

Sistem Penjualan Atribut Pencak Silat Berbasis Web (Studi Kasus: Toko Galery Ashter Collection)

M. Hamam Dasuki^{1*}, Akhmad Pandhu Wijaya²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wahid Hasyim
Jl. Menoreh Tengah X/22, Sampangan, Semarang 50236.

*Email: hamamdasuki2@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah mempengaruhi berbagai bidang kehidupan dan profesi, hal ini menyebabkan terjadinya perubahan sistem pada suatu instansi atau perusahaan. Pengguna dapat mencari, menggunakan, dan memanfaatkan informasi yang diperoleh dari internet untuk mengembangkan bisnis. Toko Ashter Collection Gallery merupakan toko kategori usaha kecil menengah yang menjual berbagai macam perlengkapan pencak silat. Toko menjual produk jadi yang dibeli dari grosir dengan sistem per lusin, kemudian menjualnya kembali ke pelanggan menggunakan sistem eceran. Sistem pemesanan di toko galeri Ashter Collection masih tercatat di secarik kertas, sehingga rawan kehilangan kertas saat terjadi transaksi pesanan pelanggan, dan laporan toko masih tidak teratur. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis merancang sebuah sistem penjualan atribut pencak silat sebagai studi kasus Toko Galeri Ashter Collection menggunakan script pemrograman PHP dengan framework codeigniter dan MySQL sebagai databasenya. Sistem ini dibangun untuk memudahkan toko menerima pesanan, mempromosikan produk, mengelola data stok produk dan mengelola data laporan penjualan per periode, merek, dan bulan agar lebih efektif dan efisien. Penelitian untuk merancang sistem ini menggunakan metode Waterfall yang memiliki tahapan komunikasi, perencanaan, pemodelan, konstruksi, dan pengiriman sistem perangkat lunak kepada pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah dihasilkannya sistem penjualan berbasis web pada Toko Ashter Collection Gallery untuk mempermudah pengelolaan data produk, transaksi dan laporan penjualan

Kata kunci : Sistem, Penjualan, PHP, Waterfall, Codeigniter

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi telah mempengaruhi berbagai bidang kehidupan dan profesi, hal ini menyebabkan perubahan sistem pada suatu instansi atau perusahaan, serta cara kerjanya. Pengguna dapat mencari, menggunakan, dan memanfaatkan informasi yang diperoleh dari internet untuk mengembangkan bisnis. Bagi dunia Bisnis saat ini telah memanfaatkan kemajuan pesat dalam teknologi pemasaran. Penerapan teknologi pemasaran telah banyak diterapkan pada perusahaan kecil dan besar serta toko-toko untuk menggantikan sistem manual menjadi sistem yang terintegrasi dengan internet. Transisi sistem ini bertujuan untuk meningkatkan produktivitas dan kinerja di toko, penggunaan teknologi ini dijadikan peluang yang dapat menghasilkan keuntungan besar. Toko Galery Ashter Collection merupakan toko yang termasuk dalam kategori usaha kecil-menengah yang menjual berbagai macam peralatan pencak silat. Toko Galery Ashter Collection menjual produk jadi yang dibelinya dari grosir dengan sistem per lusin, skor, dll, kemudian menjualnya kembali ke pelanggan dengan sistem eceran. Permasalahan yang dihadapi toko selama ini adalah belum adanya pengelolaan data barang yang benar sehingga sering terjadi kesalahan data barang yang ada dengan yang ada di toko, sistem pemesanan masih tercatat di selembar kertas, sehingga rawan terjadi kesalahan. Hilangnya kertas saat memenuhi pesanan pelanggan, begitu juga dengan laporan toko yang masih belum tertata, sehingga memungkinkan terjadinya kehilangan dan kerusakan data transaksi. Oleh karena itu, penulis mengusulkan untuk membuat sistem berbasis *website* dalam prosesnya pelayanan dan pemesanan, agar lebih efektif dan efisien serta lebih efisien dalam penggunaan kertas, serta dapat membantu dalam proses penjualan produk yang dijual. Dilihat dari permasalahan yang dihadapi pada Toko Galeri Ashter

Collection, maka tema masalah yang akan direncanakan adalah studi kasus sistem penjualan atribut pencak silat: Toko Galeri Ashter Collection. Tema ini diharapkan dapat memudahkan para penjual untuk mempromosikan, memasarkan dan mendata produknya. Penulis merancang sistem penjualan *online* berbasis *website* dengan tujuan untuk dapat meningkatkan omzet penjualan dan mempermudah proses pelayanan, pendataan, sehingga diperlukan sistem penjualan. Rumusan Masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang bangun sistem penjualan berbasis *website* pada toko Gallery Ashter Collection untuk memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan produk? Apa saja manfaat yang dihasilkan dari sistem penjualan atribut pencak silat pada toko gallery ashter collection bagi pemilik dan pelanggan toko gallery ashter collection?. Batasan Masalah dalam penelitian ini yaitu Sistem penjualan pada Toko Galery Ashter Collection hanya melingkupi penjualan, pendataan barang, keluhan, dan laporan penjualan. Sistem yang akan dibangun hanya dapat di akses pemilik toko sebagai bos, pegawai toko sebagai admin, operator, dan pelanggan sebagai pengguna. Sistem hanya mencakup penampilan barang yang diperjual belikan, pendaftaran untuk menjadi member, dan keluhan. Sistem ini hanya mencakup penjualan produk, untuk pembayaran dilakukan diluar aplikasi. Baik retur pembelian ataupun penjualan tidak terdapat pada sistem yang dibahas. Tujuan penelitian ini yaitu membangun sistem penjualan atribut pencak silat berbasis web studi kasus toko gallery ashter collection menggunakan pemograman *PHP* dan *framework codeigniter*. Menghasilkan sistem penjualan yang dapat memudahkan pengelolaan semua data toko mulai dari data produk, data transaksi, dan data laporan penjualan serta menghasilkan sistem yang handal dan efisien dengan menggunakan pemograman yang menunjang dalam pembuatan sistem ini dan dapat terintegrasi dengan *Database* sehingga lebih mudah untuk di terapkan.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Yuni Eka Achyani, 2015 dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Aksesoris Vespa CV Berbasis Web. Hikmah Motor Bekasi”. Penelitian ini dikarenakan toko ini masih menggunakan cara konvensional ketika konsumen ingin memesan produk. Sehingga sangat dibutuhkan media penjualan atau informasi *online* seperti *website*. Hal ini sangat penting karena keberadaan *website* akan membantu menyampaikan informasi yang dibutuhkan konsumen kapanpun dan dimanapun. Kehadiran *website* dinamis untuk informasi produk aksesoris Vespa ini dapat membantu toko untuk mengembangkan usahanya. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah: metode observasi, metode wawancara dan metode studi kepustakaan.

