, Bukit Lama, Ilir Barat I, Palembang 30139

E-mail: aisyah1810@gmail.com¹, henny_madora@polsri.ac.id², ida_wahyuningrum@yahoo.com²

Abstrak. Tujuan penulisan Laporan Akhir ini adalah untuk membuat Aplikasi Pendistribusian Konsumsi Makanan untuk *Asian Games* 2018 pada Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan, dimana Dispora adalah salah satu pihak panitia dalam penyelenggaraan *Asian Games* 2018 yang tergabung dalam INASGOC. Sistem yang digunakan dalam hal pendistribusian juga masih sederhana dan tidak terkomputerisasi karena belum adanya suatu sistem aplikasi yang diterapkan dan komputer hanya digunakan pada pembuatan laporan saja serta sistem *voucher* khususnya untuk tamu (atlet dan *official*) yang digunakan untuk melakukan kontrol yang harus diberikan kepada panitia pada saat kegiatan konsumsi dilaksanakan sehingga kurang efektif dan efisien karena panitia sulit mengidentifikasi tamu yang datang dan jumlah stok makanan yang tersedia sesuai atau tidak dengan yang dipesan yang mengakibatkan pengarsipan laporan yang membutuhkan waktu yang cukup lama. Metode yang digunakan untuk pembuatan sistem ini menggunakan metode pengembangan *Waterfall* dan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* serta sistem *database MySQL*. Sistem ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu form untuk Admin, form untuk *Operator* (panitia), dan form untuk *Catering*. Sistem ini akan menghasilkan *output* laporan pemesanan, laporan stok makanan dan laporan *monitoring* kegiatan. Dengan dibuatnya sistem ini, diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat kinerja panitia dalam mensukseskan kegiatan *Asian Games* 2018.

Kata Kunci: Pendistribusian, *PHP*, *MySQL*

Abstract. *The purpose of this Final Report is to make the Application of Food Consumption Distribution for Asian Games 2018 at Department of Youth and Sports (Dispora) of South Sumatera Province, where Dispora is one of the organizing committee in Asian Games 2018 incorporated in INASGOC. The system used in terms of distribution is also still simple and not computerized because there is no application system applied and the computer is only used in making reports and voucher system, particularly for guests (athletes and official) in which used to do the control that must be given to the committee when the consumption activity is done, so that it is less effective and efficient because the committee is difficult to identify the guests who come and the amount of food stocks available in accordance with or without the ordered which resulted in report archiving that takes a long time. The method used for making this system using Waterfall development method and using PHP programming language and MySQL database system. This system is divided into three parts, namely form for Administrator, form for Operator (committee), and form for Catering. This system will generate the output of ordering reports, food stock reports and activity monitoring reports. With the establishment of this system, it is expected to facilitate and accelerate the performance of the committee in succeed of the 2018 Asian Games.*

Keywords: *Distribution, PHP, MySQL*

I. PENDAHULUAN

Dinas Pemuda dan Olahraga (Dispora) Provinsi Sumatera Selatan adalah salah satu

instansi pemerintah yang memiliki kebijakan dalam pengembangan di bidang kepemudaan dan olahraga. Ada berbagai kegiatan seputar

kepemudaan dan olahraga yang dinaungi oleh Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan, salah satunya adalah *Asian Games 2018* oleh Bidang Pembudayaan Olahraga yang sekaligus juga sebagai panitia dalam penyelenggaraan *Asian Games* (INASGOC). *Asian Games* adalah ajang olahraga yang diselenggarakan setiap empat tahun sekali dengan peserta yang terdiri dari atlet-atlet dari Benua Asia dengan jumlah negara peserta sebanyak 45 negara dalam 40 cabang olahraga yang dipertandingkan.

