

MEMBANGUN APLIKASI PEMASARAN PRODUK UNTUK MENINGKATKAN POTENSI DAERAH PADA KECAMATAN NEGERIKATON KABUPATEN PESAWARAN

Muhammad Ferdiansyah¹, Saiful Hidayat²

¹ Program Studi Teknik Informatika, STMIK Tunas Bangsa
Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No.17A Bandar Lampung

² Program Studi Manajemen Informatika, AMIK Dian Cipta Cendikia
Jl. Cut Nyak Dien No. 65 Durian Payung (Palapa) Bandar Lampung
E-mail: vei_aja@yahoo.com¹, hidayatsaiful407@gmail.com²

ABSTRACT

Kecamatan Negeri Katon merupakan Kecamatan yang memiliki banyak pelaku usaha rumahan. Produk produk yang dihasilkan beragam mulai dari makanan sampai pakaian. Seiring perkembangan teknologi informasi dan internet dan kebutuhan promosi serta penjualan online, maka diperlukan pemasaran yang memaksimalkan pemasaran produk untuk ekspansi pelanggan kepada seluruh pengguna internet. Karena dengan online diharapkan masalah-masalah seperti susahnya promosi dan system transaksi yang masih manual bisa teratasi. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk membangun sistem pemasaran pada produk produk yang dihasilkan di kecamatan Negeri Katon menggunakan metode *Extreme Programming (XP)*. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan system pemasaran adalah melalui wawancara dan observasi yang langsung ditunjukkan kepada para pelaku usaha di Kecamatan negeri Katon. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem pemasaran yang luar biasa yang mampu menjangkau siapapun dan dimanapun serta mampu melakukan transaksi secara real time sehingga masalah yang ada bisa terpecahkan.

Kata Kunci : *Pemasaran, Negeri Katon, Potensi Daerah, Website*

1. Pendahuluan

Pada Saat ini dikalangan masyarakat kemajuan sistem informasi semakin berkembang dengan pesat untuk menghasilkan informasi yang akurat dan tepat. salah satunya dengan informasi berbasis web yang dapat memperluas jangkauan informasi hingga ke seluruh dunia yang terkoneksi internet.

Potensi daerah di Kecamatan Negeri Katon kurang terekspos atau banyak yang belum mengetahuinya, potensi daerah di daerah tersebut sangatlah banyak yaitu berupa olahan makanan ringan seperti keripik, kelanting, olahan mantang, keripik pisang dll. terdapat juga olahan kerajinan seperti kerajinan tapis, kerajinan dari bambu, dan olahan untuk bahan bangunan seperti batu bata, genteng dll.

Namun di tengah kemajuan sistem informasi tersebut, mayoritas masyarakat di Kecamatan Negeri Katon berada pada kondisi yang tidak ideal, dimana tidak mengalami perkembangan yang signifikan. Hanya sedikit saja yang mampu berkembang menjadi melalui potensi daerahnya.

Masalah yang sering dialami oleh masyarakat di kecamatan Negeri Katon ialah dalam hal promosi dan pemasaran potensi daerah untuk mempromosikan barang yang di produksi. hasil potensi daerah memiliki keterbatasan dalam hal pemasaran

dikarenakan adanya tekanan-tekanan persaingan, baik dipasar domestik dari produk-produk yang serupa buatan pengusaha-pengusaha besar. Selain itu keterbatasan teknologi informasi juga menjadi masalah yang sering di hadapi dalam mempromosikan produk hasil potensi daerah yang dihasilkan.masyarakat kurang mengetahui tentang letak potensi daerah di Kecamatan Negeri Katon Kabupaten Pesawaran.

Sistem yang berjalan saat ini produk hasil potensi daerah di kecamatan Negeri Katon adalah melakukan penjualan secara manual yaitu produk di jual langsung oleh pembuat ke toko atau penampung.untuk sistem promosi para pelaku usaha seperti olahan makan ringan,kerajinan dan lainnya hanya mengandalkan orang yang datang ke daerah tersebut untuk mencari produk tersebut.para konsumen kurang mengetahui produk potensi daerah di kecamatan Negeri Katon yang cukup banyak dan bagus.

Oleh karena itu , perlu adanya aplikasi yang dapat membantu promosi,pemasaran serta letak potensi daerah di Kecamatan Negeri Katon tersebut yang bisa meningkatkan potensi daerah,maka dari itu penulis akan membangun **“Membangun Aplikasi Pemasaran Produk Untuk Meningkatkan Potensi Daerah Pada Kecamatan Negeri Katon Kabupaten Pesawaran”**. Dengan adanya teknologi informasi ini dapat potensi daerah di Kecamatan Negeri Katon dalam memperlancar penjualan produk dan promosi potensi daerah tersebut.