Berikut penelitian yang dilakukan oleh Dadan Zaliludin dan Rohmat, 2018 dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus Newbiestore)”. Untuk memilih dan membeli produk yang disediakan. Oleh karena itu, dengan *website* penjualan online kami sendiri, Anda bisa lebih efektif dan efisien dalam mengelola produk meski tanpa keterlibatan pihak kedua.

Penelitian terakhir dilakukan oleh Butomo Ujaya Putra tahun 2020 dengan judul “Perancangan Sistem Toko Online pada Gerakan Berbasis Web”. Penelitian ini dilakukan karena sistem penjualan yang digunakan oleh Movement masih menggunakan sistem tradisional, pembeli harus datang langsung ke toko untuk melihat produk yang ditawarkan. Oleh karena itu, konsumen membutuhkan waktu dan sulit untuk mengetahui spesifikasi produk yang ditawarkan oleh movement store. Dengan e-commerce, Anda dapat mempermudah konsumen untuk mengetahui spesifikasi produk yang ditawarkan oleh toko movement. Lebih mudah bagi toko movement untuk menawarkan atau menjual produknya kepada konsumen di luar kota. Konsumen luar kota dapat menggunakan layanan e-commerce ini untuk belajar tentang Toko movement dan melakukan pemesanan tanpa harus datang ke toko.

Sistem adalah kumpulan atau kumpulan elemen, komponen, atau variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling bergantung, dan terintegrasi (Sutabri, 2012). Sistem adalah seperangkat elemen yang digabungkan dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan, dan jaringan prosedur yang saling terkait yang bersatu untuk bertindak atau mencapai tujuan yang terperinci. (Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2005). Berdasarkan definisi diatas maka sistem adalah kumpulan jaringan yang

berinteraksi atau saling berhubungan untuk melakukan tindakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Penjualan merupakan prasyarat mutlak bagi keberlangsungan suatu perusahaan, karena penjualan menghasilkan keuntungan. Semakin tinggi omset, semakin banyak keuntungan yang didapat. Suatu perusahaan tidak berkembang jika tidak dapat menjual produk yang dihasilkannya, sebaliknya suatu perusahaan dapat semakin meningkatkan omzetnya, maka perusahaan tersebut dapat bertahan dalam persaingan bisnis. Seiring dengan kesalahpahaman istilah penjualan, istilah penjualan sering disamakan dengan istilah pemasaran, padahal pemasaran memiliki kegiatan yang luas sedangkan penjualan hanyalah kegiatan pemasaran. Untuk memperoleh gambaran lebih jelas tentang penjualan, maka dapat ditinjau dulu definisi penjualan menurut para ahli. Penjualan adalah ilmu dan seni pengaruh pribadi, yang dirancang untuk menjual guna membujuk orang lain agar membeli barang yang ditawarkan. (Kotler, 2001). Penjualan adalah kegiatan yang dilakukan oleh penjual untuk menjual barang dan jasa dengan harapan memperoleh keuntungan dari transaksi tersebut (Mulyadi, 2016). Berdasarkan beberapa pengetahuan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa penjualan adalah kegiatan yang mencakup keputusan penjualan yang perlu dibuat untuk menentukan produk dan pasar, menentukan struktur harga, melaksanakan program promosi dan distribusi untuk memuaskan konsumen.

Website (sering disingkat *website*, *website* atau situs) adalah istilah untuk sekelompok situs *web* (*website*) yang biasanya merupakan bagian dari nama domain (domain name) atau subdomain di *World Wide Web* (WWW). Di internet. Halaman web adalah dokumen yang ditulis dalam format *Hypertext Markup Language* (HTML), hampir selalu dapat diakses melalui *HTTP*, sebuah protokol yang mengirimkan informasi dari server situs web untuk ditampilkan kepada pengguna melalui browser *web*. baik statis maupun dinamis, membentuk satu halaman web. serangkaian bangunan yang saling berhubungan, masing-masing dihubungkan oleh jaringan halaman (*hyperlink*). Situs *web* adalah kumpulan halaman web, sering diatur ke dalam domain atau subdomain, tepatnya terletak di *World Wide Web* (WWW) di Internet. Situs pertama. Ada 2 jenis website yaitu *website* dinamis, yaitu website dengan dua aliran informasi. address, yaitu alamat pengguna dan pemilik agar pengguna sekaligus pemilik website dapat melakukan update. (Rudika Harminingtyas, 2014).

Database adalah distribusi lengkap catatan data operasional untuk suatu organisasi atau bisnis, diatur dan disimpan secara terintegrasi menggunakan metode khusus untuk memenuhi informasi. Informasi terbaik yang dibutuhkan pengguna Anda. File yang mewakili data yang sama bisa jadi tidak konsisten, yang bisa saja terjadi. Karena pembaruan berlaku untuk beberapa file, bukan yang lain. (Santoso & Nurmalina, 2017) *HTML* Singkatan dari *Hyper Text Markup Language*, satu set kode program yang menjadi dasar untuk presentasi visual halaman web. Berisi kumpulan informasi yang disimpan dalam tag tertentu. Tag ini digunakan untuk memformat informasi yang dimaksud. Berbagai pengembangan telah dilakukan terhadap kode *HTML* dan telah melahirkan teknologi-teknologi baru di dalam dunia pemrograman web. Kendati demikian, sampai sekarang *HTML* tetap berdiri kokoh sebagai dasar dari bahasa web seperti *PHP*, *ASP*, *JSP* dan lainnya. Bahkan secara umum, mayoritas situs web yang ada di Internet pun masih tetap menggunakan *HTML* sebagai teknologi utama mereka. (Frederick Constantianus, & Bernard Renaldy Suteja, 2005). *Javascript* adalah bahasa yang digunakan untuk membuat program yang digunakan untuk membuat dokumen HTML dan ditampilkan di browser yang lebih interaktif, serta *beli.script*, bahasa yang tidak memerlukan compiler aktif untuk menjalankan program. (Manopo, R. I., Wowor, H. F., & Lumenta, A. S., 2016).

Bootstrap juga merupakan salah satu *framework HTML*, *CSS* dan *javascript* yang paling populer di kalangan web developer yang digunakan untuk mengembangkan sebuah website yang *responsive*. Sehingga halaman *website* nantinya dapat menyesuaikan sesuai dengan ukuran monitor device (desktop, tablet, ponsel) yang digunakan pengguna disaat mengakses *website- website* dari browser. *Bootstrap* adalah *framework CSS* yang memudahkan developer untuk membuat website yang

menarik dan responsif. Bootstrap adalah css, tetapi dibuat dengan LESS, praprosesor yang lebih fleksibel daripada css biasa. Bootstrap cukup fleksibel untuk pekerjaan desain yang diperlukan dan dapat diperluas dengan fitur tambahan lainnya. (Kho R. S., 2018).

