

PEMBUATAN APLIKASI BERBASIS WEBSITE TOKO ONLINE MAZHAB CREATIVE MENGUNAKAN PHP DAN MYSQLSITE

Rani Puspita¹, Rina Astriani²

¹Fakultas ilmu komputer dan tekhnologi/ Jurusan Sistem informasi, rani_push@staff.gunadarma.ac.id,
Universitas Gunadarma

²Fakultas Komunikasi Gunadarma / Jurusan Ilmu Komunikasi, rina_astriani@staff.gunadarma.ac.id, Universitas
Gunadarma

ABSTRACT

The rapid development of information technology is encouraging businesses to transform towards digital. Toko Madzhab Creative, as a small and medium business in the field of t-shirt screen printing and sticker printing, faces challenges in increasing efficiency and market reach. This research aims to develop a user-friendly website to simplify the ordering process and increase sales. In creating the Creative Mazhab Shop website, the SDLC method was used, namely by designing, building and testing a PHP and MySQL based website. The research results show that the website developed has succeeded in increasing the efficiency of the ordering process and has the potential to increase sales and market reach of the Madzhab Creative Store. This website can be accessed at <https://mazhabcreative.online>.

Keywords: MySQL, PHP, T-Shirt Printing, Stickers, Online Store, Website

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi informasi yang mendorong bisnis untuk bertransformasi ke arah digital. Toko Madzhab Creative, sebagai usaha kecil menengah di bidang sablon kaos dan percetakan stiker, menghadapi tantangan dalam meningkatkan efisiensi dan jangkauan pasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah website yang user-friendly untuk mempermudah proses pemesanan dan meningkatkan penjualan. Dalam pembuatan website Toko Mazhab Creative ini menggunakan metode SDLC, yaitu dengan merancang, membangun, dan menguji sebuah website berbasis PHP dan MySQL. Hasil penelitian menunjukkan bahwa website yang dikembangkan berhasil meningkatkan efisiensi proses pemesanan dan berpotensi meningkatkan penjualan serta jangkauan pasar Toko Madzhab Creative. Website ini dapat diakses di <https://mazhabcreative.online>.

Kata Kunci: MySQL, PHP, Sablon Kaos, Stiker, Toko Online, Website

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin pesat, terutama dalam bidang bisnis dan teknologi informasi yang mengalami perkembangan sangat pesat sehingga memungkinkan untuk mempercepat proses bisnis dan meningkatkan efisiensi kerja sehingga membuahkan hasil yang lebih maksimal. Hal ini dapat dilihat dari semakin meluasnya jangkauan internet dan banyaknya pengguna internet saat ini.

Toko Madzhab Creative adalah bisnis yang bergerak di bidang penjualan sablon kaos dan percetakan stiker yang berlokasi di Bogor. Saat ini, Toko Madzhab Creative hanya melakukan penjualan melalui WhatsApp dan salah satu aplikasi e-commerce, yaitu Shopee. Hal ini membatasi kemampuan pelanggan dalam melakukan pemesanan secara fleksibel dan efisien. Selain itu, keterbatasan platform penjualan yang saat ini digunakan juga membatasi potensi peningkatan penjualan dan pemasaran Toko Madzhab Creative. Ketergantungan pada platform pihak ketiga bisa mengurangi kontrol dan fleksibilitas Toko Madzhab Creative dalam mengelola bisnisnya.

Platform ini sendiri akan memberikan kendali penuh atas desain, fitur, dan data pelanggan, sehingga Toko Madzhab Creative dapat lebih leluasa dalam menyesuaikan dengan kebutuhan bisnis dan target pasar. Selain itu, biaya transaksi yang lebih rendah dan tanpa adanya pembagian keuntungan dengan pihak ketiga akan meningkatkan keuntungan.

Bagaimana Toko Madzhab Creative dapat mengatasi tantangan dalam mengembangkan sebuah platform e-commerce berbasis PHP dan MySQL yang tidak hanya mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan

produk kustom, tetapi juga meningkatkan efisiensi proses produksi serta memperluas jangkauan pasar dan penjualan.

Dengan permasalahan diatas penulis memiliki ide untuk membuat aplikasi berbasis website “Pembuatan Aplikasi Berbasis Website Toko Online Mazhab Creative Menggunakan Php Dan Mysql”. Metode yang akan digunakan dalam pembuatan website ini adalah SDLC(System Development Life Cycle). Ruang lingkupnya berisi informasi mengenai jumlah persediaan barang, harga, dan voucher diskon khusus pembelian dari website.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Unified Modelling Language (UML)

UML merupakan sekumpulan diagram yang digunakan untuk melakukan abstraksi terhadap sebuah sistem atau perangkat lunak berbasis objek.

