

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPATU BERBASIS WEB PADA MSY COLLECTION

Karsito¹⁾, Nani Rastika²⁾

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Pelita Bangsa
karsito@pelitabangsa.ac.id

Disetujui, 30 Desember 2019

Abstraksi

MSY Collection Merupakan toko atau distributor yang menjual berbagai macam sepatu. Pada saat ini MSY Collection masih menggunakan media sederhana seperti memasang iklan di surat kabar maupun dari mulut ke mulut para pelanggan. Sedangkan untuk transaksi penjualan masih berupa pencatatan manual, hal ini menjadikan kegiatan tersebut belum maksimal. Di samping itu, para pelanggan juga harus datang ke toko tersebut jika ingin melihat dan membeli sepatu yang ada di MSY Collection. Cara tersebut tentunya kurang efektif dikarenakan ruang lingkup pemasarannya masih terbatas. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang *interface* pada sistem penjualan menggunakan *adobe dreamweaver*, database menggunakan MySQL dan *web browser* menggunakan *mozilla firefox*. Untuk memperoleh data-data yang diperlukan selama penelitian, maka digunakan beberapa metode, antara lain : observasi dan studi pustaka. data yang diperoleh kemudian dianalisis dan digambarkan dengan menggunakan metode pemodelan pengembangan *Prototype* yang berorientasi objek seperti UML (*Unified Modelling Language*). Penjualan sepatu berbasis *web* ini memudahkan admin, pemilik toko ataupun pelanggan untuk memonitoring transaksi dan promosi yang telah dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan sistem informasi promosi dan transaksi penjualan berbasis *web* dapat membantu dalam mengakses informasi mengenai produk yang dijual dalam melakukan pemesanan produk. Tahap akhir adalah mengadakan pengujian terhadap aplikasi menggunakan metode *BlackBox*.

Kata Kunci : Sistem Informasi, *Web*, Metode *Prototype*, Metode *BlackBox*.

Abstract

MSY Collection Is a shop or distributor that sells a variety of shoes. At this time MSY Collection still uses simple media such as advertisements in newspapers and word of mouth customers. Whereas sales transactions are still in the form of manual recording, this makes the activity not yet optimal. In addition, customers also have to come to the store if they want to see and buy shoes at MSY Collection. This method is certainly not effective because the scope of marketing is still limited. While the purpose of this research is to design an interface on a sales system using Adobe Dreamweaver, a database using MySQL and a web browser using Mozilla Firefox. To obtain the data needed during writing, several methods are used, including: observation and literature study. The data obtained is then analyzed and illustrated using object-oriented prototype development modeling methods such as UML (Unified Modeling Language). This web-based shoe sale makes it easy for admins, shop owners or customers to monitor transactions and promotions that have been carried out. The results showed that the design of promotional information systems and web-based sales transactions can help in accessing information about the products being sold in ordering products. The final stage is to test the application using the BlackBox method.

Keywords: *Information Systems, Web, Prototype Method, BlackBox Method.*

1. Pendahuluan

Persaingan dunia usaha di berbagai bidang dengan menggunakan kecanggihan teknologi informasi yaitu transaksi jual beli *online* karena dianggap sangat menguntungkan bagi masyarakat. Karena disamping menghemat waktu, transaksi juga dapat dilakukan dimanapun dan mereka juga bisa leluasa memilih produk yang diinginkan melalui katalog. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk-produk pada layar komputer atau *handphone*, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. Oleh sebab itu banyak yang sudah memanfaatkan media online atau *e-commerce* untuk menawarkan produknya. Karena dengan menawarkan produknya menggunakan media internet ruang lingkup pemasarannya sangat luas. Hal ini menjadi fenomena dan peluang bisnis yang sangat besar.

Berkembangnya usaha-usaha penjualan produk secara *online* pada saat ini menjadikan teknologi *internet* menjadi sangat penting perannya dalam menunjang jalannya bisnis salah satunya bidang penjualan sepatu. Semua

orang di pedesaan atau kota-kota besar bahkan di seluruh dunia pasti membutuhkan sepatu yaitu untuk menunjang kegiatan seseorang dalam berpakaian. Penggunaan teknologi internet dalam kegiatan usahanya. Hingga saat ini masih menggunakan metode tradisional yang terbatas pada ruang dan waktu dan mempromosikan produk-produknya hanya melalui media cetak saja dan menyebarkan melalui sosial media dalam *grup* tertentu sehingga selalu terjadi penurunan daya beli, dan menjadi kendala bagi pengusaha sepatu yang selama ini menjadi penghambat dalam penjualannya. Dengan meluasnya perdagangan global, tidak cukup hanya dengan mengandalkan iklan dan selebaran untuk memajukan bisnis yang dijalankannya, karena sudah tidak efektif lagi jika kita masih memakai cara lama sebagai media penyampaian informasi dan penjualan produk.

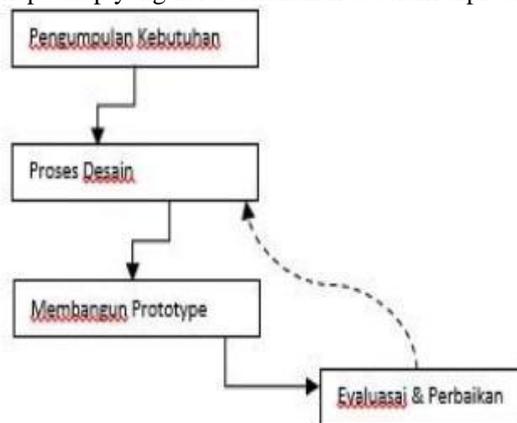
Salah satunya pada *MSY Collection* yang merupakan salah satu toko atau distributor sepatu yang menjual berbagai macam sepatu. *MSY Collection* berkeinginan mempromosikan produk-produk yang dijual perlu adanya media *internet* sebagai sistem informasi berupa *web*.

