

## SISTEM INFORMASI BUJANG GADIS KOTA PAGAR ALAM BERBASIS WEB

Lendy Rahmadi, S.Kom.,M.Kom<sup>1</sup>, Yossy Aprianita<sup>2</sup>  
Dosen STMIK Lembah Dempo<sup>1</sup>, Mahasiswi AMIK Lembah Dempo<sup>2</sup>  
Jalan Kol M.Nuh, Desa Airlaga, Pagaralam  
Pos-el : lendy.work@gmail.com<sup>1</sup>, yossyaprianita14@gmail.com<sup>2</sup>

---

**Abstract** :Each district and the cities in Indonesia have a separate icon to showcase their respective regions. Start from the culture until the potential of tourism object. One of the most well known icon until the territory was visited by many tourists is tourism object. This is shown by the number of domestic tourists and also foreign tourists who visited in each area in Indonesia one of the Pagar Alam town. Pagar Alam town rich natural tourism potential and other tourism.Bujang Gadis PagarAlam town stand since 2002. But submitting information about Bujang Gadis Pagar Alam town it was still not optimat because it still used brochures and word of mount as well as in is's registration participant had to collect and submit documen directly to the tourism office of Pagar Alam. Of these problem, a Bujang Gadis Pagar Alam town information system is designed. This study uses software Macromedia Dreamwaver, Xampp, PHPprogramming languageandMySQL asdatabase.

**Keywords**:Information System, Bujang Gadis Pagar Alam, PHP, MySQL, Macromedia Dreamwaver.

**Abstrak** :Setiap wilayah kabupaten maupun kota yang ada di Indonesia memiliki ikon tersendiri untuk memamerkan daerahnya masing-masing. Mulai dari kebudayaan, bahasa hingga potensi alam yang terdapat di daerah bersangkutan. Salah satu ikon yang paling banyak dikenal hingga daerahnya dikunjungi oleh wisatawan adalah pariwisata. Bujang Gadis Kota Pagar Alam ini berdiri sejak tahun 2002. Namun dalam penyampaian informasi mengenai Bujang Gadis Kota Pagar Alam masih belum maksimal karena masih menggunakan brosur dan dari mulut kemulut serta dalam pendaftarannya peserta harus mengambil dan menyerahkan berkas langsung ke Dinas Pariwisata Kota Pagar Alam. Dari permasalahan tersebut, maka dirancang sebuah Sistem Informasi Bujang Gadis Kota Pagar Alam. Penelitian ini menggunakan *softwareMacromedia Dreamwaver*, Xampp, bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *database*.

**Kata kunci**: Sistem Informasi, Bujang Gadis Kota Pagar Alam, PHP, MySQL, Macromedia Dreamwaver.

---

### 1. PENDAHULUAN

Kota Pagar Alam adalah salah kota di provinsi Sumatera Selatan yang dibentuk berdasarkan undang-

undang no. 8 tahun 2001 (Lembaran Negara RI Tahun 2001 Nomor 88, Tambahan Lembaran Negara RI Nomor 4115), sebelumnya kota

Pagar Alam termasuk kota administratif dalam lingkungan kabupaten Lahat. Kota ini memiliki luas sekitar 633,66 km<sup>2</sup> dengan jumlah penduduk 132.498 jiwa dan memiliki kepadatan penduduk sekitar 209 jiwa/km<sup>2</sup>. Kota ini merupakan salah satu daerah tujuan wisata unggulan yang kaya akan keindahan alam dan budaya, oleh sebab itu pemerintah kota Pagar Alam melalui Dinas Pariwisata terus berupaya untuk membangun sarana dan prasarana kepariwisataan serta mempromosikan pariwisata kota Pagar Alam.

Bujang Gadis Kota Pagar Alam adalah salah satu organisasi pemuda di bawah naungan Dinas Pariwisata kota Pagar Alam yang telah berdiri hampir 18 tahun lamanya atau bersamaan dengan berdirinya kota Pagar Alam yang bertujuan untuk menjaga dan mempromosikan pariwisata kota Pagar Alam. Pemilihan Bujang Gadis Kota Pagar Alam merupakan salah satu kegiatan yang diadakan setiap satu tahun sekaligus di setiap selesai masa jabatan akan diadakan pemilihan atau seleksi untuk regenerasi setiap angkatan.

