

## **PEMBUATAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE**

### **PENJUALAN TAS DENGAN PESANAN KHUSUS**

**Henri Wilson Tompodung**

Program Studi Sistem Informasi

Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Surabaya

h.w.tompodung@gmail.com

**ABSTRAK :** Toko “X” adalah toko yang bergerak dibidang penjualan tas, khususnya tas wanita. Dengan melihat perkembangan teknologi IT yang ada, maka Toko “X” mulai ingin memanfaatkan *e-commerce*. Pada saat ini penanganan dan pemrosesan data juga masih dilakukan dengan cara manual dan penjualan yang hanya menggunakan toko fisik saja. Tentunya pemrosesan dengan cara manual akan menyebabkan banyak hal yang akan menjadi kendala – kendala tersendiri, contohnya penyimpanan data dan daftar harga yang membutuhkan banyak tempat, keseragaman bentuk penulisan, layanan yang diberikan akan membutuhkan proses yang lebih panjang, tidak praktis, pendataan barang yang tidak maksimal dan banyak hal lainnya. Selain itu ketatnya persaingan di bidang penjualan tas online, membuat Toko “X” harus membuat sesuatu yang inovatif agar lain dari yang lain. Yaitu dengan kustom produk dimana dengan fitur ini pembeli dapat mendesain tas sendiri sesuai dengan kebutuhan dan selera. Dengan menggunakan sistem *e-commerce*, diharapkan kendala-kendala tersebut dapat diatasi dengan baik dan mudah.

Berdasarkan permasalahan – permasalahan yang ada diatas. Maka dapat disimpulkan suatu kebutuhan – kebutuhan khusus untuk sistem yang baru. Yaitu sistem yang terkomputerisasi agar dapat membantu dalam proses pendokumentasian, pembelian, penjualan, kustom produk, pencarian data, sistem komputerisasi akuntansi dengan laporan dasar akuntansi sederhana. Proses uji coba dan evaluasi dilakukan dalam dua tahap yaitu verifikasi dan validasi. Pada tahap verifikasi, dilakukan pemeriksaan terhadap seluruh fitur yang ada untuk memastikan program telah bebas dari kesalahan. Pada tahap validasi, dilakukan proses interview dengan *user* untuk memastikan program telah berjalan sesuai kebutuhan sistem dan menghasilkan laporan yang sesuai.

Kesimpulan dari pembuatan aplikasi *e-commerce* ini dapat digunakan oleh Toko “X” untuk membantu menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi pada Toko “X”. Saran yang diusulkan adalah membuat aplikasi ini untuk versi *mobile* agar dapat lebih mudah di jangkau oleh pembeli.

Kata Kunci : Tas, Kustom, Akuntansi, *E-commerce*

## **PENDAHULUAN**

Dalam era globalisasi ini, tingkat penggunaan teknologi semakin lama semakin meningkat. Begitu juga dengan tingkat penggunaan internet semakin lama semakin banyak perusahaan yang menggunakannya dalam menjalankan aktivitas perusahaan mereka. Internet juga menjadi salah satu hal yang sangat berkembang dewasa ini dimana hampir semua orang mengenal internet. Internet itu sendiri dewasa ini tidak hanya digunakan untuk berhubungan sosial saja, salah satunya *e-commerce*. Banyak Toko - toko atau perusahaan besar yang mengembangkan *e-commerce* untuk menunjang kebutuhan dan memperlebar sayap bisnisnya.

Toko “X” adalah toko yang bergerak dibidang penjualan tas, khususnya tas wanita. Dengan melihat perkembangan teknologi IT yang ada, maka Toko “X” mulai ingin memanfaatkan *e-commerce*. Pada saat ini penanganan dan pemrosesan data juga masih dilakukan dengan cara manual dan penjualan yang hanya menggunakan toko fisik saja. Tentunya pemrosesan dengan cara manual akan menyebabkan banyak hal yang akan menjadi kendala – kendala tersendiri, contohnya penyimpanan data dan daftar harga yang membutuhkan banyak tempat, keseragaman bentuk penulisan, layanan yang diberikan akan membutuhkan proses yang lebih panjang, tidak praktis, pendataan barang yang tidak maksimal dan banyak hal lainnya. Selain itu, karena hanya menggunakan satu toko fisik saja. Maka peluang penjualan yang terjadi hanya ada pada satu toko saja. Dengan menggunakan sistem terkomputerisasi dan menggunakan *e-commerce*, diharapkan kendala-kendala tersebut dapat diatasi dengan baik dan mudah.