Adapun tujuan dari penelitian ini:

1. Untuk menghasilkan aplikasi yang dapat membantu promosi dan pemasaran produk potensi daerah di Kecamatan Negeri Katon
2. Untuk dapat menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat memudahkan pemesanan produk potensi daerah seperti makanan ringan dan lain lain serta dapat melihat produk potensi daerah yang ada di Kecamatan Negeri Katon

Adapun Kegunaan Penelitian adalah sebagai berikut:

1. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan langsung tentang cara membangun Aplikasi Pemasaran Produk Untuk Meningkatkan Potensi Daerah Pada Kecamatan Negeri Katon Kabupaten Pesawaran.
2. Bagi konsumen hasil pembuatan website ini diharapkan mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan produk asli dari Kecamatan Negeri Katon Kabupaten Pesawaran dan mendapatkan informasi terbaru tentang produk-produk asli dari Kecamatan Negeri Katon Kabupaten Pesawaran.
3. Bagi masyarakat dapat lebih mengetahui potensi daerah dan macam-macam potensi daerah khususnya pada olahan makanan yang ada pada kecamatan Negeri Katon kabupaten Pesawaran

2 Kajian Pustaka

2.1 Pengertian Aplikasi

Aplikasi merupakan program yang berisikan perintah-perintah untuk melakukan pengolahan data. Jadi aplikasi secara umum adalah suatu proses dari cara manual yang ditransformasikan ke komputer dengan membuat sistem atau program agar data diolah lebih berdaya guna secara optimal [5].

Perangkat lunak/aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung

menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Aplikasi adalah software atau perangkat lunak yang dibuat untuk mengerjakan menyelesaikan masalah-masalah khusus [3].

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang berisi perintah untuk menyelesaikan masalah dan pengolahan data.

2.2 Pengertian Pemasaran

Pemasaran merupakan salah satu kegiatan penting yang perlu dilakukan perusahaan untuk meningkatkan usaha dan menjaga kelangsungan hidup perusahaan tersebut. Disamping kegiatan pemasaran perusahaan juga perlu mengkombinasikan fungsi-fungsi dan menggunakan keahlian mereka agar perusahaan berjalan dengan baik. Dalam hal ini perlu diketahui beberapa definisi pemasaran. Menurut Kotler dalam "Pemasaran adalah suatu proses sosial dan manajerial yang didalamnya individu dan kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan dengan menciptakan, menawarkan dan mempertukarkan produk yang bernilai dengan pihak lain". Sedang definisi menurut William J. Stanton, yaitu: "Pemasaran adalah suatu sistem total dari kegiatan bisnis yang dirancang untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan dan mendistribusikan barang-barang yang memuaskan keinginan dan jasa baik kepada para konsumen saat ini maupun konsumen potensial". Pemasaran adalah sistem keseluruhan dari kegiatan-kegiatan usaha yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan, dan mendistribusikan barang dan jasa yang dapat memuaskan kebutuhan baik kepada pembeli yang ada maupun pembeli potensial [6].

2.3 Pengertian Produk

Produk adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk diperhatikan, dimiliki, digunakan, atau dikonsumsi yang dapat memuaskan keinginan dan kebutuhan. Produk mencakup objek fisik, jasa, orang, tempat, organisasi dan gagasan. Produk adalah alat pemasaran yang paling mendasar menurut Kotler dan Armstrong menyatakan bahwa: "Produk adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk diperhatikan, dimiliki, digunakan, atau dikonsumsi yang dapat memuaskan keinginan dan kebutuhan. Produk mencakup objek fisik, jasa, orang, tempat, organisasi dan gagasan." Pengertian produk menurut David W, " Produk adalah segala sesuatu yang memiliki nilai di suatu pasar sasaran dimana kemampuannya memberikan manfaat dan kepuasan termasuk benda, jasa, organisasi, tempat, orang, ide". Dapat disimpulkan bahwa produk adalah seperangkat atribut baik yang berwujud maupun tidak berwujud yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan konsumen [7].

2.4 Pengertian Website

WWW atau World Wide Web atau web saja merupakan sebuah sistem yang saling terkait dalam sebuah dokumen yang berformat hypertext yang berisi beragam informasi, baik tulisan, gambar, suara, video, dan informasi multimedia lainnya dan dapat diakses melalui sebuah perangkat yang disebut web browser. Untuk menterjemahkan dokumen dalam bentuk hypertext ke dalam bentuk dokumen yang bisa dipahami, maka web browser melalui web client akan membaca halaman web yang

tersimpan di sebuah web server melalui protokol yang biasa disebut http atau Hypertext Transfer Protocol [11].