Dengan membangun sistem dapat membantu pihak Dinas Pariwisata ataupun Calon Peserta dalam proses pendaftaran Bujang Gadis Kota Pagar Alam sehingga tidak dilakukan secara manual lagi dan dengan sistem ini dapat dijadikan sebagai fasilitas yang memadai bagi Calon Peserta dalam mendapatkan informasi mengenai Bujang Gadis Kota Pagar Alam.

Untuk itu penulis merasa tertarik untuk mengangkat permasalahan diatas untuk sebuah laporan yang berjudul “**SISTEM INFORMASI BUJANG GADIS KOTA PAGAR ALAM BERBASIS WEB**”. Diharapkan dengan adanya sistem yang penulis rancang ini akan mempermudah pihak Dinas Pariwisata dalam menjalankan kegiatannya.

### **1.1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada Latar Belakang masalah tersebut, makadapat dirumuskan permasalahan yang ada, yaitu:

- a. Bagaimana membuat Sistem Informasi Bujang Gadis Kota Pagar Alam Berbasis Web?
- b. Bagaimana Mengimplementasikan Sistem Informasi Bujang Gadis Kota Pagar Alam Berbasis Web?

## 1.2. Batasan Masalah

Agar rumusan masalah tersebut diatas dapat diselesaikan dengan tepat dan tidak keluar dari jalur pembahasan, maka penulis membuat batasan masalah, yaitu:

- a. Pada sistem yang akan dibangun mengenai Pendaftaran dan Jadwal Tes pada Pemilihan Bujang Gadis Kota Pagar Alam.
- b. Dalam sistem yang dibangun hanya penyampaian informasi mengenai Bujang Gadis Kota Pagar Alam saja.

## 1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini agar dapat mengetahui tujuan dari Sistem Informasi Bujang Gadis Kota Pagar Alam Berbasis Web Yang dibuat. Adapun tujuan penelitian yaitu

- a. Membuat Sistem Informasi Bujang Gadis Kota Pagar Alam Berbasis Web.
- b. Mengimplementasikan Sistem Informasi Bujang Gadis Kota Pagar Alam Berbasis Web.

Sedangkan manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Instansi  
Diharapkan dengan adanya Sistem Informasi Bujang Gadis

Kota Pagar Alam Berbasis Web ini dapat memberi kemudahan bagi Dinas Pariwisata kota Pagar Alam dalam memberikan informasi mengenai Bujang Gadis Kota Pagar Alam lebih efektif dan efisien.

- b. Bagi Penulis
  1. Menambah pengalaman serta mempersiapkan diri untuk terjun ke Dunia Kerja.
  2. Sebagai salah satu syarat mata kuliah Tugas Akhir (TA).
  3. Untuk menambah ilmu pengetahuan dalam bidang komputer dan pengoperasian , terutama dalam membuat Sistem Informasi Bujang Gadis Kota Pagar Alam Berbasis Web.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1. Sistem

Sistem yang penulis maksudkan adalah hal-hal yang berhubungan dengan pengertian sistem dan karakteristik sistem.

- a. Pengertian Sistem  
Istilah sistem berasal dari bahasa Yunani *Sistema* yang

berarti kesatuan. Sistem adalah sekumpulan komponen yang saling berhubungan yang harus bekerja bersama-sama untuk menghasilkan suatu kesatuan metode, prosedur, teknik yang digabungkan dan di atur sedemikian rupa sehingga menjadi satu kesatuan yang berfungsi untuk mencapai tujuan. Sutarman (2012:13), mengemukakan bahwa “sistem adalah sekumpulan elemen yang saling berhubungan dan berinteraksi dalam satu kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian suatu tujuan utama”.

b. Karakteristik Sistem

Tata Sutabri (2012:20) Sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai **suatu** sistem. Suatu sistem bisa dikatakan sebagai sebuah sistem informasi apabila memenuhi karakteristik utama dari sebuah sistem informasi.

## 2.2. Informasi

Teori informasi yang penulis maksudkan adalah hal-hal yang

berhubungan dengan informasi yaitu pengertian informasi dan kualitas informasi. Tata Sutabri(2012:29) menyatakan bahwa informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau di interpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

## 2.3. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah cara yang terorganisir untuk mengumpulkan, memasukan dan memproses data dan menyimpannya, mengelola, mengontrol dan melaporkannya sehingga dapat mendukung perusahaan atau organisasi untuk mencapai tujuan, Rudy Tantra (2012:2).