Berdasarkan alasan-alasan yang telah disebutkan di atas, maka dibuat suatu sistem informasi penjualan berbasis web atau *e-commerce* yang berguna untuk membantu proses pengoperasian dan penjualan dengan mudah, praktis dan cepat. Aplikasi yang akan dibuat memiliki fasilitas-fasilitas untuk mengelola data - data, dan proses transaksi penjualan hingga pembuatan laporan akuntansi sederhana.

## **LANDASAN TEORI**

Akuntansi adalah proses pencatatan, pengelompokan, pengikhtisaran dan pengkomunikasian transaksi-transaksi keuangan sebuah kewujudan ekonomi atau sosial. Pengkomunikasian transaksi - transaksi keuangan namanya dan penganalisaan serta penginterpretasian laporan-laporan keuangan tersebut (Moechtar, 1994).

Definisi lain dari akuntansi adalah pengukuran, penjabaran, atau pemberian kepastian mengenai informasi yang akan membantu manajer, investor, otoritas pajak dan pembuat keputusan lain untuk membuat alokasi sumber daya keputusan di dalam perusahaan, organisasi, dan lembaga pemerintah. Akuntansi adalah seni dalam mengukur, berkomunikasi dan menginterpretasikan aktivitas keuangan.

Input dan output sangat penting artinya bagi suatu sistem, karena input dan output tersebut memberikan informasi yang dibutuhkan oleh suatu proses yang dikenal dengan istilah data flow (aliran data) (Jogiyanto, 2005). Data flow dirancang sedemikian rupa di dalam suatu diagram yang disebut Data Flow Diagram (DFD). DFD digunakan sebagai alat bantu berupa grafik yang berfungsi untuk menunjukkan aliran data dalam sebuah sistem.

Basis data atau sering disebut database adalah sekumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis, sehingga dapat diperiksa menggunakan (online, diunduh pada tanggal 01 Nopember 2012. Available : <http://www.wikipedia.com>) suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Sistem manajemen basis data (DBMS) merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola dan memanggil query basis data. Sedangkan sistem basis data itu sendiri merupakan gabungan dari basis data, software, hardware, dan user. Basis data digunakan untuk menyimpan data yang dibutuhkan dan software digunakan untuk mendukung operasi pengolahan data. Sedangkan hardware dan user mengoperasikan sistem secara keseluruhan.

### **Entity Relationship Diagram**

Entity Relationship Diagram (ER-Diagram) adalah diagram yang dipakai untuk mendokumentasikan data dengan mengidentifikasi jenis entitas dan hubungannya. ER-Diagram ini merupakan salah satu bentuk pemodelan yang menggambarkan relasi atau hubungan antar entitas yang ada, dimana terdapat 2 jenis hubungan, yaitu *obligatory* yakni bila semua anggota dari suatu *entity* harus berpartisipasi atau memiliki hubungan dengan entity yang lain dan *non-obligatory* yaitu bila tidak semua anggota dari suatu *entity* harus berpartisipasi atau memiliki hubungan dengan entity yang lain. Notasi yang digunakan untuk menggambarkan rancangan ER-Diagram menurut Kendall & Kendall (2005) dapat dilihat pada Tabel 2.1. Dalam menggambar ER-Diagram, ada beberapa komponen yang perlu diperhatikan, yaitu:

- Entity

Entity (entitas) merupakan penyajian obyek, kejadian atau konsep dunia nyata yang keberadaannya secara eksplisit didefinisikan dan disimpan dalam basis data (Elmasri dan Navathe 2007). Suatu entity dapat dilambangkan dengan sebuah segi empat, dimana di dalam segi empat itu dituliskan nama dari entity tersebut. Terdapat 2 macam entity, yaitu:

a. Strong entity

Strong entity (entitas kuat) adalah entity yang memiliki *key attribute*. Entity ini keberadaannya tidak tergantung dari entity lainnya.

b. Weak entity

Weak entity (entitas lemah) ialah entity yang tidak memiliki key attribute. Entity ini keberadaannya bergantung pada strong entity lain.

