

PERANCANGAN *WEBSITE* YAYASAN PANTI ASUHAN MEKAR LESTARI

Ignatius Adrian Mastan^{1*}, Melvina Sesilia²

^{1, 2}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Desain
Universitas Bunda Mulia

Jalan Lodan Raya No. 2 Ancol, Jakarta Utara, 14430

*Corresponding Author: imastan@bundamulia.ac.id

ABSTRACT

The development of information technology has brought many positive impacts on society. One of the most felt impacts is the use of the website. Websites can help provide information about an organization. The organization can be a profit oriented organization or a non profit oriented organization. One organization that requires the use of a website is the Mekar Lestari Orphanage Foundation. The Mekar Lestari Orphanage Foundation is located in the Rawa Buntu area, Tangerang. The Mekar Lestari Orphanage Foundation houses about 80 orphans. The Mekar Lestari Orphanage Foundation has always relied on donations from the surrounding community for their daily needs and activities at the orphanage. The Mekar Lestari Orphanage Foundation so far in recording donations and orphanage activities as well as managing orphans still uses the manual method, so it is difficult to provide information to donors to find out activities in the orphanage, as well as the limited information that can be known by the public about the orphanage. With the design of the Mekar Lestari Orphanage Foundation's website, it can help the community (donors) in making donations, as well as regarding various activities and data regarding orphans sheltered by the Mekar Lestari Orphanage Foundation. This website design will use the PHP and HTML programming languages. It is hoped that this website will make it easier for people (donors) to make donations, and help the Mekar Lestari Orphanage Foundation to manage and provide information related to activities at the Mekar Lestari Orphanage Foundation.

Keywords: *website, orphanage, Mekar Lestari.*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah membawa banyak dampak positif bagi masyarakat. Salah satu dampak yang paling dirasakan adalah penggunaan *website*. *Website* dapat membantu memberikan informasi mengenai suatu organisasi. Organisasi tersebut dapat berupa organisasi *profit oriented* maupun organisasi *non profit oriented*. Salah satu organisasi yang membutuhkan penggunaan *website* adalah Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari. Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari

terletak di daerah Rawa Buntu, Tangerang. Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari menaungi anak-anak yatim piatu dengan jumlah sekitar 80 anak yatim piatu. Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari selama ini bergantung kepada donasi dari masyarakat sekitar untuk kebutuhan sehari-hari dan kegiatan di Panti Asuhan. Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari selama ini dalam pencatatan donasi dan kegiatan panti asuhan serta pengelolaan anak yatim piatu masih menggunakan cara manual, sehingga kesulitan dalam memberikan informasi kepada donatur untuk mengetahui kegiatan di dalam panti asuhan, serta terbatasnya informasi yang dapat diketahui masyarakat mengenai panti asuhan tersebut. Dengan dirancangnya *website* Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari dapat membantu masyarakat (donatur) dalam memberikan donasinya, serta mengenai berbagai macam kegiatan dan data mengenai anak yatim piatu yang dinaungi oleh Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari. Perancangan *website* ini akan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan HTML. Diharapkan dengan adanya *website* ini masyarakat (donatur) lebih mudah dalam memberikan donasinya, serta membantu pihak Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari untuk mengelola dan memberikan informasi terkait kegiatan yang ada di Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari.

Kata kunci: *website*, panti asuhan, Mekar Lestari.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberi pengaruh yang positif bagi masyarakat. Salah satu dampak yang paling dirasakan adalah penggunaan *website*. *Website* merupakan salah satu *platform* yang mempermudah seseorang untuk mengakses informasi di mana saja dan kapan saja, dengan bantuan jaringan internet. *Website* dapat membantu memberikan informasi mengenai suatu organisasi, baik organisasi *profit oriented* maupun organisasi *non profit oriented*. Salah satu organisasi *non profit oriented* yang membutuhkan penggunaan *website* adalah Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari.

Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari terletak di daerah Rawa Buntu, Tangerang. Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari ini menaungi dan memelihara anak-anak yatim piatu dengan jumlah sekitar 80 anak yatim piatu. Selama ini, Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari, kehidupan dan operasional sehari-harinya bergantung dari donasi masyarakat sekitar. Dalam melakukan pencatatan donasi dan kegiatan panti asuhan serta pengelolaan anak yatim piatu, Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari masih menggunakan cara manual, sehingga sering mengalami kesulitan dalam memberikan informasi kepada donatur secara tepat waktu mengenai kegiatan di dalam panti asuhan, serta terbatasnya informasi yang dapat diketahui masyarakat mengenai panti asuhan tersebut.

Dengan dirancangnya *website* Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari, diharapkan dapat membantu masyarakat (donatur) dalam memberikan donasinya, serta mengenai berbagai macam kegiatan dan data mengenai anak yatim piatu yang dinaungi oleh Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari. Perancangan *website* ini akan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan HTML. Diharapkan dengan adanya

website ini masyarakat (donatur) lebih mudah dalam memberikan donasinya, serta membantu pihak Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari untuk mengelola dan memberikan informasi terkait kegiatan yang ada di Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari.

TINJAUAN PUSTAKA

Website

Menurut MacDonald (2011) *website* adalah kumpulan halaman (*page*) *web* yang terdiri dari berbagai macam elemen seperti teks, gambar, video, tabel, dan lain sebagainya yang kemudian digabungkan untuk menjadi suatu tampilan *website* yang kita lihat di *web browser*. Menurut Hidayat (2010) *website* dapat dikelompokkan berdasarkan fungsi, sifat, dan bahasa pemrograman yang digunakan. Jenis-jenis *website* berdasarkan sifat, tujuan, dan bahasa pemrograman adalah sebagai berikut:

1. Jenis-jenis *website* berdasarkan sifatnya:
 - a) *Website* dinamis adalah sebuah *website* yang menyediakan konten yang dapat berubah-ubah setiap saat.
 - b) *Website* statis adalah *website* yang konten atau isi halaman *website*-nya yang akan berubah jika *file*-nya diubah.
2. Jenis-jenis *website* berdasarkan tujuannya:
 - a) *Personal website* adalah *website* yang berisi informasi pribadi seseorang.
 - b) *Corporate website* adalah *website* yang dimiliki dan dikelola oleh sebuah perusahaan.
 - c) *Portal website* adalah *website* yang mempunyai banyak layanan, seperti layanan *email*, berita, dan jasa-jasa lainnya.
 - d) Forum *website* adalah *website* yang dibuat dengan tujuan sebagai media diskusi.
3. Jenis-jenis *website* ditinjau dari bahasa pemrograman yang dipakai:
 - a) *Server Side Website* adalah *website* yang menggunakan bahasa pemrograman yang tergantung pada pihak penyedia *server*. Contohnya: ASP.
 - b) *Client Side Website* adalah *website* yang tidak memerlukan *server* dalam menjalankannya dan dapat diakses melalui *browser* saja. Contohnya: HTML.

Hyper Text Markup Language (HTML)

Menurut MacDonald (2011) HTML adalah sebuah tampilan dokumen dan bahasa *hyperlink-specification*. HTML mendefinisikan *syntax* dan arahan-arahan yang dituliskan dalam sebuah *file* yang dimaksudkan untuk menampilkan halaman pada *web browser* bagaimana isi dari dokumen, termasuk teks, gambar, dan media lainnya yang dieksekusi oleh *Hyper Text Transport Protocol*. HTML juga memberitahu bagaimana membuat dokumen menjadi interaktif melalui *hypertext links* khusus dengan menghubungkan antar dokumen pada komputer.