## 2.4. Bujang Gadis Kota Pagar Alam

Bujang Gadis Kota Pagar Alam merupakan salah satu organisasi pemuda dibawah naungan Dinas Pariwisata kota Pagar Alam. Bertugas untuk menjaga sekaligus mempromosikan potensi wisata yang ada di kota Pagar Alam. Bujang Gadis Kota Pagar Alam sendiri mempunyai masa jabatan 1 tahun, dan di setiap selesai masa jabatan akan diadakan pemilihan

atau seleksi untuk regenerasi setiap angkatan.

### **2.5. Hypertext Preprocessor(PHP)**

Rudy Tantra (2012:34), PHP adalah bahasa pemrograman *script server-side* yang didesain untuk pengembangan web. Selain itu, PHP juga bisa digunakan sebagai bahasa pemrograman umum.

### **2.6. Basis Data**

Basis Data (*Database*) atau sering pula dieja basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan didalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut, (Edhy Sutanta, 2011:25).

### **2.7. MySQL**

MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basis data Relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis di bawah lisensi GPL (*General Public License*). Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat

komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basis data yang telah ada sebelumnya SQL (*Structured Query Language*).

### **2.8. Macromedia Dreamweaver**

Agus Saputra (2012:31), Merupakan perangkat lunak yang ditujukan untuk membuat suatu situs web. Versi pertama dirilis pada tahun 1997, dan sejak itu *Dreamweaver* menjadi web editor yang banyak digunakan oleh para *web developer*.

#### *a. Google Chrome*

*Google chrome* adalah sistem operasi sumber terbuka yang dirancang oleh *Google Inc.* untuk bekerja secara eksklusif dengan aplikasi web. *Google Chrome OS* diumumkan pada tanggal 7 Juli 2009, dan diluncurkan umum pada paruh kedua tahun 2010. Sistem operasi ini berbasis *Linux* dan hanya akan berjalan pada pada perangkat keras yang dirancang khusus. Antarmuka pengguna dirancang mengambil pendekatan minimalis, seperti penjelajah web *Google Chrome*. Sistem operasi ini ditujukan bagi mereka yang

menghabiskan sebagian besar waktunya di Internet.

### 3. METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1. Waktu dan tempat penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada bulan Februari 2019 s/d Maret 2019. Penelitian dilaksanakan di kantor Dinas Pariwisata kota Pagar Alam JL. Laskar Wanita Mintarjo, Komplek Perkantoran Gunung Gare kota Pagar Alam.

#### 3.2. Metodologi Pengembangan Sistem

Dalam melakukan pengembangan sistem, penulis menggunakan metodologi *waterfall*. Model *waterfall* ini sebenarnya adalah “*Linear Sequential Mode*”, yang juga disebut dengan “*classic life cycle*” atau model *waterfall*. Model ini muncul pertamakali sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model/metode yang paling banyak dipakai didalam *software engineering* (SE). Metode ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ketahap analisis, desain, *coding*, *testing/verification* dan *maintenace*.

#### 3.3. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang saya gunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, studi kepustakaan dan dokumentasi.

#### 3.4. Metode Pengembangan Sistem

Tahapan-tahapan dari metode *waterfall* adalah sebagai berikut:

a. *Requirement Analisis*

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

b. *System Design*

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain Sistem membantu dalam menentukan perangkat keras(*hardware*) dan sistem

persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

c. *Implementation*

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut *unit*, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap *unit* dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai *unit testing*.

d. *Integration & Testing*

Seluruh *unit* yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing *unit*. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

e. *Operation & Maintenance*

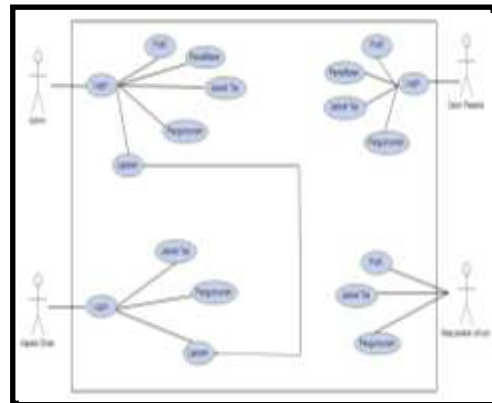
Tahap akhir dalam model *waterfall*. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

4. **Rancangan Sistem**

a. *Use Case Diagram*

*Use case diagram* menggambarkan kegiatan yang

terdapat dalam sistem. Apasaja yang terjadi dalam sistem dan siapa saja yang melakukan kegiatan tersebut. Seperti yang dijelaskan pada gambar berikut ini.