Jenis-jenis UML

1. Use Case

Dijalankan melalui cara menggambarkan tipe interaksi antara *user* suatu program(sistem) dengan sistemnya sendiri.

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	Actor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.
	Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
	Generalization	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	Include	Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit.
	Extend	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.
	Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	System	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	Use Case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	Collaboration	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (<i>stereio</i>).
	Note	Elemen fisik yang elisis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

Gambar 1. Simbol-simbol yang dipakai pada diagram use case

2. Activity Diagram

Menjelaskan alur kegiatan dalam program yang sedang dirancang, dari proses awal hingga bagaimana keputusan sistem akan berakhir.

Simbol	Keterangan
	Start Point
	End Point
	Activities
	Fork (Percabangan)
	Join (Penggabungan)
	Decision
Swimlane	Sebuah cara untuk mengelompokkan activity berdasarkan Actor (mengelompokkan activity dalam sebuah urutan yang sama)

Gambar 2. Simbol-simbol yang digunakan dalam activy diagram

3. Class Diagram

Diagram yang menjelaskan proses database dalam suatu program.

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Generalization	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		Nary Association	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		Class	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		Collaboration	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
5		Realization	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

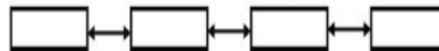
Gambar 3. Simbol-simbol yang digunakan dalam class diagram

Struktur Navigasi

Menurut (Friedly, 2019) Struktur Navigasi pada Website merupakan sebuah halaman atau dokumen web yang mempunyai struktur yang jelas serta tersusun dengan teratur. Struktur Navigasi tidak menggambarkan keterhubungan antar menu-menu yang ada di dalam website melainkan menghubungkan link-link representasi dari suatu dokumen web agar terhubung dengan dokumen web lainnya. Ada empat macam bentuk dasar dari struktur navigasi yang biasa digunakan dalam proses pembuatan aplikasi multimedia :

Struktur Navigasi Linier

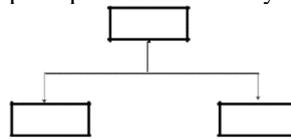
Menurut (Popong Setiawati, 2018) Struktur Linier merupakan struktur yang mempunyai satu rangkaian cerita berurutan yang menampilkan satu demi satu tampilan layer secara berurutan menurut aturannya.



Gambar 4. Struktur Navigasi Linier

Struktur Navigasi Hirarki

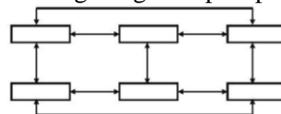
Menurut (S. Sanawiah, WB. Hartiningsih, 2020) Struktur Navigasi Hirarki biasa disebut struktur bercabang, merupakan struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan data berdasarkan kriteria tertentu. Pada struktur navigasi ini tidak dapat diperkenankan adanya tampilan secara linier.



Gambar 5. Struktur Navigasi Hirarki

Struktur Navigasi Non-Linier

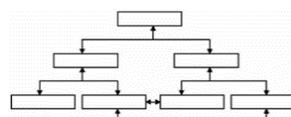
Struktur Navigasi Non-Linier merupakan pengembangan dari struktur navigasi linier. Pada struktur Navigasi Non-Linier diperbolehkan membuat navigasi bercabang dengan tiap-tiap tampilan mempunyai kedudukan yang sama.



Gambar 6. Struktur Navigasi Non-Linier

Struktur Navigasi Campuran

Menurut (Popong Setiawati, 2018) Struktur Navigasi Campuran (*Composite*) merupakan gabungan dari struktur sebelumnya dan disebut juga sebagai Struktur Navigasi Bebas, maksudnya adalah jika suatu tampilan membutuhkan suatu percabangan maka dibuat percabangan.



Gambar 7. Struktur Navigasi Campuran

3. METODE PENELITIAN

Struktur UML (Unified Modelling Language)

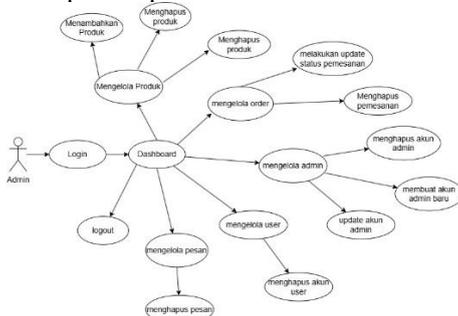
Dalam struktur UML ini menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram* sebagai model *visual* yang digunakan untuk perancangan *website* dan kegiatan antara *user* dan *admin*.