Asian Games ke-18 akan digelar di Indonesia pada Agustus mendatang, tepatnya di Kota Jakarta dan Palembang. Selain peserta atlet dan pelatih, juga terdapat *volunteer* atau sukarelawan yang sebelumnya telah mengikuti tahap seleksi dengan jumlah sukarelawan yang tidak sedikit. Tempat yang akan digunakan untuk diselenggarakannya acara olahraga *Asian Games 2018* adalah di Jakabaring *Sport City* Palembang dimana terdapat banyak *venue sport* dan *venue nonsport* dengan jarak antar *venue* yang cukup jauh, salah satunya adalah didirikannya *Athlete Village* atau Kampung Atlet, dimana tempat ini digunakan sebagai tempat untuk kegiatan konsumsi, khususnya untuk peserta-peserta atlet yang memiliki akses fasilitas yang tercantum di kartu identitas mereka.

Makanan adalah salah satu hal penting yang harus dijaga dan diperhatikan, terutama untuk pesertanya yang merupakan atlet dari berbagai negara. Ini merupakan salah satu tanggung jawab panitia penyelenggara dalam menyediakan makanan karena makanan tidak boleh sembarangan dan harus benar-benar terjaga sesuai dengan standar yang telah ditentukan. Oleh karena itu perencanaan dalam hal pendistribusian konsumsi makanan sangat dibutuhkan karena mengingat pada kegiatan acara olahraga *Sea Games* pada tahun 2011 yang lalu, sistem yang digunakan dalam hal

konsumsi masih sederhana yaitu dengan menggunakan sistem *voucher* yang harus dipegang oleh setiap orang, terutama atlet-atlet yang ikut kompetisi olahraga. Sehingga panitia yang bertugas menjadi kewalahan karena harus jeli dan *voucher* tersebut harus dikumpul ke panitia untuk diberi tanda bahwa orang tersebut sudah melakukan kegiatan konsumsi. Selain itu juga ketidakefektifan penggunaan *voucher* yang mengakibatkan panitia sulit mengidentifikasi maupun mengontrol tamu yang datang apakah orang tersebut benar atlet atau bukan karena tempat tersebut khusus untuk atlet sehingga sering terjadi kesulitan dalam mengontrol dan memantau jumlah makanan yang ada akibat tidak sesuai dengan pesanan. Panitia juga mengalami kesulitan dalam mengetahui apakah stok makanan yang disediakan sesuai dengan jumlah dan jenis makanan yang dipesan. Begitu juga dalam hal pengarsipan faktur maupun nota pesanan untuk dijadikan laporan yang sistemnya masih sederhana karena harus dikumpulkan terlebih dahulu semua *voucher* yang dipegang oleh tiap atlet untuk didata dengan menggunakan *Microsoft Excel* sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama apabila laporan tersebut dibutuhkan.

Dari uraian permasalahan di atas maka pengelolaan distribusi barang berupa konsumsi seperti ini seharusnya menggunakan aplikasi tertentu agar tidak terjadi kesalahan dan memudahkan panitia dalam mengontrol kinerja, waktu maupun dalam proses mendata atau pengarsipan serta meningkatkan kinerja panitia agar menjadi lebih efektif dan efisien guna mensukseskan *Asian Games 2018*. Sekaligus juga sebagai aplikasi penghubung dalam sistem yang telah dibuat untuk pendataan identitas yaitu sistem akreditasi dimana identitas setiap orang, baik peserta, sukarelawan maupun panitia penyelenggara telah terdata dan disimpan dalam

bentuk *barcode* yang tertera dalam kartu masing-masing untuk mengurangi penyalahgunaan kartu identitas.

Untuk mewujudkan solusi tersebut, penulis bermaksud ingin membangun sebuah sistem yang akan dijadikan sebuah Laporan Akhir dengan judul : “*Aplikasi Pendistribusian Konsumsi Makanan untuk Asian Games 2018 pada Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan*”.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Komputer

Komputer adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengolah data menurut perintah yang telah dirumuskan [1].

Komputer merupakan peralatan elektronik yang biasa dipakai orang untuk membantu pelaksanaan pekerjaan [2].

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa komputer adalah alat yang digunakan untuk mengolah data yang bermanfaat untuk membantu dalam melaksanakan berbagai pekerjaan manusia.

2.2 Pengertian Informasi

Informasi adalah kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima [3].

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya [4].

Jadi kesimpulannya adalah informasi merupakan kumpulan data terstruktur hasil olahan yang memiliki manfaat bagi penerima.