Karena pada saat ini promosi *MSY Collection* masih menggunakan media yang sederhana seperti memasang iklan di surat kabar maupun dari mulut ke mulut para pelanggan. Sedangkan untuk transaksi masih berupa pencatatan manual, hal ini menjadikan kegiatan tersebut belum maksimal. Di samping itu, para pelanggan harus datang ke toko jika ingin melihat dan membeli sepatu yang ada di *MSY Collection*. Cara tersebut tentunya kurang efektif dikarenakan ruang lingkup pemasarannya masih terbatas. Dengan penggunaan sistem penjualan secara *online*, diharapkan *MSY Collection* mampu meningkatkan promosi dan bersaing dengan toko-toko yang sudah menerapkan sistem penjualan *online* terdahulu.

2. Tinjauan Studi

2.1 Metode Prototype

Metode *Prototype* memiliki tahap-tahap yang harus dilakukan sebelum diproses. Berikut merupakan gambar :



Gambar 1. Tahapan Metode Prototype

Berikut adalah tahapan-tahapan Metode Prototype :

1. Pengumpulan Kebutuhan.
Mengumpulkan kebutuhan melibatkan pertemuan antara pengembang dan pelanggan untuk menentukan keseluruhan tujuan dibuatnya perangkat lunak, mengidentifikasi kebutuhan berupa garis besar kebutuhan dasar dari sistem yang akan dibuat.
2. Proses desain yang cepat.
Desain cepat mengarah ke pembangunan prototipe, prototipe dievaluasi oleh pengguna dan bagian analisis desain dan digunakan untuk menyesuaikan kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan.
3. Membangun prototipe.
Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format(output) .
4. Evaluasi dan perbaikan.

Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan.

2.2 MySQL (My Structured Query Language)

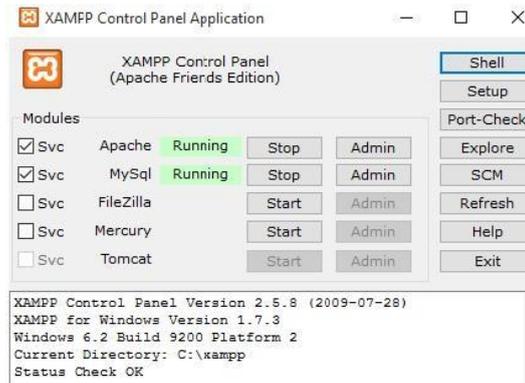
MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basis data yang telah ada sebelumnya. Menurut Priyanti dan Iriani (2013) *sql* adalah sebuah konsep pengoperasian basis data, terutama untuk memilih atau seleksi dan pemasukan data yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. *MySQL* juga adalah salah jenis *database server* yang sangat terkenal, kepopulerannya disebabkan *MySQL* menggunakan *SQL* sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya. *MySQL* bersifat *free* dengan lisensi GNU

general public license (GPL). Dengan adanya keadaan ini maka anda dapat menggunakan *software* ini dengan bebas tanpa perlu harus takut dengan lisensi yang ada. *MySQL* termasuk jenis RDBMS (*relational database management system*). Itulah sebabnya istilah *tabel*, baris, kolom digunakan pada *MySQL*, Pada *MySQL* sebuah *database* mengandung satu atau sejumlah *table*.

2.3 Tools Perangkat Lunak

a. XAMPP

Menurut Yudhanto dan Purbaya (2014:11) mengemukakan bahwa *XAMPP* merupakan program paket *PHP* dan *MySQL* berbasis *open source* saat ini merupakan andalan para *programmer* dalam melakukan testing hasil programnya.[11].



Gambar 2.1 Control Panel Xampp
Sumber: Yudhanto dan Purbaya (2014)

b. Adobe Dreamweaver CS5

Menurut Surniandari dan Gustaman (2014:62) *Adobe Dreamweaver* merupakan *software* Aplikasi yang digunakan sebagai *HTML* editor professional untuk mendesain *web* secara *visual*. *Adobe Dreamweaver CS5* banyak digunakan oleh *web* desain maupun *web programmer*. Hal ini disebabkan oleh ruang kerja, fasilitas dan kemampuan *Adobe Dreamweaver CS5* yang mampu meningkatkan produktifitas dan efektifitas dalam mendesain maupun membangun *web*. Salah satu kemampuannya adalah mendukung *script server side* seperti *active server page* (*ASP*), *ASP.NET*, *ColdFusion*, *Java Server Page* (*JSP*), *CSS* (*Cascading Style Sheet*), dan *PHP* (*Personal Home Page*). Selain itu mendukung pemrograman *client side* yang terkenal dan banyak dipakai oleh orang banyak yakni *HTML* (*Hyper Text Markup Language*) dan *Java Script*.

Selain itu *Adobe Dreamweaver CS5* juga dilengkapi dengan kemampuan manajemen situs, yang memudahkan kita dalam mengelola keseluruhan elemen yang terdapat di dalam *situs*. Kita juga dapat melakukan evaluasi situs dengan melakukan pengecekan *Broken Link*, *kompatibilitas browser* pada halaman tersebut.