Use Case Diagram

Dalam website Mazhab Creative terdapat dua use case diagram yaitu use case diagram admin dan use case diagram user.

a) Use Case Diagram Admin

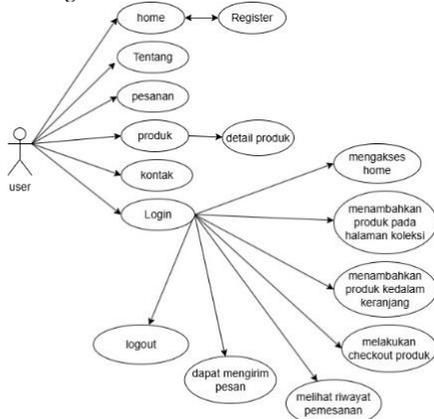
Pada use case diagram admin, admin diharuskan melakukan login terlebih dahulu agar dapat mengubah, menghapus, dan menambahkan produk pada website mazhabcreative.online.



Gambar 8. Use case Diagram Admin

b) Use Case Diagram User

Dalam use case diagram di bawah, user dapat mengakses beberapa halaman seperti home, tentang, pesanan, produk dan detail produk, kontak. Namun jika user ingin menambahkan produk kedalam koleksi yang disukai dan keranjang, melakukan pemesanan dan melihat riwayat pemesanan serta ingin mengirim gambar maka user diharuskan login terlebih dahulu.

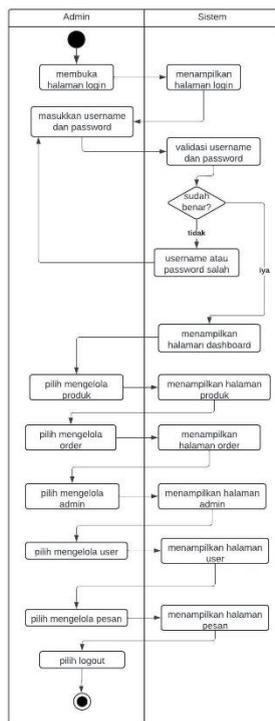


Gambar 9. Use Case Diagram User

Activity Diagram

Terdapat dua Activity Diagram dalam website mazhabcreative.online

a) Activity Diagram Admin



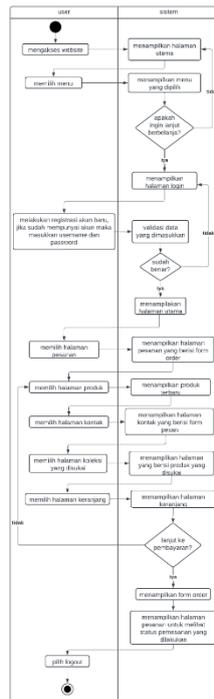
Gambar 10. Activity Diagram Admin

Pada gambar dijelaskan bahwa admin harus melakukan *login* terlebih dahulu agar bisa mengakses *website*, sistem akan melakukan validasi pada *username* dan *password* yang diberikan jika ada yang salah maka tampilan akan tetap berada di halaman *login*. Jika *username* dan *password* benar maka tampilan akan berubah menjadi *dashboard* admin, jika *login* sudah berhasil maka admin sudah memiliki hak untuk mengelola *website* penjualan.

b) Activity Diagram User

Pada gambar dijelaskan bahwa *user* dapat mengakses halaman utama tanpa melakukan *login* namun jika ingin lanjut berbelanja harus melakukan *login* dan akan dilakukan validasi data yang dimasukkan oleh sistem. Lalu jika sudah berhasil *login* sistem akan mengarahkan pada halaman utama, jika ingin memilih produk maka sistem akan menampilkan halaman produk.

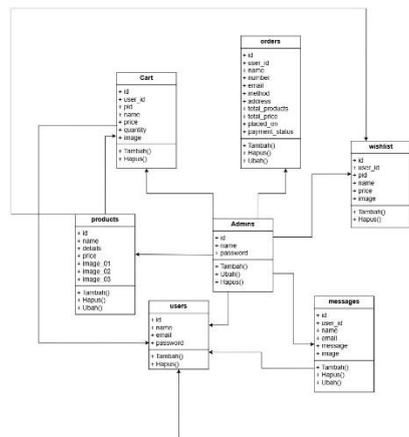
Jika *user* ingin mengirimkan pesan beserta gambar kustom baju yang diinginkan maka *user* memilih halaman kontak dan sistem akan mengarahkan *user* pada halaman kontak untuk mengirimkan pesan pada admin. Pada halaman keranjang *user* bisa memilih ingin lanjut berbelanja atau lanjut ke pembayaran, jika ingin lanjut berbelanja maka sistem akan mengarahkan pada halaman produk dan jika ingin lanjut ke pembayaran maka sistem akan mengarahkan *user* pada halaman *checkout* untuk mengisi *form* pembayaran. Jika sudah melakukan pengisian *form* pembayaran maka pesanan *user* sudah masuk kedalam halaman pesanan yang berisi status pemesanan dan riwayat pemesanan.