2.3 Metode Pengembangan Sistem

Ada beberapa model SDLC (*Software Development Life Cycle*) yang dapat digunakan, salah satunya adalah model air terjun (*waterfall*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau

terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung [5]. Berikut adalah tahapan dari model air terjun :

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

3. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak

harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

2.4 Pengertian Pendistribusian

Kata pendistribusian berasal dari kata distribusi yang berarti penyaluran (pembagian, pengiriman) kepada beberapa orang atau ke beberapa tempat. Sedangkan pendistribusian itu sendiri dapat diartikan sebagai proses, cara, atau perbuatan mendistribusikan [6].

Distribusi adalah kegiatan orang atau lembaga untuk menyampaikan barang atau jasa dari produsen ke tangan konsumen yang membutuhkan [7].

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa pendistribusian adalah proses kegiatan yang dilakukan dalam menyalurkan barang maupun jasa dari produsen ke konsumen yang membutuhkan.

2.5 Pengertian Konsumsi

Konsumsi adalah pengeluaran konsumen pada barang dan jasa tidak tahan lama [8].

Konsumsi merupakan proses memakai dan memakan barang hasil produksi yang berkualitas dengan harga terjangkau kepada konsumen. Kegiatan konsumsi merupakan kegiatan perekonomian masyarakat yang hanya mampu memakai dan memakan hasil produksi barang yang dilakukan oleh pihak produsen [9].

Konsumsi adalah bentuk perilaku ekonomi yang asasi dalam kehidupan manusia. Pada ilmu ekonomi, konsumsi adalah setiap perilaku seseorang untuk menggunakan dan memanfaatkan barang/jasa untuk memenuhi kebutuhan hidup [10].

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa konsumsi adalah kegiatan menggunakan suatu barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan.

2.6 Pengertian MySQL

MySQL adalah Relational Database Management System (RDMS), yaitu database relasi yang memiliki perintah standar adalah SQL (Structured Query Language). MySQL termasuk Database Server, karna mendukung perintah SQL secara penuh dan dapat diakses dalam jaringan (bisa sebagai Server dan Client) [11].

MySQL adalah RDBMS yang cepat dan mudah digunakan, serta sudah banyak digunakan untuk berbagai kebutuhan [12].

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa MySQL adalah perangkat lunak pembuat database yang memiliki perintah yang bersifat *open source*.

2.7 Pengertian XAMPP

XAMPP adalah salah satu aplikasi *web server Apache* yang terintegrasi dengan MySQL dan *Phpmyadmin*. XAMPP adalah singkatan dari X, Apache Server, *MySQL*, *Phpmyadmin*, dan *Phyton*. [12].

XAMPP adalah salah satu paket *installer* yang berisi Apache yang merupakan *web server* tempat menyimpan file-file yang diperlukan *website*, dan *Phpmyadmin* sebagai aplikasi yang digunakan untuk perancangan *database MySQL* [13].

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa XAMPP adalah paket program berbasis web sebagai *web server* yang berisi paket *software* Apache, PHP, dan *Phpmyadmin* sebagai aplikasi yang digunakan untuk perancangan *database MySQL*.

2.8 Pengertian PHP

PHP (PHP: *Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis [14].

PHP adalah bahasa *scripting server-side*, artinya dijalankan di server, kemudian outputnya dikirim ke client (browser) [15].

PHP (PHP: Hypertext Preprocessor) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat server-side yang dapat ditambahkan ke dalam HTML [16].

Jadi dapat disimpulkan dari pernyataan di atas bahwa PHP adalah *script* pemrograman untuk membuat suatu aplikasi yang terintegrasi ke halaman HTML.

2.9 Pengertian Sublime

Sublime text adalah *text editor* yang terbilang masih baru yang sangat mudah digunakan, penampilan simple namun enak dipandang [17].

Sublime Text merupakan perangkat lunak *text editor* yang digunakan untuk membuat atau meng-edit suatu aplikasi [15].

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa *Sublime Text* adalah perangkat lunak *text editor* yang *simple* dan sangat mudah digunakan untuk membuat atau mengedit suatu aplikasi.

