

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PROMOSI BERBASIS WEB (STUDI KASUS : PADA EV-GARDEN)

Zulfi Karman¹, Dr. Ir. Herry Mulyono, MM.²

Program Magister Sistem Informasi, Pasca Sarjana STIKOM Dinamika Bangsa, Jambi

Jl. Jendral Sudirman Thehok – Jambi

E-mail : zulfikarman04@gmail.com, herrymulyono@stikom-db.ac.id

Abstract

EV-Garden is an untapped restaurant full of information and communication technology. EV-Garden does not yet have a website that can support packages and facilities available at EV-Garden, with the EV-Garden promotional site can be easier in terms of promotional packages and facilities available, which can be better known to jambi people about the packages and facilities available at EV-Garden. Designing Web-Based Promotion System In this EV-Garden using PHP programming language and using object-based modeling techniques to view system analysis and design, that is in the form of use case diagrams, class diagrams, and activity diagrams. Results from this study. EV - Garden Technique. For further research can be equipped with other data management, such as GIS and Live Chat features with systems that integrate with existing systems in EV-Garden.

Keywords: Promotion System, EV-Garden, Unified Modelling Language (UML)

Abstrak

EV-Garden merupakan restoran yang belum memanfaatkan penuh teknologi informasi dan komunikasi. EV-Garden belum mempunyai website yang dapat mempromosikan paket dan fasilitas yang tersedia di EV-Garden, dengan adanya website promosi EV-Garden dapat lebih mudah dalam hal promosi paket dan fasilitas yang tersedia, yang mana dapat lebih diketahui masyarakat kota jambi tentang paket dan fasilitas yang tersedia di EV-Garden. Perancangan Sistem Promosi Berbasis Web Pada EV-Garden ini dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan teknik pemodelan berbasis objek untuk menggambarkan analisis dan desain sistem, yaitu dalam bentuk diagram *use case*, diagram *class*, dan diagram *activity*. Output dari penelitian ini berupa rancangan prototype sistem Analisis Dan Perancangan Sistem Promosi Berbasis Web Pada EV-Garden. Untuk penelitian selanjutnya dapat melengkapi dengan pengelolaan data yang lainnya, seperti fitur *GIS* dan *Live Chat* sehingga sistem ini terintegrasi dengan sistem lainnya yang ada di EV-Garden.

Kata Kunci : Sistem Promosi, EV-GARDEN, *Unified Modelling Language* (UML)

© 2018 Jurnal Magister Sistem Informasi

1. Pendahuluan

Seiring dengan berkembang pesatnya teknologi informasi disegala aspek kehidupan terutama dibidang komunikasi. Dampak teknologi dapat dirasakan oleh setiap orang, teknologi mampu memudahkan setiap orang dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan dari siapa saja, kapan saja, dan dimana saja. Sehingga dengan adanya kemajuan teknologi informasi semakin mempermudah pekerjaan manusia.

Salah satu wadah yang dirasa paling berperan dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi saat ini adalah internet. Internet telah menjadi salah satu infrastruktur komunikasi yang termurah dengan

jangkauan yang luas dan tanpa batas, Selain digunakan sebagai media informasi dan komunikasi, internet juga dapat berdampak pula dengan perkembangan restoran, karena dapat digunakan sebagai media promosi dan media informasi yang lengkap secara *online* dan interaktif khususnya melalui Teknologi Internet.

Salah satu yang belum memanfaatkan penuh teknologi informasi dan komunikasi yaitu pada EV-Garden. Dimana EV-Garden merupakan restoran yang baru dibuka di Kota Jambi, pada restoran tersebut menyediakan paket untuk penyelenggaraan event/kegiatan rapat, ulang tahun, gathering, pernikahan dan juga terdapat fasilitas seperti Arena bermain anak, dan photoshoot. Dalam hal promosi EV-Garden menggunakan brosur, media cetak, media sosial seperti facebook dan instagram dan juga melalui liputan dari stasiun tv lokal. EV-Garden sendiri belum mempunyai website yang dapat mempromosikan paket dan fasilitas yang tersedia di EV-Garden, dengan adanya website promosi EV-Garden dapat lebih mudah dalam hal promosi paket dan fasilitas yang tersedia, yang mana dapat lebih diketahui masyarakat kota jambi tentang paket dan fasilitas yang tersedia di EV-Garden.

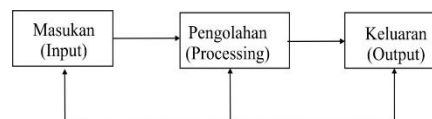
Berdasarkan alasan dan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk membuat sistem promosi berbasis web pada EV-Garden. Maka penulis mengangkat judul **"Analisis Dan Perancangan Sistem Promosi Berbasis Web (Studi Kasus : Pada EV-Garden)"** yang diharapkan dapat memberikan solusi atas permasalahan yang ada di EV-Garden.

2. Landasan Teori dan Tinjauan Pustaka

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Sistem Informasi

Menurut Laudon (2012 ; 15) sistem informasi secara teknis dapat didefinisikan sebagai *"a set of interrelated components that collect (or retrieve), process, store, and distribute information to support decision making and control in an organization"*.