Gambar 2.2 Adobe Dreamweaver CS5
Sumber: Madcom (2014)

2.4 Unified Modeling Language (UML)

Menurut Rosa A.S dan M.Shalahuddin (2014:133), *UML* (*Unified Modelling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek. Hal tersebut dikarenakan *UML* menyediakan bahasa pemodelan *visual* yang memungkinkan bagi pengembangan sistem. *UML* adalah bahasa grafis untuk mendokumentasi, menspesifikasikan, dan membangun sistem perangkat lunak. *UML* berorientasi objek, menerapkan banyak *level* abstrak, tidak bergantung proses pengembangan, tidak bergantung bahasa dan teknologi,

pemanduan beberapa notasi di berbagai metodologi, usaha bersama dari banyak pihak, didukung oleh kakas-kakas yang diintegrasikan lewat XML (XMI). Standar UML dikelola oleh OMG (*Object Management Group*).

3. Metodologi Penelitian

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian yang akan digunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah *MSY Collection*. *MSY Collection* adalah toko sepatu yang beralamat kp. Sempu keramat 004/004 pasirgombang cikarang utara kab.Bekasi. *MSY Collection* merupakan salah satu usaha dagang yang bergerak di bidang *fashion*, dalam proses penjualannya masih menggunakan sistem konvensional yaitu masih dilakukan dengan cara-cara lama dan belum memaksimalkan penggunaan teknologi *modern*. Para konsumen harus datang ataupun menelpon untuk melakukan pemesanan dan transaksi penjualan. Sedangkan untuk promosi produknya masih menggunakan sistem dari mulut ke mulut serta brosur.

MSY Collection adalah sebuah toko sepatu yang menjual sepatu berbagai macam dimulai dari sepatu *casual* sampai *formal*. *MSY Collection* didirikan oleh Nani Rastika pada 13 Juni 2016 yang beralamat di Kp. Sempu Keramat 004/004 Pasir Gombang Kec.Cikarang utara Kab.Bekasi.

Visi dan Misi *MSY Collection*

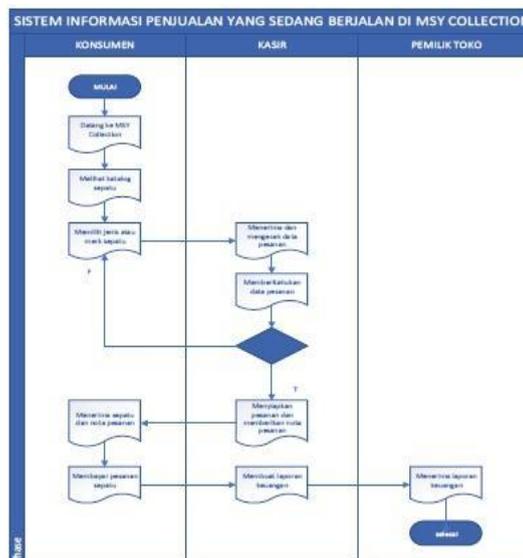
Visi dan Misi yaitu menjadikan *MSY Collection* sebagai toko pilihan utama dalam hidupmu untuk bercerita.

1. Memberikan pelayanan yang prima dan baik kepada konsumen.
2. Mengembangkan inovasi-inovasi baik dalam produk dan kualitas produk.
3. Mengembangkan usaha di beberapa tempat yang strategis untuk menjadi kafe terbaik.

3.2 Flowmap Sistem yang Sedang Berjalan

Analisis sistem yang berjalan yaitu menganalisis permasalahan yang sedang berjalan pada saat ini yang ada pada proses kegiatan penjualan dan dalam mempromosikan produk, dari hasil analisis sistem yang berjalan ditemukan beberapa permasalahan yang salah satunya adalah dalam melakukan promosi dan penjualan, pemilik toko hanya menggunakan media konvensional.

Berikut ini adalah gambaran dari sistem yang berjalan pada *MSY Collection*.



Gambar 3.2 *Flowmap* Sistem yang sedang berjalan
Sumber: Peneliti (2019)

3.3 Evaluasi Sistem yang Berjalan

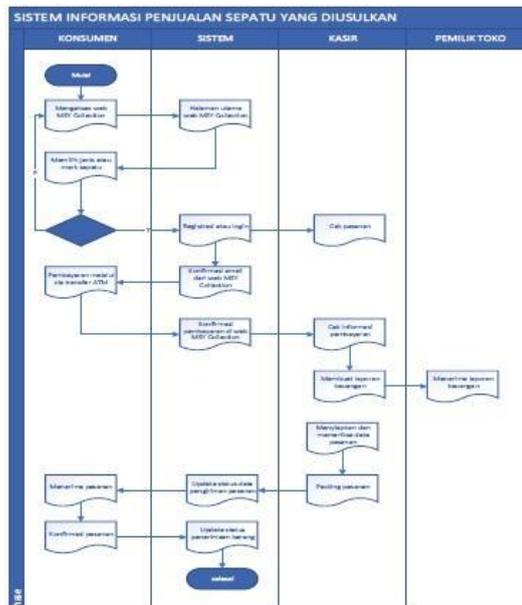
Evaluasi bertujuan untuk melihat apakah hasil rancangan dengan proses uji coba sistem yang telah dibuat sesuai dengan permintaan pengguna (*user*). Proses ini tidak dilakukan dalam satu fase proses akan tetapi dengan prinsip *life cycle*, dengan hasil evaluasi digunakan untuk memodifikasi atau memperbaiki perancangan. Berikut hasil pengamatan dari prosedur sistem yang sedang berjalan pada *MSY Collection* :