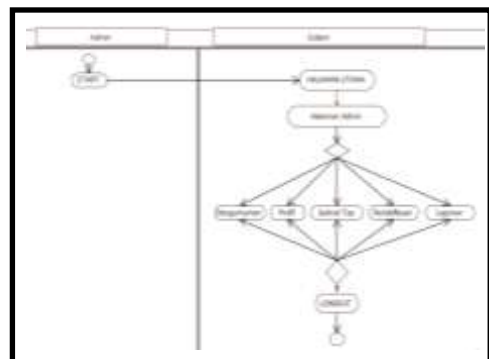


Gambar 1. *Use Case Diagram*

b. *Activity Diagram*

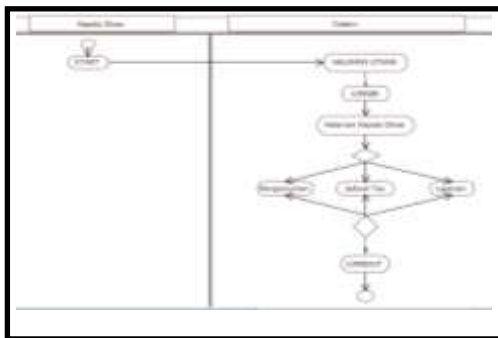
Berikut *activity diagram* yang dirancang yaitu *activity diagram Admin*, *activity diagram Kepala Dinas*, *activity diagram Calon Peserta* dan *activity diagram Masyarakat Umum*

1. *Activity Diagram Admin*



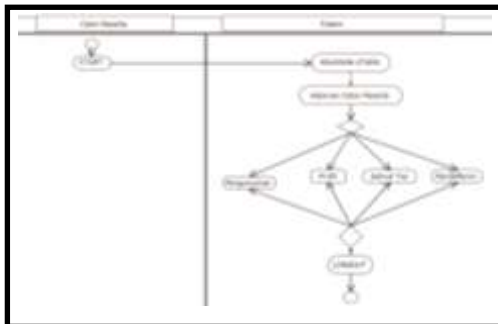
Gambar 2. *Activity Diagram Admin*

2. *Activity Diagram* Kepala Dinas



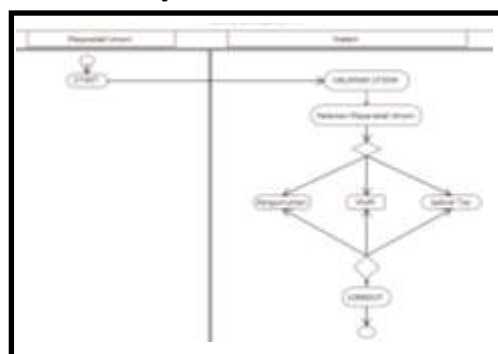
Gambar 3. *Activity Diagram* Kepala Dinas