➤ Atribut

Sebuah atribut dapat didefinisikan sebagai penjelasan-penjelasan dari entity yang membedakan suatu entity dengan entity yang lain. Sebuah atribut juga merupakan sifat-sifat dari sebuah entity. Terdapat beberapa jenis atribut, yaitu :

a. Simple attribute / atomic attribute

Atribut ini tidak dapat dibagi menjadi atribut yang lebih sederhana dan merupakan satuan terkecil dalam sebuah entity.

b. Composite attribute

Atribut ini dapat dibagi lagi menjadi beberapa bagian yang lebih kecil dan membentuk beberapa atomic attribute.

c. Single-Valued attribute

Atribut ini hanya mempunyai satu nilai untuk suatu entity tertentu.

d. Multi-Valued attribute

Atribut ini mempunyai lebih dari satu nilai untuk suatu entity tertentu.

e. Derived Attribute

Atribut ini nilainya didapatkan dari atribut yang lainnya.

➤ Key

Key (kunci) adalah suatu attribute khusus yang dapat mengidentifikasi entity tertentu. Key bersifat unik, nilai dari key akan berbeda untuk masing-masing *record* pada entity. Key bisa terdiri dari satu attribute saja atau kombinasi dari beberapa attribute yang secara unik mengidentifikasi suatu entity. Key dilambangkan sama seperti attribute, tetapi dengan digaris bawah. Terdapat beberapa macam key, yaitu :

a. Primary key

Primary key (kunci primer) adalah suatu atribut yang bersifat unik dan menjadi key pada entity dari atribut itu sendiri.

b. Foreign key

Foreign key (kunci tamu) adalah sebuah atribut yang berasal dari sebuah entity, yang menjadi penghubung dengan primary key pada entity lainnya.

c. Composite key

Suatu atribut dikatakan sebagai composite key (kunci komposit) apabila dalam suatu entity terdapat lebih dari satu atribut yang merupakan key.

➤ Relationship

Relationship adalah penghubung antara suatu entity dengan entity lain atau dengan dirinya sendiri, dan merupakan bagian yang sangat dalam mendesain database. Ada tiga tipe relationship, yaitu :

a. One-to-one relationship (1 : 1)

Menunjukkan sebuah relasi dimana satu entity A berelasi tepat dengan satu entity B, dan satu entity B berelasi tepat dengan satu entity A.

b. One-to-many relationship (1 : n)

Menunjukkan sebuah relasi dimana satu entity A berelasi dengan lebih dari satu entity B, tetapi entity B hanya berelasi tepat dengan satu entity A.

c. Many-to-many relationship (m : n)

Menunjukkan sebuah relasi dimana sejumlah entity A berelasi dengan sejumlah entity B.

Apabila dalam suatu relationship antara entity A dan entity B, dimana setiap entity pada A pasti mempunyai relasi dengan entity pada B, maka kedua entity disebut berhubungan secara *Total Participation*. Namun, apabila tidak semua entity pada A mempunyai relasi dengan entity pada B, maka kedua entity disebut berhubungan secara *Partial Participation*.

## **ANALISIS MASALAH**

Pada saat ini TOKO “X” masih memiliki berbagai macam kendala. Kendala – kendala tersebut adalah :

1. Pemilik toko ingin melebarkan usahanya, agar dapat menjangkau pelanggan bukan hanya dari Surabaya tetapi luar kota Surabaya.
2. Proses pencatatan transaksi yang ada tidak tercatat dengan baik karena masih menggunakan *paperbased* sehingga kemungkinan hilangnya nota masih sangat besar. Apabila ingin melakukan suatu pengecekan dan menganalisis hal – hal yang bersangkutan paut dengan transaksi pembelian atau penjualan akan mengalami kesusahan dalam melacak, menganalisis, dan mengambil suatu keputusan.
3. Laporan – laporan yang ada masih terbuat secara manual. Hal ini membuat tenaga kerja dapat menghentikan sementara aktifitasnya untuk membuat laporan. Selain itu proses pembuatannya yang masih manual membuat kemungkinan terjadinya kesalahan semakin besar.
4. Permasalahan persediaan barang yang sering tidak dikontrol. Hal ini sering mengakibatkan barang yang ada, tidak terpantau jumlahnya di gudang. Keadaan ini membuat terkadang stok barang habis ketika ada pembeli yang ingin membeli barang tersebut.
5. Kesulitan dalam pembuatan laporan keuangan. Data – data yang dibutuhkan untuk pembuatan laporan akuntansi masih konvensional dimana resiko hilangnya nota masih sangat besar.

