



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

© Hak Cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

#### A. Teori Umum

Adapun beberapa teori umum terdahulu berdasarkan variabel yang terkait dengan rancangan yang dibuat.

#### 1. Teknologi Informasi

Secara umum teknologi informasi adalah suatu teknologi yang menggunakan peralatan elektronika(komputer) untuk memproses, menyusun, menyimpan, menganalisa dan mendistribusikan berbagai informasi secara aman. Teknologi informasi merupakan gabungan kata dari teknologi dan informasi yang bila diartikan menjadi sebuah informasi yang dihubungkan dengan menggunakan sebuah teknologi(komputer).

Menurut Wawan Wardiana (2002) Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan.

#### 2. Sistem Informasi

Sistem Informasi secara umum adalah sebuah sistem yang dirancang untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan suatu informasi yang dibutuhkan oleh manusia.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Menurut Dr. Richardus Eko Indrajit (2000 : 126) sistem informasi adalah bagaimana merubah data mentah menjadi informasi yang berguna bagi para pengambil keputusan.

**C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

### 3. Digitalisasi

Digitalisasi merupakan sebuah proses mengubah suatu bentuk konvensional yang tradisional kedalam suatu bentuk digital melalui perangkat elektronik yakni komputer.

Menurut Neneng Asaniyah (2017 : 89) Digitalisasi adalah proses alih media dari bentuk tercetak, audio, maupun video menjadi bentuk digital. Digitalisasi merupakan proses alih media dari bentuk tercetak menjadi bentuk elektronik.

### 4. World Wide Web (WWW)

Menurut Rulia Puji Hastanti et al (2015 : 1) World wide Web atau disingkat dengan nama www, merupakan sebuah sistem jaringan berbasis Client-Server yang mempergunakan protokol HTTP (Hyperteks Transfer Protocol) dan TCP/IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol) sebagai medianya.). WWW merupakan suatu sistem hypertext yang membantu menjelajahi dunia untuk mencari informasi di dalam jaringan internet. WWW ini dapat diumpamakan seperti perpustakaan dengan berbagai informasi.

Secara umum WWW adalah sekumpulan sumberdaya dan informasi dalam internet yang berbentuk text, audio, video secara virtual dan terhubung dengan dunia.

### 5. Website

Menurut Wahidin Abbas (2013 : 2) Website merupakan kumpulan halaman web yang berhubungan antara satu dengan lainnya, halaman pertama sebuah website adalah home page, sedangkan halaman demi halamannya secara mandiri

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



disebut web page, dengan kata lain website adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna internet diseluruh dunia. Website adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna Internet.

Website sendiri merupakan sebuah halaman yang berisi suatu informasi dari berbagai aspek dan dapat digunakan untuk banyak fungsi seperti membaca berita, menonton film, berbelanja dan lain sebagainya menggunakan jaringan internet.

## 6. *Personal Home Page (PHP)*

Menurut Anon Kuncoro Widigdo dalam Dasar Pemrograman PHP dan MySQL (2003 : 1) . PHP adalah bahasa scripting yang menyatu dengan HTML dan dijalankan pada server side. Artinya semua sintaks yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan pada server sedangkan yang dikirimkan ke browser hanya hasilnya saja.

## 7. *Laravel*

Laravel merupakan salah satu framework kerja yang digunakan pada bahasa pemrograman PHP(*Personal Home Page*). Laravel didesain untuk meningkatkan kualitas aplikasi dan pengerjaan yang lebih cepat.

Menurut Moch Zawaruddin Abdullah et al (2020 : 50) Laravel adalah sebuah web development framework yang didesain untuk meningkatkan kualitas aplikasi dengan mengurangi beban biaya pengembangan dan memudahkan proses maintenance serta meningkatkan produktifitas pekerjaan dengan kode program yang rapi dan terstruktur.