Gambar 2.1 *Komponen Sistem Informasi [1]*
Sumber :Model Sistem (Hanif Al Fatta; 2007:4)

2.1.2 Analisis Sistem

Tahap analisis sistem dilakukan guna untuk mengetahui struktur sistem serta kebutuhan sistem secara mendalam, maka dari itu analisis sistem memiliki komponen penting dalam tujuannya.

Laudon dan P. Laudon (2012 ; 68) mengungkapkan bahwa :

"Systems analysts constitute the principal liaisons between the information systems groups and the rest of the organization. It is the systems analyst's job to translate business problems and requirements into information requirements and systems".

2.1.3 Perancangan Sistem

Menurut Pressman. (2010 ; 219), "perancangan perangkat lunak adalah sebuah proses iteratif dimana kebutuhan diterjemahkan menjadi "cetak biru" untuk membangun perangkat lunak. Awalnya, cetak biru menggambarkan pandangan holistik software."

2.1.4 UML (Unified Modeling Language)

Pada perkembangan teknologi perangkat lunak, diperlukan adanya bahasa yang digunakan untuk memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat dan perlu adanya standarisasi agar orang diberbagai Negara dapat mengerti pemodelan perangkat lunak. Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncullah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk membangun perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*.

Dennis et. al, (2010 ; 501) mengungkapkan bahwa :“Unified Modeling Language (UML) adalah untuk menyediakan kosakata umum berbasis objek dan teknik diagram yang cukup banyak model untuk setiap proyek pengembangan sistem dari analisis sampai merancang.”

Kendall dan Kendall (2011 ; 309) mengungkapkan bahwa “UML adalah alat yang ampuh yang dapat sangat meningkatkan kualitas analisis sistem dan desain, dan dengan demikian membantu menciptakan sistem informasi yang lebih berkualitas “.

2.1.5 Konsep Promosi

Menurut Kotler (2012 ; 541), “Promosi penjualan adalah unsur utama dalam kampanye pemasaran yang merupakan kumpulan alat-alat insentif yang sebagaimana besar berjangka pendek dirancang untuk merangsang pembelian produk atau jasa tertentu dengan lebih cepat dan lebih besar oleh konsumen atau pedagang.”

2.1.6 Restoran

Mengoperasikan restoran tidaklah mudah bila tidak terdapat pengalaman dibidang tersebut, untuk itu diperlukan sistem manajemen yang baik dan efektif. Manajemen restoran yaitu kegiatan menghimpun semua kegiatan baik *Front of The House* dan *Back of the House* menjadi termonitor dengan baik [John R. Walker,2011].

2.2 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka menguraikan hasil-hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang mempunyai kaitan dengan penelitian ini. Berikut tinjauanpustaka yang terkait dengan penelitian :

1. Pembuatan Media Promosi Restaurant Berbasis Web (Studi Kasus : Graha Prima Restaurant Pacitan)

Penelitian yang dilakukan oleh Tyas Kusumawati yang berjudul “Pembuatan Media Promosi Restaurant Berbasis Web (Studi Kasus : Graha Prima Restaurant Pacitan)” dapat disimpulkan bahwa penelitiannya menghasilkan sebuah aplikasi web yang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database My SQL, yang dirancang untuk mempermudah proses promosi perusahaan tersebut sehingga biaya promosi bisa lebih efisien.. Dimana analisis dan desain sistemnya digambarkan dengan menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*), ERD (*Entity Relationship Diagram*), dan Mapping Chart. Penelitian yang penulis lakukan memiliki relevansi dengan penelitian di atas, yaitu penelitian sama-sama mengangkat permasalahan mengenai media promosi berbasis web dan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL untuk mengelola data.

2. Perancangan Promosi Rempah Indonesia Restaurant Surabaya

Penelitian yang dilakukan oleh Juan Margono, Prayanto Widyo H, dan Adiel Yuwono dengan judul “Perancangan Promosi Rempah Indonesia Restaurant Surabaya”, penelitian tersebut bertujuan untuk mempromosikan Rempah Indonesia Restaurant kepada masyarakat Surabaya. Dari penelitian yang dilakukan oleh Juan Margono, Prayanto Widyo H, dan Adiel Yuwono tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitiannya menghasilkan merancang suatu kegiatan promosi untuk Rempah Indonesian Restaurant, dengan tujuan untuk menanamkan brand awareness yang baik akan Rempah di benak masyarakat. Dengan adanya brand awareness yang baik, nantinya akan dapat berkembang menjadi brand loyalty, sehingga Rempah dapat menjadi top of mind dari masyarakat Surabaya ketika membahas mengenai kuliner masakan Indonesia. Penelitian yang penulis lakukan memiliki relevansi dengan penelitian di atas, antara lain adalah penelitian ini sama-sama merancang sistem yang digunakan dalam proses promosi restoran.