III GAMBARAN UMUM INSTANSI

3.1 Sejarah Singkat Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan

Secara kelembagaan, Dinas Pemuda dan Olahraga dibentuk berdasarkan Peraturan Daerah Nomor 13 Tahun 1999 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan. Selanjutnya

mengenai kewenangan, tugas dan fungsi Dinas Pemuda dan Olahraga yang menjadi dasar adalah Peraturan Daerah Nomor 19 Tahun 2001 tentang Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan sebagai dinas daerah yang mempunyai wewenang, tugas dan tanggung jawab membantu gubernur menyelenggarakan desentralisasi di bidang Pemuda dan Olahraga secara berdaya guna dan berhasil untuk masyarakat dan daerah Sumatera Selatan. Pada Peraturan Gubernur Sumatera Selatan Nomor 61, bahwa tupoksi Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan adalah bertugas melaksanakan tugas kewenangan desentralisasi dan tugas dekonsentrasi di bidang kepemudaan dan keolahragaan, dan dalam menjalankan tupoksinya pada tahun 2016 didukung oleh satu orang pejabat eselon II, lima orang pejabat eselon III dan lima belas pejabat IV.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Studi Kelayakan

Studi kelayakan merupakan proses menganalisa masalah yang akan diteliti sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Penulis melakukan beberapa macam metode pengumpulan data sehingga data yang diperoleh dapat memberikan informasi yang membantu dalam pembuatan aplikasi dan dapat membantu dalam mengatasi permasalahan yang ada.

Adapun beberapa faktor yang harus dipertimbangkan dalam melakukan studi kelayakan diatas adalah sebagai berikut:

1. Kelayakan Teknis

Dari segi teknis, belum adanya suatu aplikasi yang berguna untuk memudahkan dalam proses pendistribusian makanan maupun pencatatan dalam kegiatan konsumsi tersebut karena sistemnya yang masih sederhana dan masih menggunakan *voucher* dalam pencatatan yang kurang efisien. Oleh karena itu, penulis merasa layak untuk membangun suatu

aplikasi pendistribusian makanan yang dapat membantu panitia dalam proses pendistribusian dan pengolahan data dalam kegiatan konsumsi makanan .

2. Kelayakan Operasional

Dari segi operasional, Dinas Pemuda dan Olahraga telah memiliki sumber daya manusia yang telah terpilih sebagai panitia melalui seleksi untuk kegiatan perhelatan Asian Games 2018 ini sehingga kemampuan yang dimiliki pun dapat membantu terutama dalam pengoperasian komputer tentunya dengan melakukan pelatihan terlebih dahulu dalam menjalankan dan mengembangkan penggunaan aplikasi pendistribusian makanan ini.

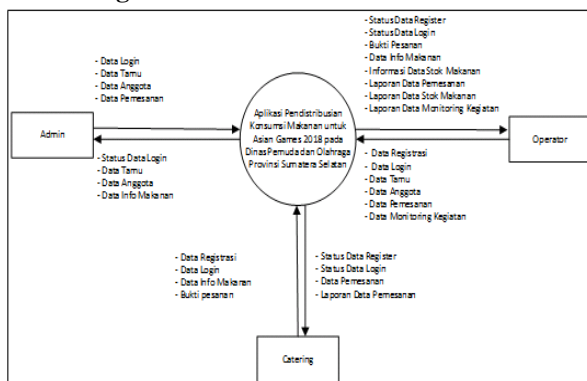
3. Kelayakan Ekonomi

Dari segi ekonomi, aplikasi ini dapat memberikan kemudahan karena dapat menghemat waktu dan lebih mudah dalam melakukan proses pendistribusian, baik itu pemesanan, monitoring atau pencatatan maupun proses pembuatan arsip laporannya yang dapat disimpan dan dibutuhkan kapan saja serta mengurangi dari penggunaan kertas.

