



BAB 1

PENGENALAN PEMROGRAMAN E-COMMERCE DAN APLIKASI PENDUKUNGNYA

Taryana Suryana M.Kom
Jurusan Ilmu Hukum

taryanarx@email.unikom.ac.id - taryanarx@gmail.com

1.1 Pengertian E-Commerce

Electronic commerce atau biasa disingkat dengan e-commerce adalah sebuah model usaha atau perdagangan yang dilakukan secara elektronik atau online dengan memanfaatkan internet atau media lainnya yang bersifat elektronik. Dalam e-commerce, aktivitas penjualan, pemasaran, dan pembelian dilakukan semua menggunakan Internet. Hampir setiap barang atau jasa bisa diperdagangkan lewat e-commerce, seperti Alat Elektronik, Makanan, Pakaian, Berbagai macam Tiket, Alat Pertukangan, Pertanian dan sebagainya.

E-commerce umumnya membutuhkan beberapa sarana seperti website, aplikasi, serta payment gateway (metode atau alat pembayaran), untuk menyelenggarakan transaksi barang dan jasa secara online. Dikutip dari Investopedia, perdagangan dengan model e-commerce tercatat pertama kali diselenggarakan pada 1994, lewat situs web ritel NetMarket yang menjual CD. Sejak itu, e-commerce menjadi terus berkembang.

E-commerce memudahkan konsumen untuk menemukan produk secara cepat. Supaya bisa bersaing mendapatkan konsumen, perusahaan-perusahaan dengan model bisnis tradisional akhirnya harus beradaptasi menggunakan skema baru e-commerce. Kehadiran e-commerce bisa dikatakan membawa disrupsi bagi perusahaan. Model bisnis yang sudah dijalankan mau tidak mau harus disesuaikan pula dengan e-commerce.

1.2 Jenis-Jenis E-Commerce,

Ada beberapa Model bisnis sebagai berikut.

1. Business to Consumer (B2C) B2C adalah jenis e-commerce dengan skema perusahaan menjual produk langsung ke pengguna akhir (konsumen), tanpa perantara atau pihak ketiga. Dalam B2C, biasanya perusahaan menyediakan produk secara eceran. Contoh e-commerce jenis ini mudah dijumpai sehari-hari, antara lain seperti Tokopedia, Shopee, Traveloka, Tiket.com, dan BliBli, yang

menghubungkan produk perusahaan secara langsung ke pengguna akhir. Baca juga: Mengenal SEO dan Perannya dalam Marketing Online

2. Consumer to Consumer (C2C) C2C adalah jenis e-commerce dengan skema transaksi produk dari individu atau konsumen perorangan (bukan perusahaan) ke konsumen yang lainnya. C2C e-commerce biasanya memanfaatkan platform marketplace untuk melangsungkan aktivitas jual-beli. Contoh e-commerce C2C bisa dilihat melalui OLX dan Facebook Marketplace. Di platform tersebut, cukup banyak dijumpai konsumen yang menawarkan dan menjual langsung produk miliknya ke konsumen lain.
3. Business to Business (B2B) B2B hampir mirip dengan C2C, namun berbeda subjeknya saja. B2B adalah jenis e-commerce yang proses transaksi produknya dilakukan dari satu perusahaan ke perusahaan lain. Di B2B, transaksi produk biasa dalam jumlah besar, bukan eceran. Contoh e-commerce jenis ini adalah Amazon dan Alibaba. Di dua platform tersebut, transaksi produk bisa dilakukan dalam skala besar dari satu perusahaan ke perusahaan yang lainnya.
4. Consumer to Business (C2B) C2B adalah jenis e-commerce dengan skema jual-beli produk dari konsumen ke perusahaan. Produk yang ditawarkan dalam C2B umumnya berupa jasa, misal jasa freelance desain, foto, menulis, dan sebagainya. Contoh e-commerce jenis ini dapat dilihat pada platform Upwork, iStock, atau Fiverr. Ketiga platform tersebut memiliki layanan untuk menghubungkan jasa pekerja lepas (freelancer) dari konsumen ke sebuah perusahaan.



Gambar 1.1. Ilustrasi Penjualan Online

1.3 Manfaat e-commerce

Manfaat e-commerce yang pertama adalah bisnis bisa beroperasi secara fleksibel tak ada batasan waktu. Transaksi dalam e-commerce dapat berjalan 24 jam seminggu penuh tanpa henti. Konsumen bisa membeli produk kapan saja semauanya.

Kemudian, e-commerce juga mampu untuk menawarkan produk yang lebih beragam dari berbagai penjual.



Biaya pengoperasian bisnis e-commerce bisa berpotensi lebih murah. Ini dikarenakan dalam beberapa kasus penjual yang menggunakan model e-commerce, tidak membutuhkan biaya untuk mengurus properti fisik seperti sewa toko atau bayar pajak properti.

Manfaat e-commerce yang berikutnya adalah memiliki jangkauan pasar yang luas, tak ada hambatan geografis. Produk bisa dipasarkan hingga lintas batas negara dengan mudah.

E-commerce memudahkan perusahaan untuk menargetkan produknya ke konsumen, misal dengan memanfaatkan layanan iklan (ads) untuk ditampilkan di media sosial.

1.4 Keuntungan E-Commerce

Beberapa keuntungan yang diperoleh oleh pelaku E-Commerce

- a. Keuntungan yang diperoleh konsumen adalah melakukan pencarian barang, dan pembelian secara online dengan mudah, belanja cukup pada suatu tempat.

Contoh: Seorang pembeli diinternet dapat menggunakan computer pribadinya pagi atau malam selama 7 hari per minggu untuk membeli hamper semua barang, dan tidak perlu mengantri ditoko atau bahkan meninggalkan rumahnya.