Gambar 11. Activity Diagram User

Class Diagram

Class diagram digunakan untuk menampilkan kelas-kelas yang terdapat dalam sistem beserta atribut di setiap kelasnya, pada *website* Mazhab Creative terdapat 7 kelas yang masing-masing kelasnya berisi atribut dan metode



Gambar 12. Class Diagram

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada bab ini, penulis akan membahas mengenai pembuatan *Website e-commerce* yang berjudul **“Pembuatan Aplikasi Berbasis Website Toko Baju Mazhab Creative menggunakan PHP dan MySQL”**. Aplikasi ini dibangun menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai basis data, *website* ini dibuat untuk memperluas penjualan pada toko Mazhab Apparel dan memberikan *user* pengalaman berbelanja *online* secara mudah dan nyaman.

Implementasi Website

Dalam tahap pembuatan halaman *website* Mazhab Creative terdapat 2 bagian yaitu halaman admin dan halaman *user*. Pembuatan halaman *website* ini menggunakan aplikasi *Visual Studio Code* dan *Google Chrome*.

Halaman Website Admin

a) Tampilan Halaman Login

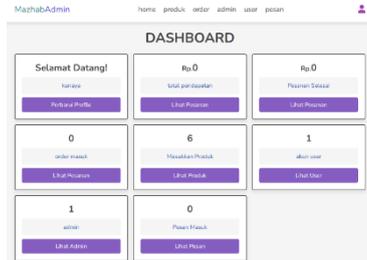
Halaman pertama kali yang muncul saat mengakses *website* admin adalah halaman *login*, admin bisa *login* menggunakan akun yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 13. Halaman Login Admin

b) Tampilan Halaman Home

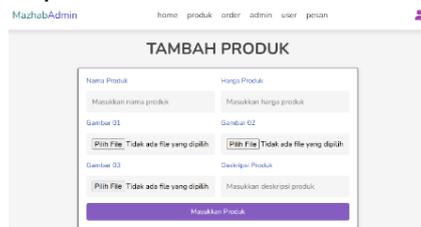
Setelah melakukan *login*, maka halaman yang akan muncul adalah halaman *Home* yang akan menampilkan fitur-fitur yang ada



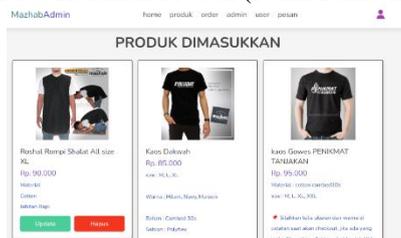
Gambar 14. Halaman Home Admin

c) Tampilan Halaman Produk

Selanjutnya pada halaman produk, admin bisa menambahkan produk seperti yang ada di dalam *form* tambah produk. Setelah produk ditambahkan kedalam *website*, admin bisa melihat melihat produk yang telah ditambahkan serta mengubah detail produk.



Gambar 15. Halaman Produk (Form Tambah Produk)



Gambar 16. Halaman Produk (Produk yang Dimasukkan)

d) Tampilan Halaman Order

Pada halaman *order*, admin dapat melihat pemesanan yang telah dilakukan oleh *user* dan dapat mengubah status pemesanan.



Gambar 17. Halaman Order Admin

e) Tampilan Halaman Admin

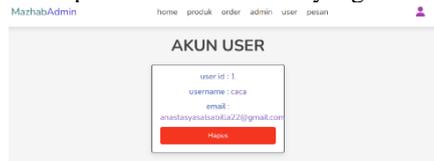
Pada halaman admin terdapat informasi akun admin yang telah dibuat dan admin yang telah memiliki akun dapat membuat akun admin yang baru.



Gambar 18. Halaman Admin

f) Tampilan Halaman User

Pada halaman *user*, admin dapat melihat akun *user* yang telah dibuat serta dapat menghapusnya.



Gambar 19. Halaman User

g) Tampilan Halaman Pesan

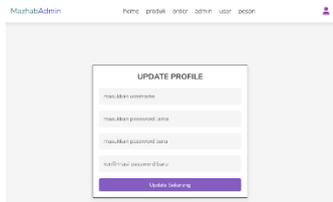
Pada halaman pesan, admin dapat melihat pesan yang telah dikirim oleh *user* dan foto untuk kustom yang dikirim oleh *user* akan secara otomatis tersimpan dalam *folder uploaded_images* yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 20. Halaman Pesan Admin

h) Tampilan Halaman Update Akun

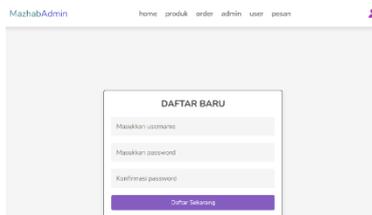
Halaman *update* akun dapat diakses jika admin ingin memperbarui data-data yang ada dalam akun admin sebelumnya.