3. Metode Penelitian

Agar penelitian dapat berjalan dengan baik, maka kita harus memiliki alur penelitian yang telah disusun sebelumnya. Alur penelitian digunakan sebagai acuan atau pedoman dalam agenda penelitian

yang akan dilakukan agar Penulis dapat melakukan penelitian secara terstruktur dan dapat menyelesaikan penelitian tepat pada waktunya, juga agar penelitian dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

3.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi Masalah merupakan langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Pada tahap mengidentifikasi masalah dimaksudkan agar dapat memahami masalah yang akan diteliti, sehingga dalam tahap analisis dan perancangan tidak keluar dari permasalahan yang diteliti.

3.2 Studi Literatur

Pada tahap studi literatur penulis mempelajari dan memahami teori-teori yang menjadi pedoman dan referensi yang diperoleh dari berbagai buku, jurnal, artikel dan juga internet untuk melengkapi pembendaharaan konsep dan teori, sehingga memiliki landasan dan keilmuan yang baik guna menyelesaikan masalah yang di bahas dalam tesis ini dan mempelajari penelitian yang relevan dengan masalah yang diteliti.

3.3 Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahapan dalam proses yang penting, karena hanya dengan mendapatkan data yang tepat maka proses penelitian akan berlangsung sampai peneliti mendapatkan jawaban dari perumusan masalah yang sudah ditetapkan. Data yang dicari harus sesuai dengan tujuan penelitian. Beberapa metode yang digunakan yaitu :

a. Dokumen Kerja (*hard document*)

Penulis melakukan pengumpulan data dengan mempelajari dokumen-dokumen yang berkaitan dengan EV-GARDEN. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses kerja dalam sistem promosi EV-GARDEN.

b. Pengamatan (*observation*)

Kegiatan observasi ini dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti guna mengetahui secara langsung mengenai Sistem Promosi EV-GARDEN.

c. Wawancara (*Interview*)

Penulis melakukan penelitian lapangan dengan cara melakukan wawancara kepada pihak yang berkaitan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan oleh penulis. Hal ini dilakukan agar penulis mengetahui kegiatan apa saja yang dilakukan, serta untuk memperoleh data yang akurat serta *relevan* agar dapat menghasilkan suatu rancangan website yang sesuai kebutuhan. Wawancara yang dilakukan dengan dua bentuk, yaitu wawancara terstruktur (dilakukan melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti). Dan wawancara tidak terstruktur (wawancara dilakukan apabila adanya jawaban berkembang di luar sistem permasalahan).

3.4 Analisis Sistem

Proses menganalisis dan membuat rencana Sistem Promosi Berbasis WEB dengan menggunakan pemodelan *UML (Unified Modeling Language)* yaitu: Diagram *Use Case*, Diagram *Class*, dan Diagram *Activity*.

3.5 Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem dilakukan analisa pada sistem promosi yang sedang berjalan pada EV-Garden dan dipelajari lebih mendalam oleh peneliti, serta konsepsi dan usulan dari calon pemakai sistem tersebut. Salah satu tujuan pada tahap ini adalah untuk mendefinisikan sistem promosi yang berjalan pada EV-Garden yang berguna sebagai landasan bagi sistem baru yang akan dirancang nanti.

3.6 Pembuatan Hasil Laporan

Pada tahap ini, penulis membuat laporan dari penelitian yang berisikan laporan penelitian terhadap masalah-masalah dan solusi yang ada pada objek yang diteliti oleh penulis yaitu Analisis dan Perancangan Sistem Promosi Berbasis web Pada EV-GARDEN, teori-teori yang diambil penulis yang dijadikan penunjang dalam penelitian, cara penulis dalam melakukan penelitian, hasil penelitian dan analisisnya serta beberapa pelengkap dari laporan penelitian.

4. Pembahasan

4.1 Analisis kebutuhan sistem

4.1.1 *Kebutuhan Fungsional Sistem*

Pemodelan fungsional sistem menggambarkan proses atau fungsi yang harus dikerjakan oleh sistem untuk melayani kebutuhan pengguna (*user*). Berdasarkan kebutuhan diketahui bahwa *user* yang menggunakan sistem adalah *Admin* dan pengunjung, maka fungsi utama yang harus dilakukan dalam mengolah sistem promosi berbasis web pada EV-Garden adalah sebagai berikut:

1. Fungsi Login
Digunakan untuk *login* atau masuk ke dalam sistem dengan menginputkan *username* dan *password* sebelum melakukan tambah, mengubah, menghapus informasi.
2. Fungsi Mengubah *Password*
Mengubah *Password* merupakan fungsi yang dilakukan oleh admin untuk ubah data admin pada sistem.
3. Fungsi Mengolah Informasi Terbaru
Mengolah Informasi Terbaru merupakan fungsi yang dilakukan *Admin* untuk menambah, merubah, serta menghapus data informasi terbaru.
4. Fungsi Mengolah Informasi Paket
Mengolah Informasi Paket merupakan fungsi yang dilakukan *Admin* untuk menambah, merubah, serta menghapus data paket.
5. Fungsi Mengolah Informasi Menu
Mengolah Informasi Menu merupakan fungsi yang dilakukan *Admin* untuk menambah, merubah, serta menghapus data menu makanan dan minuman
6. Fungsi Mengolah Jadwal Reservasi
Mengolah Informasi jadwal reservasi merupakan fungsi yang dilakukan *Admin* untuk menambah, merubah, serta menghapus data jadwal reservasi.
7. Fungsi Mengolah Galeri
Mengolah Galeri merupakan fungsi yang dilakukan oleh *Admin* untuk menambah serta menghapus foto atau kegiatan pada EV-Garden.
8. Fungsi Mengolah Reservasi
Mengolah reservasi merupakan fungsi yang dilakukan oleh *Admin* untuk menambah dan menghapus pesan reservasi.
9. Fungsi *Logout*
Digunakan untuk *logout* atau keluar dari sistem.

Fungsionalitas sistem untuk Pengunjung adalah sebagai berikut :

1. Fungsi Mencari Informasi
Mencari Informasi merupakan fungsi yang di lakukan oleh Pengunjung dan *admin* untuk mencari informasi atau jadwal reservasi yang ada pada sistem promosi berbasis web pada EV-Garden.
2. Fungsi Melihat Informasi
Melihat informasi merupakan fungsi yang dilakukan oleh pengunjung dan *admin* untuk melihat informasi yang terdiri dari beranda, about us, galeri, menu, paket, jadwal reservasi, serta informasi yang ada pada hak aksesnya masing-masing.
3. Fungsi Menambah Reservasi
Menambah reservasi merupakan fungsi yang di lakukan oleh Pengunjung untuk melakukan reservasi.

4.1.2 *Kebutuhan Non Fungsional Sistem*

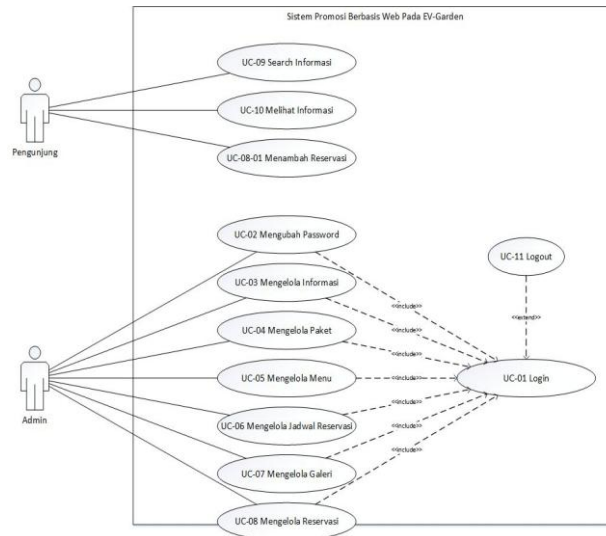
Kebutuhan non fungsional sistem dapat menjadi lebih kritis dari fungsional sistem, dimana jika tidak terpenuhi maka sistem tidak dapat digunakan. Berdasarkan kebutuhan fungsional sistem yang telah dijelaskan sebelumnya, maka diharapkan sistem yang dirancang mampu memiliki hal-hal tersebut. Berikut adalah kebutuhan non fungsional:

1. *Usability*, mudah digunakan / *user friendly*.
2. *Security*, mengelola data hanya bisa diakses jika melakukan *login*.
3. *Flexibility*, data dapat dirubah-rubah setiap tahunnya.

4.2 Perancangan Sistem

4.2.1 *Diagram Use Case*

Diagram *Use Case* menjelaskan interaksi antara aktor dengan sistem dan mengetahui fungsionalitas dari setiap aktor.

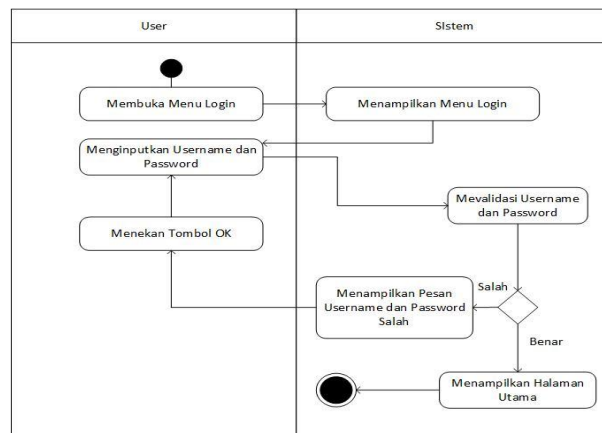


Gambar 4.1 *Use Case Diagram* [2]