- b. Keuntungan yang diperoleh pelaku bisnis toko online adalah melakukan proses penjualan lebih mudah, efisiensi, tanpa kesalahan, tepat waktu.

Contoh : pelaku bisnis atau toko online cukup mengupdate barang apa saja yang akan di jual, dan dalam pembayarannya pelanggan cukup mendaftar dan memberikan data yang dibutuhkan, dan toko online tersebut akan menyimpan informasi kartu kredit pembelinya diserver mereka, sehingga informasi yang dibutuhkan hanya dimasukkan sekaligus.

- c. Keuntungan yang diperoleh bagi Manajemen atau perusahaan E-Commerce adalah mendapatkan peningkatan pendapatan, dan loyalitas pelanggan.

Contoh : Perusahaan-perusahaan dapat menjangkau pelanggan diseluruh dunia. Oleh karena itu dengan memperluas bisnis mereka, sama saja dengan meningkatkan keuntungan

1.5 Keamanan (Security)



Keamanan merupakan salah satu komponen atau servis yang dibutuhkan untuk menjalankan E-Commerce. Untuk menjamin keamanan, perlu adanya kemampuan dalam bidang yang dapat diperoleh melalui penelitian dan pemahaman.

Beberapa topik yang harus dikuasai antara lain :

1) Teknologi Kriptografi

Kumpulan teknik yang digunakan untuk mengubah informasi/pesan (plaintext) kedalam sebuah teks rahasia (ciphertext) yang kemudian bisa diubah kembali ke format semula.

2) One Time Password

Penggunaan password yang hanya dapat dipakai sebanyak satu kali. Biasanya password angka digital yang merandom angka setiap kali transaksi.

3) Konsultan keamanan.

Konsultan, organisasi, dan institusi yang bergerak di bidang keamanan dapat membantu meningkatkan dan menjaga keamanan.

1.6 E-Commerce Menurut Para Ahli.

Kotler & Armstrong (2012) menjelaskan pengertian E-commerce (electronic commerce) yakni kanal online yang bisa dijangkau oleh individu melalui komputer, yang dipakai pebisnis dalam kegiatan bisnisnya serta dipakai pelanggan untuk memperoleh informasi dengan memakai komputer dimana di dalam prosesnya dimulai dengan memberi jasa informasi pada pelanggan dalam penentuan pilihan.

Wong (2010) menguraikan definisi e-commerce yakni suatu proses kegiatan jual beli dan pemasaran produk maupun jasa dengan memanfaatkan sistem elektronik diantaranya seperti televisi, radio, dan internet atau jaringan computer.

Kumar et al (2013) menjelaskan pengertian e-commerce sebagai suatu transaksi ekonomi dimana penjual dan pembeli sama-sama bertemu melalui media elektronik (internet) membentuk perjanjian mengenai harga serta pengiriman jasa atau produk dan menyelesaikan transaksi dengan pengiriman serta pembayaran barang atau jasa sesuai kesepakatan.

Kumbhar (2011) mengartikan e-commerce sebagai pemanfaatan internet dan web dalam menjalankan transaksi bisnis serta e-commerce secara digital bisa memudahkan transaksi komersial antara organisasi dengan individu maupun organisasi dengan organisasi.

Syahrial, dkk (2020), menyatakan secara sederhana bahwa e-commerce merupakan salah satu gambaran berubahnya gaya hidup masyarakat sebagai akibat dari adanya kemajuan teknologi informasi yang pesat.

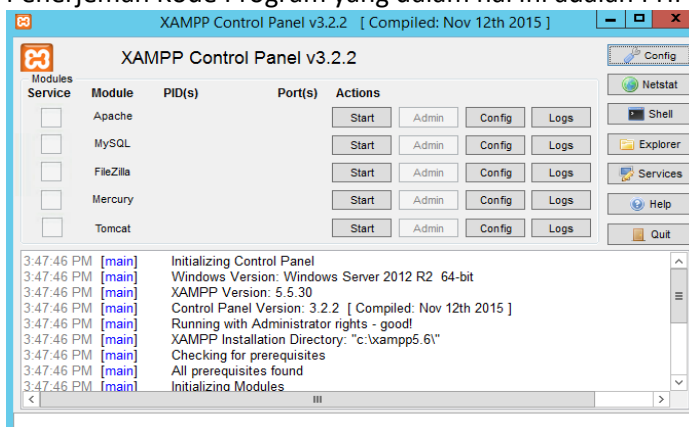
Siregar (2010), menjelaskan pengertian electronic commerce atau e-commerce yaitu proses jual beli dan pertukaran barang atau jasa dan memberikan informasi lewat jaringan computer.

Siti M (2013), menyatakan bahwa e-commerce diharapkan bisa memberi manfaat yang signifikan untuk menyongsong dunia bisnis yang penuh persaingan. Serta perusahaan bisa konsisten dan cenderung meningkat dalam memasukkan usahanya dalam dunia teknologi.

1.7 Software Pendukung Pemrograman

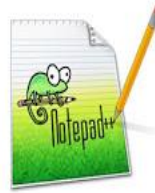
Untuk belajar membuat aplikasi e-commerce seperti Tokopedia, bukalapak, shopee, lazada dan lain, ada beberapa perangkat lunak yang harus disiapkan, yaitu

1. XAMPP, yaitu sebuah aplikasi yang menyediakan Modul Webserver, Database MYSQL dan Penerjemah Kode Program yang dalam hal ini adalah PHP.