## 8. *Hyper Text Markup Language (HTML)*

Menurut Selli Mariko (83 : 2019), Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa standar yang digunakan untuk menampilkan konten pada halaman website.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Fungsi-fungsi yang dapat dilakukan dengan bahasa programan HTML adalah:

- (a) Mengatur serta mendesain tampilan isi halaman website.
- (b) Membuat tabel pada halaman website.
- (c) Mempublikasikan halaman website secara online.
- (d) Membuat form yang dapat menjadi input serta menangani registrasi dan transaksi via website.
- (e) Menampilkan area gambar pada browser.

Penanda perintah pada bahasa pemrograman Hypertext Markup Language (HTML) disebut dengan tag. Tag digunakan untuk menentukan tampilan dari dokumen HTML. Tag HTML berfungsi untuk mendefinisika bahwa isi dalam file tersebut adalah dokumen. Element head merupakan kepala dari dokumen HTML. Elemen head digunakan untuk menempatkan identitas file, sedangkan tag body digunakan untuk menentukan konten yang akan ditampilkan pada halaman website (Hidayatullah & Kawistara, 2015, pp. 13-15). Struktur dari pemrograman HTML dapat dilihat pada Gambar 1.

```
<html>  
<head>...</head>  
<body>  
.....  
.....  
</body>  
</html>
```

Gambar 2.1  
Struktur Pemrograman HTML  
Sumber: Olahan Sendiri

### © Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



## 9. Pemrograman

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Menurut Edy Budiman (ii : 2015) Pemrograman merupakan proses mengimplementasikan urutan langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu masalah dengan bahasa pemrograman. Sedangkan Pemrograman Terstruktur merupakan proses mengimplementasikan urutan langkah langkah untuk menyelesaikan suatu masalah dalam bentuk program yang memiliki rancang bangun yang terstruktur dan tidak berbelit-belit sehingga mudah ditelusuri, dipahami dan dikembangkan oleh siapa saja

Umumnya pemrograman disebut sebagai cara seseorang dalam membangun sebuah program didalam komputer untuk membuat suatu produk digital seperti website, aplikasi, enkripsi dan lain sebagainya.

## 10. User Interface

Secara umum user interface merupakan tampilan yang didesain secara seksama agar dapat dilihat dan dinikmati ketika seorang pengguna menggunakan suatu aplikasi/website.

Menurut M. Agus Muhyidin (210 : 2020), UI atau User Interface adalah ilmu tentang tata letak grafis suatu web atau aplikasi. Cakupan UI adalah tombol yang akan diklik oleh pengguna, teks, gambar, text entry fields, dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna. Termasuk layout, animasi, transisi, dan semua interaksi kecil. UI mendesain semua elemen visual, bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman web dan apa yang ditampilkan di halaman web. Elemen visual yang ditangani oleh seorang desainer UI adalah skema warna, menentukan bentuk tombol, serta menentukan jenis font yang digunakan untuk teks. Desainer UI harus bisa membuat tampilan bagus yang akan meningkatkan kesetiaan pengguna.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



## 11. User Experience

Secara umum user experience merupakan suatu konsep dan diimplementasikan kedalam aplikasi/website yang dibuat khusus agar pengguna mendapatkan pengalaman yang menyenangkan ketika sedang menggunakan suatu aplikasi/website.

Menurut Arief Ramadhan Setiadi dan Hari Setiaji (1 : 2020), Menurut definisi dari ISO 9241-210, User Experience adalah persepsi dan tanggapan seseorang yang dihasilkan dari suatu produk dan sistem yang melibatkan pengguna. Sebuah prinsip dalam merancang UX adalah untuk mendapatkan nilai kenyamanan dan kepuasan pengguna, Untuk mencapai pengalaman pengguna yang berkualitas tinggi, dapat menerapkan penawaran dari berbagai layanan yang dilakukan seperti teknik pemasaran dan desain antarmuka

## 12. Black Box Testing

Menurut Tri Snadhika Jaya (45 : 2018) Black-Box Testing merupakan Teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak.

Menggunakan BlackBox Testing diharapkan dapat memperoleh hasil dari keberhasilan dari program yang dibuat sebagai bahan evaluasi dan pengecekan terhadap bug yang mungkin terjadi.