## **ANALISIS KEBUTUHAN**

Berdasarkan permasalahan – permasalahan yang ada diatas. Maka dapat disimpulkan suatu kebutuhan – kebutuhan khusus untuk sistem yang baru. Kebutuhan – kebutuhan itu adalah:

1. Sistem yang terkomputerisasi agar dapat membantu dalam proses pendokumentasian serta pencarian data dapat berlangsung dengan lebih cepat dan mudah tanpa harus mencari – cari data yang ada dengan cara manual.
2. Multi akses, aplikasi ini dapat diakses oleh lebih dari satu user. Setiap user ini akan mempunyai hak akses yang berbeda – beda nantinya. Misalnya, user yang merupakan karyawan hanya memiliki hak akses ke halaman web yang menampilkan informasi yang dibutuhkan.
3. Adanya laporan – laporan yang banyak dan tidak terbuat secara rapi. Dapat membuat laporan tersebut susah untuk dilacak keberadaannya apabila sewaktu – waktu pemilik membutuhkan laporan tersebut untuk suatu keperluan. Sehingga diharapkan ketika sudah menggunakan sistem yang terkomputerisasi dan online, pembuatan laporan – laporan yang ada menjadi lebih cepat dan baik serta dapat mempermudah dalam pembuatannya.
4. Sistem yang terkomputerisasi dan online ini diharapkan dapat membantu memperluas pangsa pasar yang ada dan membantu mengatasi permasalahan jumlah tempat usaha fisik yang ada. Serta dapat mempermudah untuk terjadinya proses penjualan produk – produk yang ada.
5. Diharapkan dengan pembuatan sistem yang baru ini dapat membantu proses pencocokan jumlah stok yang ada di gudang dengan jumlah stok yang ada di sistem.
6. Sistem komputerisasi akuntansi dengan laporan dasar akuntansi sederhana. Terdiri dari laporan Jurnal Umum, Laporan Neraca dan Laporan Laba Rugi.

7. Pembuatan Laporan Laba Rugi yang terperinci dengan transaksi sehingga memudahkan pemilik untuk melihat laba bersih.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tahap pembahasan dan hasil penelitian tugas akhir dilakukan dengan cara uji coba pada sistem yang dibuat meliputi verifikasi dan validasi. Tahap verifikasi bertujuan untuk mengetahui apakah hasil keluaran dari program yang dibuat sudah benar. Sedangkan tahap validasi bertujuan untuk mengetahui apakah program yang telah dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan.

### **a. Verifikasi**

Verifikasi dilakukan dengan cara mencoba aplikasi yang telah dibuat. Proses verifikasi akan memeriksa seluruh fitur yang disediakan dan mengujinya untuk memastikan bahwa aplikasi bebas dari kesalahan. Proses verifikasi ini dilakukan dengan memberi input beberapa data dan melihat hasilnya, apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan. Sebagai contoh, uji coba dilakukan pada Form Registrasi.

#### **1. Proses Registrasi**

Pembeli harus melakukan registrasi agar dapat melakukan pembelian dan banyak hal yang ada pada aplikasi ini. Tampilan dari form registrasi dapat dilihat pada Gambar 1.

**REGISTRASI**

Lengkapi Form Di Bawah Ini \*Wajib di isi

**Data Pribadi**

Jenis Kelamin :  Pria  Wanita \*

Nama Depan :

Nama Belakang :

Tanggal Lahir :  \*( bln/tgl/thn ; cth. 05/21/1970 )

Alamat E-Mail :

**Alamat Pribadi**

Alamat Rumah :

Propinsi :

Kota :

Negara :

Kode Pos :

**Alamat Kantor**

Alamat Kantor :

Nama Perusahaan :

**Informasi Kontak**

Nomor Telepon :

Newsletter :

**Password**

Password :  \*Minimal 8 Karakter

Konfirmasi Password :

Gambar 1. Form Registrasi

## 2. Proses Kustom Tas

Pembeli dapat memesan produk secara khusus pada proses kustom tas. Pembeli dapat membuka halaman kustom tas dengan cara klik banner yang ada di sebelah kiri seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Banner Sebelah Kiri

Setelah klik banner yang di sebelah kiri, maka akan muncul halaman untuk kustom tas seperti yang terlihat pada Gambar 3.