CodeIgniter adalah *framework PHP open source* dengan template *MVC (Model, View, Controller)* untuk membangun aplikasi web dinamis dengan cepat dan mudah. *CodeIgniter* memiliki desain dan struktur file yang sederhana dan didukung oleh dokumentasi ekstensif untuk mempermudah mempelajari kerangka kerja. *CodeIgniter* memungkinkan pengembang untuk menggunakan semua atau sebagian dari kerangka kerja. Singkatnya, *CodeIgniter* memberi pengembang kebebasan untuk menulis kode tertentu dalam aplikasi mereka menggunakan metode tradisional atau sintaks *PHP* umum, tanpa menggunakan aturan pengkodean *CodeIgniter*. (Septian, 2011)

2. METODE PENELITIAN

Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu SDLC dengan pendekatan *waterfall*, berikut tahap-tahap yang dilakukan di dalam Model *Waterfall* :

a. Komunikasi

Langkah pertama dimulai dengan berkomunikasi dengan pelanggan/pengguna. Langkah pertama penting karena melibatkan pengumpulan "informasi" tentang "kebutuhan" konsumen / pengguna.

b. Perencanaan

Setelah proses komunikasi, kemudian menetapkan rencana untuk pengerjaan *Software* yang meliputi tampilan halaman web utama, tampilan login, halaman daftar akun, halaman home, halaman kategori, halaman detail produk, halaman keranjang belanja, halaman checkout belanja, halaman konfirmasi pembayaran, halaman tracking order, halaman dashboard admin, halaman semua pengguna sistem, halaman tambah pengguna sistem, halaman semua konten, halaman konfigurasi sistem, halaman dashboard operator, halaman semua produk, halaman tambah produk, halaman data order, halaman konfirmasi pembayaran, halaman daftar pelanggan, halaman dashboard pemimpin/pemilik toko, halaman daftar toko cabang, halaman laporan, resiko yang mungkin terjadi, hasil yang akan dibuat, dan jadwal pengerjaan.

c. Pemodelan

Selama pemodelan ini, persyaratan diubah menjadi proyek perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum pengkodean dilakukan. Proses ini berfokus pada pemodelan proses menggunakan *diagram use case* dan *diagram activity*, pemodelan data menggunakan *diagram entity relationship* dan perancangan *user interface*.

d. Kontruksi

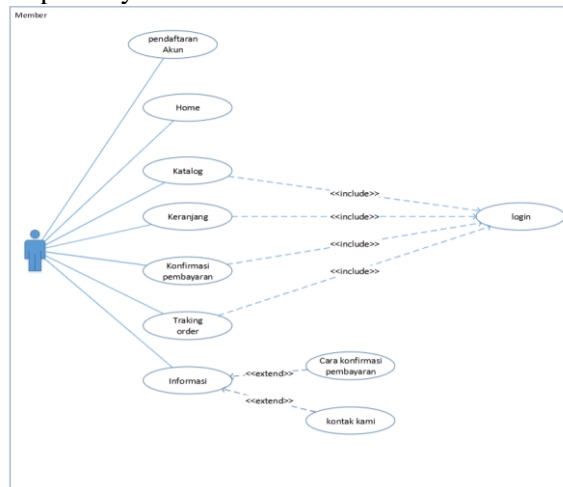
Merupakan proses membuat kode (*code generation*) dengan Penggunaan *Framework Codeigniter* ini bertujuan untuk memudahkan dan menghasilkan struktur *pemrograman* yang sangat rapi, baik dari segi kode maupun struktur file *PHP* dalam membangun sistem berbasis *Web* tanpa harus membuat codingnya lagi dari awal. Sehingga mempermudah dan mempercepat dalam pembuatan *Website*. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *Software*, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai, akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan- kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

e. Penyerahan

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah *Software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan user. Kemudian *Software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

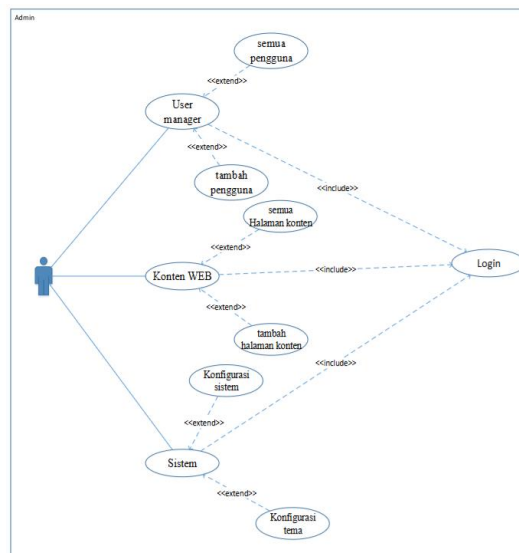
Analisis sistem yang sedang berjalan bertujuan untuk mengetahui keadaan sistem yang diterapkan dan digunakan pada saat ini, agar sistem yang akan dibangun dapat menghasilkan dan mencapai tujuan sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya. Sistem pemesanan masih di catat dalam secarik kertas, sehingga rawan terjadi kehilangan kertas tersebut saat akan melakukan pemenuhan pemesanan pelanggan, dan begitu pula dengan laporan toko yang masih belum teratur, sehingga memungkinkan terjadinya kehilangan dan rusak data transaksi.

Diagram Use Case Member menggambarkan hubungan antara aktor member dengan beberapa fungsionalitas sistem yaitu pemesanan produk, mengirimkan pesan, cek pesanan, menyampaikan complaints dan mengedit data profilnya.



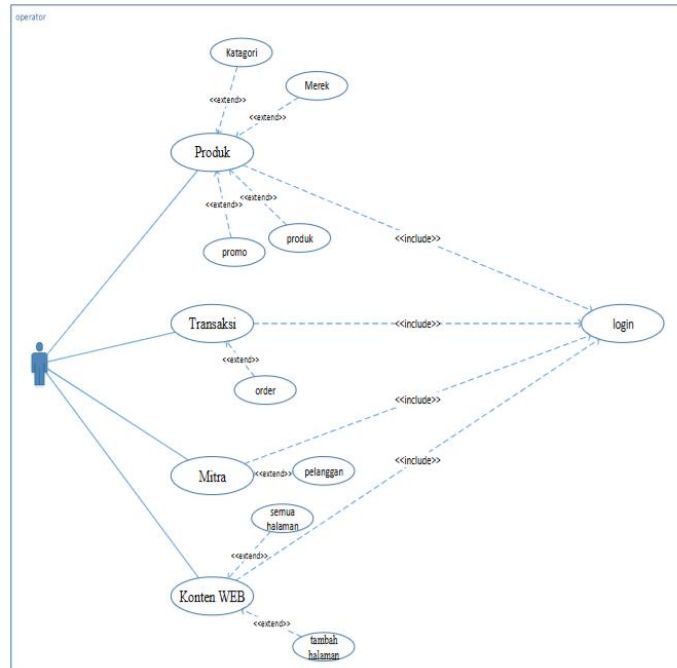
Gambar 1. Diagram *Usecase* Member

Diagram Use Case Admin menggambarkan hubungan antara aktor admin dengan beberapa fungsionalitas sistem yaitu mengelola data semua pengguna, mengelola data konten ,dan mengelola data konfigurasi sistem.