2. *Catering* yang telah bekerja sama dengan pihak panitia melakukan registrasi terlebih dahulu agar dapat login.
3. *Operator* (panitia) dan *catering* melakukan login setelah register agar dapat mengakses menu-menu yang ada pada aplikasi.
4. *Operator* (panitia) dapat menginput data tamu berupa data atlet dan *official* pada menu Data Tamu.
5. *Operator* (panitia) dapat menginput data anggota berupa data panitia dan data *volunteer* pada menu Data Anggota.
6. *Operator* (panitia) melakukan pemesanan setelah melihat daftar info makanan yang telah diinputkan oleh pihak *catering* sebelumnya.
7. *Catering* menerima pesanan dari *operator* (panitia) yang dilanjutkan dengan mengirim kembali bukti pesanan ketika pesanan hendak diantarkan.
8. Ketika barang pesanan telah sampai dan sesuai, *operator* (panitia) melakukan monitoring kegiatan berupa stok makanan apabila persediaan cukup atau tidak dan dapat melakukan pemesanan lagi serta pencatatan terhadap atlet atau tamu yang hendak melakukan kegiatan konsumsi yang telah tersimpan otomatis dalam bentuk laporan yang bisa dicetak kapan saja.

4.2 Perancangan Sistem

4.2.1 Diagram Konteks

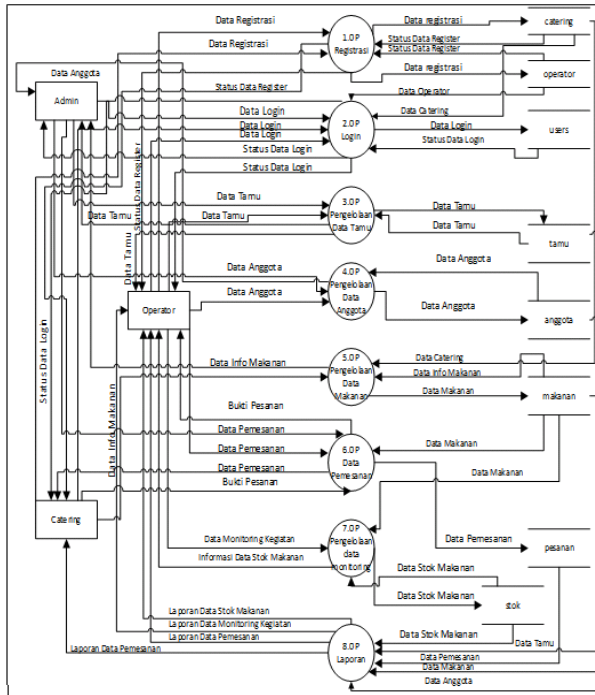


Gambar 1. Diagram Konteks

Keterangan:

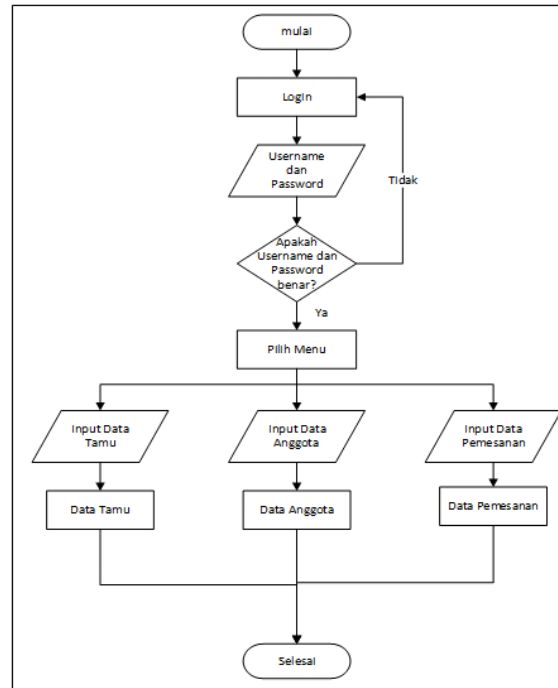
1. *Operator* (panitia) yang diberi tugas untuk menjalankan aplikasi melakukan registrasi terlebih dahulu untuk dapat melakukan login.