3. *Activity Diagram* Calon Peserta



Gambar 4. *Activity Diagram* Calon Peserta

4. *Activity Diagram* Masyarakat Umum

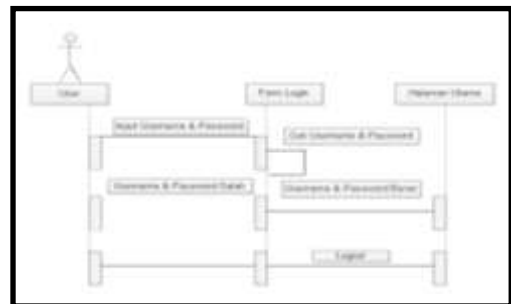


Gambar 5. *Activity Diagram* Masyarakat Umum

c. *Sequence Diagram*

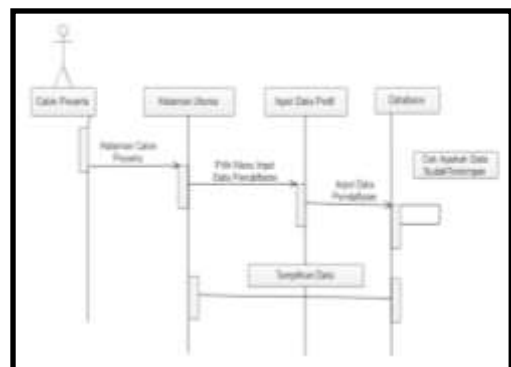
*Sequence diagram* digunakan untuk menunjukkan rangkain pesan yang dikirim antara objek interaksi antara objek, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dan eksekusi sistem. Berikut adalah beberapa *sequence diagram* pada sistem yang diusulkan:

1. *Sequence Login*



Gambar 6. *Sequence Login*

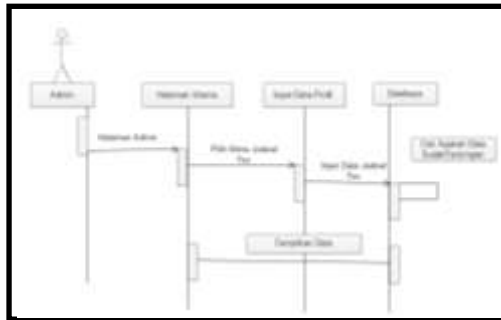
2. *Sequence Input Data Profil*



Gambar 7. *Sequence Input Data Pendaftaran*

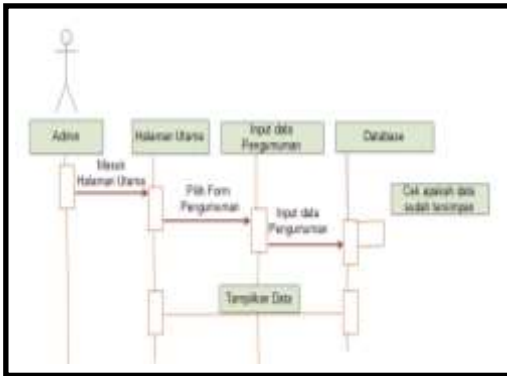


### 3. Sequence Input Data Jadwal Tes



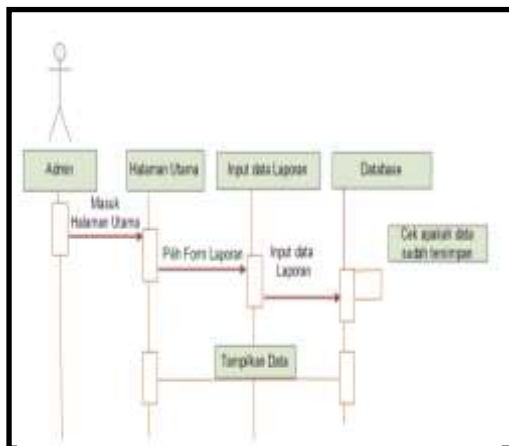
Gambar 8. Sequence Input Data Jadwal Tes

### 4. Sequence Input Data Pengumuman



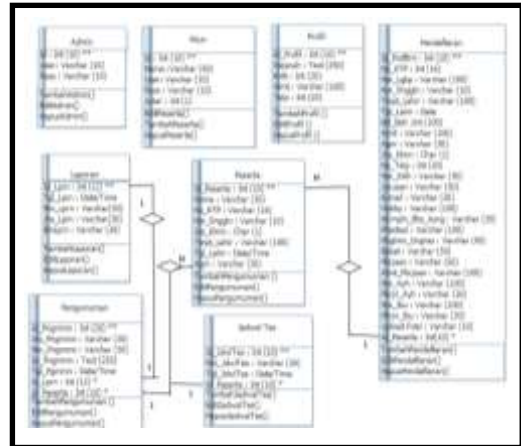
Gambar 9. Sequence Input Data Pengumuman

### 5. Sequence Input Data Laporan



Gambar 10. Sequence Input Data Laporan

### 6. Class Diagram



Gambar 11. Class Diagram

## 4. HASIL

Tahapan ini adalah menampilkan semua hasil yang di dapat selama penelitian di lakukan yaitu suatu program Sistem Informasi Bujang Gadis Kota Pagar Alam Berbasis Web yang dapat menyajikan berbagai informasi mengenai Profil, Pendaftaran, Pengumuman, Jadwal Tes dan Laporan. *File* pendukung dari program aplikasi ini disimpan pada *database* yang diberi nama DbBGP yang di simpan pada bahasa pemrograman yaitu *PHP*.