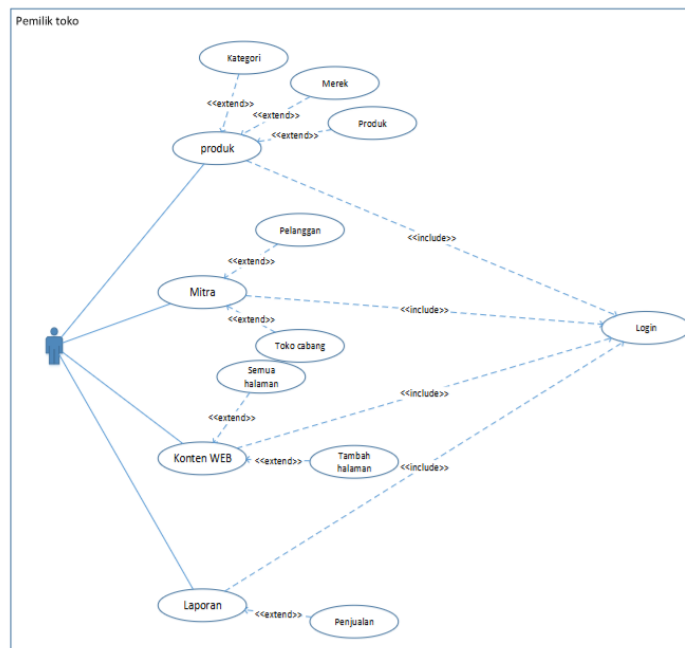
Gambar 2. Diagram *Usecase* Admin

Diagram Use Case Operator menggambarkan hubungan antara aktor operator dengan beberapa fungsionalitas sistem yaitu mengelola data produk, mengelola transaks, mengelola data mitra dan mengelola konten web.



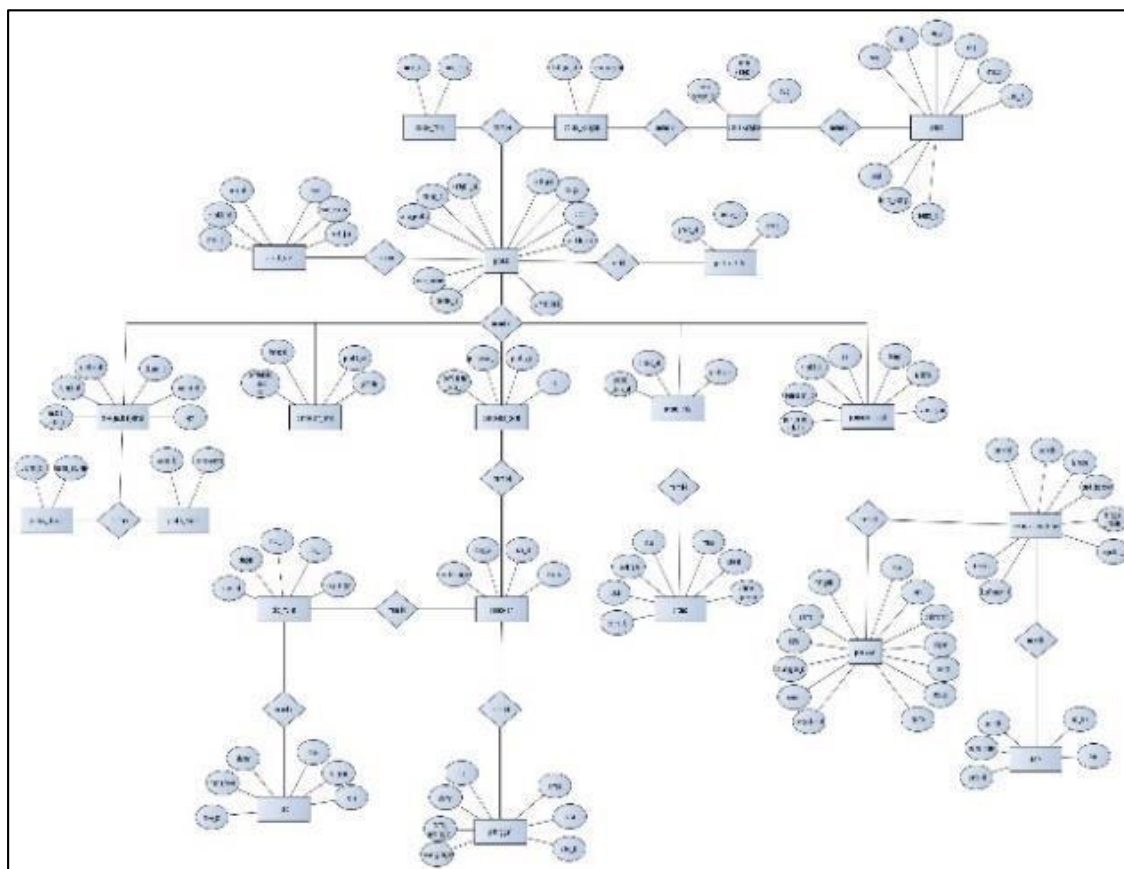
Gambar 3. Diagram Usecase Operator

Diagram Use Case pemilik menggambarkan hubungan antara aktor pemilik dengan beberapa fungsionalitas sistem yaitu mengelola data semua produk, mengelola data laporan penjualan mulai dari perperiode, per merek, sampai perbulan, mengelola data mitra dan mengelola data konten.