4.2.2 DFD Level Zero



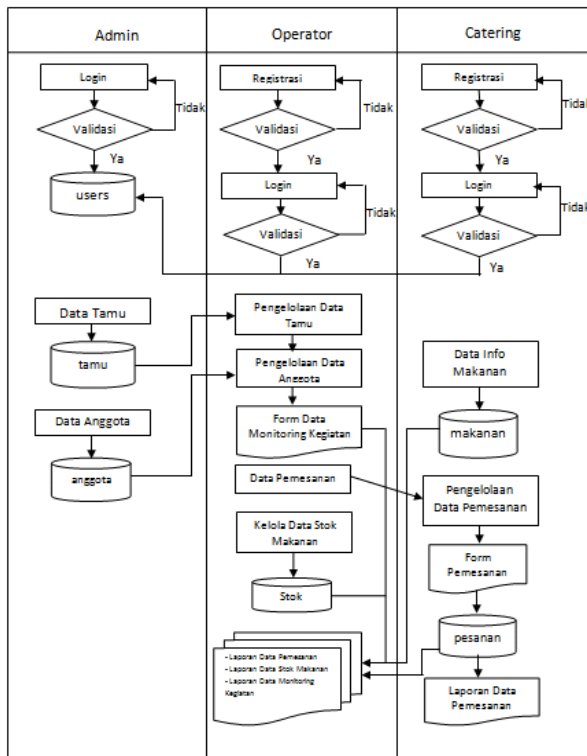
Gambar 2. DFD Level Zero

4.2.4 Flow Chart Bagian Admin



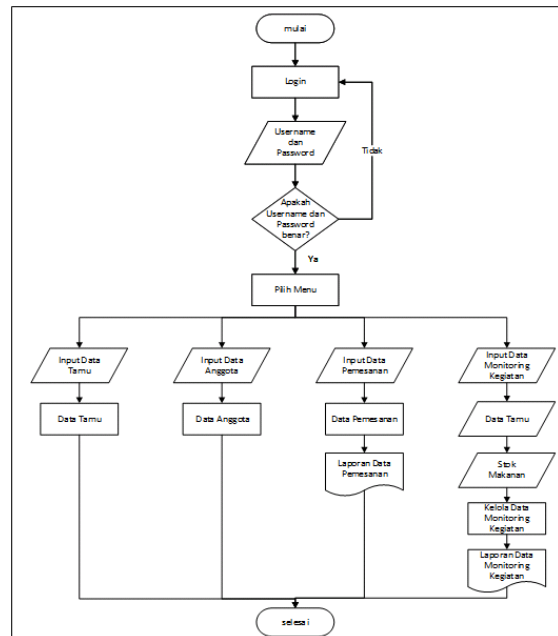
Gambar 4. Flow Chart Bagian Admin

4.2.3 Blockchart Sistem Baru



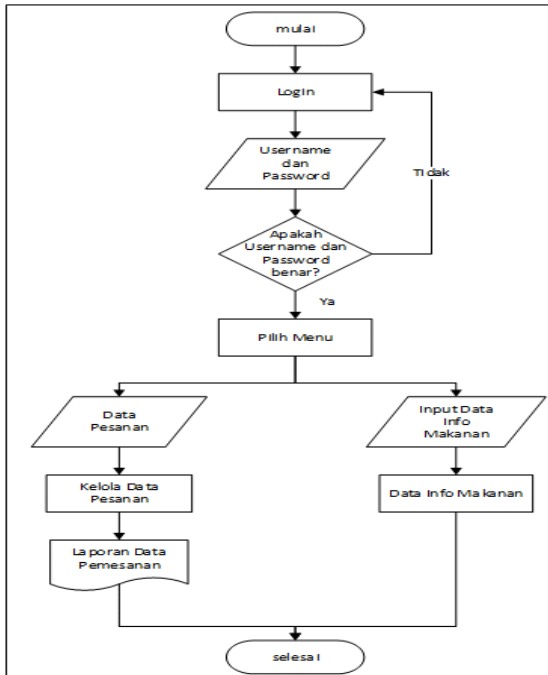
Gambar 3. Blockchart

4.2.5 Flow Chart Bagian Operator



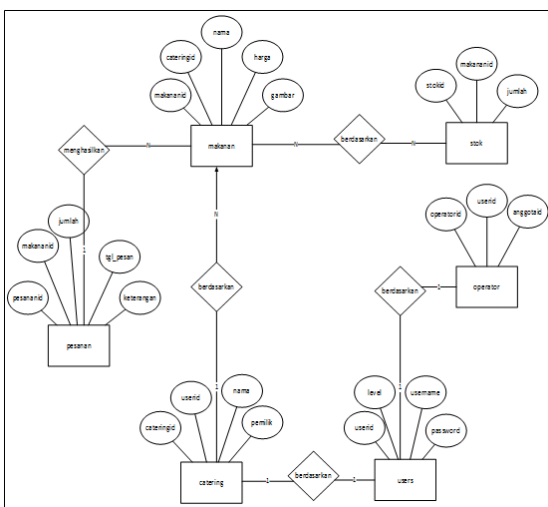
Gambar 5. Flow Chart Bagian Operator

4.2.6 Flow Chart Bagian Catering



Gambar 6. Flow Chart Bagian Catering

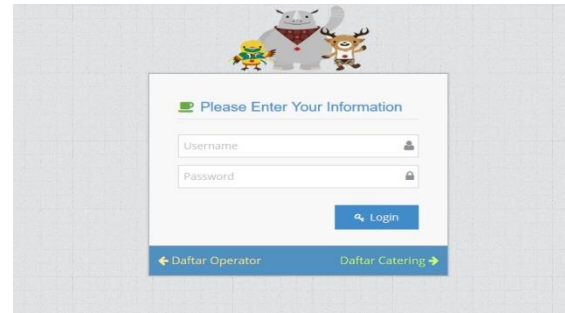
4.2.7 ERD (Entity Relationship Diagram)