Berikut ini adalah informasi-informasi yang akan di tampilkan pada halaman utama program Sistem Informasi Bujang Gadis Kota Pagar Alam Berbasis Web :

#### 4.1. Menu *Home*

Halaman *home* merupakan link ke menu yang ada pada sistem informasi penjualan pada Sistem Informasi Bujang Gadis Kota Pagar Alam Berbasis Web.



Gambar 12. Menu *Home*

#### 4.2. Tampilan *Form Login User*

Halaman *Login User* yaitu halaman khusus untuk *User* (Admin, Kepala Dinas, Calon Peserta dan Masyarakat Umum), dimana pada halaman ini *User* diharuskan untuk menginputkan *username* dan *password*.



Gambar 13. Halaman *Login User*

#### 4.3. Tampilan *Form Login Admin*

Halaman *Login Admin* yaitu halaman khusus untuk Admin, dimana pada halaman ini Admin diharuskan untuk menginputkan *username* dan *password*.



Gambar 14. Halaman *Login Admin*

#### 4.4. Tampilan *Form Daftar*

Halaman *Daftar* yaitu halaman untuk *user* yang ingin melakukan pendaftaran pada sistem, dimana pada halaman ini diharuskan untuk menginputkan Nama, *username* dan *password*. Adapun halamandaftar dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 15. Halaman *Daftar*

#### 4.5. Tampilan Halaman Admin

Halaman ini adalah halaman khusus untuk Admin. Pada halaman inilah informasi Bujang Gadis Pagar Alam berawal. Adapun halaman admin dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 16. Halaman Admin Dinas**

#### 4.6. Tampilan Halaman Kepala Dinas

Halaman ini adalah halaman khusus untuk Kepala Dinas. Pada halaman ini merupakan tampilan halaman *website* yang dapat diakses oleh Kepala Dinas setelah melakukan *login*. Adapun halaman Kepala Dinas dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 17. Halaman Kepala Dinas**

#### 4.7. Tampilan Halaman Calon Peserta

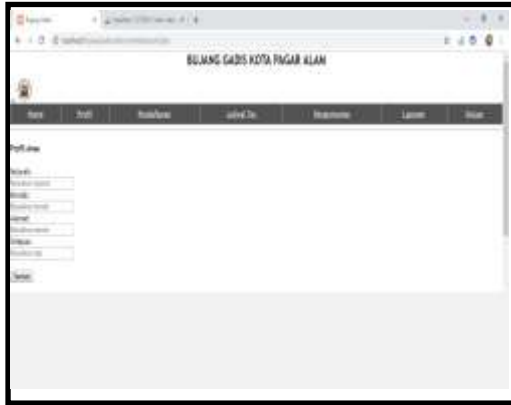
Halaman ini adalah halaman utama untuk Calon Peserta. Pada halaman ini merupakan tampilan halaman *website* yang dapat diakses oleh Calon Peserta setelah melakukan *login*. Adapun halaman Calon Peserta dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 18. Halaman Calon Peserta**

#### 4.8. Tampilan Halaman Input Profil

Halaman *input* profil yaitu halaman *input*-an yang digunakan oleh Admin untuk memberikan informasi mengenai profil pada *website*. Adapun halaman *input* profil dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 19. Halaman *Input* Profil

#### 4.9. Tampilan *Output* Profil

*Output* data Profil yaitu hasil form inputan dari data Profil dimana pada halaman ini data-data Profil dapat dilihat. Adapun halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 20. Tampilan *Output* Profil

#### 4.10. Tampilan Halaman *input* Pendaftaran

Halaman pendaftaran adalah halaman pada saat Admin dapat

menginputkan apa saja yang terdapat pada *form* pendaftaran. Adapun halaman pendaftaran dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 21. Halaman Pendaftaran