2.5 Alat Perancangan Sistem

Unified Modelling Language (UML) Adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang sebuah sistem. Bahasa pemodelan berisi notasi, yaitu simbol – simbol yang digunakan di model dan aturan – aturan yang menuntun bagaimana menggunakannya [12].

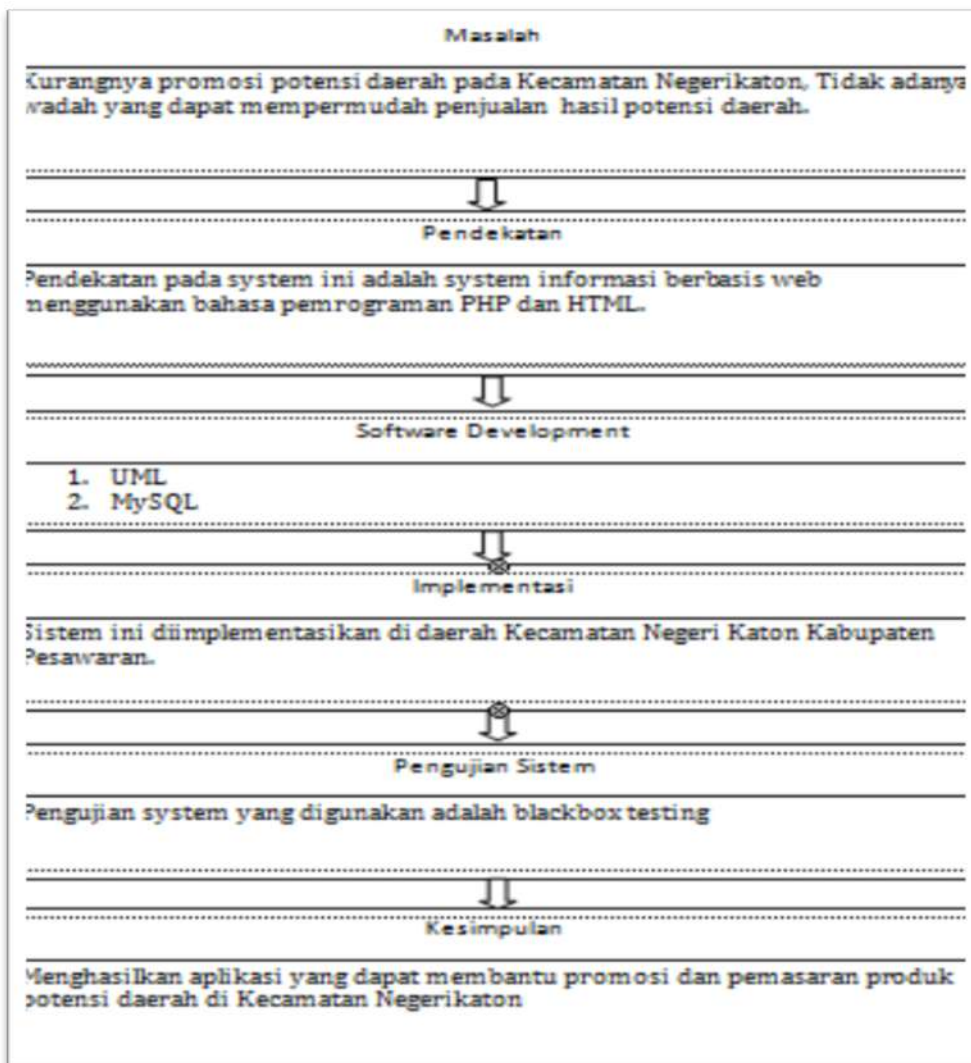
Pada tahap ini dilakukan perancangan bentuk interface program yang dibuat, perancangan interface ini meliputi perancangan tampilan (*form*) yang diinginkan serta menu-menu yang terdapat dalam program nantinya. Dan Bahasa yang di gunakan dalam perancangan basis data yaitu UML yaitu digunakan untuk merancangan bentuk pembuatan diagram; *UseCase diagram*, *Activity diagram*, *Sequance diagram*, *Collaboration diagram* dan *Class diagram*.