4.2.2 Activity Diagram

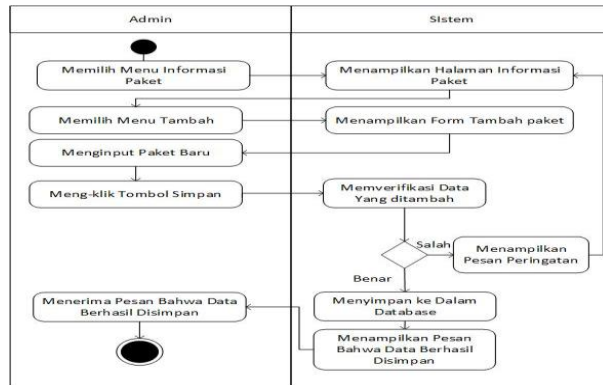
Activity Diagram adalah representasi grafis dari seluruh tahapan alur kerja. Diagram ini mengandung aktivitas, pilihan tindakan, perulangan dan hasil dari aktivitas tersebut. Pada pemodelan UML, diagram ini dapat digunakan untuk menjelaskan proses bisnis dan alur kerja operasional secara langkah demi langkah dari komponen suatu sistem. Berikut ini adalah *Activity Diagram* berdasarkan deskripsi *use case* sebelumnya, dapat dilihat sebagai berikut:

1. *Activity Diagram Login*



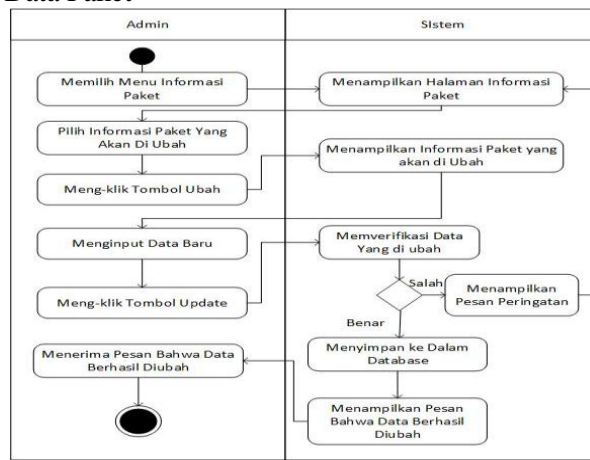
Gambar 4.2 *Activity Diagram Login* [3]

- 2. *Activity Diagram* Pengolahan Paket
 - a. Menambah Data Paket



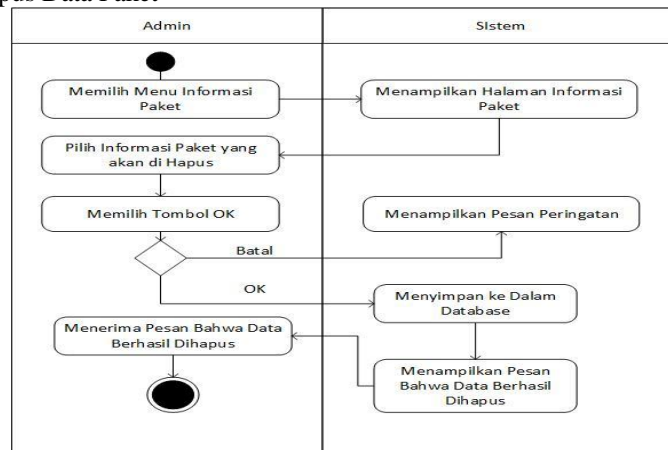
Gambar 4.3 Activity Diagram Menambah Data Paket [4]

b. Mengubah Data Paket



Gambar 4.3 Activity Diagram Mengubah Data Paket [5]