Gambar 4. Diagram Usecase Pemimpin/pemilik

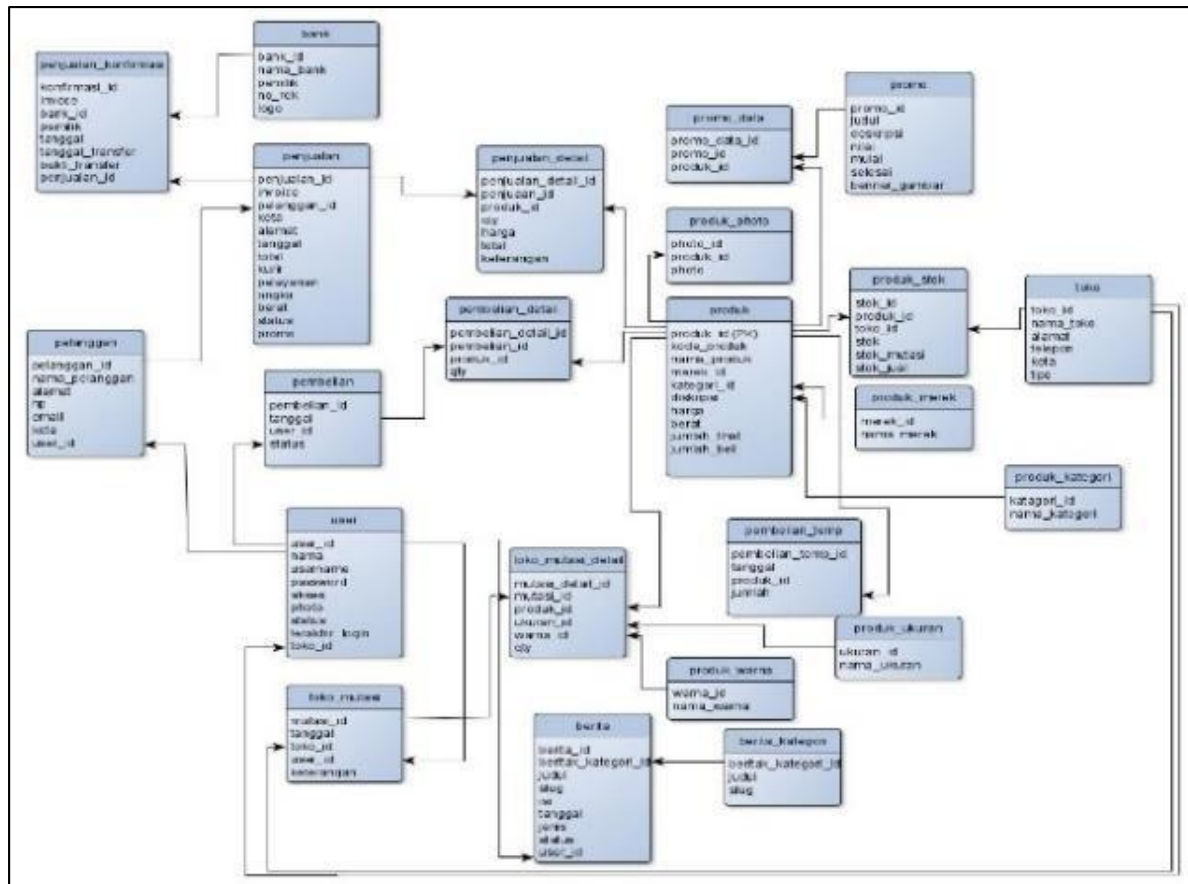
Entity Relationship Diagram merupakan diagram yang menjelaskan hubungan antar data dalam sebuah basis data. Berikut ERD pada sistem yang akan dibangun pada Gambar 5.



Gambar 5. Entity Relationship Diagram

Pada Sistem penjualan atribut pencak silat pada toko gallery ashter collection yang akan dibangun mempunyai 22 entitas yang berelasi yaitu produk merek, produk kategori, berita kategori, berita, produk stok, produk, produk photo, toko mutasi detail, pembelian temp, pembelian detail, promo data, penjualan detail, toko mutasi, pembelian, promo, penjualan, penjualan konfirmasi, bank, produk ukuran, produk warna, toko, pelanggan, Setiap entitas memiliki masing masing atribut.

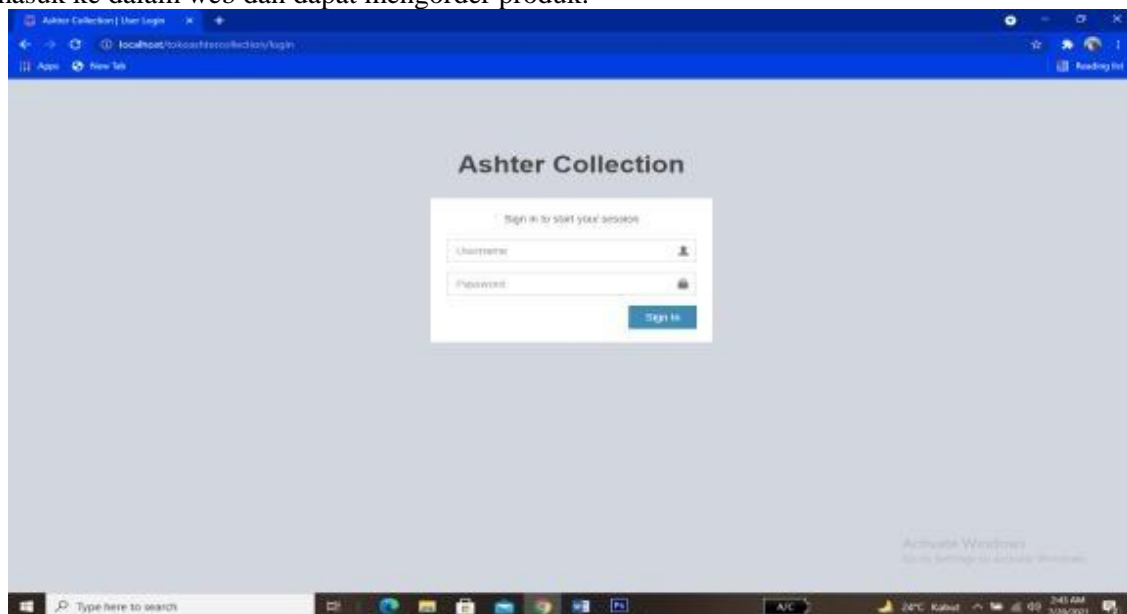
Tabel Relasi merupakan hubungan antar tabel dengan tabel lainnya yang berfungsi untuk operasi suatu *database*. Berikut relasi tabel pada sistem yang akan dibangun dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Tabel Relasi