Tabel 3.7 Evaluasi sistem yang berjalan

Permasalahan	Usulan
Belum adanya media penjualan yang baik untuk digunakan dalam memberikan informasi keberadaan MSY Collection.	Dibuatkan sistem informasi berbasis web yang dapat memberikan informasi media promosi dan transaksi penjualan di MSY Collection.
Saat pemesanan berlangsung oleh konsumen dilakukan secara manual seperti tertulis pada secarik kertas.	Dibuatkan form untuk menunjang kegiatan pemesanan dan order menu yang bisa dipakai dengan mudah dan praktis.
Pengolahan data penjualan dan persediaan stok barang pada MSY Collection masih menggunakan sistem pembukuan.	Dibuatkan database untuk data penjualan dan persediaan stok menu yang ada pada web MSY Collection.

3.4 Flowmap Sistem yang Diusulkan

Bertujuan merancang atau mendesain sistem dengan baik, sehingga pengolahan data dan prosedur dapat beroperasi dengan baik sesuai dengan yang diharapkan pemesan sistem informasi atau pelaku bisnis. Kegiatan yang dilakukan dalam perancangan sistem ini adalah merancang dan mendesain sistem yang akan diterapkan sesuai kebutuhan pelaku bisnis, membangun pemodelan sistem dengan baik, merancang proses apa saja yang dibutuhkan sistem tersebut, dan database yang terintegrasi dengan baik, serta mempresentasikan perancangan sistem ini kepada pelaku bisnis sebelum implementasi dilakukan sehingga apabila terjadi kesalahan pada sistem yang dibuat bisa segera dipecahkan permasalahannya.

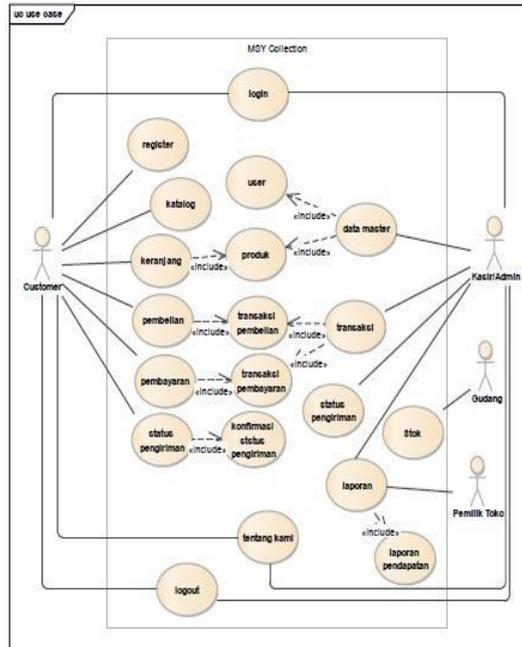


Gambar 3.3 Flowmap Sistem yang diusulkan
Sumber: (peneliti)

3.5 Rancangan Diagram

1. Use Case Diagram

Sistem usulan yang saya buat ini akan saya gambarkan dengan use case, sehingga akan diketahui apa saja sistem tambahan yang akan dijalankannya sesuai dengan bisnis yang berjalan pada MSY Collection.



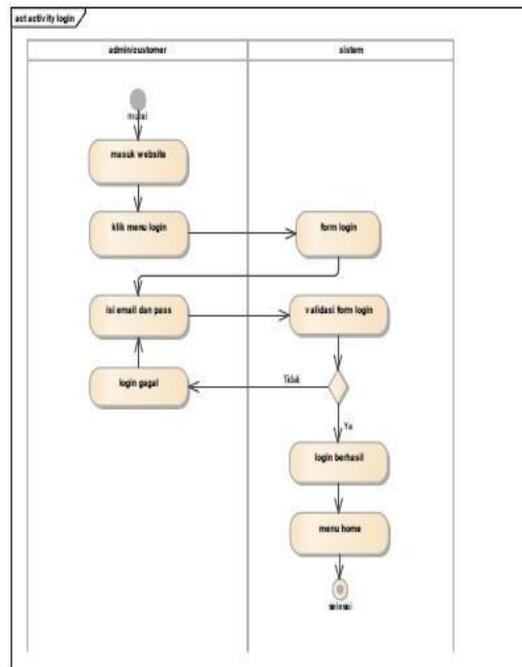
Gambar 3.4 Use Case Diagram Penjualan Sepatu pada MSY Collection

2. Activity Diagram

Selanjutnya pembahasan ini akan menguraikan interaksi yang terjadi antara admin dengan sistem. Melalui *Activity Diagram* ini, akan menggambarkan uraian aktivitas dan interaksi pengguna yang digambarkan dengan aktor pada sistem aplikasi ini :