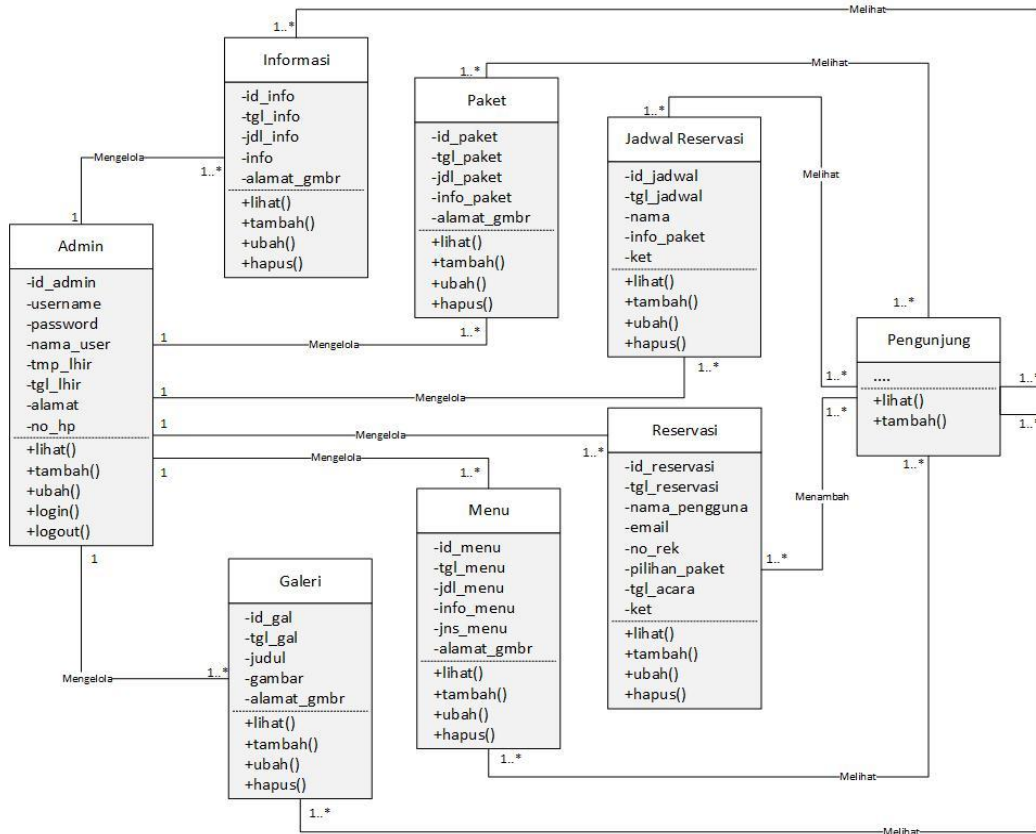
c. Menghapus Data Paket



Gambar 4.3 Activity Diagram Menghapus Data Paket [6]

4.2.3 Class Diagram

Class Diagram menggambarkan kelas berikut perilaku dan keadaan dengan menghubungkan antara kelas-kelas.



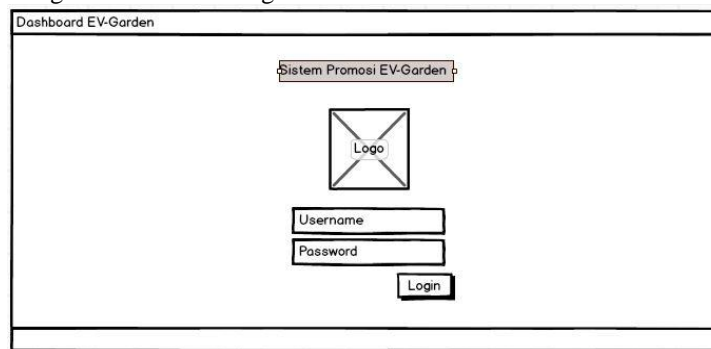
Gambar 4.4 Class Diagram [7]

4.3 Rancangan Input dan Output

Rancangan *input* dan *output* merupakan rancangan dari *form-form* masukan dari Sistem dan keluaran dari sistem. Berikut adalah rancangan *input* dan *output* dari sistem promosi berbasis web pada EV-Garden dapat dilihat sebagai berikut:

1. Rancangan Halaman Login

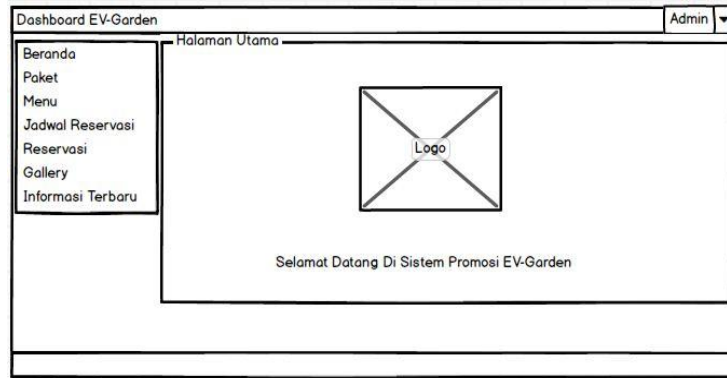
Berikut adalah rancangan dari halaman login :



Gambar 4.5 Rancangan Halaman Login [8]

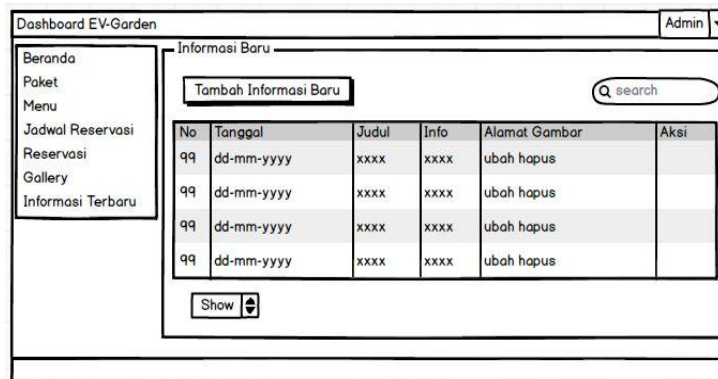
2. Rancangan Halaman Utama Admin

Berikut adalah rancangan dari halaman Utama admin :