Gambar 21. Halaman Update Profile Admin

i) Tampilan Halaman Register

Tampilan halaman *register* akan muncul jika admin ingin membuat akun baru lagi.

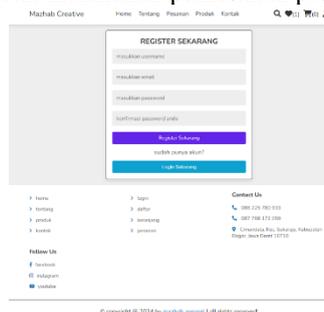


Gambar 22. Halaman Register Admin

PEMBUATAN HALAMAN WEBSITE USER

a) Tampilan Halaman Register

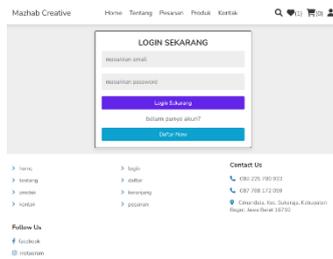
Halaman *Register User* Digunakan jika *user* belum mempunyai akun untuk *login* kedalam *website* agar *user* bisa melihat detail produk dan melakukan pemesanan produk.



Gambar 23. Halaman Register User

b) Tampilan Halaman Login

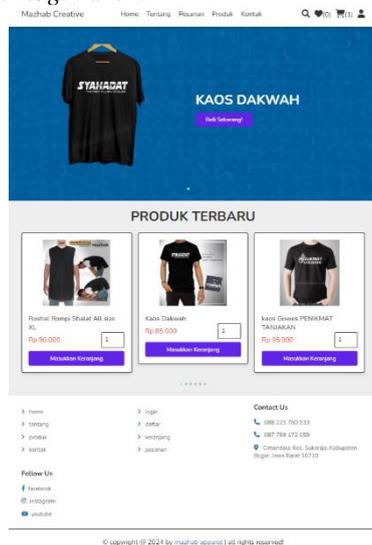
Setelah melakukan registrasi, *user* akan diminta untuk melakukan *login* dengan memasukkan data-data yang telah di masukkan saat *register* akun.



Gambar 24. Halaman Login User

c) Tampilan Halaman Home

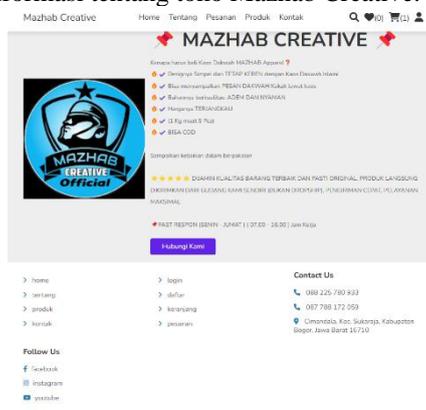
Halaman Home bisa dilihat walaupun tanpa *login* akun terlebih dahulu, namun tidak bisa melihat detail produk jika belum melakukan *login* akun.



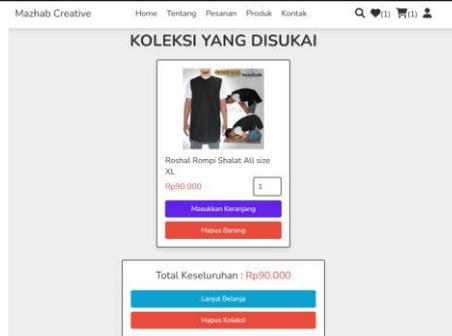
Gambar 25. Halaman Home User

d) Tampilan Halaman Tentang

Sama seperti halaman *home*, halaman tentang juga bisa di akses tanpa melakukan login akun terlebih dahulu karena hanya memuat informasi tentang toko Mazhab Creative.



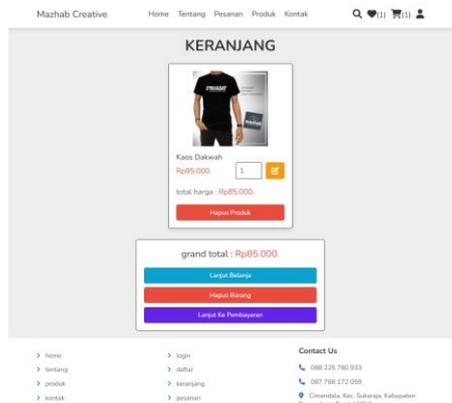
Gambar 26. Halaman Tentang User



Gambar 30. Halaman Koleksi yang Disukai

i) Tampilan Halaman Keranjang

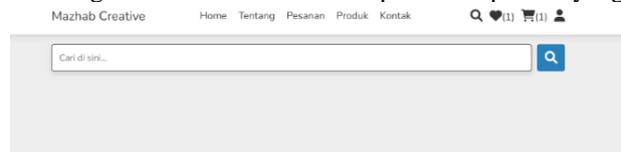
Halaman keranjang digunakan untuk menyimpan produk dan bisa langsung melakukan pembayaran pesanan.