Gambar 1.2. XAMPP Control Panel

2. Kode Editor, yaitu perangkat lunak yang digunakan untuk menuliskan kode program diantaranya ada,



Gambar 1.3. Software Editor

3. Browser, yaitu aplikasi yang digunakan untuk menampilkan hasil kode program kelayar komputer. Ada beberapa Browser yang sering digunakan yaitu,



Gambar 1.4. Browser Internet

1.8 Instalasi XAMPP

Untuk memulai menggunakan aplikasi ini langkah pertama yang harus anda lakukan adalah men-download aplikasi xampp terbaru yang dapat di akses di alamat:

<https://www.apachefriends.org/index.html> selanjutnya akan ditampilkan jendela seperti berikut:





Gambar 1.5 Halaman Utama website apachefriends.org

Pilih Download file sesuai dengan sistem operasi yang anda gunakan, pada buku ini semua latihan program dilakukan dengan menggunakan sistem operasi Microsoft Windows

1.9.Instalasi XAMPP

Untuk memulai instalasi XAMPP, setelah anda mendapatkan File Master Instaler xampp, ikuti langkah berikut:

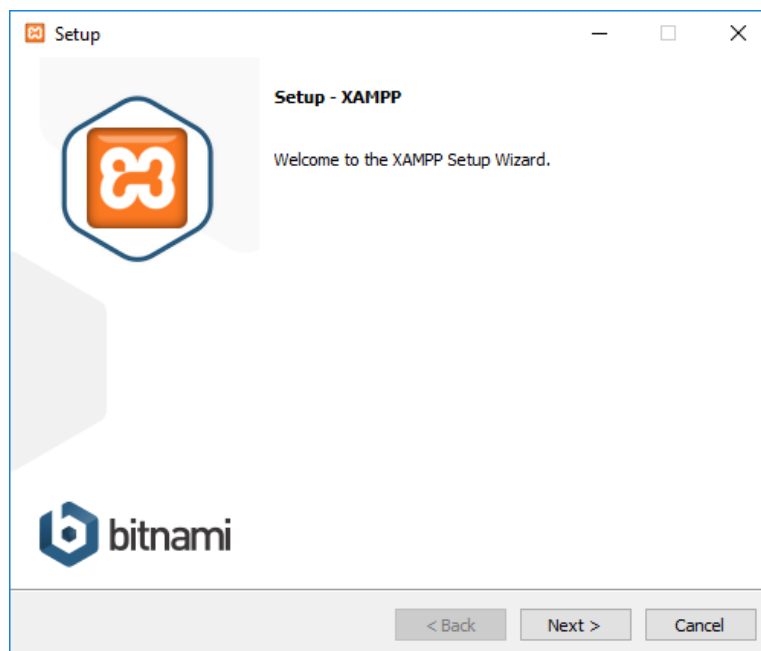
1. Lakukan double click pada file



xampp-windows-x64-7.3.9-0-VC15-installer.exe

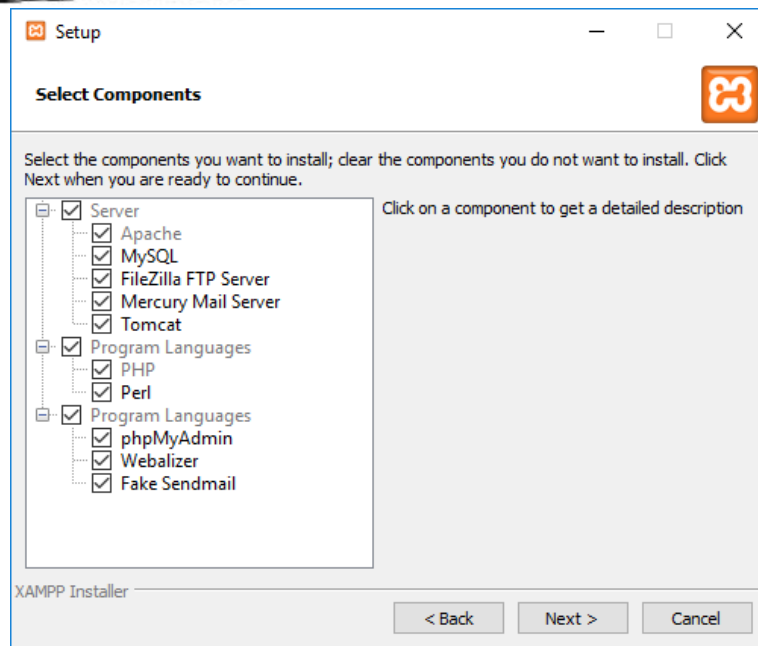
Gambar 1.6. Master Instaler xampp

2. Setelah dijalankan akan ditampilkan jendela installer seperti berikut:



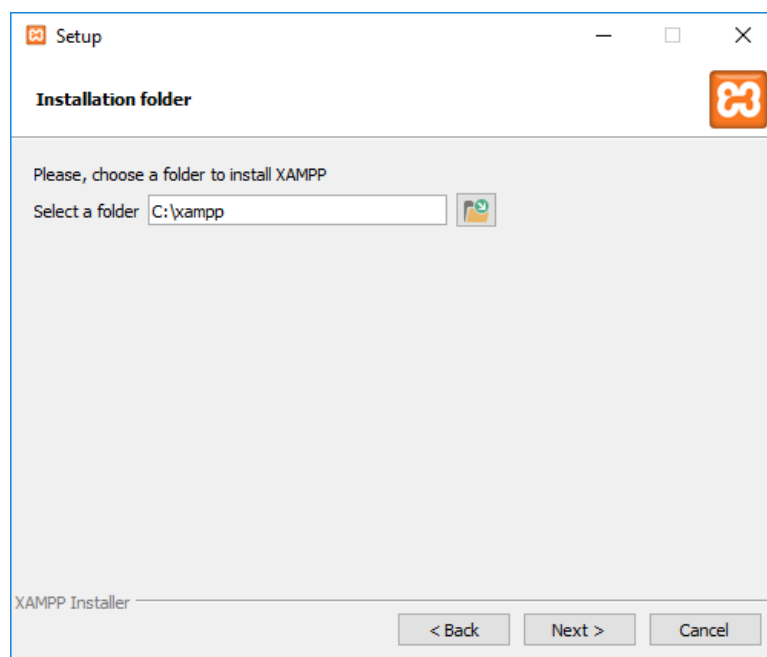
Gambar 1.7. Jendela Utama Setup xampp

3. Click Next untuk melanjutkan, dan akan ditampilkan jendela seperti gambar 1.3 berikut:



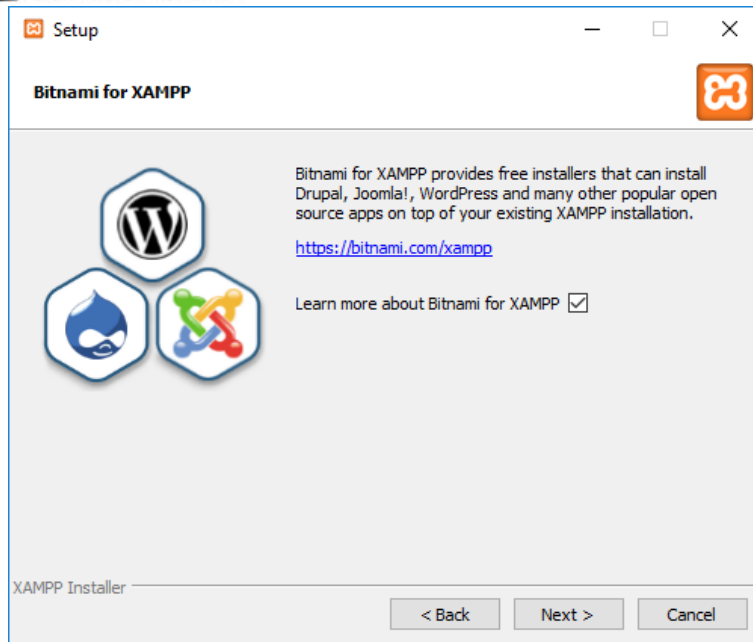
Gambar 1.8. Jendela Setup Select Components

4. Click Next untuk melanjutkan ke proses berikutnya, dan akan ditampilkan jendela seperti gambar 1.4.



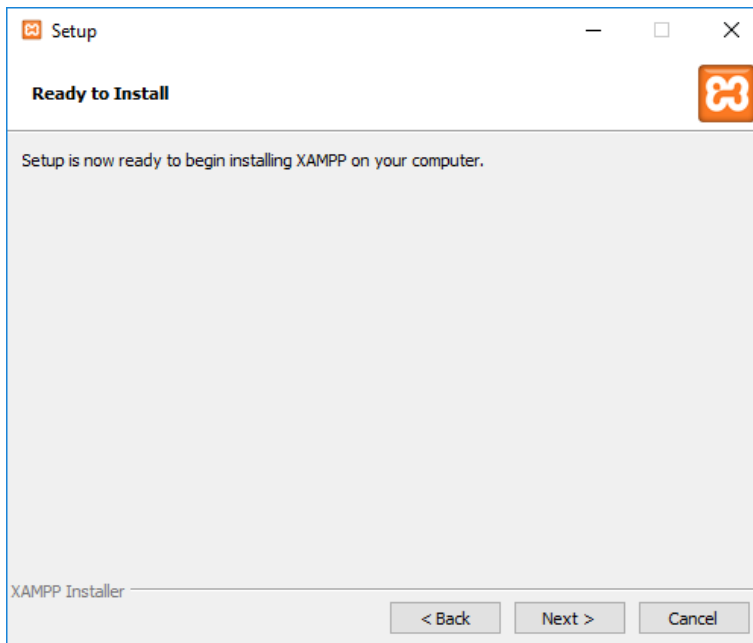
Gambar 1.9. Tentukan Folder dimana XAMPP akan di Install