Menurut Sibero (2011) *Hyper Text Markup Language (HTML)* adalah bahasa yang digunakan pada dokumen *web* sebagai bahasa untuk pertukaran antar dokumen *web*. Dokumen HTML terdiri dari komponen yaitu *tag*, elemen, dan atribut. *Tag* adalah tanda awal dan tanda akhir yang digunakan sebagai pengapit suatu elemen. Elemen adalah nama penanda yang diapit oleh *tag* yang memiliki

fungsi dan tujuan tertentu pada dokumen HTML. Elemen dapat memiliki elemen anak dan juga nilai. Elemen anak adalah suatu elemen yang berada di dalam elemen pembuka dan elemen penutup induknya. Nilai yang dimaksud adalah suatu teks atau karakter yang berada di antara elemen pembuka dan elemen penutup. Atribut adalah properti elemen yang digunakan untuk mengkhususkan suatu elemen. Elemen dapat memiliki atribut yang berbeda masing-masingnya.

PHP

Menurut Arief (2011) PHP adalah bahasa *server-side-scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Karena PHP merupakan *server-side-scripting* maka sintaks dan perintah PHP akan dieksekusi di *server* kemudian hasilnya akan dikirimkan ke *browser* dengan format HTML. Dengan demikian, kode program yang ditulis dalam PHP tidak akan terlihat oleh *user* sehingga keamanan halaman *web* lebih terjamin. PHP dirancang untuk membuat halaman *web* yang dinamis, yaitu halaman *web* yang dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, seperti menampilkan isi basis data ke halaman *web*.

Database

Menurut Sutarman (2012) *database* adalah sekumpulan file yang saling berhubungan dan terorganisasi atau kumpulan *record-record* yang menyimpan data dan hubungan di antaranya. Sedangkan menurut Ladjamudin (2013) *database* adalah sekumpulan *data store* (bisa dalam jumlah yang sangat besar) yang tersimpan dalam *magnetic disk*, *optical disk*, *magnetic drum*, atau media penyimpanan sekunder lainnya. Dari pengertian di atas, penulis menyimpulkan *database* adalah sekumpulan *file* yang saling berhubungan untuk menyimpan data dan tersimpan dalam sebuah media penyimpanan. *Database* dapat juga diartikan sebagai program. Dalam lingkungan komputer mikro, yang dimaksud *database* adalah sebuah program yang memungkinkan pemakai membuat dan menyimpan informasi atau melihat suatu informasi tertentu bila diperlukan. Dapat juga disimpulkan bahwa *database* adalah media untuk menyimpan data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dan dapat dimanipulasi, diambil, dan dicari secara cepat.

Model Database

Menurut Ladjamudin (2013), dalam *database* terdapat beberapa jenis varian model yang digunakan untuk memodelkan data, yaitu:

A. Relational Database Models

Model Relasional saat ini adalah model data primer untuk aplikasi pemrosesan data komersial. Itu telah mencapai porsi utamanya karena kesederhanaannya. *Database* relasional terdiri dari kumpulan tabel, yang masing-masing diberi nama unik. Baris dalam tabel mewakili hubungan di antara seperangkat nilai. Secara informal, tabel adalah himpunan entitas, dan baris adalah entitas. Karena tabel adalah kumpulan dari hubungan seperti itu, maka operasi yang dilakukan pada *database* dalam model relasional seperti penyisipan, penghapusan, pembaruan dapat dilakukan dengan sangat mudah.

B. Object Database Models

Model berorientasi objek didasarkan pada kumpulan objek, atribut, dan hubungan yang bersama-sama membentuk sifat statis. Ini juga terdiri dari aturan integritas atas objek dan properti dinamis seperti operasi atau aturan yang mendefinisikan status basis data baru. Objek adalah kumpulan data dan metode. Ketika objek yang berbeda dari jenis yang sama dikelompokkan bersama, mereka membentuk kelas. Model ini pada dasarnya digunakan untuk aplikasi multimedia serta data dengan hubungan yang kompleks.