## 13. 8 Golden Rules Interface Design

8 Golden Rules adalah panduan dalam membuat suatu rancangan antarmuka/interface untuk suatu aplikasi/website yang akan dibuat. 8 Golden Rules Interface Design yaitu:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



a. Strive for consistency

Merupakan pola desain user interface yang konsisten dan urutan tindakan yang selalu sama dalam situasi yang serupa. Ini termasuk menggunakan warna, tipografi dan terminologi yang tepat, petunjuk di layar, perintah, dan menu sepanjang perjalanan pengguna Anda. Tujuannya adalah untuk memudahkan pengguna Anda menyelesaikan tugas dan tujuan mereka. Analisis UI/UX Website Universitas Islam Kuantan Singingi Berdasarkan 8 Golden Rules of Interface Design

b. Seek universal usability

Artinya, seorang desainer UI perlu berhati-hati akan siapa target audiensnya, baik dari segi platform, budaya, bahasa serta pemahaman pengguna terhadap aplikasi. Akan lebih baik untuk memiliki jalan pintas untuk fungsi tertentu bagi pengguna untuk membantu mereka menyelesaikan tugasnya.

c. Offer informative feedback

Perancang antarmuka pengguna harus memberi tahu pengguna apa yang terjadi pada setiap langkah proses. Tanggapan ini harus bermakna, relevan, jelas, dan sesuai konteks.

d. Design dialogs to yield closure

Mirip dengan informative feedback, dengan menunjukkan bahwa proses yang diambil oleh pengguna telah selesai, ini memberi tahu pengguna bahwa tugas telah selesai tanpa harus menunggu untuk melihat apakah ada langkah lebih lanjut.

**© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



e. Prevent errors

User Interface yang bisa dikatakan baik harus didesain untuk meminimalkan terjadinya kesalahan sebanyak mungkin. Namun jika terjadi kesalahan, sistem Anda memudahkan pengguna untuk memahami masalahnya dan mengetahui cara memperbaikinya. Biasanya berupa petunjuk teknis atau informasi untuk mengisi formulir dengan format yang diterima aplikasi, sehingga pengguna dapat mengisi formulir dengan benar pertama kali.

f. Permit easy reversal of actions

Merupakan tombol bantuan kembali kehalaman yang diakses sebelumnya, hal ini akan membuat pengguna tidak khawatir untuk mengeksplorasi aplikasi karena meminimalisir terjadinya kesalahan.

g. Keep users in control

Digunakan untuk menilai apakah pengguna dapat memiliki tampilan yang diinginkan sebagai pengalaman pengguna sesuai dengan preferensi pengguna. Hal ini dapat meningkatkan kepuasan pengalaman pengguna karena mereka memiliki kontrol dan kebebasan atas aplikasi tersebut.

h. Reduce short-term memory load

Digunakan untuk menilai apakah pengguna lebih fokus pada desain menu. Jika kami menjaga antarmuka tetap sederhana dan konsisten, menghormati pola, standar, dan konvensi, kami berkontribusi pada identitas dan kemudahan penggunaan yang lebih baik. Desain saat ini seharusnya lebih mudah dikenali daripada diingat.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



## 14. Visual Studio Code

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Menurut website [code.visualstudio.com](http://code.visualstudio.com), VS Code adalah editor kode gratis, yang berjalan di sistem operasi macOS, Linux, dan Windows. VS Code adalah aplikasi yang ringan dan dapat dijalankan di sebagian besar versi perangkat keras dan platform yang tersedia.

Visual Studio Code sangat penting karena digunakan sebagai editor text dalam menuliskan kode program dan menjalankan program dari bahasa pemrograman yang digunakan yakni PHP.



Gambar 2.2  
Visual Studio Code

## 15. XAMPP

Mengutip dari website [apachefriends.org](http://apachefriends.org), XAMPP adalah lingkungan pengembangan PHP paling populer. XAMPP adalah distribusi Apache yang sepenuhnya gratis dan mudah dipasang yang berisi MariaDB, PHP, dan Perl.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



XAMPP merupakan singkatan dari X (X disebut sebagai tempat sistem operasi

apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. XAMPP adalah software yang menjadi penghubung antara Laravel dengan database yang digunakan yakni PHPMYADMIN.