**PRODUK KUSTOM**

Pilih Bentuk : Maria

Bagian Luar : 

Aksen : 

Gambar : 

**Harga:** Rp. 220.000,- **DP:** Rp. 70.000,-

\*Jumlah :  1  2

Nama : Henri

E-mail : henriinchrist@gmail.com

\*Telepon : 08993311287

\*Alamat : Jl. Jemursari Timur XI/JA-10

\*Propinsi : SULAWESI UTARA

\*Kota : Manado

\*Ongkos Kirim (1kg) :  Rp. 35.000,- (JNE OKE)  Rp. 40.500,- (JNE REGULAR)

Pesan :

Kirim

Gambar 3. Halaman Kustom Tas

b. Validasi

Proses validasi dilakukan dengan cara memberi kesempatan pengguna mencoba aplikasi yang dihasilkan. Setelah mencoba pengguna tersebut dimintai pendapatnya mengenai aplikasi yang ada. Beberapa hal yang ditanyakan adalah mengenai kegunaan aplikasi, desain user interface, kecepatan aplikasi, kemudahan penggunaan aplikasi dan validitas output aplikasi. Proses validasi ini dilakukan oleh 10 (Pembeli) responden yang kemudian diminta untuk mengisi kuisisioner. Dari hasil uji coba dan evaluasi aplikasi ini dapat disimpulkan yaitu:

Keterangan Tabel:

- STS = Sangat tidak setuju
- TS = Tidak setuju
- RR = Ragu-ragu
- S = Setuju
- SS = Sangat setuju

**Tabel 1 Pertanyaan Wawancara**

| No. | Pertanyaan-pertanyaan  | STS | TS | RR | S | SS |
|-----|--|-----|----|----|---|----|
| 1   | Apakah tampilan dari aplikasi sudah cukup mudah untuk dipahami ?   |     |    |    | 6 | 4  |
| 2   | Apakah aplikasi mudah dimengerti sehingga user dapat dengan cepat dan mudah menjalankan aplikasi ini ?                 |     |    | 2  | 6 | 2  |
| 3   | Apakah aplikasi yang dibuat sudah mempermudah user untuk mendapatkan informasi terbaru tentang produk-produk baru?     |     |    |    | 8 | 2  |
| 4   | Apakah aplikasi yang dibuat sudah mempermudah user untuk mendapatkan informasi terbaru tentang program dan promo baru? |     |    |    | 7 | 3  |
| 5   | Apakah aplikasi ini membantu dalam menangani masalah pemesanan tas secara khusus?                                      |     |    | 2  | 5 | 3  |
| 6   | Apakah proses pencarian produk lebih mudah dilakukan user dengan adanya aplikasi ini ?                                 |     |    |    | 8 | 2  |
| 7   | Apakah aplikasi ini dapat membantu user untuk melakukan pemesanan dari jarak jauh?                                     |     |    |    | 8 | 2  |

Dari hasil uji coba pada sistem yang dibuat meliputi verifikasi dan validasi yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan yaitu:

- Desain User Interface (Tampilan Aplikasi)

Pengguna yang mencoba aplikasi setuju dengan user interface yang dibuat. Hal ini menunjukkan user interface yang dibuat dalam aplikasi ini sudah cukup menarik dan mudah dipahami oleh pengguna.

- **Kecepatan Aplikasi**

Setelah mencoba aplikasi, pengguna menyatakan bahwa kinerja proses dengan menggunakan aplikasi ini menjadi lebih cepat jika dibandingkan dengan cara konvensional.

- **Kemudahan Penggunaan Aplikasi**

Pengguna menyetujui bahwa aplikasi ini mudah untuk digunakan. Hal ini karena dukungan dari user interface yang mudah untuk dipahami.