2.6 Tinjauan pustaka

1. Penelitian yang dilakukan oleh Taufani (2016) dengan judul Analisis dan desain sistem informasi pemasaran (study pada sistem informasi pemasaran untuk promosi CV.Intan Cating). Permasalahan pada penelitian ini adalah tentang Penggunaan model pemasaran konvensional serta tidak ada satupun kontrak dengan perusahaan lain mengakibatkan tingkat order menurun. Kemudian dibuatlah sebuah system berbasis website yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut yang menjadi hasil penelitian yaitu sebuah sistem yang nantinya menjadikan aktifitas pemasaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien untuk memudahkan bagian pemasaran atau manager dalam menawarkan berbagai menu ataupun pilihan harga [13].
2. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayah A (2016) dengan judul Penerapan sistem informasi pemasaran pada usaha kecil menengah (UKM) di Purwokerto. Permasalahan pada penelitian ini adalah tentang Belum dimilikinya sistem informasi penjualan dan pemasaran dan manajemen keuangan yang baik. Sehingga pemasaran produk tidak maksimal. Kemudian dibuatlah sebuah system berbasis website yang dapat memasarkan produk yang dihasilkan di Purwokerto. Dengan system ini produk-produk yang dihasilkan bisa dipasarkan kesemua lini yang terjangkau oleh internet [4].
3. Penelitian yang dilakukan oleh Abraham F (2015) dengan judul Sistem Informasi Penjualan Kayu Pada Ud. Jaro-Jaro Berbasis Android. Permasalahan pada penelitian ini adalah tentang penjualan pada Ud. Jaro-Jaro yang terus menurun sehingga diperlukan terobosan baru untuk meningkatkan kembali penjualan produk yang ada di Ud Jaro-Jaro. Kemudian dibuatlah sebuah system berbasis ANDROID yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut yang menjadi hasil penelitian yaitu sebuah system berbasis android yang nantinya dapat meningkatkan omset penjualan dari Ud. Jaro-Jaro yang selama ini mengalami penurunan [1].

2.7 Kerangka Pemikiran

Berikut ini adalah kerangka pemikiran yang diajukan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

3 Metode Penelitian

3.1 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah *Extreme Programming (XP)*. Secara garis besar metode *Extreme Programming (XP)* mempunyai tahap-tahap yaitu planning, desain, coding, dan testing.

Adapun tahap-tahap metode *Extreme Programming (XP)* antara lain:

1. Planning

Perencanaan atau planning adalah proses yang mendefinisikan tujuan dari organisasi, membuat strategi digunakan untuk mencapai tujuan dari organisasi, serta mengembangkan rencana aktivitas kerja organisasi. Perencanaan merupakan proses-proses yang penting dari semua fungsi manajemen sebab tanpa perencanaan

(planning) fungsi pengorganisasian, pengontrolan maupun pengarahan tidak akan dapat berjalan.

2. *Design*

Tahap desain memutuskan bagaimana sistem akan beroperasi, dalam hal perangkat keras, perangkat lunak, dan jaringan infrastuktur, antar muka pengguna, formulir dan laporan, dan program khusus, database, dan file yang akan dibutuhkan.

3. *Coding*

Coding adalah proses menulis, menguji dan memperbaiki (*debug*), dan memelihara kode yang membangun sebuah program komputer. Kode ini ditulis dalam berbagai bahasa pemrograman. Tujuan dari pemrograman adalah untuk membuat suatu program yang dapat melakukan suatu perhitungan atau pekerjaan sesuai dengan keinginan si pemrogram.

4. *Testing*

Testing adalah proses yang dibuat sedemikian rupa mengidentifikasi ketidaksesuaian hasil sebuah sistem informasi dengan hasil yang diharapkan.

3.2 Kebutuhan User

Kebutuhan user merupakan user interface atau tampilan yang akan digunakan oleh user pada Aplikasi Pemasaran Produk Untuk Meningkatkan Potensi Daerah Pada Kecamatan Negeri Katon Kabupaten Pesawaran. Berikut ini adalah tampilan yang dibutuhkan oleh user:

1. User Interface Menu Utama.
2. User Interface Admin.
3. User Interface Menu Registrasi.
4. User Interface Menu Login.
5. User Interface Menu Kontak.
6. User Interface Menu Cara Pesan.
7. User Interface Menu Transaksi.
8. User Interface Menu Konfirmasi.
9. User Interface Menu Pengiriman.
10. User Interface Menu Barang.

3.3 Kebutuhan Admin

Kebutuhan admin merupakan user interface atau tampilan yang akan digunakan oleh admin pada Aplikasi Pemasaran Produk Untuk Meningkatkan Potensi Daerah Pada Kecamatan Negeri Katon Kabupaten Pesawaran. Berikut ini adalah tampilan yang dibutuhkan oleh admin:

1. User Interface Menu Login Admin.
2. User Interface Dashboard Admin.
3. User Interface Kelola User.
4. User Interface Kelola Produk.
5. User Interface Kelola Website.