a. Activity Diagram Login

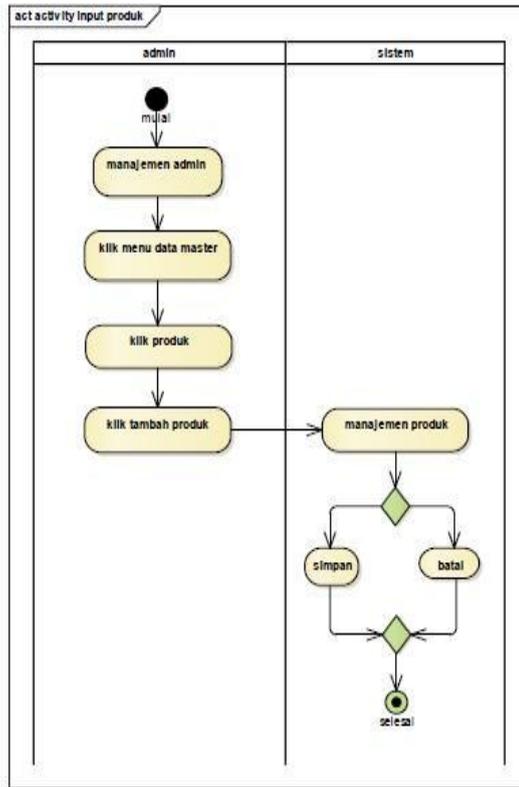
Pada *diagram* ini pengguna atau konsumen dapat masuk untuk menggunakan akun yang telah didaftarkan sebelumnya. Penjelasan *Activity Diagram* ini yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.5 Activity Diagram Login Customer/Admin

b. Activity Diagram Admin Input produk

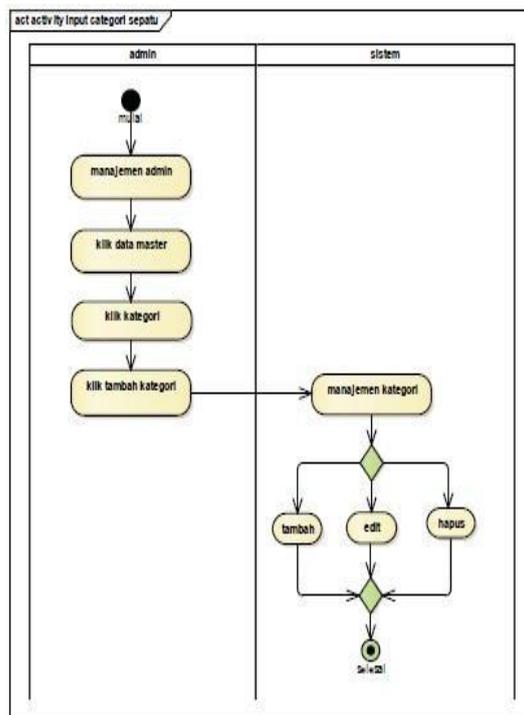
Pada *diagram* ini admin dapat melakukan manajemen input produk baik simpan maupun batal pada *web* admin. Penjelasan *Activity Diagram* ini yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.6 Activity Diagram Admin Input Produk

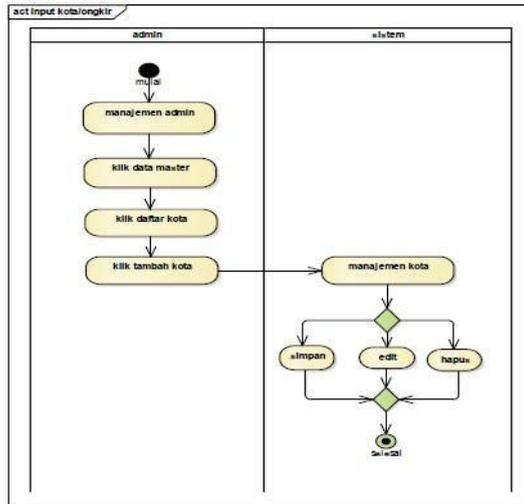
3. Activity Diagram Admin Input Kategori

Pada diagram ini admin dapat melakukan manajemen input produk baik tambah, edit maupun hapus pada web admin. Penjelasan Activity Diagram ini yaitu sebagai berikut:



4. Activity diagram input kota

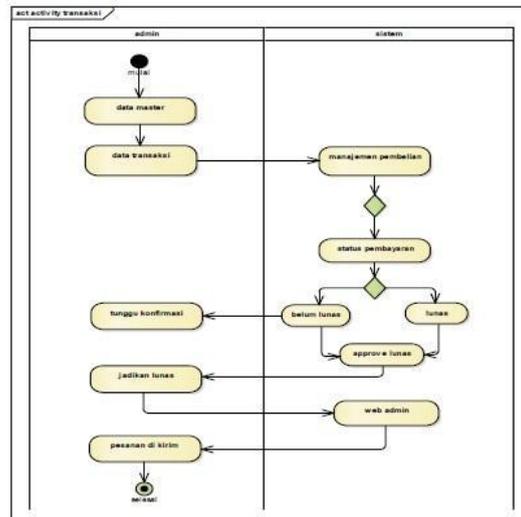
Pada diagram ini admin dapat melakukan manajemen input produk baik tambah, edit maupun hapus pada web admin. Penjelasan Activity Diagram ini yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.8 Activity diagram input kota

5. Activity Diagram Admin Mengelola Transaksi Pembelian

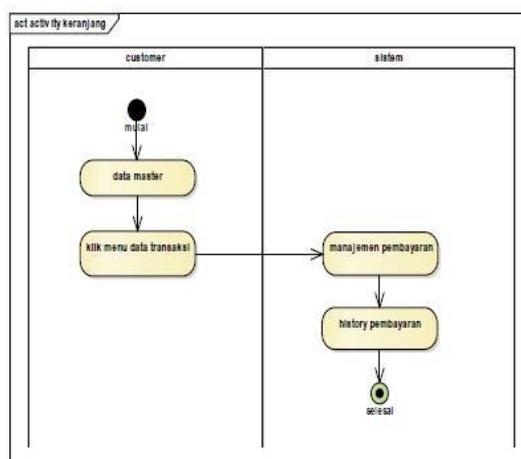
Pada *diagram* ini *admin* dapat melakukan manajemen data transaksi pembelian baik status pembayaran (lunas atau belum lunas) pada *web admin*. Penjelasan *Activity Diagram* ini yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.9 Activity Diagram Admin Mengelola Transaksi Pembelian