5. Click Next untuk melanjutkan ke langkah berikutnya, akan ditampilkan seperti Gambar 1.10.



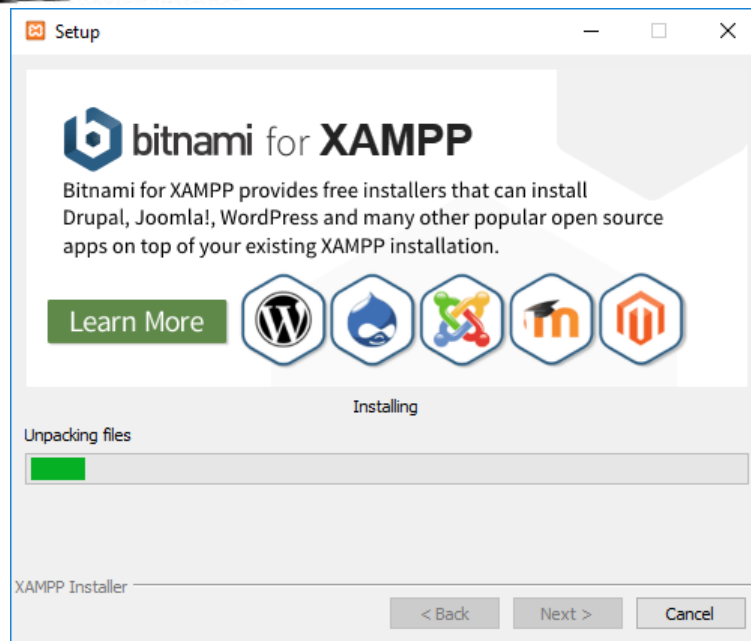
Gambar 1.10. Jendela Bitnami Setup

6. Click Next untuk melanjutkan ke Proses berikutnya, dan akan ditampilkan jendela seperti gambar 1.11



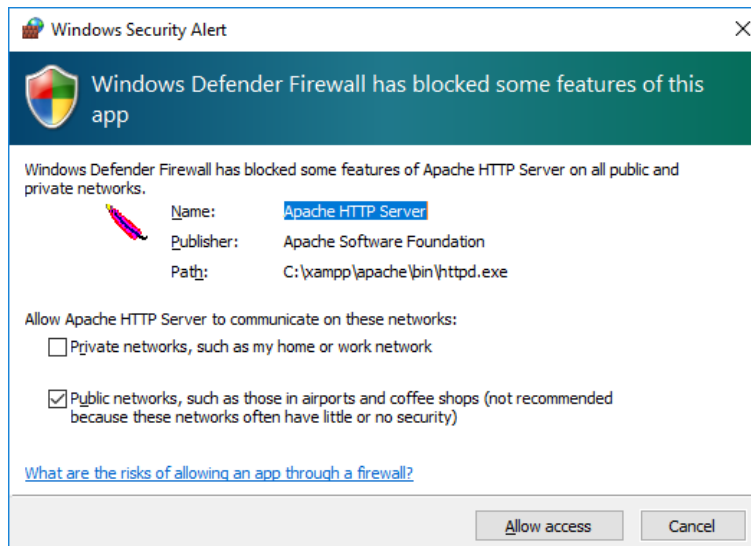
Gambar 1.11. Memulai Instalasi

7. Click Next untuk memulai Instalasi XAMPP, dan akan ditampilkan jendela progres instalasi seperti gambar 1.12



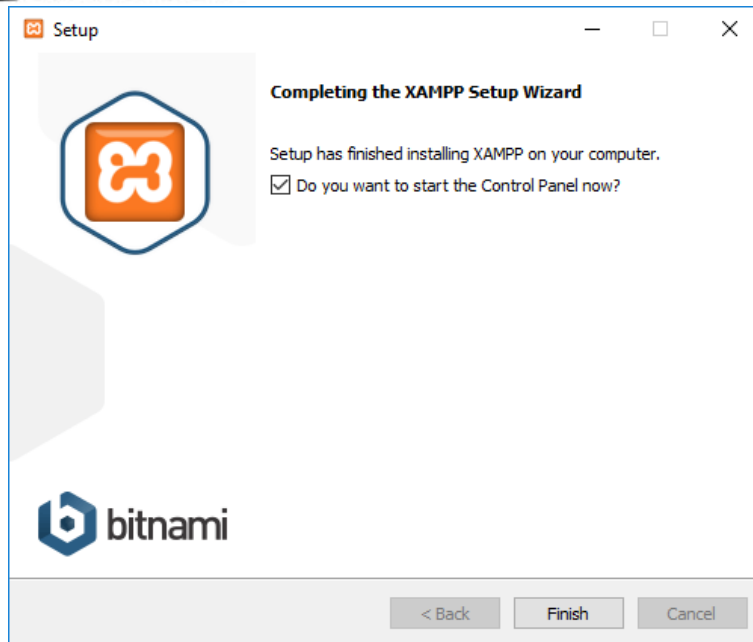
Gambar 1.12. Progres Instalasi

8. Click Next untuk Melanjutkan kelangkah berikutnya, ditampilkan seperti gambar 1.13



Gambar 1.13. Mengatur Hak Akses XAMPP

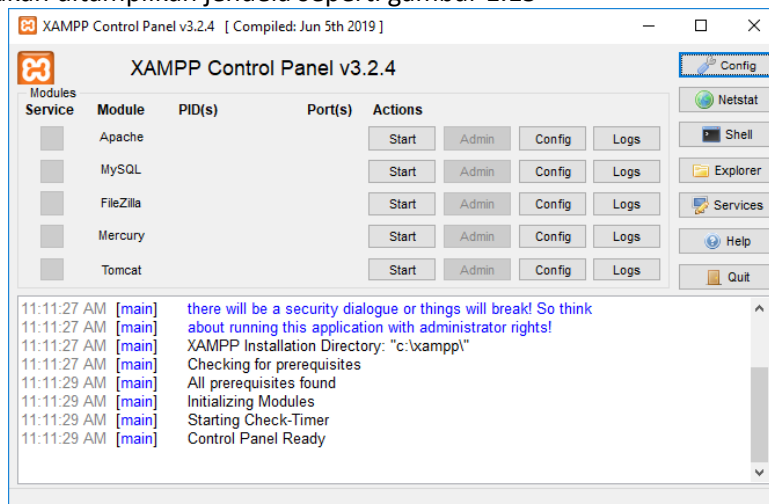
9. Click Allow Access, untuk memberi hak Access pada XAMPP, dan Click Finish untuk menyelesaikan proses instalasi



Gambar 1.14. Jendela selesai proses instalasi xampp

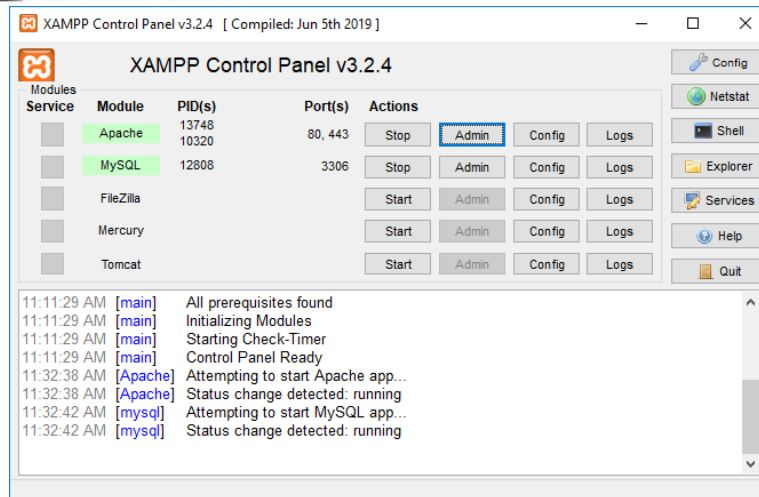
1.10. Menjalankan XAMPP

Untuk memulai menjalankan xampp dapat dilakukan dengan cara double click icon xampp, atau dapat juga dilakukan dengan menggunakan windows explorer, kemudian jalankan file xampp-control.exe, dan akan ditampilkan jendela seperti gambar 1.15