3.4 Kebutuhan Perangkat

Rancang bangun aplikasi ini menggunakan komputer dengan spesifikasi sebagai berikut:

a. Hardware

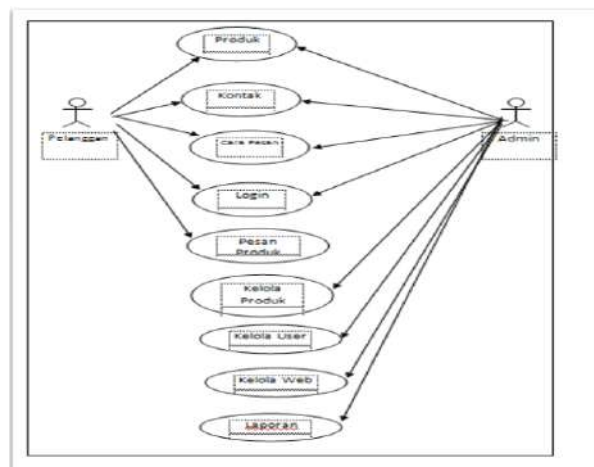
1. Memory 2GB Ram, HDD 500GB, Procesor Intel Inside
2. Keyboard dan Mouse
3. Modem
4. Layar LCD

b. Software

1. OS Microsoft Windows 7
2. Adobe Macromedia Dream Weaver
3. XAMPP
4. Google Chrome
5. NotePad++

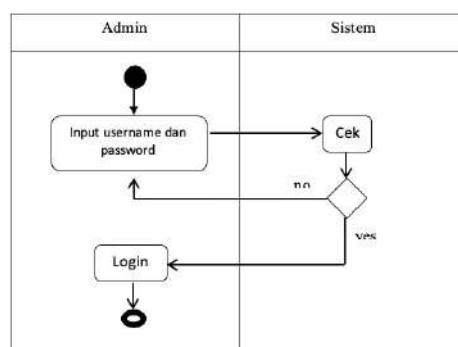
3.5 Rancangan Use Case Diagram

Use case diagram berikut ini adalah use case yang diusulkan untuk Aplikasi Pemasaran Produk Untuk Meningkatkan Potensi Daerah Pada Kecamatan Negeri Katon Kabupaten Pesawaran . Aktor pada usecase ini terdiri dari 2 aktor yaitu admin dan pelanggan. Pada usecase ini admin mengelola produk, mengelola user, mengelola website, dan laporan. Adapun pada pelanggan dapat mengakses produk, halaman kontak, cara pesan dan melakukan pemesanan produk.