6. Activity Diagram Admin Mengelola Transaksi Pembayaran

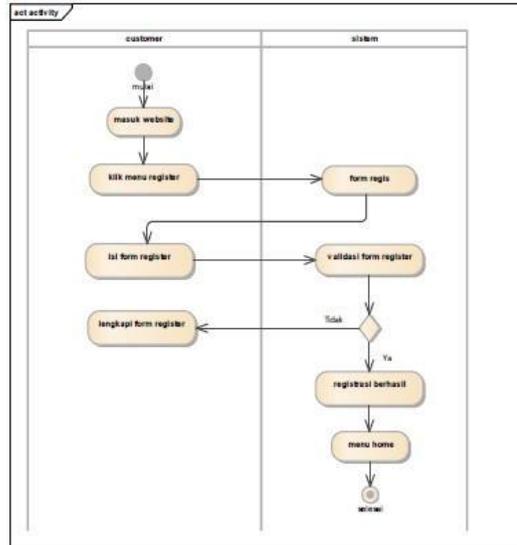
Pada *diagram* ini *admin* dapat melihat manajemen data transaksi pembayaran. Penjelasan *Activity Diagram* ini yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.10 Activity Diagram Admin Mengelola Transaksi Pembayaran

7. Activity Registrasi Member

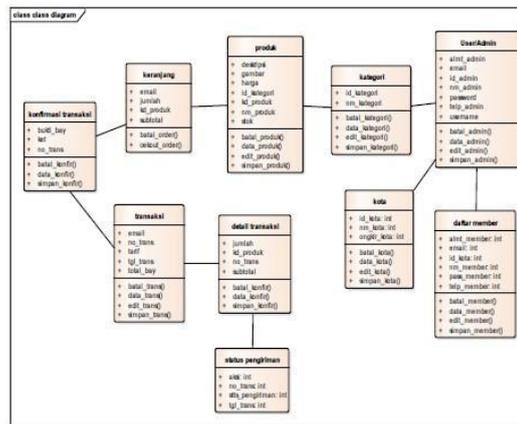
Pada diagram ini customer mengisi data diri seperti nama, alamat email dan lain-lain. Penjelasan Activity Diagram ini yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.11 Activity Diagram Registrasi Member

8. Class Diagram

Class diagram membantu dalam visualisasi struktur kelas-kelas dari suatu sistem. Class diagram memperlihatkan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem. Untuk masing-masing class diagram pada sistem penjualan MSY Collection dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.20 Class Diagram Penjualan Sepatu pada MSY Collection

4. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

4.1 Hasil Pengujian

Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui fungsi sistem dapat berfungsi dengan baik di mana sistem dapat di jalankan sesuai dengan proses perancangan yang sudah dibuat. Berikut merupakan hasil pengujian yang telah di lakukan.

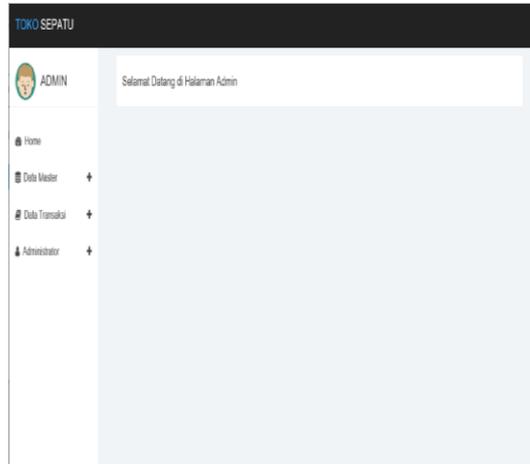
4.2 Pembahasan Hasil Pengujian

Implementasi perancangan aplikasi desktop ini dilakukan untuk menguji apakah sistem dapat berjalan seperti yang didefinisikan pada perancangan sistem. Dalam Penelitian ini, Peneliti melakukan implementasi pada perangkat keras yang memiliki spesifikasi yang sama dengan perangkat keras untuk membangun sistem. Implementasi yang dilakukan merupakan implementasi antarmuka sistem.

Dengan menggunakan tampilan antar muka yang ada di layar komputer. Hal ini sangat penting karena akan berpengaruh pada admin untuk menggunakan atau berkomunikasi dengan komputer. Bilamana suatu program susah untuk digunakan, maka hal ini akan memaksa admin untuk melakukan suatu kesalahan saat menggunakan program tersebut. Rancangan user interface ini dibuat untuk memberikan suatu bentuk atau petunjuk komunikasi antar pengguna (*user*) dengan komputer.