Gambar 7. ERD (Entity Relationship Diagram)

4.3 Desain Tampilan Halaman pada Aplikasi

Berikut beberapa tampilan antarmuka dari Aplikasi Pendistribusian Konsumsi Makanan untuk Asian Games 2018 Pada Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan:



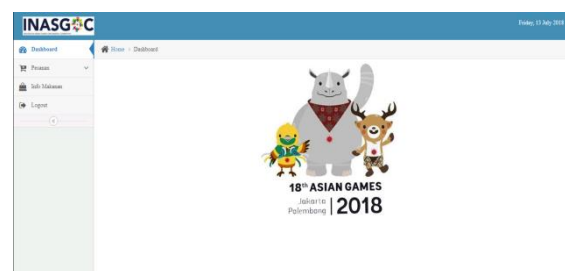
Gambar 8. Tampilan Halaman Login



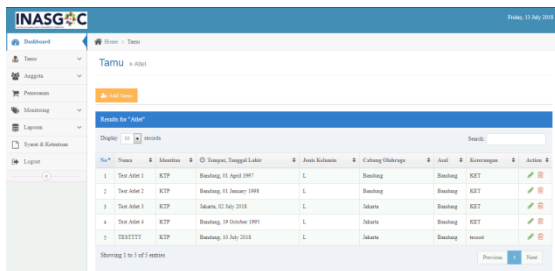
Gambar 9. Tampilan Halaman Home Admin



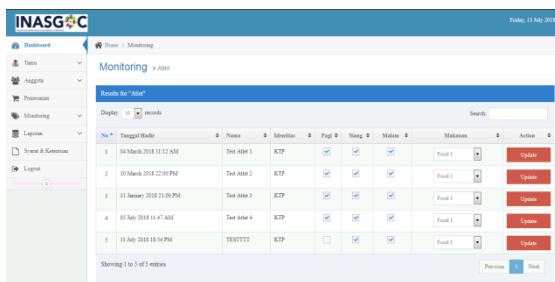
Gambar 10. Tampilan Halaman Home Operator



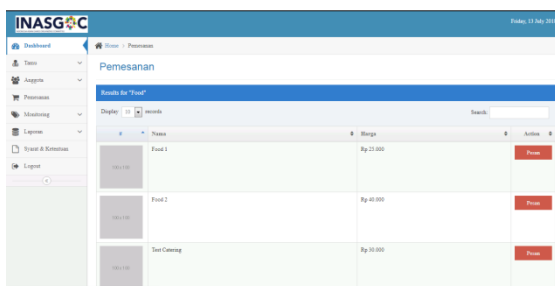
Gambar 11. Tampilan Halaman Home Catering