C. Model Entity Relationship

Model Entity Relationship (ER) adalah model data konseptual tingkat tinggi yang dikembangkan untuk memfasilitasi desain *database*. Model E-R adalah deskripsi tingkat tinggi dari data dan hubungan antara data, bukan bagaimana data disimpan, dan berfokus pada mengidentifikasi hubungan antara entitas. Metode ini merupakan metode non teknis yang menyediakan cara standar dan logis untuk memvisualisasikan data yang bebas dari ambiguitas serta akan memberikan pemahaman dasar tentang sifat data dan bagaimana data itu digunakan oleh perusahaan.

D. Hierarchical Model

Model hierarki adalah model data berbasis catatan yang digunakan dalam menggambarkan data pada tingkat konseptual. Model ini didasarkan pada *Bill of Material* (BOM). Model data hierarkis mengatur data dalam bentuk struktur pohon yang mewakili hubungan *parent-child*. Persyaratan model ini adalah bahwa setiap catatan *child* hanya dapat ditautkan dengan satu *parent* dan *child* hanya dapat dijangkau melalui *parentnya*.

E. Network Model

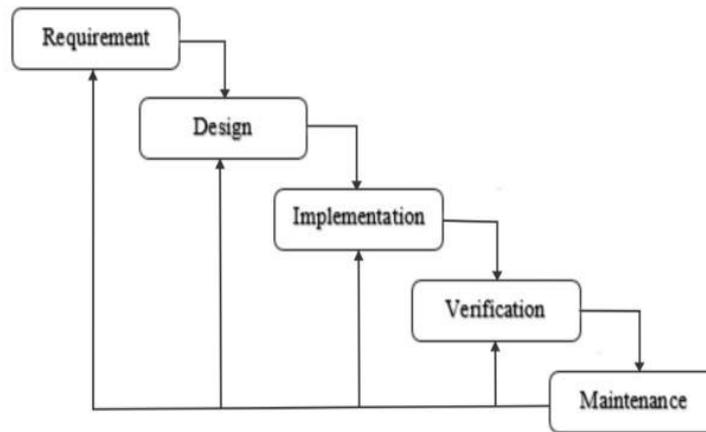
Model jaringan menghapus keterbatasan model hierarkis dengan grafik. Dalam hal ini ditautkan semua catatan dengan menggunakan rantai atau petunjuk. Akses data lebih mudah dan fleksibel daripada model hierarki. Model ini memiliki kemampuan untuk menangani banyak hubungan. Model ini tidak menderita anomali penyisipan, memperbaiki anomali, dan menghapus anomali.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merancang sebuah *website* untuk Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari dengan menggunakan model SDLC *waterfall*. Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), di mana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna, lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Pressman, 2012). Tahapan penelitian dengan menggunakan metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.

Dalam pengembangannya, metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan (prosedur) penelitian yang berurutan yaitu: *requirement* (analisis kebutuhan), *design system* (desain sistem), *coding* (pengkodean), dan *testing* (pengujian), penerapan

program, dan pemeliharaan. Tahapan-tahapan penelitian dengan menggunakan metode *waterfall* adalah sebagai berikut:



Gambar 1
Tahapan Penelitian

1. *Requirement Analysis*

Pada tahap ini pengembang sistem memerlukan 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.

2. *System Design*

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain Sistem membantu dalam menentukan perangkat keras (*hardware*), sistem persyaratan, dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. *Implementation*

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

4. *Verification*

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.