1. Menu Home

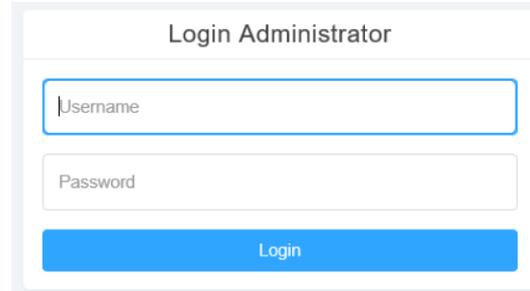
Menu *home* adalah tampilan utama dari *website* yang telah dibangun untuk MSY Collection



Gambar 4.1 Menu Home Web MSY Collection

2. Menu Login

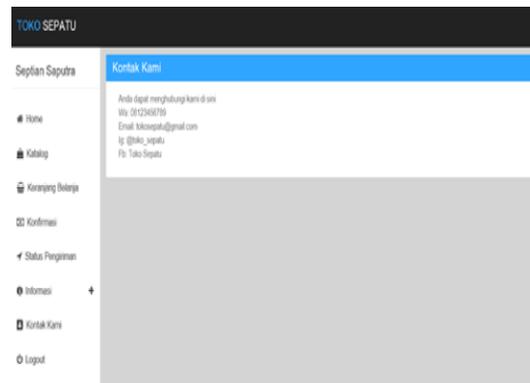
Menu *login* adalah menu untuk masuk *website* MSY Collection apabila sudah mendaftar dan mempunyai akun *website* MSY Collection.



Gambar 4.2 Menu Login MSY Collection

3. Menu Tentang MSY Collection

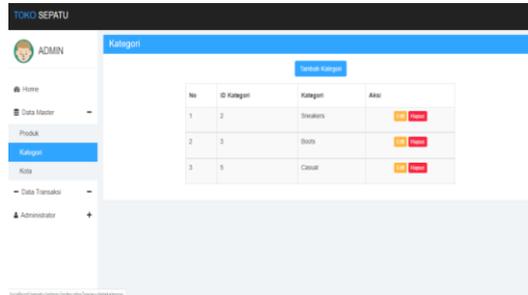
Menu tentang adalah profil *website* MSY Collection yang berisi info alamat dan kontak.



Gambar 4.3 Menu Tentang MSY Collection

4. Menu Kategori Produk

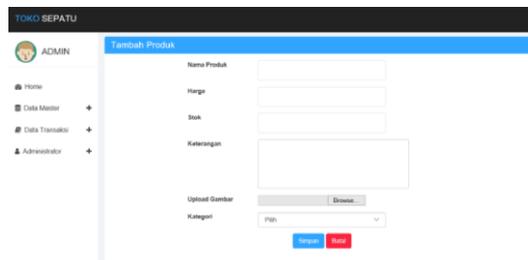
Menu Kategori Input produk adalah menu yang berisi *history* produk pada web MSY Collection.



Gambar 4.4 Menu Input Kategori produk MSY Collection

5. Menu Input Produk

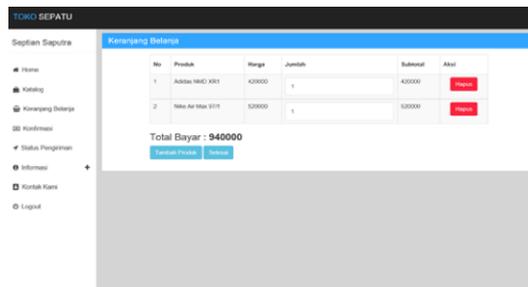
Menu input produk adalah menu yang berisi daftar produk, stok pada *web* MSY Collection.



Gambar 4.5 Input Produk Web MSY Collection

6. Menu Keranjang

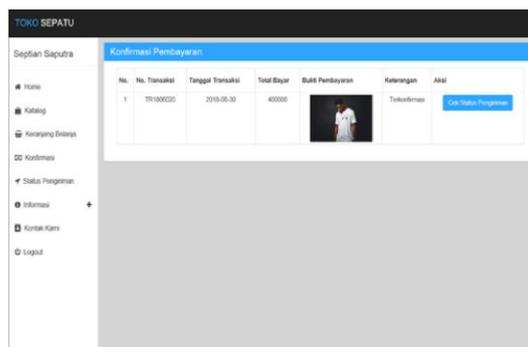
Menu keranjang adalah menu beli atau menu order produk pada web MSY Collection.



Gambar 4.6 Menu Keranjang pada Web MSY Collection.

7. Menu Konfirmasi Transaksi

Menu konfirmasi transaksi adalah menu yang berisi konfirmasi pembayaran yang dilakukan *customer* pada web MSY Collection.



Gambar 4.7 Menu Konfirmasi Transaksi pada *Web MSY Collection*

8. Menu Transaksi

Menu transaksi adalah menu yang berisi data transaksi pada *web MSY Collection*

No	No. Transaksi	Nama Pembeli	Tgl Transaksi	Total Bayar	Stock	Status	Aksi
1	TR1800020	Septian Saputra	2018-06-30	400000		Terkonfirmasi	
2	TR1800018	anda van d	2018-06-25	420000		Terkonfirmasi	
4	TR1800017	anda van d	2018-06-25	840000		Terkonfirmasi	
5	TR1800016	anda van d	2018-06-25	3200000		Terkonfirmasi	
6	TR1800015	anda van d	2018-06-25	3200000		Terkonfirmasi	

Gambar 4.8 Menu Transaksi pada *Web MSY Collection*

9. Menu *Detail* Transaksi

Menu *detail* transaksi adalah menu yang berisi *report* transaksi pada *web MSY Collection*.