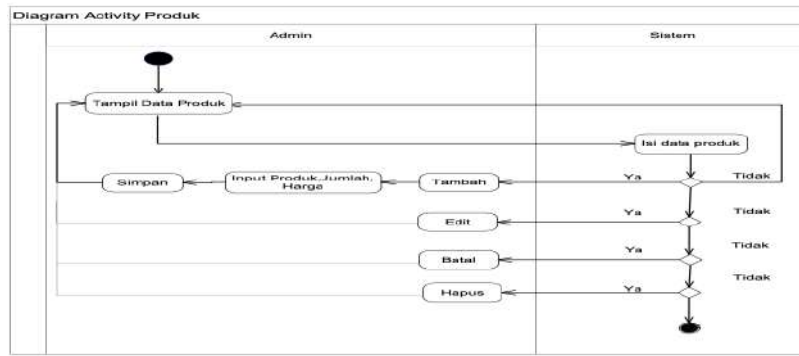


Gambar 2. Use Case Diagram

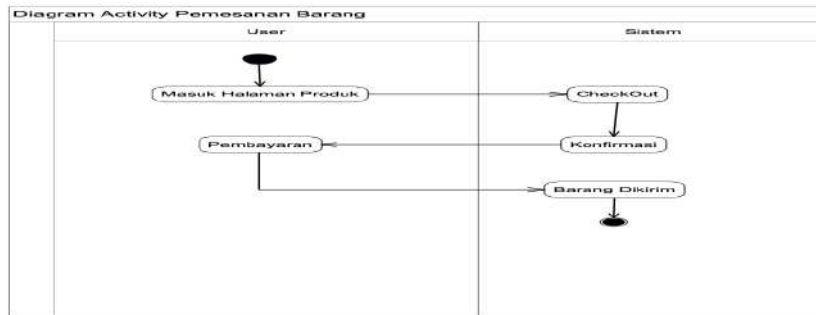
3.6 Rancangan Activity Diagram



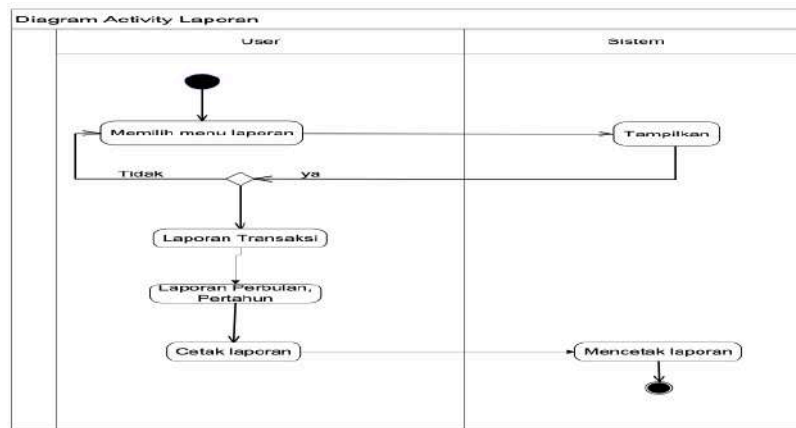
Gambar 3. Activity Diagram Login



Gambar 4. Activity Diagram Data Produk



Gambar 5 Activity Diagram Pemesanan Produk



Gambar 6. Activity Diagram Laporan

4 Hasil dan Pembahasan

4.1 Tampilan Menu Login

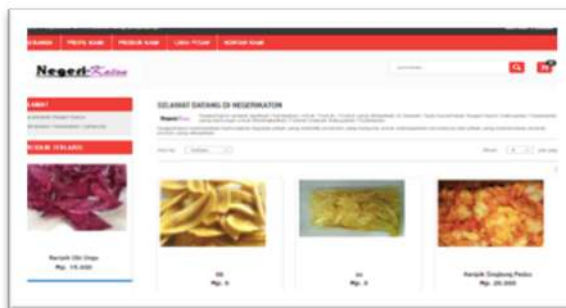
Tampilan Menu Login berfungsi untuk keamanan data dimana pelanggan dan admin diminta untuk memasukkan *Username* dan *Password* yang telah ditentukan sebelumnya.



Gambar 7. Tampilan login

4.2 Tampilan Menu Utama

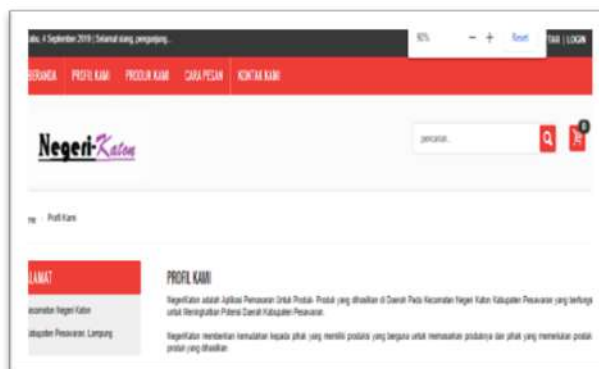
Tampilan Menu Utama merupakan halaman utama yang terdiri atas Home, Profil Kami, Produk Kami, Cara Pesan, Kontak Kami, Daftar dan Login.



Gambar 8. Menu utama

4.3 Tampilan Menu Profil Kami

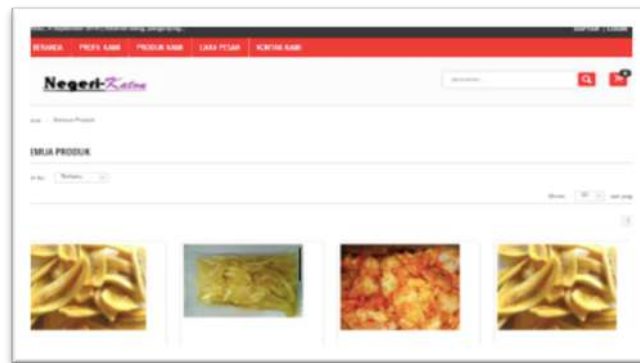
Tampilan menu profil kami adalah sekilas mengenai Negeri katon, mulai tujuan serta sampai pemasaran yang dilakukan.