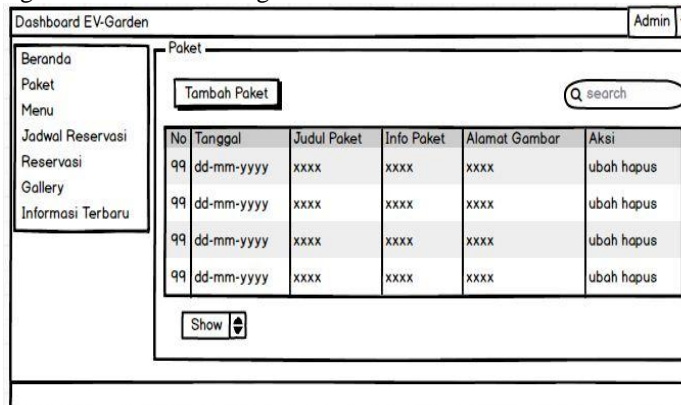
Gambar 4.6 Rancangan Halaman Utama Admin [9]

- Rancangan Halaman Mengelola Informasi Terbaru
Berikut adalah rancangan dari halaman mengelola Informasi Terbaru:



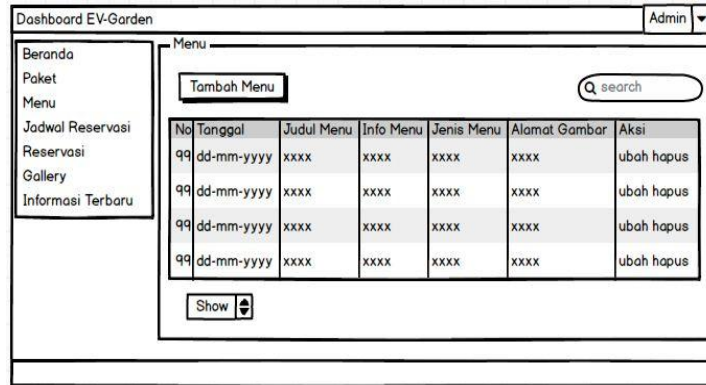
Gambar 4.7 Rancangan Halaman Mengelola Informasi Terbaru [10]

- Rancangan Halaman Mengelola Paket
Berikut adalah rancangan dari halaman mengelola Paket:



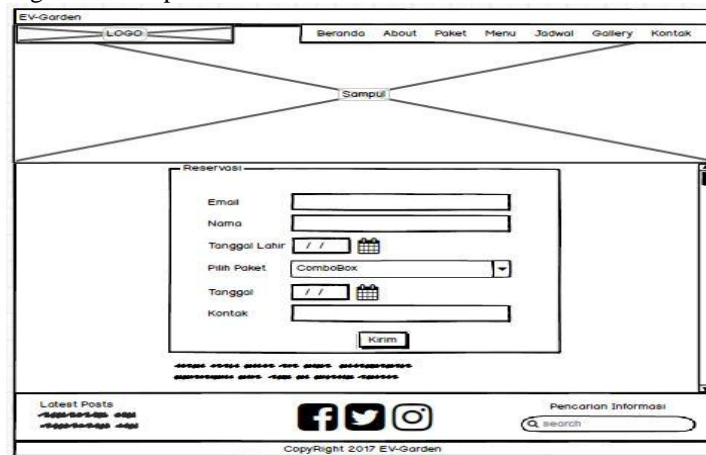
Gambar 4.8 Rancangan Halaman Mengelola Paket [11]

- Rancangan Halaman Mengelola Menu
Berikut adalah rancangan dari halaman mengelola Menu:



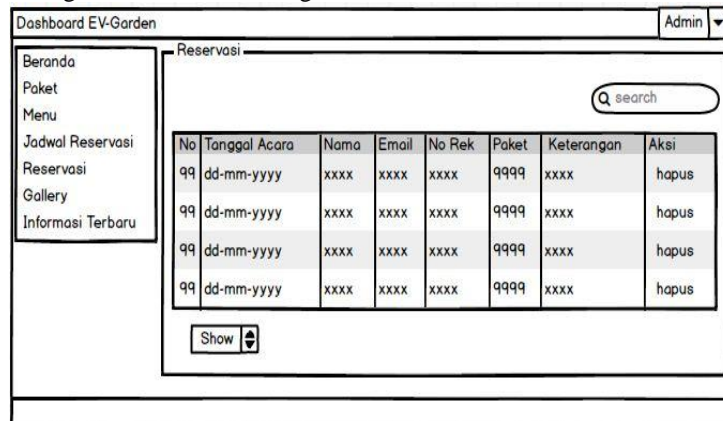
Gambar 4.9 Rancangan Halaman Mengelola Menu [12]

- 6. Rancangan Tampilan Halaman Tambah Reservasi
Berikut adalah rancangan dari tampilan halaman tambah Reservasi:



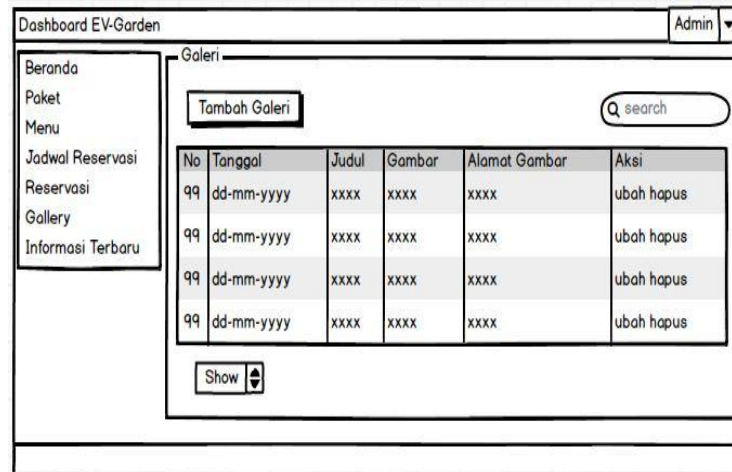
Gambar 4.10 Rancangan Tampilan Halaman Tambah Reservasi [13]