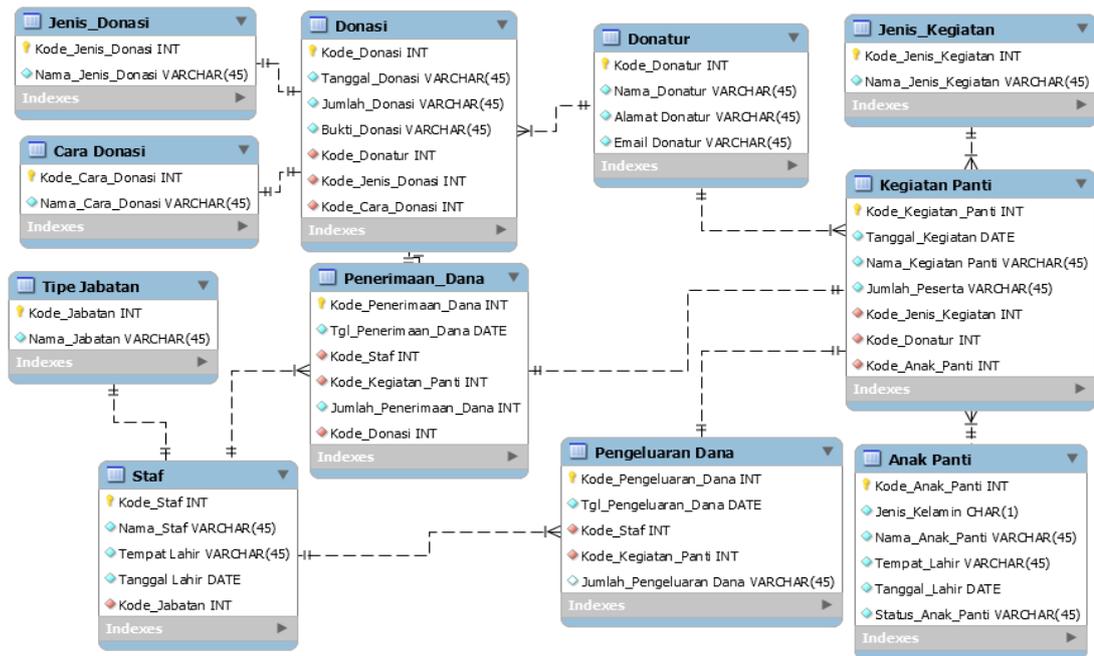
5. *Maintenance*

Merupakan tahap akhir dalam model *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi *unit* sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perancangan Database

Perancangan *database* untuk *website* Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari terdiri atas 11 tabel yaitu: tabel jenis donasi, tabel cara donasi, tabel donasi, tabel donatur, tabel staf, tabel tipe jabatan, tabel jenis kegiatan, tabel kegiatan panti, tabel penerimaan dana, tabel pengeluaran dana, dan tabel anak panti. *Database website* Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari yang dirancang nampak seperti terlihat pada Gambar 2.

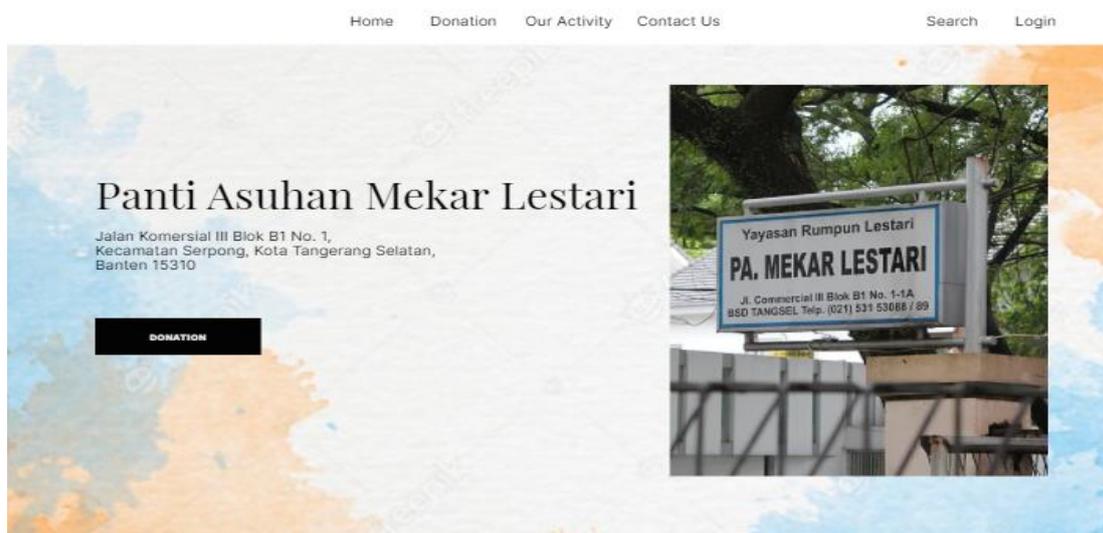


Gambar 2
Database Website Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari

Perancangan Website

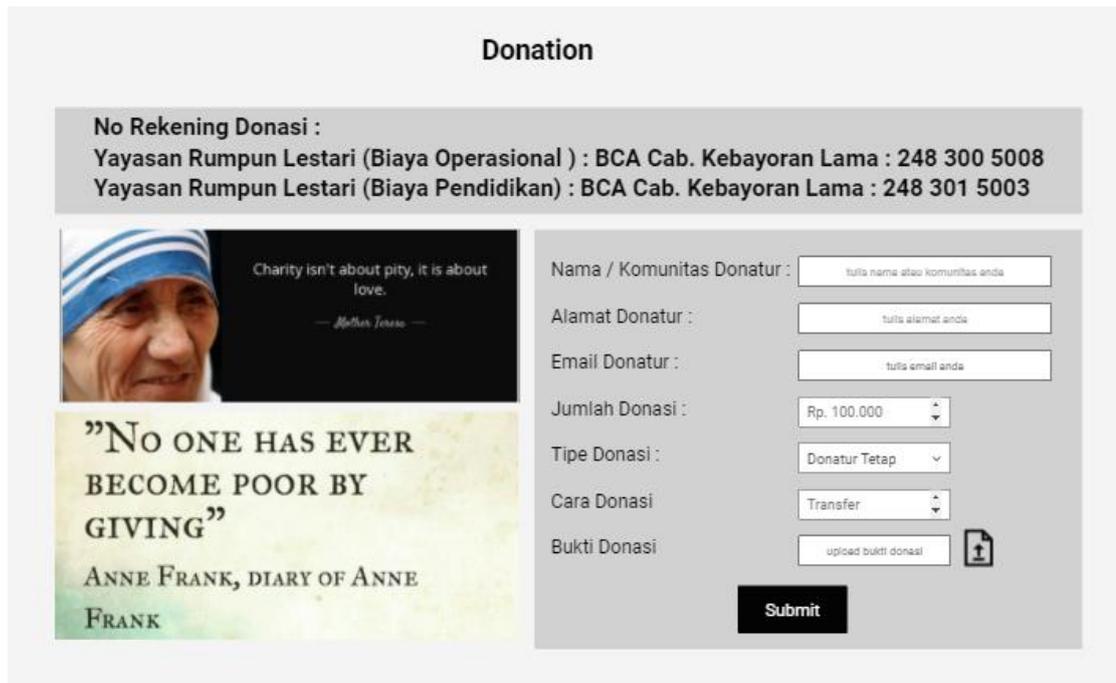
Website Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari dirancang untuk membantu Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari guna mempermudah donatur dalam memberikan donasinya kepada Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari. *Website* ini juga dapat digunakan untuk reservasi kunjungan donatur ke Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari. Selain itu, dengan adanya *website* ini pihak luar termasuk donatur mengetahui kegiatan-kegiatan apa saja yang telah dilakukan oleh Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari, baik ketika ada kunjungan dari beberapa donatur maupun kegiatan rutin yang dilakukan oleh Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari.

Rancangan *website* Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari memiliki beberapa menu utama, yaitu *Home*, *Donation*, *Our Activity*, *Contact Us*, *Search*, dan *Login*. Pada halaman *Home* dari *website* Panti Asuhan Mekar Lestari terdapat alamat dari Panti Asuhan Mekar Lestari dan menu utama *website* serta tombol *Donation* untuk menuju ke halaman *Donation* dari *website* Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari. Halaman utama *website* Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari dapat dilihat pada Gambar 3.