Gambar 9. Menu profil kami

4.4 Tampilan Menu Produk

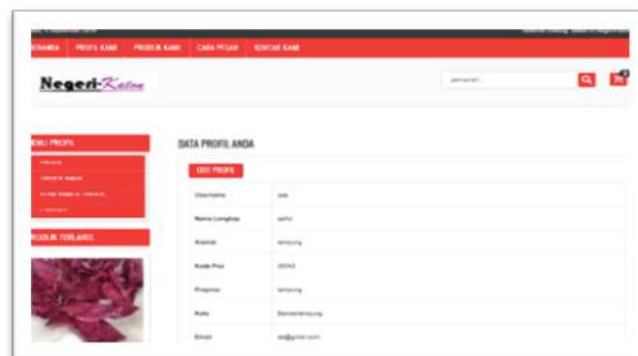
Tampilan menu produk terdiri dari produk-produk yang bisa dibeli di aplikasi pemasaran negeri katon. Di dalam produk yang terdapat harga, dan berat dari produk itu sendiri.



Gambar 10. Menu produk

4.5 Tampilan Menu Pelanggan

Tampilan menu pelanggan ini merupakan menu yang bisa dimasuki setelah pelanggan bisa login dan berhasil masuk. Di dalam menu ini terdapat menu pemesanan dan konfirmasi order untuk pemesanan yang telah dilakukan. Di dalam menu ini juga pelanggan bisa merubah data diri dan melihat status dari barang yang sedang dipesan apakah sedang diperiksa atau sudah dikirim barang yang dipesan.



Gambar 11. Menu pelanggan

4.6 Tampilan Dashboard Admin

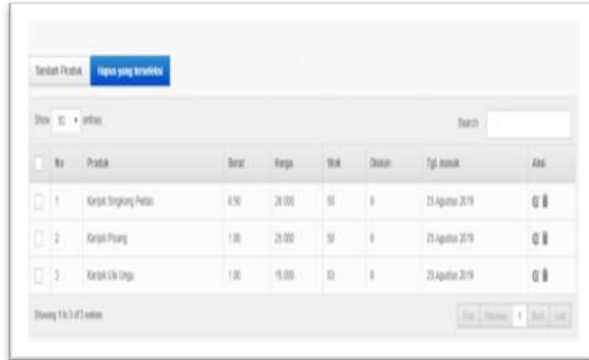
Tampilan dashboard admin adalah menu utama untuk admin dalam mengelola website. Di dalam menu ini terdapat menu-menu seperti profil admin, kelola produk, kelola pelanggan, modul kelola website, dan laporan.



Gambar 12. Dashbord admin

4.7 Tampilan Menu Kelola Produk

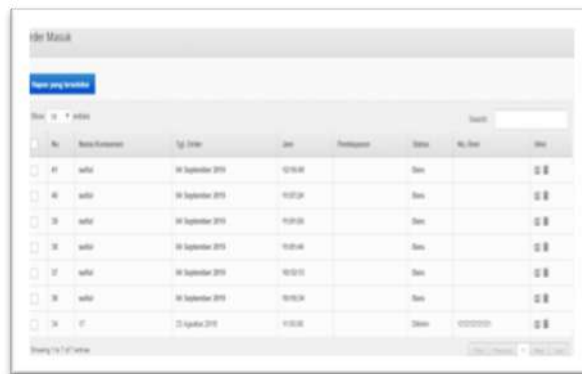
Tampilan menu kelola produk adalah menu bagi admin untuk mengelola produk seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus. Ketika menginput produk admin bisa menambahkan nama, berat, dan jumlah dan deskripsi dari produk itu sendiri.



Gambar 13. Menu kelola produk

4.8 Tampilan Menu Transaksi

Tampilan menu transaksi merupakan menu bagi admin untuk mengelola pemesanan yang masuk. Di dalam menu ini terdapat status yang akan diberikan kepada pelanggan apakah barang sudah dikirim atau belum.



Gambar 14. Menu transaksi admin

4.9 Tampilan Menu Ongkos Kirim

Tampilan menu ongkos kirim merupakan menu admin untuk mengelola ongkos kirim yang akan dikenakan kepada pelanggan.



Gambar 15. Menu ongkos kirim

4.10 Tampilan Menu Pelanggan

Tampilan menu kostumer atau pelanggan merupakan menu untuk mengelola pelanggan yang ada.



Gambar 16. Menu data pelanggan

4.11 Tampilan Menu Laporan

Tampilan menu laporan ini berguna bagi admin untuk melihat kondisi penjualan di Website Negeri Katon. Di dalam menu ini terdapat pilihan memilih penjualan perhari, perminggu, dan pertahun atau transaksi secara keseluruhan.