Gambar 1.15. Jendela xampp control panel

Click tombol Action Start pada Modul Apache dan Modul MySQL

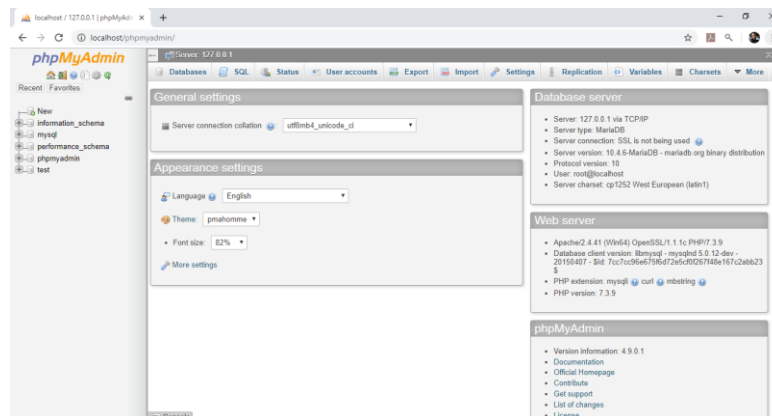


Gambar 1.16. Mengaktifkan service Apache dan MySQL

1.11. Menjalankan phpMyAdmin

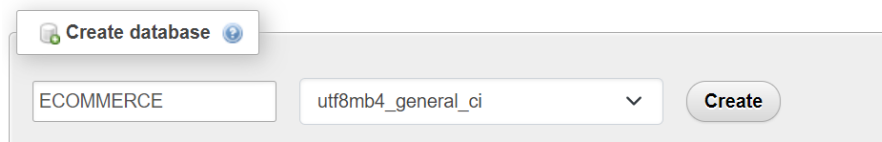
Ketika anda ingin menjalankan phpMyAdmin langkah pertama adalah:

- Buka browser, kemudian pada kotak Address, ketikan: <http://localhost/phpmyadmin>



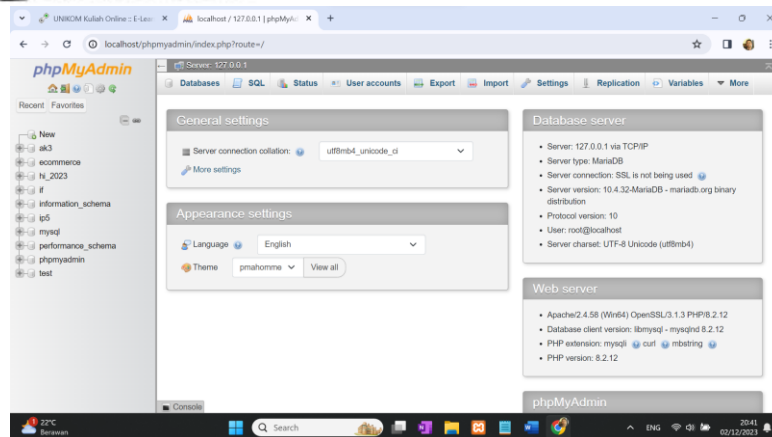
Gambar 1.17. Jendela phpMyAdmin

- Untuk membuat database baru, Click New, pada kotak Create Database, masukan nama database yang akan dibuat, Misalnya: **ECOMMERCE**, kemudian Click tombol Create



Gambar 1.18. Membuat database

- Jika Database "ECOMMERCE" berhasil dibuat, maka pada jendela phpMyadmin sebelah kiri akan ditampilkan hasil seperti berikut"



Gambar 1.19.Membuat Table

LATIHAN

Pada latihan ini akan dibuat sebuah tabel:barang yang berisi data-data seperti berikut:

KODE	NAMA	HARGA	STOK	SUPPLIER
B001	PRINTER	1250000	5	SP001
B002	HANDPHONE	2000000	10	SP002
B003	PRINTER LASER	1500000	10	SP001
B004	KOMPUTER	2500000	5	SP002
B005	SSD	250000	2	SP003
B006	MONITOR	1500000	5	SP004
B007	HARDDISK	450000	3	SP002

Gambar 1.20. Data Barang

Langkah-langkah pembuatan tabel:

1. Pada Jendela Create Table, tuliskan NameTable:**BARANG** dan Number of Columns:**5**, Click tombol **Create**

The screenshot shows the 'Create new table' dialog box with the following fields:

- Table name:** barang
- Number of columns:** 5
- Create** button

Gambar 1.21.Membuat Table:BARANG

Kemudian akan ditampilkan Jendela seperti berikut:

Name	Type	Length/Values	Default	Collation	Attributes	Null	Index	AJ	Comments
KODE	VARCHAR	10	None				PRIMARY		
NAMABARANG	VARCHAR	30	None						
HARGA	INT	10	None						
STOK	INT	10	None						
SUPPLIER	VARCHAR	10	None						

Gambar 1.22. Membuat struktur table BARANG

- Perhatikan pada *Header Name, Type dan Length*, bagian ini diisi sesuai dengan yg ada di modul ini dulu, jika sudah selesai Click tombol **Save** di bagian Kanan Bawah