Gambar 2.3  
XAMPP

**C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

## 16 Chocolatey

Berdasarkan situs [github.com/chocolatey](https://github.com/chocolatey), Chocolatey adalah manajer paket berbasis CLI untuk Windows yang mirip dengan apt-get.

Chocolatey adalah sebuah tools pengelola paket dan juga alat penginstal baris perintah pada microsoft windows. Chocolatey berguna untuk melakukan instalasi beberapa aplikasi dengan mudah menggunakan command prompt yang terdapat pada windows.



Gambar 2.4  
Chocolately

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie**



©

## 17 Composer

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Mengutip dari website [getcomposer.org](http://getcomposer.org), Composer adalah alat untuk manajemen ruang lingkup di PHP. Ini memungkinkan Anda untuk mendeklarasikan *library* pada *project* yang dibuat dan Composer akan mengelola (menginstal/memperbarui) *library* tersebut.

Composer merupakan alat yang berfungsi sebagai dependency manager untuk bahasa pemrograman PHP, Composer membantu programmer untuk menggunakan *library* open source yang ada, dalam hal ini Composer membuat framework Laravel bisa terinstal dan digunakan pada pc.



Gambar 2.5  
Composer

## 18 NGROK

Berdasarkan situs [ngrok.com](http://ngrok.com), NGROK ngrok adalah reverse proxy yang didistribusikan secara global yang mengamankan, melindungi, dan mempercepat aplikasi/website dan layanan jaringan yang dibuat, di mana pun menjalankannya. NGROK memungkinkan jaringan lokal(pc) ke internet dan membuat URL yang dapat digunakan dan di akses oleh orang lain. NGROK membuat saluran yang aman dari internet ke jaringan lokal(pc) dan menjadikan pc

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

sebagai server lokal agar orang lain dapat mengakses URL website yang dibuat.



Gambar 2.6  
NGROK

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

## 19. Bootstrap

Melansir dari [getbootstrap.com](https://getbootstrap.com), kerangka kerja paling populer di dunia untuk membangun situs responsif dan mobile-first, dengan jsDelivr dan templat halaman permulaan.

Bootstrap berfungsi untuk membuat sebuah website menjadi lebih dinamis dengan menyediakan beberapa komponen UI yang memudahkan dalam pengembangan pembuatan website. Bootstrap juga mempermudah pembuatan website yang responsive sehingga sebuah website yang dibangun menggunakan framework bootstrap menjadi rapi saat dibuka pada pc, laptop, handphone dan beragam ukurn layar lainnya. Bootstrap mempermudah dalam membuat desain dengan adanya CSS didalamnya yang membuat sytling dalam website menjadi seragam.



Gambar 2.7  
Bootstrap

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



## B. Penelitian Terdahulu

Adapun beberapa penelitian sebelumnya terkait dengan penelitian ini sebagai berikut.

### 1. Perancangan Website Pemerintah Desa Sebagai Media Penyebaran Informasi Bagi Masyarakat Berbasis Web

Skripsi ini dibuat oleh Eko Indra Pangestu, Universitas Lampung. Eko membuat website menggunakan metode *waterfall* sehingga pelayanan masyarakat dapat lebih baik.

### 2. Pembuatan Website SMA Negeri 1 Pracimantoro Menggunakan PHP & MySQL

Skripsi ini dibuat oleh Yoga Pujantoko, Universitas Sebelas Maret. Yoga membuat sistem website yang digunakan oleh SMA Negeri 1 Praciamantoro agar dapat dikenal lebih luas dan dapat diakses dengan mudah menggunakan PHP dan MySQL.

### 3. Pembuatan Website E-Commerce Butik Diar Lutfi Surakarta

Skripsi ini dibuat oleh Lia Setiawan, Universitas Sebelas Maret. Eko membuat website menggunakan menggunakan PHP dan *database* MySQL untuk membantu pemasaran dari Butik Diar Lutfi Surakarta untuk mendapat lebih banyak konsumen baru dengan sistem yang terdigitalisasi untuk mencakup lebih banyak konsumen.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.