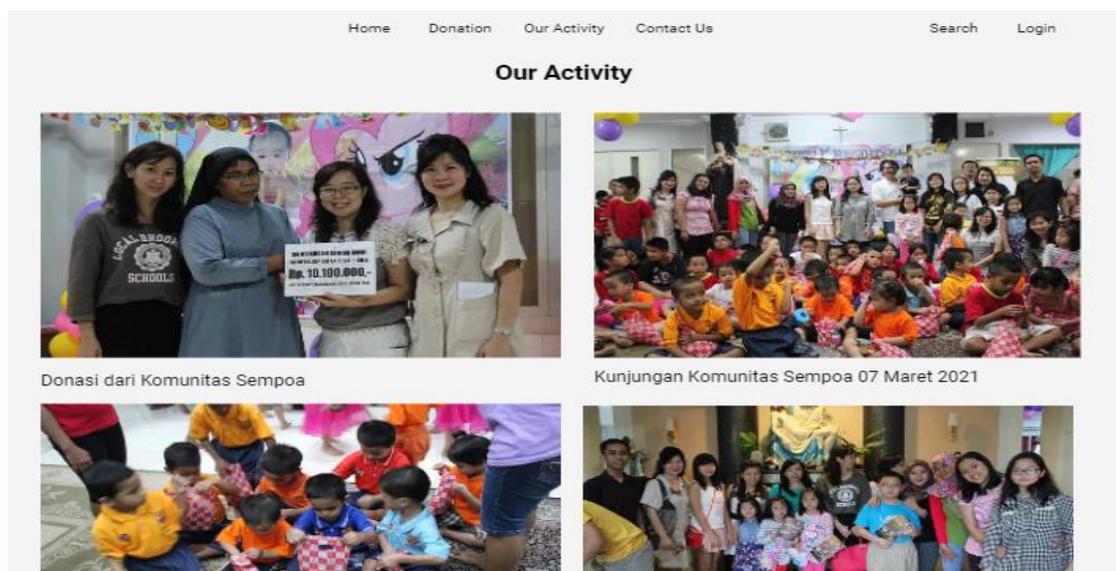
Gambar 3
Halaman *Home* dari Website Yayasan Mekar Lestari

Halaman *Donation* pada Gambar 4 muncul ketika anda menekan tombol *Donation* pada halaman utama atau menekan menu *Donation* di halaman atas halaman utama. Pada halaman *Donation*, para donatur dapat memberikan donasi kepada Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari. Pada halaman *Donation*, donatur dapat memberikan donasi berupa uang. Jika donasi berupa selain uang yaitu perlengkapan lainnya dapat langsung dikirimkan ke Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari. Donatur dapat mengisi nama atau nama komunitas, alamat donatur, *email* donatur, jumlah donasi yang diberikan, tipe donasi, cara donasi, dan meng-*upload* bukti donasi yang telah diberikan. Untuk nama atau komunitas donatur dapat diisikan *no name* atau nn jika tidak berkenan untuk mengisikan nama donatur. Untuk alamat donatur juga dapat diisikan “-“ jika tidak diinginkan untuk mengisi alamat donatur. Untuk *email* donatur harus diisikan untuk staf Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari mengirimkan notifikasi penerimaan donasi dari donatur, sehingga donatur akan mendapatkan *email* dari staf Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari terkait donasi yang telah diberikan. Jumlah donasi dapat diisi sesuai dengan jumlah donasi yang akan didonasikan oleh donatur. Selain itu, donatur dapat memilih tipe donasi yang akan diberikan berupa donasi tetap, donasi biaya operasional, donasi pendidikan, dan jenis donasi lainnya. Donatur juga dapat memberikan donasinya dengan berbagai macam cara, antara lain yaitu: transfer ATM, setoran bank, *digital wallet*, *e-money*, dan lain-lain. Donasi dapat dikirimkan ke nomor rekening Yayasan Rumpun Lestari, BCA Cabang Kebayoran Lama 248 300 5008 untuk Biaya Operasional atau 248 301 5003 untuk Biaya Pendidikan. Bukti transfer dapat di-*upload* di halaman donasi ini untuk bukti telah melakukan pengiriman dana donasi kepada Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari, seperti yang dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4
Halaman *Donation* dari *Website* Yayasan Mekar Lestari