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 KODE	varchar(10)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	2 NAMA	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	3 HARGA	int(10)			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	4 STOK	int(10)			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	5 SUPPLIER	varchar(10)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 1.23. Struktur Tabel:BARANG

- Untuk memasukan data, Click Menu Insert di sebelah Atas, selanjutnya akan ditampilkan jendela seperti berikut:

Column	Type	Function	Null	Value
KODE	varchar(10)			B008
NAMA	varchar(30)			MEMORY SODIM 16 GB
HARGA	int(10)			150000
STOK	int(10)			10
SUPPLIER	varchar(10)			SP003

Go

Gambar 1.24. Memasukan Data Kedalam Tabel Barang

- Click Tombol GO, selanjutnya akan ditampilkan Jendela Berikut:

























```

1 row inserted
INSERT INTO `barang` (`KODE`, `NAMA`, `HARGA`, `STOK`, `SUPPLIER`) VALUES ('B008', 'MEMORY SODIM 16 GB', '150000', '10', 'SP003');
[ Edit inline ] [ Edit ] [ Create PHP code ]

Run SQL query/queries on table hk.barang:
1 INSERT INTO `barang` (`KODE`, `NAMA`, `HARGA`, `STOK`, `SUPPLIER`) VALUES ('B008', 'MEMORY SODIM 16 GB', '150000', '10', 'SP003');
    
```

Gambar 1.25. Informasi Data Berhasil di Tambahkan

- Click Menu Browse, untuk menampilkan hasil berikut:

				KODE	NAMA	HARGA	STOK	SUPPLIER
<input type="checkbox"/>				B001	PRINTER	1250000	5	SP001
<input type="checkbox"/>				B002	HANDPHONE	2000000	10	SP002
<input type="checkbox"/>				B003	PRINTER LASER	1500000	10	SP001
<input type="checkbox"/>				B004	KOMPUTER	2500000	5	SP002
<input type="checkbox"/>				B005	SSD	250000	2	SP003
<input type="checkbox"/>				B006	MONITOR	1500000	5	SP004
<input type="checkbox"/>				B007	HARDDISK	450000	3	SP002
<input type="checkbox"/>				B008	MEMORY SODIM 16 GB	150000	10	SP003

Gambar 1.26. Tampilan Jendela Browse

- Selanjutnya untuk memasukan Data Berikutnya, Ulangi langkah ke 3,4,5, sampai data masuk semuanya

DAFTAR PUSTAKA

1. Suryana, Taryana (2024) [Pengantar Pemrograman WEB \(HTML, CSS, PHP, MYSQL\)](#) xviii, 181 hlm Deepublish, ISBN:978-623-02-8181-5
2. Suryana, Taryana; Koesheryatin (2014), (2023), [Aplikasi Internet Menggunakan HTML, CSS & Java Script](#), Elexmedia Komputindo, Jakarta
3. Suryana, Taryana (2010) [Membuat Web Pribadi dan Bisnis dengan HTML.](#), Gava Media, Jogjakarta
4. Suryana, Taryana; Sarwono, Jonathan (2007) [E-COMMERCE MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL](#), Graha Ilmu, Yogyakarta
5. Wong Jony. 2010. *Internet Marketing for Beginners*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
6. Kumar, Anil and Manoj Kumar Dash. 2013. *Constructing a Measurement in Service Quality for Indian Banks: Structural Equation Modeling Approach*. *Journal of Internet Banking and Commerce*, April 2013, vol. 18, no.1
7. Siregar, Riki R. 2010. *Strategi Meningkatkan Persaingan Bisnis Perusahaan dengan Penerapan E-commerce*
8. <https://www.php.net/manual/en/book.mysql.php>
9. <https://www.w3schools.com>
10. <https://tekno.kompas.com/read/2022/09/26/10150007/pengertian-e-commerce-beserta-jenis-contoh-dan-manfaatnya>
11. <https://meenta.net/pengertian-e-commerce/>
12. <https://www.rumahweb.com/journal/session-adalah/>
13. <https://rizkypratama.id/blog/2019/11/01/membuat-session-login-pada-php/>
14. <https://blog.skillacademy.com/supplier-adalah>
15. <https://chat.openai.com/>
16. Suryana, Taryana (2025) [Materi 15 Integrasi Program](#)
17. Suryana, Taryana (2025) [Materi 11 Percabangan - Fungsi Logika](#). [Teaching Resource]
18. Suryana, Taryana (2024) [Materi 2. Memformat Dokumen Html Dan List](#). [Teaching Resource]
19. Suryana, Taryana (2024) [Materi7. Membagi Layar Dengan Frame Dan Iframe](#). [Teaching Resource]
20. Suryana, Taryana (2024) [Materi 6. Membuat Tautan Atau Link Dalam Html](#). [Teaching Resource]
21. Suryana, Taryana (2024) [Materi 5. Form Dengan Html Dan Html5](#). [Teaching Resource]
22. Suryana, Taryana (2024) [Materi 4. Membuat Tabel Dengan Html](#). [Teaching Resource]
23. Suryana, Taryana (2024) [Materi 3. Membuat List Berurutan Dan List Tidak Berurutan](#). [Teaching Resource]
24. Suryana, Taryana (2024) [Materi 2. Memformat Dokumen Html Dan List](#). [Teaching Resource]
25. Suryana, Taryana (2024) [Materi 1. Pengenalan Html Web Browser Dan Text Editor](#). [Teaching Resource]
26. Suryana, Taryana (2010) [Membuat Web Pribadi dan Bisnis dengan HTML.](#), Gava Media, Jogjakarta
27. Suryana, Taryana; Koesheryatin (2014), [Aplikasi Internet Menggunakan HTML, CSS & Java Script](#), Elexmedia Komputindo, Jakarta
28. Suryana, Taryana, [e-COMMERCE MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL](#), Graha Ilmu, Jogjakarta
29. <http://www.grahailmu.co.id/previewpdf/978-979-756-182-6-231.pdf>
30. Suryana, Taryana (2023) [Materi 2. Pengenalan Php, Variabel, Tipe Data Dan Database Hubungan Internasional 2023-2024](#). [Teaching Resource]
31. Suryana, Taryana (2023) [Materi 1. Pengenalan E-commerce Dan Persiapan Software Pendukungnya](#). [Teaching Resource]
32. Suryana, Taryana (2023) [Materi 11 Input Dan Label](#). [Teaching Resource]
33. Suryana, Taryana (2023) [Materi 10. Display Layout Dan Button](#). [Teaching Resource]
34. Suryana, Taryana (2023) [Materi 11. Input Dan Label Dalam W3 Framework](#). [Teaching Resource]
35. Suryana, Taryana (2022) [Materi 9. Framework Css](#). [Teaching Resource]
36. Suryana, Taryana (2022) [W3 Css Framework](#). [Teaching Resource]