Gambar 31. Halaman Keranjang

j) Tampilan Halaman Pencarian

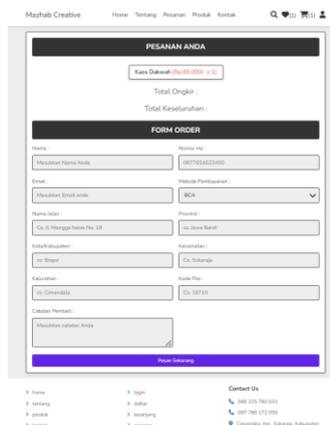
Halaman pencarian digunakan untuk melakukan pencarian produk yang diinginkan oleh *user*.



Gambar 32. Halaman Pencarian

k) Tampilan Halaman Form Pembayaran

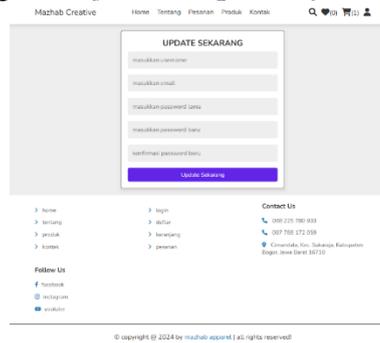
Halaman form pembayaran akan muncul jika *user* ingin melanjutkan pembayaran dan melakukan pemesanan.



Gambar 33. Halaman Form Pembayaran

1) **Tampilan Halaman Update Akun**

Halaman *update* akun digunakan jika *user* ingin memperbarui data-data pada akun *user*.

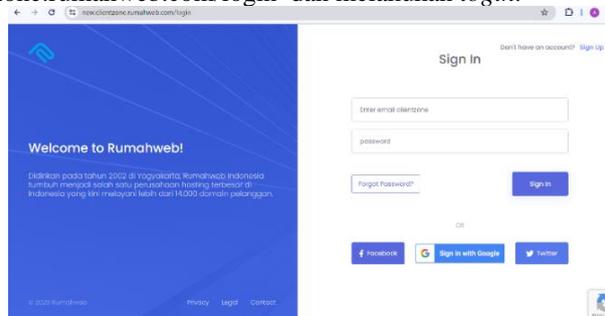


Gambar 34. Halaman Update Akun User

HOSTING

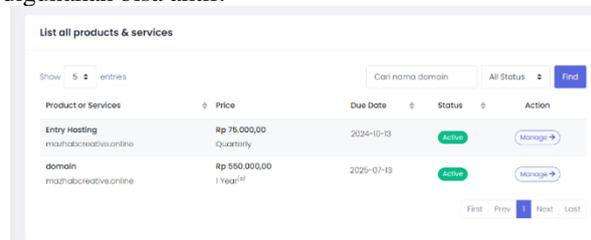
Pada tahap ini proses *hosting* dilakukan untuk mengimplementasikan *website* yang telah di buat agar bisa di akses melalui *online*. Proses *hosting website* Mazhab Creative menggunakan rumahweb, berikut proses-proses yang dilakukan untuk *hosting website* mazhab creative.

- Langkah pertama yaitu mengakses *website* rumahweb pada situs <https://new.clientzone.rumahweb.com/login> dan melakukan *login*.



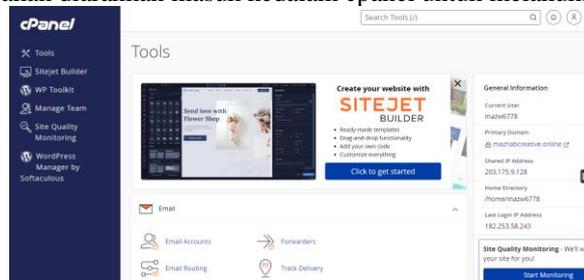
Gambar 35. Halaman Login rumahweb

- Setelah memilih produk dan melakukan pembayaran, *user* diminta tunggu beberapa saat agar *domain* dan *hosting* yang akan digunakan bisa aktif.



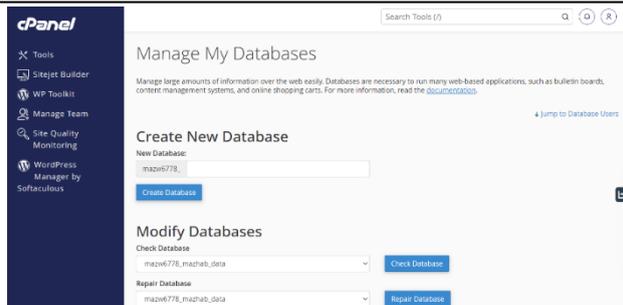
Gambar 36. Produk hosting yang sudah dibeli

- Setelahnya penulis akan diarahkan masuk kedalam panel untuk melakukan *hosting*.