No	No Transaksi	Tanggal	Produk	Jumlah	Harga	Diskon	Jumlah Bayar
1	01	08-10-2019	Ukay	1	20.000,-	0	20.000,-
2	02	09-10-2019	HAKING	1	25.000,-	0	25.000,-
3	03	13-10-2019	Ukay	1	20.000,-	0	20.000,-
4	04	13-10-2019	Kerajinan Tapia	1	100.000,-	0	100.000,-
5	05	14-10-2019	Kelanting merah putih	1	17.000,-	0	17.000,-
6	06	14-10-2019	HAKING	1	25.000,-	0	25.000,-
7	07	14-10-2019	Piring dari rotan	1	10.000,-	0	10.000,-
8	08	14-10-2019	Keripik Pisang	1	25.000,-	0	25.000,-
9	09	14-10-2019	Tutup nasi	1	30.000,-	0	30.000,-
10	10	14-10-2019	Koropak Bangkok Pedas	1	20.000,-	0	20.000,-

Total Bayar : Rp. 292.000,-
 Jumlah yang terjual : 10 unit
 Jumlah keseluruhan yg terjual : 10 unit

Gambar 17. Laporan

4.12 Pengujian Sistem

Pengujian Sistem pada Aplikasi Pemasaran Produk Untuk Meningkatkan Potensi Daerah Pada Kecamatan Negerikatun Kabupaten Pesawaran ini dilakukan menggunakan metode black box testing dan dilakukan oleh beberapa user dengan melihat berdasarkan fungsi informasi yang di berikan, berdasarkan koneksi database, dan berdasarkan tampilan aplikasi yang telah dihasilkan.

5. Kesimpulan dan Keterbatasan

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi Pemasaran Pada Negeri Katon dapat memperluas jangkauan pemasaran produk-produk yang dihasilkan di Kecamatan Negeri katon.
2. Dapat memudahkan dan mengefisienkan proses penjualan pada pelaku usaha di Kecamatan Negeri Katon.

5.2 Keterbatasan

Dari hasil kesimpulan diatas, saran yang diharapkan dapat berguna untuk Aplikasi Pemasaran Negeri Katon adalah:

1. Hendaknya dilakukan pengecekan celah keamanan untuk website untuk menghindari serangan hacker.
2. Hendaknya menggunakan hosting yang baik agar mudah diakses oleh pelanggan.

Referensi

- [1] Abraham, F. S., Ahmadi, C., & Hadi, R. (2015). Sistem Informasi Penjualan Kayu Pada Ud. Jaro-Jaro Berbasis Android. *JOSIKOM: Jurnal Online Sistem Komputer*, 1(1).
- [2] Candra, B., & Wahyudi, J. (2015). Pengembangan Sistem Keamanan Untuk Toko Online Berbasis Kriptografi Aes Menggunakan Bahasa Pemrograman Php Dan Mysql. *Jurnal Media Infotama*, 11(1).
- [3] Daryanto. 2004. Belajar Komputer Visual Basic. Bandung: CV. Yrama Widya
- [4] Hidayah, A., & Purnadi, P. (2016). Penerapan Sistem Informasi Pemasaran pada USAha Kecil Menengah (UKM) di Purwokerto. *MEDIA EKONOMI*, 16(2).
- [5] Jogiyanto, 2004. Teori dan Aplikasi Komputer. Andi Offset. Yogyakarta.
- [6] Marlius, D. (2016). Pengaruh Bauran Pemasaran Jasa Terhadap Minat Nasabah Dalam Menabung Pada Bank Nagari Cabang Muaralabuh.
- [7] Mustapa, A., Paramita, P. D., & Hasiholan, L. B. (2018). Pengaruh Kualitas Produk, Harga Produk, Dan Keragaman Produk Sparepart Toyota Terhadap Minat Beli Ulang Konsumen Dengan Kepuasan Pelanggan Sebagai Variabel Intervening (Studi Pelanggan PT. New Ratna Motor Semarang). *Journal of Management*, 4(4).
- [8] Nugroho, *Bunafit*. 2013. Dasar Pemograman Web PHP - MySQL dengan Dreamweaver. Yogyakarta : Gava Media
- [9] Pressman, *Ph.D.* , 2012, *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan. Praktisi)* Edisi 7 : Buku 1 “, Yogyakarta: Andi
- [10] Solichin, A. (2016). *Pemrograman web dengan PHP dan MySQL*. Penerbit Budi Luhur.
- [11] Sukmawati, S., & Susianto, D. (2019). Perancangan Sistem Pemesanan E-Tiket Pada Wisata Di Lampung Berbasis Web Mobil. *Jurnal ONESISMIK*, 2(2), 60-71.
- [12] Sugiarti, Y. 2013. *Analisis Dan Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB.6*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [13] Taufani, M. K., & Dewantara, R. Y. (2016). Analisis Dan Desain Sistem Informasi Pemasaran (Studi Pada Sistem Informasi Pemasaran Untuk Promosi CV. Intan Catering). *Jurnal Administrasi Bisnis*, 38(2), 1-10.