37. Suryana, Taryana (2022) [Materi 8 Pengenalan Css.](#) [Teaching Resource]
38. Suryana, Taryana (2022) [Frame Dalam Html.](#) [Teaching Resource]
39. Suryana, Taryana (2022) [Materi 6 Membuat Tautan Atau Link Dalam Html.](#) [Teaching Resource]
40. Suryana, Taryana (2022) [Materi 5 Form Dengan Html Dan Html5.](#) [Teaching Resource]
41. Suryana, Taryana (2022) [Materi 4. Membuat Tabel Dalam Html.](#) [Teaching Resource]
42. Suryana, Taryana (2022) [Materi 3 Membuat List / Daftar.](#) [Teaching Resource]
43. Suryana, Taryana (2022) [Materi 2 Memformat Dokumen Html.](#) [Teaching Resource]
44. Suryana, Taryana (2022) [Materi 1 Pengenalan Html.](#) [Teaching Resource]
45. Suryana, Taryana (2021) [Bab 1. Pengenalan Html.](#) [Teaching Resource]
46. Suryana, Taryana (2021) [Pelatihan Pembuatan Website Dengan Menggunakan Html Dan Dreamweaver.](#) [Teaching Resource]
47. <https://www.w3schools.com/html>, September, 2021
48. Suryana, Taryana (2021) [Materi 1. Pengenalan Html Web Browser Dan Text Editor.](#) [Teaching Resource]
49. Suryana, Taryana (2021) [Pengenalan Komputer Aplikasi It 1 Dan Pemrograman Web.](#) [Teaching Resource]
50. Suryana, Taryana; Koesheryatin (2014), *Aplikasi Internet Menggunakan HTML, CSS & Java Script*, Elexmedia Komputindo, Jakarta
51. Suryana, Taryana (2010) *Membuat Web Pribadi dan Bisnis dengan HTML.*, Gava Media, Jogjakarta
52. Suryana, Taryana; Koesheryatin (2014), *Aplikasi Internet Menggunakan HTML, CSS & Java Script*, Elexmedia Komputindo, Jakarta
53. Suryana, Taryana (2021) [Bab 1. Pengenalan Html.](#) [Teaching Resource]
54. Suryana, Taryana (2021) [Pelatihan Pembuatan Website Dengan Menggunakan Html Dan Dreamweaver.](#) [Teaching Resource]
55. Suryana, Taryana (2010) *Membuat Web Pribadi dan Bisnis dengan HTML.*, Gava Media, Jogjakarta
56. <https://www.w3schools.com/html>, September, 2021
57. Suryana, Taryana (2021) [Materi 1. Pengenalan Html Web Browser Dan Text Editor.](#) [Teaching Resource]
58. Suryana, Taryana (2021) [Pengenalan Komputer Aplikasi It 1 Dan Pemrograman Web.](#) [Teaching Resource]
59. Suryana, Taryana (2021) [Memformat Dokumen Html.](#) [Teaching Resource]
60. Suryana, Taryana (2021) [Membuat List Atau Daftar Dengan Html Materi Jurusan Perancangan Wilayah Dan Kota.](#) [Teaching Resource]
61. Suryana, Taryana (2021) [Membuat List Atau Daftar Dengan Html Untuk Jurusan Teknik Sipil.](#) [Teaching Resource]
62. Suryana, Taryana (2021) [Membuat List Atau Daftar Dengan Html.](#) [Teaching Resource]
63. Suryana, Taryana (2021) [Membuat Tabel Dengan Html Kelas If-wa1-ul2-2021.](#) [Teaching Resource]
64. Suryana, Taryana (2021) [Membuat Tabel Dengan Html Kelas Ts-2021-1.](#) [Teaching Resource]
65. Suryana, Taryana (2021) [Membuat Tabel Dengan Html Kelas Pwk-2021-1.](#) [Teaching Resource]
66. Suryana, Taryana (2021) [Input Dan Output Data Barang Dan Data Member.](#) [Teaching Resource]
67. Suryana, Taryana (2021) [Membuat Aplikasi Pencatatan Perkawinan Disdukcapil.](#) [Teaching Resource]
68. Suryana, Taryana (2021) [Membuat Tabel Dengan Html Kelas If3-2021-1.](#) [Teaching Resource]
69. Suryana, Taryana (2021) [Membuat Tabel Dengan Html Kelas If-2-2021-1.](#) [Teaching Resource]
70. Suryana, Taryana (2021) [Membuat Tabel Dengan Html Kelas If-12021-1.](#) [Teaching Resource]
71. <https://www.w3schools.com/html>