Gambar 37. Halaman cPanel

- Setelahnya masuk kedalam halaman *manage database* untuk membuat atau memasukkan *database* yang akan digunakan pada *website*. Setelah *database* sudah dibuat maka selanjutnya membuat *user* dan memberikan hak akses pada *database*.

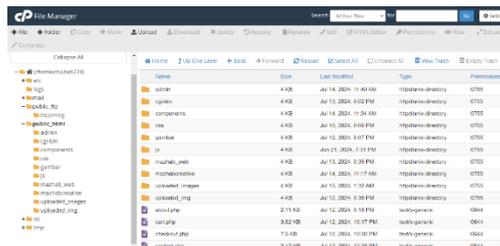


Gambar 38. Membuat Database



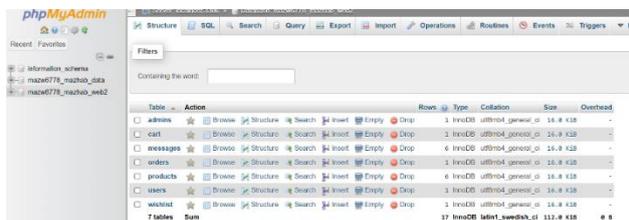
Gambar 39. Membuat Create user

- Setelah membuat *database*, lalu masuk kedalam *file manager* dan upload *folder website* yang akan di *hosting*.



Gambar 40. Mengupload Folder Website

- Selanjutnya memasukkan tabel kedalam *database* yang telah dibuat sebelumnya kedalam phpMyAdmin



Gambar 41. Tampilan phpMyAdmin

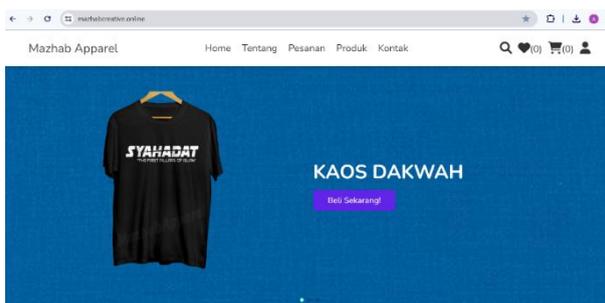
- Selanjutnya melakukan konfigurasi koneksi *database* pada *folder koneksi.php*.

```

Editing: /home/mazw6778/public_ Encoding: utf-8 Re-open
Keyboard shortcuts
1 <?php
2 // Konfigurasi koneksi ke database
3 $host = "localhost"; // Host MySQL
4 $username = "mazw6778_admin_mazhab"; // Username MySQL
5 $password = "Mirussepuluh!"; // Password MySQL
6 $database = "mazw6778_mazhab_web2"; // Nama Database
7
8 // Buat koneksi ke database
9 $conn = mysqli_connect($host, $username, $password, $database);
10
11 // Periksa koneksi
12 if (!$conn) {
13     die("Koneksi gagal: " . mysqli_connect_error());
14 }
15
16 // Jika koneksi berhasil
17 echo "Koneksi ke database berhasil!";
18 ?>
    
```

Gambar 42. Konfigurasi database

- Setelah selesai dan berhasil melakukan konfigurasi, maka *hosting website* telah berhasil dilakukan dan *website Mazhab Creative* sudah bisa diakses secara *online* menggunakan url <https://mazhabcreative.online/>.



Gambar 43. Tampilan Website Mazhab Creative secara online

Uji coba dilakukan pada satu perangkat Asus Vivobook X421DA_M413DA dan browser yang berbeda-beda seperti Google Chrome, Microsoft Edge, Mozilla, Opera.

Tabel Uji Coba Browser

No.	Browser	Perangkat	Keterangan
1.	Google Chrome	Asus Vivobook X421DA_M413DA	Tidak terjadi error, tampilan dan fungsi berjalan sesuai rancangan
2.	Microsoft Edge	Asus Vivobook X421DA_M413DA	Tidak terjadi error, tampilan dan fungsi berjalan sesuai rancangan
3.	Opera	Asus Vivobook X421DA_M413DA	Tidak terjadi error, tampilan dan fungsi berjalan sesuai rancangan
4.	Mozilla	Asus Vivobook X421DA_M413DA	Tidak terjadi error, tampilan dan fungsi berjalan sesuai rancangan