- 7. Rancangan Halaman Mengelola Reservasi
Berikut adalah rancangan dari halaman mengelola Reservasi:



Gambar 4.11 Rancangan Halaman Mengelola Reservasi[14]

- 8. Rancangan Halaman Mengelola Galeri
Berikut adalah rancangan dari halaman mengelola Galeri:



Gambar 4.12 Rancangan Halaman Mengelola Galeri[15]

9. Rancangan Halaman Logout

Berikut adalah rancangan dari halaman utama Logout :



Gambar 4.13 Rancangan Halaman Logout [16]

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh setelah melakukan tahapan-tahapan pada penelitian adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan diketahui bahwa dalam proses pengelolaan promosi di EV-Garden masih belum optimal, karena belum didukung oleh sistem informasi.
2. Penelitian ini menghasilkan prototype rancangan sistem promosi berbasis web pada EV-Garden yang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL, yang dapat diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan dalam pengolahan informasi supaya menjadi sebuah media promosi yang ada di EV-Garden. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan pemodelan analisis sistem berbasis objek, yaitu *Use Case Diagram*, *Diagram Class Diagram* dan *Diagram Activity*
3. Prototype sistem promosi berbasis web pada EV-Garden ini menampilkan informasi mengenai berita, about, paket, menu, jadwal, gallery, kontak dan beberapa informasi penting lainnya yang disimpan di sistem informasi EV-Garden.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan-kesimpulan yang telah dikemukakan, dapat diajukan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut, antara lain:

1. Prototype sistem informasi ini dapat menjadi masukan sebagai bahan pertimbangan yang perlu dikembangkan, sehingga benar-benar bisa digunakan secara online dan dapat diterapkan pada EV-Garden untuk mendukung seluruh proses bisnis dari sistem informasi promosi.
2. Dalam perancangan prototype sistem informasi ini hanya menyediakan fasilitas terkait dengan pengelolaan promosi dan reservasi pada EV-Garden, maka untuk penelitian selanjutnya dapat

melengkapi dengan pengelolaan data yang lainnya, seperti fitur *GIS* dan *Live Chat* sehingga sistem ini terintegrasi dengan sistem lainnya yang ada di EV-Garden.

3. Dalam pengembangan prototype sistem informasi ini belum memperhatikan masalah keamanan data (*security*), maka untuk itu penelitian selanjutnya dapat dilengkapi dengan sistem keamanan datanya.

6. Daftar Rujukan

Paper dalam jurnal

- [1] Ardhiyani , Raysa Puteri. 2017. "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo".
- [2] Kusumawati, Tyas. "Pembuatan Media Promosi Berbasis Website Pada Graha Prima Restaurant Pacitan." *Seruni-Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer*. Vol. 2. No. 1. 2013.
- [3] Margono, Juan, Prayanto Widyo, and Adiel Yuwono. "Perancangan Promosi Rempah Indonesian Restaurant Surabaya." *Jurnal DKV Adiwarna* 1.2 (2013): 11.
- [4] Subagyo. "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis WEB Sebagai Media Informasi dan Promosi Pada SMK Negeri 1 Muaro Bungo".

Buku

- [1] C. Laudon, Kenneth; &P. Laudon, Jane. 2012. *Management Information Systems (Managing The Digital Firm)*. Twelfth Edition. United States of America : Pearson Education Inc.
- [2] Dennis, Alan; Wixom, Haley Barbara; &M.Roth, Roberta. 2010.*Systems Analysis and Design*. Fourth Edition. United States of America : John Wiley & Sons, Inc.
- [3] Dennis, Alan; Wixom, Haley Barbara; &Tegarden, David. 2013. *Systems Analysis and Design with UML*. Fourth Edition. United States of America : John Wiley & Sons, Inc.
- [4] John R.Walker,2011.The Restaurant From Concept to Operation 6th editon.Canada: simultaneously.
- [5] Kendall, E. Kenneth; & Kendall, E. Julie. 2011. *Systems Analysis and Design*. Eighth Edition. United States of America : Pearson Education Inc.
- [6] Kotler, Philip and Kevin Lane Keller. 2012. *Marketing Management* 14. New Jersey: Pearson Prentice Hall, Inc.
- [7] Pressman, Roger S. 2010.*Software Engineering : A Practitioner's Approach*. Seventh Edition. New York : McGraw-Hill.
- [8] Sidik, Betha. 2014. *Pemrograman Web dengan PHP*. Bandung :Informatika.