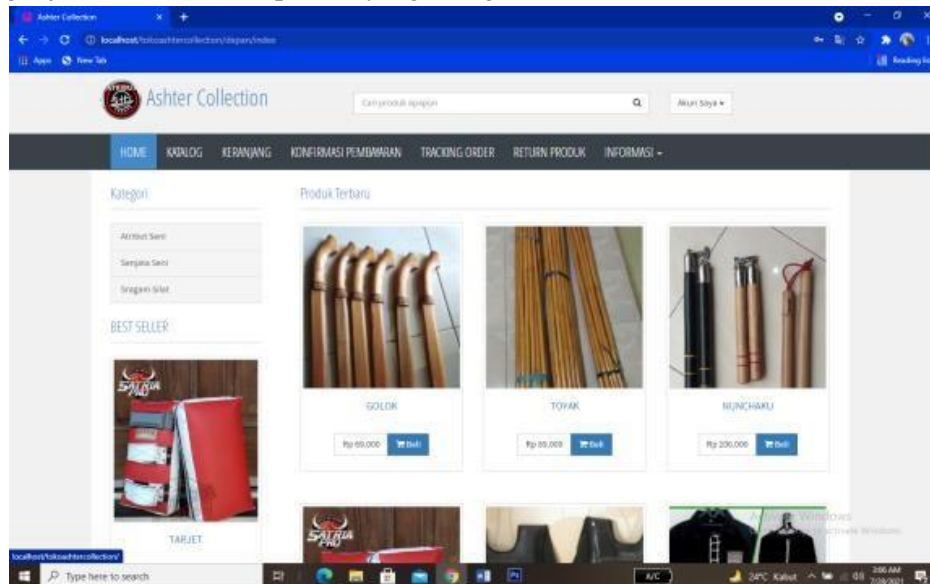
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Halaman login adalah disini user memasukkan *username* dan *password* untuk dapat masuk ke dalam web dan dapat mengorder produk.



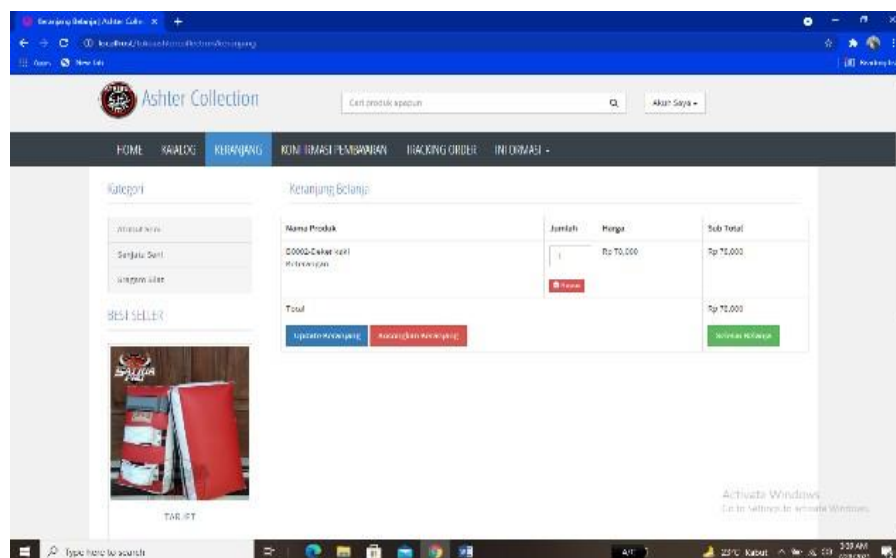
Gambar 7. Tampilan halaman login

Halaman web setelah login (home) adalah halaman dimana user bisa melihat produk-produk yang dijual dan bisa order produk yang di inginkan.



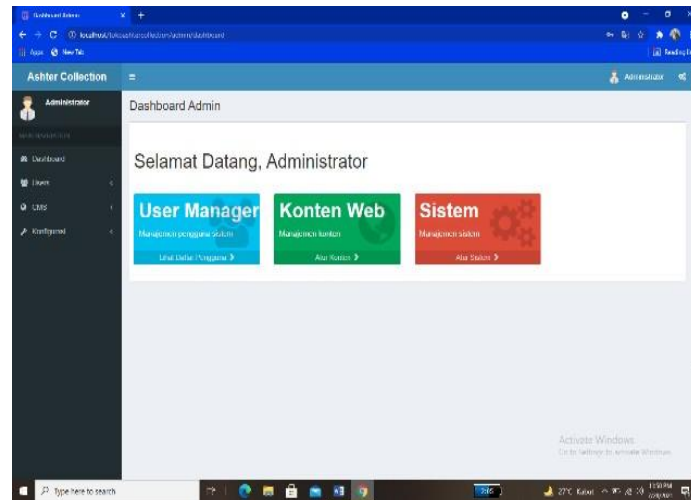
Gambar 8. Tampilan halaman home

Halaman keranjang belanja adalah tampilan dimana proses pembelian produk yang di situ sistem akan menampilkan nama produk, jumlah pesanan, harga, sup total, serta keterangan produk, jika user ingin melanjutkan pesanan maka user memilih selesai belanja, tetapi jika user tidak akan melanjutkan pembelian bisa memilih kosongkan keranjang.



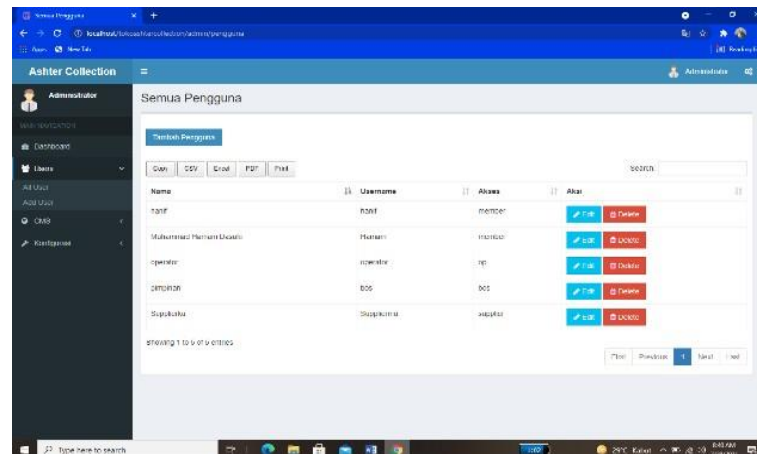
Gambar 9. Tampilan halaman keranjang order

Halaman *dashboard* admin adalah halaman utama saat admin sudah login dan admin dapat mengelola data user manager, mulai dari member, operator, pemilik. admin juga bisa mengelola data konten web dan mengatur konfigurasi aplikasi.



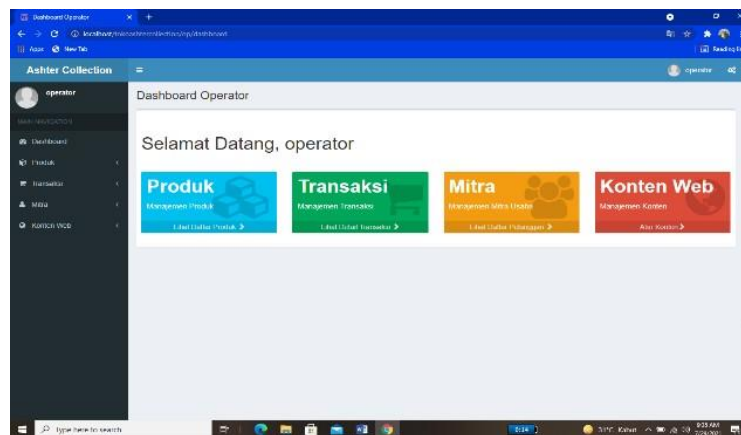
Gambar 10. Tampilan halaman dashboard admin

Halaman semua pengguna sistem adalah halaman dimana admin dapat melihat semua pengguna sistem, dan admin juga bisa menambah pengguna, mengedit, dan menghapus pengguna dari hak akses pengguna sistem.