No	No. Transaksi	Tgl Transaksi	Kuantangan
1	TR1800011	2018-04-10	840000
2	TR1800012	2018-04-20	100000
3	TR1800013	2018-04-20	100000
4	TR1800014	2018-04-23	3200000
5	TR1800015	2018-06-25	3200000
6	TR1800017	2018-06-25	840000
7	TR1800018	2018-06-26	400000
8	TR1800020	2018-06-30	400000

Gambar 4.9 Menu *Detail* Transaksi Pada *web MSY Collection*

10. Menu Status Pengiriman

Menu status pengiriman adalah menu yang berisi laporan status pengiriman barang pada *web MSY Collection*.

No	No. Transaksi	Tgl Transaksi	Status Pengiriman	Aksi
1	TR1800020	2018-06-30	Sudah Ditema	Tutupi Kasih

Gambar 4.10 Menu Status Pengiriman pada *Web MSY Collection*.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada perancangan sistem informasi ini, maka peneliti dapat mengambil beberapa kesimpulan antara lain sebagai berikut:

1. Dengan merancang aplikasi *sistem* informasi penjualan berbasis *web* maka bagian admin lebih mudah dalam mendata barang masuk, keluar dan memonitoring transaksi yang sudah dilakukan serta mempermudah *customer* melakukan transaksi. *Website* ini dirancang untuk meningkatkan promosi penjualan, memudahkan dalam transaksi penjualan, kepraktisan, otomatisasi dalam pemakaiannya, sehingga prosesnya lebih cepat dan efektif, dan memperluas ruang lingkup pemasaran. Admin menjadi lebih mudah dalam melakukan dan memonitoring transaksi yang sudah dilakukan.
2. Dengan *web* ini kita dapat mengetahui informasi suatu produk dan membeli sepatu tersebut tanpa harus langsung datang ke tempat penjualan. Dengan *web* ini diharapkan dapat mempermudah dan memperluas wilayah promosi produk sepatu tersebut. seluruh pengunjung dapat mengetahui tentang spesifikasi produk yang dijual tanpa admin/pemilik toko menjelaskan lagi tentang detail barang. *Web* ini juga dapat mengurangi biaya yang dikeluarkan untuk pemasaran produk dan promosi.

Daftar Pustaka

- [1] Andrasto, T. (2013). *Pengembangan Sistem Database Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Dosen Unners*. Jurnal Teknik Wlektro, 5(2), 64-68.
- [2] Anwar, R. (2017). *Pengaruh Kemampuan Praktik Dan Penguasaan Materis Mata Pelajaran Chasis Terhadap Kesiapan Siswa Dalam Melaksanakan Pkl (Praktik Kerja Lapangan) Di Smk Muhammadiyah Purwodadi*. Purwodadi: Jurnal Vol.09 No.02.
- [3] Eti Rochaety, T. F. (2011). *Sistem Informasi Manajemen* . Jakarta: Mitra Wacana Media.
- [4] Fridayatie, W. C. (2016). *Rancang Bangun SistemXiii(2)*, 63-71. Issn 1978-2136.
- [5] Fridayathie, Mahdiati. (2016). *Rancangan Bangun Sistem Informasi Peminat ATK Berbasisi Internet*. Rengkasbitung : (Stusi Kasus : Kejaksaan Negeri Rengkasbitung).
- [6] Ingge, E., M. (2013). *Pada Toko Online*. Viii(3), 143-152.
- [7] Iriandi, N., I. (2017). *Sitem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Cv. Bambu Jaya* . Jakarta, 9(3), 34-39.
- [8] Isty, I., A. (2018). *Sistem Informasi Penjualan Busana Pengantin Pada Tutut Manten*. Yogyakarta, 10(1), 1-6.
- [9] Jusuf, B. R. (2013). *Instruktur Bahasa Program Adt (Abstrak Data Type) Pada Virus Loop Batch*. Vol.9, No.2.
- [10] Kendall, Kenneth E, K. (2011). *System Analysis And Design*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- [11] Ladjamudin, A. B. (2013). *Analisis Dan Desain Informasi* . Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [12] Nugroho, B. (2011). *Membuat Sistem Informasi Penjualan Berbasisi Web Dengan Php Dan Mysql* . Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- [13] Nugroho, B. (2013). *Dasar Pemrograman Web Php-Mysql Dengan Dreamwever*. Yogyakarta: Gava Media.
- [14] Pratama, I. P. (2015). *E-Commerce, E-Bussines Dan Mobile Commerce Berbasis Open Source*. Bandung : Infotmatika Bandung.
- [15] Priyadi, Y. (2014). *Kolaborasi Sql & Erd Dalam Implementasi Database*. Yogyakarta: Andi.
- [16] Priyanti, D., I. (2013). *Sistem Informasi Data Penduduk Pada . Desa Bogoharjo Kecamatan Ngadirojo Kabupaten Pacitan: Ijns- Indonesian Journal On Networking And Security*, 2(Laporan), 1-7.
- [17] Rosa A.S, M. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur Dan Berorientasi Objek) Cetakan Keempat* . Bandung : Informatika Bandung.
- [18] Sadeli, M. (2013). *Toko Baju Online Dengan Php Dan Mysql*. Palembang: Maxikom.
- [19] Sibero, A. (2013). *Web Programing Power Pack*. Jogjakarta: Mediakom.
- [20] Wahid, A., I. D. (2016). *Sniptek 2016 Sistem Informasi Reservasi Fasilitas Pada Apartemen Eksklusif Menteng Jakarta*. Menteng Jakarta: Seminar Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi.
- [21] Yudhanto, P. (2014). *Toko Online Dengan Php Dan Mysql* . Jakarta: Pt. Elex Media Komputindo.