#### 4.11. Tampilan Halaman *output* Pendaftaran

*Halaman pendaftaran* adalah halaman pada saat Admin dapat menginputkan apa saja yang terdapat pada *form* pendaftaran. Adapun halaman pendaftaran dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 22. Halaman Pendaftaran

#### 4.12. Tampilan *Form Input*

##### Jadwal Tes

*Form* input jadwal tes adalah *form* yang digunakan Admin untuk menambah data jadwal tes. Adapun *form* tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 23. *FormInput* Jadwal Tes

#### 4.14. Tampilan *Form Input*

##### Pengumuman

*Form* input Pengumuman adalah *form* yang digunakan admin untuk menambah data Pengumuman. Adapun *form* tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 25. *FormInput* Pengumuman

#### 4.13. Tampilan *Output Data*

##### Jadwal Tes

*Output* data Jadwal Tes yaitu hasil *form* inputan dari data Jadwal Tes dimana pada halaman ini data-data Jadwal Tes dapat dilihat. Adapun halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 24. *Output* Jadwal Tes

#### 4.15. Tampilan *Output Data*

##### Pengumuman

*Output* data Pengumuman yaitu hasil *forminput*-an dari data Pengumuman dimana pada halaman ini data-data Pengumuman dapat dilihat. Adapun halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 26. *Output* Pengumuman

#### 4.16. Tampilan *Form Input*

##### Laporan

*Form* input Laporan adalah *form* yang digunakan Admin untuk menambah data Laporan. Adapun *form* tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 27. *Form Input* Laporan**

#### 4.17. Tampilan *Output Data*

##### Laporan

*Output* data Laporan yaitu hasil *form input*-an dari data Laporan dimana pada halaman ini data-data Laporan dapat dilihat. Adapun halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 28. *Output* Laporan**

#### 5. SIMPULAN

Setelah semua tahap penelitian dilakukan dari pembuatan proposal penelitian, pengkajian teori, proses analisis perancangan dan implementasi yang dilakukan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem Informasi yang dibangun yaitu Sistem Informasi Bujang Gadis Kota Pagar Alam menggunakan metode *Waterfall* dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* Server sebagai *management databases* serta menggunakan *software Macromedia Dreamweaver* dan *Xampp* dalam pembangunan aplikasi Sistem Informasi Bujang Gadis Kota Pagar Alam Berbasis Web. Sistem Informasi Bujang Gadis Kota Pagar Alam perancangan prosesnya menggunakan *Unified modeling language (UML)*, perancangan basis data *Class Diagram*, serta sistem analisis sistem *PIECES*.

2. Penerapan Sistem Informasi Bujang Gadis Kota Pagar Alam itu sendiri dengan menggunakan *software* yang disiapkan untuk mengimplementasiannya, yaitu dengan merancang *database* di *phpmyadmin* lalu merancang sistem yang dibuat dengan menggunakan *Macromedia Dreamwaver* lalu sistem yang dirancang dapat dilihat di *localhost* pada *search engine* dan dapat memastikan apakah implementasi sistem yang dibuat sudah sesuai dengan apa yang telah dirancang.

Jogiyanto. 2005. Analisis dan desain sistem informasi: Yogyakarta: Andi.

Kadir, Abdul. 2008. Tuntutan praktis belajar database menggunakan MySQL. Yogyakarta: Andi.

Kendal, Kenneth E dan Kendal, Julie E. 2003. Analisis dan perancangan sistem. Jakarta: PT. Indeks Kelompok Gramedia

Lajamudin, Bin Al-Bahra. 2005. Analisis dan desain sistem informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Peranginangin, Kasiman. Aplikasi dengan PHP dan MySQL. Yogyakarta: andi, 2006.

[http://digilibampl.net/glosari/glosari\\_a.php](http://digilibampl.net/glosari/glosari_a.php) diakses pada tanggal 21 Juli 2019.

<http://biginaict.wordpress.com/2009/12/14/fast-metode-analisis-desain-sistem-informasi/> diakses pada tanggal 20 Juli 2019.

## DAFTAR RUJUKAN

Bethe Sidik, ir, 2006. Pemrograman WEB dengan PHP. Cetakan kedua. Informatika. Bandung.  
Fantansyah. 2002. Basis Data, Bandung: informatika bandung.  
Gulo, W. 2007. Metodologi Penelitian. Jakarta : PT. Grasindo.