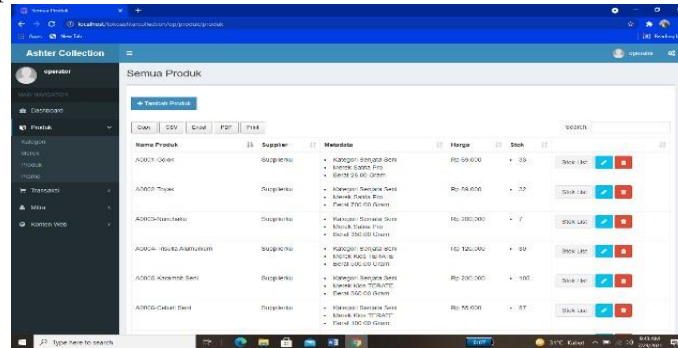
Gambar 11. Tampilan halaman pengguna sistem

Halaman *dashboard* operator adalah halaman utama saat operator sudah login dan operator dapat mengelola data produk, transaksi, mitra, dan konten web.



Gambar 12. Tampilan halaman dashboard operator

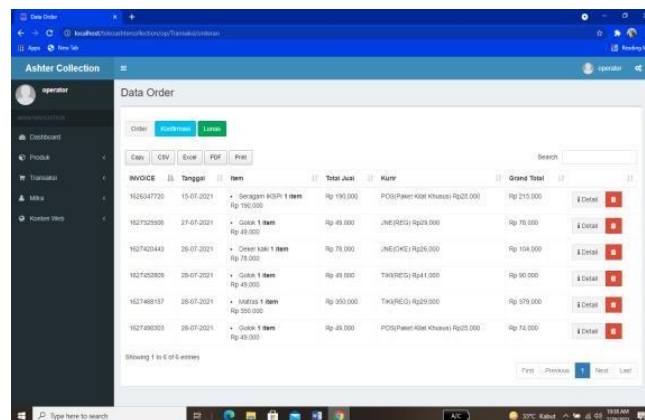
Pada halaman semua produk, menampilkan semua data produk dan dioperator dapat mengelolah data produk mulai dari penambahan produk, mengedit produk, melihat stok list, dan menghapus data produk.



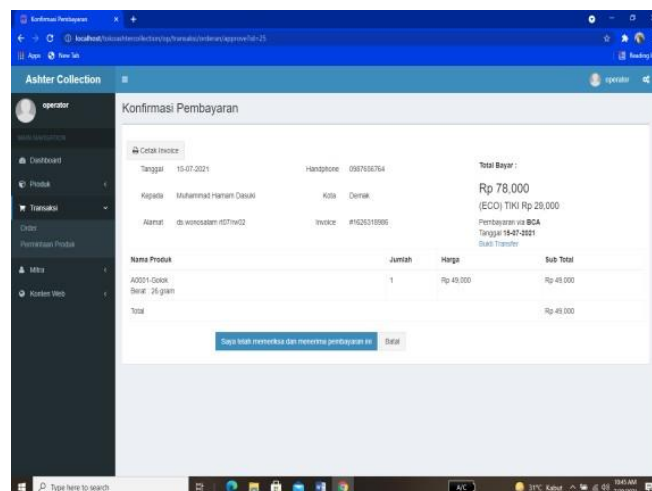
Gambar 13. Tampilan halaman semua produk

Pada halaman data order ini operator dapat melihat detail dari data produk yang di order oleh member, menghapus data orderan, dan mengkonfirmasi pembayaran orderan member.

Tampilan halaman web dapat dilihat pada Gambar 14 dan 15.

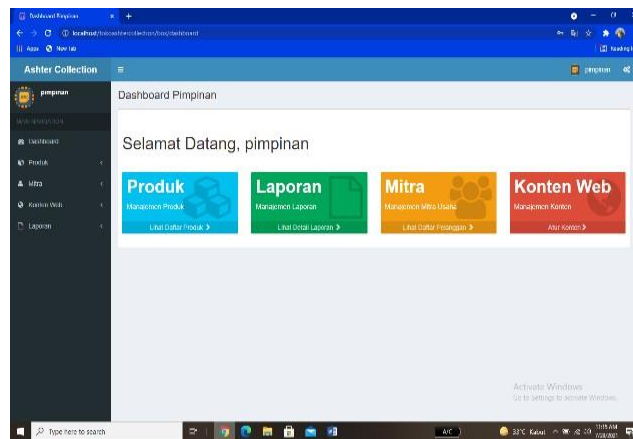


Gambar 14. Tampilan halaman data order



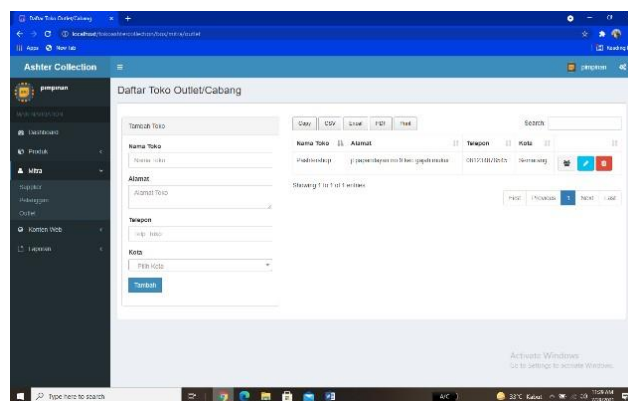
Gambar 15. Tampilan halaman konfirmasi order

Pada halaman dashboard pimpinan adalah halaman utama saat pimpinan sudah login dan pimpinan dapat mengelola data produk, laporan penjualan, data mitra, dan data konten web.