Dari halaman utama kita dapat menuju ke halaman *Our Activity* yang berkaitan dengan berbagai aktivitas yang dilakukan di Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari. Kegiatan tersebut berupa kunjungan dari donatur, ataupun kegiatan-kegiatan rutin yang dilakukan oleh Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari yang dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5
Halaman *Our Activity* *Website* Yayasan Mekar Lestari

Halaman berikutnya adalah halaman *Contact Us* di mana donatur dapat mengetahui lokasi detail dari Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari dan dapat mengecek lokasi Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari secara aktual dari aplikasi *moovit*. Pada halaman *Contact Us*, donatur juga dapat mengisi daftar kunjungan ke Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari, berupa: nama atau nama komunitas, tujuan melakukan kunjungan, alamat *email*, jumlah pengunjung, dan tanggal kunjungan. Alamat *email* digunakan untuk melakukan konfirmasi kunjungan donatur. Halaman *Contact Us* dapat dilihat pada Gambar 6.

Gambar 6
Halaman *Contact Us* dari Website Yayasan Mekar Lestari

Gambar 7
Halaman *Login* dari Website Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari

Halaman berikutnya adalah Halaman *Login* seperti terlihat pada Gambar 7. Halaman ini diperuntukkan untuk staf Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari saja. Staf Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari dapat melakukan *Login* dengan memasukkan *user* dan *password*, setelah itu dapat menekan tombol *Login*. Jika staf Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari lupa akan *user* dan *password* dapat menekan tulisan “*click here*”. Setelah berhasil melakukan *Login*, staf Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari dapat melakukan proses pendaftaran data donatur, data staf, data anak panti, data kegiatan, serta dapat melakukan proses penerimaan dana dan pengeluaran dana panti asuhan serta dapat melakukan pengecekan transaksi donasi yang dilakukan oleh donatur dan juga mengecek pengajuan kunjungan ke Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari, serta melakukan konfirmasi transaksi donasi dan pengajuan kunjungan ke alamat *email* donatur.

SIMPULAN

Keberadaan *website* Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari dapat membantu berbagai kegiatan di Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari, meliputi pemberian donasi, pengelolaan kegiatan aktivitas, daftar kunjungan, serta melakukan pengelolaan kegiatan di dalam Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari. *Website* Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari juga dapat dipergunakan membantu untuk mempromosikan serta memperkenalkan Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari kepada semua pihak, terutama donatur secara lebih luas.

SARAN

Agar *website* yang dibangun dapat diimplementasikan secara maksimal, maka Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari perlu mengadakan pelatihan khusus terhadap semua staf agar dapat mengoperasikan *website* tersebut dengan baik. Di samping itu, Yayasan Panti Asuhan Mekar Lestari perlu mengembangkan *website* ini secara terus-menerus disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta juga dikembangkan dengan menambahkan fasilitas-fasilitas dan menu-menu baru yang dibutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief. 2011. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan Mysql*. Yogyakarta.
- Hidayat, R. 2010. *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Ladjamudin, Al-Bahra Bin. 2013. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- MacDonald, M. 2011. *Creating a Website: The Missing Manual*. 3rd Edition. O'Reilly Media. California.
- Pressman, Roger S. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak - Buku Satu, Pendekatan Praktisi*. Edisi 7. Andi. Yogyakarta.

Sibero, F. K. A. 2011. *Kitab Suci Web Programming*. Media Com. Jakarta.

Sutarman. 2012. *Pengantar Teknologi Informasi*. Bumi Aksara. Jakarta.