Berdasarkan hasil uji coba pada *browser Google Chrome, Microsoft Edge, Opera, dan Mozilla Firefox* menggunakan perangkat *Asus Vivobook X421DA_M413DA*, tidak ditemukan adanya *error* atau masalah pada tampilan dan fungsi dari keempat *browser* tersebut. Semua *browser* berjalan sesuai dengan rancangannya dan memberikan pengalaman pengguna yang baik pada perangkat yang diuji.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pembuatan website *Mazhab Creative* telah berhasil dibuat menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan menggabungkan beberapa elemen seperti *HTML, CSS, dan MySQL* sebagai basis data yang digunakan dalam pembuatan website *Mazhab Creative*. Website ini hadir dengan tampilan *user friendly*, untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan, untuk meningkatkan penjualan dan pemasaran, mengelola produk, dan pemesanan dapat berjalan secara efisien dan mudah dipahami baik oleh admin maupun user. Website *Mazhab Creative* telah melalui uji coba dengan metode *blackbox*, semua fitur-fitur yang ada di dalam website dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan perancangan. Website dapat diakses secara online melalui url <https://mazhabcreative.online>

Untuk mengatasi masalah error pada halaman pesan dan meningkatkan efektivitas website *Mazhab Creative* dalam menjangkau pelanggan, disarankan untuk melakukan pengembangan bertahap dengan fokus pada peningkatan pengalaman pengguna. Langkah awal yang dapat dilakukan adalah memperbaiki error pada halaman pesan, menambahkan fitur balasan pesan otomatis, dan mengoptimalkan kecepatan loading website. Selanjutnya, redesain tampilan website dengan desain yang lebih modern dan responsif dapat dilakukan untuk memberikan kesan yang lebih baik kepada pengguna. Dengan pengembangan berkelanjutan ini, diharapkan *Mazhab Creative* dapat menjadi platform yang lebih efektif dalam meningkatkan penjualan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] SAPUTRA, Adam (2019). Buku Sakti HTML, CSS & Javascript: Pemrograman Web Itu Gampang. Anak Hebat Indonesia. Diakses dari https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=5srzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA8&dq=HTML+adalah&ots=MOjwp0Xxst&sig=S0LbhtfOWyMDFIePisx2_0oQgSg&redir_esc=y#v=onepage&q=HTML%20adalah&f=false.
- [2] Solichin, A. (2016). Pemrograman web dengan PHP dan MySQL. Penerbit Budi Luhur. Diakses dari https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=k8-GDAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=php&ots=dkahv3ASco&sig=lUesy7t9K8X2LEpH43qdKv0ntpE&redir_esc=y#v=onepage&q=php&f=false.
- [3] Widia, Dewa Made, and Salnan Ratih Asriningtias (2021). Cara Cepat dan Praktis Membangun Web Dinamis dengan PHP dan MySQL. Universitas Brawijaya Press. Diakses dari https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=GnpYEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=website+statis&ots=u2nvrhFcpQ&sig=vT07JBF40Vf1ZAeR5rKt9yiO6is&redir_esc=y#v=onepage&q=website%20statis&f=false.
- [4] ARYANTO, Arip; TJENDROWASENO, Tri Irianto. Pembangunan Sistem Penjualan online Pada toko indah jaya furniture surakarta. Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, 2013, 4.4. Diakses tanggal 21 Juli 2024 dari <https://ijns.org/journal/index.php/speed/article/view/1099/1087>.
- [5] CAHYONO, Damar Eko; JAYANTI, Anisa. Implementasi Aplikasi Kasir Berbasis Web Pada Toko Ghafya Fruits Shop. Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika, 2022, 10.1: 32-40. Diakses tanggal 24 Juni 2024 dari <https://www.e-journal.polsa.ac.id/index.php/jneti/article/view/184/120>.
- [6] Frieyadle (2019) 'Struktur Navigasi Pada Website'. Diakses tanggal 2 Agustus 2024 dari <https://frieyadie.web.id/struktur-navigasi-pada-website>.
- [7] LUTFI, Ahmad. Sistem Informasi Akademik Madrasah Aliyah Salafiyah Syafi'iyah Menggunakan Php Dan Mysql. Jurnal AiTech, 2017, 3.2: 104-112. Diakses tanggal 26 Juni 2024 dari <https://ejournal.saintek-ibrahimy.ac.id/index.php/Aitech/article/view/51/40>.
- [8] RAMADHAN, Rizky Fajar; MUKHAIYAR, Riki. Penggunaan Database Mysql dengan Interface PhpMyAdmin sebagai Pengontrolan Smarthome Berbasis Raspberry Pi. JTEIN: Jurnal Teknik Elektro Indonesia, 2020, 1.2: 129-134. Diakses tanggal 26 Juni 2024 dari <http://jtein.ppj.unp.ac.id/index.php/JTEIN/article/view/55/21>.