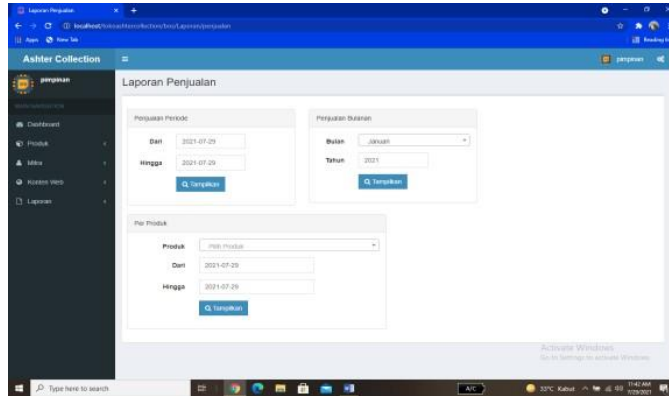
Gambar 16. Tampilan halaman pimpinan

Pada halaman daftar toko cabang ini menampilkan data toko cabang seperti nama toko cabang, alamat, telepon, kota, dan pemimpin juga dapat mengelola data toko cabang, menambah data toko cabang, mengedit data toko cabang dan juga bisa menghapus data toko cabang yang sudah ada.



Gambar 17. Tampilan halaman daftar toko cabang

Pada halaman laporan penjualan ini menampilkan seluruh data laporan penjualan dan pemimpin/pemilik dapat melihat semua data laporan penjualan mulai dari perperiode, perproduk, perbulan, dan laporan penjualan juga bisa cetak.



Gambar 18. Tampilan halaman laporan penjualan

5. KESIMPULAN

Sistem penjualan *online* yang dibangun pada toko gallery ashter collection bukan untuk menggantikan sistem yang lama Tapi ini adalah tambahan untuk sistem. Dengan kata lain, membawa aktivitas bisnis toko secara online, yang sebelumnya hanya offline.. Berdasarkan hasil dari analisis dan perancangan sistem yang dibangun, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : Dengan adanya website ini maka perusahaan dapat memperluas pemasaran dan konsumen menjadi lebih mudah mendapatkan informasi tentang produk tanpa harus datang ke toko. Dengan adanya sistem penjualan online maka perusahaan dapat memudahkan proses transaksi yang selama ini sifatnya konvensional menjadi lebih modern dengan tersedianya transaksi online. Dimana pelanggan yang berada di luar kota tetap dapat melakukan transaksi tanpa harus datang langsung ke toko. Dengan adanya website ini dapat mempermudah dalam membuat laporan penjualan yang sebelumnya masih manual.

Pada penelitian ini perlu adanya pengembangan pada desain tampilan agar lebih menarik sehingga dapat lebih banyak memikat minat pelanggan. Perlu adanya penambahan fasilitas lain yang mendukung fungsionalitas website, sehingga konsumen akan terus mengunjungi website dengan kata lain jika sering masuk website maka kemungkinan untuk belanja pun semakin tinggi. Pembayaran yang tidak hanya melalui transfer antar bank tetapi dapat juga melalui via lain yang lebih simpel dan mudah serta praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Butomo, U.P, (2020), *Perancangan sistem toko online pada movement berbasis web*, Jurnal INFOTEK, Vol 5, No.1.
- Constantianus, F, Suteja, B. R.,(2005), *Analisa dan Desain Sistem Bimbingan Tugas Akhir Berbasis Web dengan Studi kasus Fakultas teknologi informasi*, *Jurnal Informatika UKM*, Vol.1, No.2.
- Effendy, F., Nuqoba, B., (2016), *Penerapan Framework Bootsrap Dalam Pembangunan Sistem informasi Pengangkatan Dan Penjadwalan Pegawai (Studi Kasus: Rumah Sakit Bersalin Buah Delima Sidoharjo)*, Jurnal Informatika Mulawarman, Vol.11, No.1.
- Gusrizaldi, R., Komalasari, E., (2016), *Analisis Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat penjualan di indrako swalayan teluk Kuantan*, Jurnal Valuta, Vol.2, No.2.
- Hamaningtyas, R., (2014), *Analisis layanan website sebagai media promosi, media transaksi dan media informasi dan pengaruhnya terhadap brand image perusahaan pada hotel ciputra di kota semarang*, *Jurnal Stie Semarang*, Vol.6, No.3.
- Hasbiyalloh, M., Jakaria, D. M., (2018), *Aplikasi penjualan barang perlengkapan handphone di zildan*

- cell singaparna kabupaten tasikmalaya*, Jurnal STMIK DCI, JUMANTAKA, Vol. 1, No 1.
- Jogiyanto, (2005), *Analisis dan desain sistem informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kotler, Philip; AB Susanto, (2001), *Manajemen Pemasaran Indonesia*, Salemba Empat, Jakarta.
- Kho R. S., 2018. *Implementasi Framework Bootstrap Untuk Aplikasi Penjualan Kelapa Sawit*. Diss. Universitas Teknologi Yogyakarta.
- Mustaqbal, M.S.M., Firdaus, R.F.F., dan Rahmadi, H.R., (2015), *Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN)*. Jurnal Ilmiah Teknologi Terapan (JITTER), :31-36.
- Mulyadi, (2016), *Sistem Akuntansi*, Edisi keempat, Salemba Empat, Jakarta.
- Manopo, R. I., Wowor, H. F., & Lumenta, A.S., (2016), *Perancangan Aplikasi Help Desk Di UPT-TIK Unsrat*, *Teknik informatika Universitas Sam Ratulangi, Jurnal Teknik Informatika*, Vol.8, No.1.
- Marimin, M.Sc Prof.Dr.Ir, Ir. Hendra Tanjung, M.M., M.Ag, Haryo Prabowo, S.P., M.M., (2006), *Sistem Manajemen Sumber Daya manusia*, Bogor, Grasindo.
- Pressman, R., (2015), *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku 1*, Yogyakarta: ANDI.
- Putra, B.U., (2020), *Perancangan Sistem Toko Online Pada Movement Berbasis Web*, *Jurnal INFOTECH*, Vol. 5, No 1.
- Satzinger, R. B., Jackson and S. D. Burd, (2011), *Systems Analysis and Design in a Changing World*, Sixth ed.
- Septian, (2011), *“Trik Pintar Menguasai CodeIgniter”*, Penerbit PT. Elex Media Komputido, Jakarta.
- Shalahuddin, M & A.S, Rosa, (2013), *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak(Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Informatika
- Santoso, Nurmalina, R., (2017), *Perencanaan dan pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card guna mengembangkan kampus cerdas*, *Jurnal Integrasi Politeknik Negeri Tanah laut*, Vol.9, No.1.
- Yuni Eka Achyani, Mochamad Wahyudi, Lestari Yusuf, (2015), *Sistem Informasi Penjualan Aksesoris Vespa Berbasis Web pada CV. A.S. Hikmat Montor Bekasi*, *Jurnal sistem informasi STMIK ANTAR BANGSA*, Vol. IV.No 2.
- Zaliluddin Dadan, Rohmat, (2018), *Perancangan sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus pada Newbiestore)*, *Jurnal INFOTECH*, Vol. 4, No 1.