Gambar 12. Tampilan Halaman Tambah Data Atlet/Official



Gambar 13. Tampilan Halaman Monitoring



Gambar 14. Tampilan Halaman Menu Pemesanan

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Aplikasi ini menghasilkan data yang diolah berupa data tamu (atlet dan *official*), data anggota (panitia dan *volunteer*), data info makanan, data pemesanan, *form* pemesanan, *form* info makanan, monitoring kegiatan makanan (atlet dan *official*), serta laporan pemesanan.
2. Aplikasi ini memudahkan admin maupun *operator* (panitia) dalam melakukan pemesanan makanan karena pihak *catering* juga turut andil dalam penggunaan aplikasi ini.

3. Aplikasi ini juga memudahkan *operator* (panitia) dalam mengelola dan *memonitoring* data tamu, data anggota, stok makanan dan pemesanan juga pengarsipan laporan sehingga mengurangi dari penggunaan kertas karena dapat diakses atau dicetak kapan saja.

5.2 Saran

Berdasarkan beberapa kesimpulan diatas, penulis memberikan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan bagi Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan yaitu sebagai berikut :

1. Uji coba dan analisa terhadap aplikasi yang baru diterapkan, perlu dilakukan untuk mengetahui adanya perbaikan maupun pengembangan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan pengguna aplikasi.
2. Sebaiknya diadakan pelatihan dalam penggunaan/implementasi Aplikasi Pendistribusian Konsumsi Makanan untuk Asian Games 2018 pada Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan agar bisa lebih memahami aplikasi dan mampu terhindar dari kesalahan atau kekeliruan dalam melakukan proses pengolahan data.
3. Untuk menjaga data-data pada aplikasi ini, sebaiknya dilakukan *back-up* data ke sistem penyimpanan lain dan sistem perawatan yang baik untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]Puspitosari, Heni A. 2013. *Menguasai Hardware Komputer*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- [2]Kadir, Abdul. 2013. *Pengenalan Algoritma Pendekatan Secara Visual dan Interaktif Menggunakan RAPTOR*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- [3]Kristanto, Andi. 2008. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.

Yogyakarta: Deepublish.

- [4]Hutahaean, Jeperson. 2014. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- [5] Sukamto, Rosa A. dan M. Shalahuddin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- [6]Kamus Besar Bahasa Indonesia. *Distribusi*, (Online). (<http://kbbi.web.id/distribusi>, di akses 28 Mei 2018).
- [7]Deliarnov. 2007. *Ilmu Pengetahuan Sosial Ekonomi untuk SMP dan MTs Kelas VII*. Jakarta: Erlangga.
- [8]Mishkin, Frederic S. 2009. *Ekonomi Uang, Perbankan, dan Pasar Keuangan*. Jakarta: Salemba Empat.
- [9]Mapata. 2017. *Buku Penunjang Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pengembangan Silabus Kurikulum 2013 Versi 2016 Peserta Didik Kelas IX Satuan Pendidikan SMP/MTs, dan atau Sederajat Semester Ganjil dan Genap*. Yogyakarta: Deepublish.
- [10]Aravik, Havis. 2017. *Sejarah Pemikiran Ekonomi Islam Kontemporer*. Depok: Kencana.
- [11]Nugroho, Bunafit. 2013. *Panduan Membuat Program Toko dengan Visual Basic dan MySQL*. Yogyakarta: Gava Media.
- [12]Enterprise, Jubilee. 2014. *MySQL untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [13] Dadan dan Kerendi Developers. 2015. *Membuat CMS Multiftur*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [14] Abdulloh, Rohi. 2016. *Easy & Simple Web Programming*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [15]Arief, M. Rudyanto. 2011. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- [16]Puspitosari, Heni A. 2013. *Desain Web Dinamis dengan PHP dan MySQL Tingkat Dasar Menggunakan Dreamweaver*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- [17]Supono dan Viridianry Putratama. 2016. *Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*.
- [18]Ariona, Rian. 2013. *Belajar HTML dan CSS*. Yogyakarta: Ariona.net.