- **Kevalidan Output Aplikasi**

Setelah mencoba menggunakan aplikasi, pengguna menyetujui bahwa output yang dihasilkan adalah valid. Output dari aplikasi ini dapat dipercaya oleh pengguna.

c. **Evaluasi**

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah program aplikasi yang telah dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan atau belum. Dari uji coba yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi yang telah dibuat telah menyelesaikan permasalahan yang melatarbelakangi pembuatan tugas akhir ini, yaitu bahwa aplikasi ini telah berhasil diimplementasikan dengan baik sehingga dapat membantu pelanggan untuk melakukan transaksi dengan lebih mudah, dimana saja dan kapan saja. Serta membantu Toko “X” mendapatkan laporan transaksi menjadi lebih mudah.

## **IMPLEMENTASI**

Untuk mendukung implementasi yang akan diterapkan pada lingkungan dengan tujuan supaya tahapan implementasi dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan, maka dari itu penulis menggunakan perangkat keras

(*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*) yang sangat menunjang dalam hal penciptaan, pembangunan, dan pengembangan aplikasi ini.

Spesifikasi perangkat keras (*Hardware*) yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

| <b>Perangkat Keras (Hardware)</b> | <b>Spesifikasi</b>         |
|-----------------------------------|----------------------------|
| <b>Processor</b>                  | Intel core 2 duo Processor |
| <b>Memory</b>                     | 2 GB DDR2                  |
| <b>Hardisk</b>                    | 500 GB                     |
| <b>VGA</b>                        | 128 MB                     |

Spesifikasi perangkat lunak (*Software*) yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

| <b>No.</b> | <b>Perangkat Lunak (Software)</b> | <b>Keterangan</b>          |
|------------|-----------------------------------|----------------------------|
| <b>1</b>   | <b>Operating System</b>           | Windows XP / Windows 7     |
| <b>2</b>   | <b>Bahasa Pemograman</b>          | PHP, CSS, HTML, JavaScript |
| <b>3</b>   | <b>Database</b>                   | MySQL                      |
| <b>4</b>   | <b>Web Server</b>                 | XAMPP                      |
| <b>5</b>   | <b>Image Editor</b>               | Photoshop                  |
| <b>6</b>   | <b>Code Editor</b>                | PhpDesigner8               |

Batasan Implementasi adalah menerangkan ruang lingkup implementasi supaya menjadi lebih jelas. Batasan Implementasi aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Perangkat lunak masih merupakan Waterfall.
2. Proses yang ditangani lebih terfokus pada proses pembelian, penjualan, kustom tas, pendokumentasian, laporan transaksi.

## **PENUTUP**

Beberapa kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

- Dengan adanya sistem yang terkomputerisasi maka semua data meliputi proses pencatatan, penjualan, pembelian, permintaan produk dan pemesanan produk secara khusus dapat langsung tersimpan dalam database.
- Pembuatan laporan dapat dilakukan dengan cepat dengan memilih kriteria pembuatan laporan yang tersedia.
- Aplikasi ini mempermudah pembeli untuk melakukan pembelian dan mengetahui informasi produk secara online.
- Informasi order yang dilakukan dapat langsung diterima pelanggan.
- Aplikasi membantu Toko “X” untuk memberikan gambaran penyediaan produk kepada pelanggan.

Saran yang dapat diberikan untuk mengembangkan sistem ini kedepannya adalah sebagai berikut :

- Website dapat dikembangkan untuk aplikasi mobile, sehingga user dapat mengakses website melalui telepon selular dengan mudah dan cepat. Selain itu, user dapat melakukan transaksi melalui aplikasi mobile.
- Aplikasi dapat dikembangkan untuk menjadi multi bahasa, agar jangkauan pembeli bisa sampai luar negeri.

Aplikasi dapat dikembangkan dengan fitur yang memberikan rating/penilaian pada setiap produk.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Hoffer, Jeffrey A.2009.*Modern Database Management / 9th.ed.* Pearson Education.  
Upper Saddle River
- Kendall, Kenneth E.2008.*System Analysis and Design / 7th.ed.* Pearson  
Education.Upper Saddle River.
- Stendy B. Sakur, 2010. *PHP 5 Pemrograman Berorientasi Objek – Konsep &  
Implementasi.* Yogyakarta: ANDI.
- Indrajani, S.Kom., MM., 2011. *Perancangan Basis Data dalam All in 1.* Jakarta: PT.  
Elex Media Komputindo.