

# PERANCANGAN e-COMMERCE TOKO USAHA MAJU

Kristina<sup>1</sup>, Genrawan Hoendarto<sup>2</sup>, Axl Antares<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma, Pontianak  
e-mail: <sup>1</sup>vinalim111@gmail.com, <sup>2</sup>genrawan@widyadharm.ac.id, <sup>3</sup>16412082\_axl\_a@widyadharm.ac.id

## Abstract

*Today's technology is at the core of every existing industry. Usaha Maju Tempunak is a market which sell the daily product in West Borneo. In carrying out the selling product, Usaha Maju Tempunak still doing transaction manually and not computerized. In this paper, the author uses several research methods consisting of several components, namely research design using descriptive research design methods, data collection methods using interviews, observation and literature study, systems analysis techniques and system design techniques using Unified Modeling Language (UML). and application design techniques using the programming language HTML, CSS, javascript, and PHP. Application development using the XAMPP web server and MySQL as database storage. Based on the research conducted, a system of administrative transaction information for selling product at Usaha Maju Tempunak is expected to assist in fast, precise and accurate data processing. The conclusion is that the use of computer-based systems can improve service to customers through increasing company performance. The suggestions that can be given are the need for accuracy in entering data, the need for training system users and maintaining hardware and software that support the performance of the proposed system and the need for system evaluation if implemented.*

**Keywords:** Design, Transaction, Online, Selling, Usaha Maju

## Abstrak

Teknologi saat ini merupakan inti dari setiap industri yang ada. Toko Usaha Maju Tempunak merupakan industri yang bergerak dibidang penjualan barang kebutuhan sehari-hari di daerah Kalimantan Barat. Dalam melakukan transaksi penjualannya, Toko Usaha Maju Tempunak masih dilakukan secara manual dan tidak terkomputerisasi. Dalam penulisan ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian yang terdiri dari beberapa komponen, yaitu rancangan penelitian menggunakan metode desain penelitian deskriptif, metode pengumpulan data dengan metode wawancara, observasi dan studi kepustakaan, teknik analisis sistem dan teknik perancangan sistem menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* dan Teknik perancangan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, javascript, dan PHP. Pengembangan aplikasi menggunakan *web server XAMPP* dan *MySQL* sebagai tempat penyimpanan *database*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dihasilkan sebuah sistem informasi transaksi penjualan secara online pada Toko Usaha Maju Tempunak yang di harapkan dapat membantu dalam pengolahan data cepat, tepat dan akurat. Kesimpulannya bahwa penggunaan sistem yang berbasis komputer dapat meningkatkan pelayanan kepada pelanggan melalui peningkatan kinerja perusahaan. Adapun saran yang dapat diberikan adalah perlunya ketelitian dalam memasukan data, perlunya pelatihan pengguna sistem dan pemeliharaan perangkat keras dan perangkat lunak yang mendukung kinerja sistem yang diusulkan serta perlunya dilakukan evaluasi sistem jika diterapkan.

**Kata Kunci:** Perancangan, Transaksi, Daring, Penjualan, Usaha Maju

## 1. PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya sistem informasi pada saat ini, banyak perusahaan atau organisasi yang menggunakan sistem informasi sebagai langkah untuk mempermudah proses bisnis. Keakuratan data dan informasi yang biasanya memerlukan waktu lama, kini hanya dalam hitungan detik informasi tersebut sudah dapat diterima. Perkembangan dan kebutuhan teknologi yang semakin maju membuat internet semakin berkembang cepat. Dengan adanya internet, masyarakat dapat memperoleh berbagai informasi melalui *website*. Kehadiran internet ini telah memberikan keyakinan akan pentingnya teknologi dalam pencapaian tujuan finansial suatu perusahaan melalui modifikasi dan efisiensi proses bisnis yaitu dengan memanfaatkan *e-commerce*. *E-commerce* merupakan salah satu keunggulan dari internet yang digemari oleh setiap kalangan. Keberadaan *e-commerce* merupakan alternatif bisnis yang cukup menjanjikan untuk diterapkan saat ini, karena *e-commerce* banyak memberikan kemudahan bagi kedua belah pihak, baik dari pihak penjual (*merchant*) atau dari pihak pembeli (*buyer*) dalam melakukan transaksi perdagangan meskipun tidak saling bertemu langsung atau berbeda dalam jarak yang sangat jauh sekalipun. Toko Usaha Maju Tempunak merupakan sebuah toko yang sedang berkembang dan bergerak dalam bidang penjualan sembako. Dimana sistem penjualan pada Toko Usaha Maju Tempunak masih manual yang mengharuskan pembeli (*buyer*) datang ke tempat penjualan untuk mencari informasi barang yang ingin dibeli.

Selain dari penjualan yang sifatnya konvensional, penyampaian rinci tentang produk yang dijual, stok yang tersedia juga menjadi permasalahan tersendiri pada Toko Usaha Maju Tempunak dalam memasarkan dan menjual sembako yang ada di toko. Seringkali konsumen yang datang ke toko pergi tanpa membeli sembako karena ketersediaan produk yang ada pada Toko Usaha Maju Tempunak tidak tersedia. Hal ini menimbulkan kecemasan dari pemilik Toko Usaha Maju Tempunakakan kelangsungan perusahaan jika masalah ini terus terjadi. Pemilik Toko Usaha Maju Tempunak takut kehilangan langganannya. Toko Usaha Maju Tempunak ingin menyajikan informasi penjualan kepada konsumen secara cepat, tepat dan terpercaya. Pada Toko Usaha Maju Tempunak proses penjualan dan pemasarannya masih konvensional yang menurut Pemilik Toko Usaha Maju Tempunak harus segera diperbaiki mengikuti perkembangan agar tidak kalah dalam persaingan pasar. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang dimiliki Toko Usaha Maju Tempunak, maka penulis tertarik untuk membantu dalam pembuatan *website* yang dikemas dalam bentuk perancangan *web design* untuk meningkatkan penjualan sembako pada Toko Usaha Maju Tempunak secara maksimal serta menambah kepercayaan konsumen kepada Toko Usaha Maju Tempunak dalam melakukan transaksi mesti tidak langsung membeli ke toko.

Penulis berencana untuk membangun sistem dimana sistem tersebut menjadikan toko sembako berpaduan dengan sistem informasi yang mana kelak toko tersebut akan di kelola dengan menggunakan *web*. *Web* sendiri dapat diartikan sebagai suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam ataupun bergerak, animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, dimana membentuk satu rangkaian media yang saling berkaitan Sistem informasi *website* yang ingin dibangun oleh penulis dapat sangat menguntungkan terlebih lagi oleh kaum milenial yang ingin berbelanja tanpa harus keluar rumah karena pesanan akan diantarkan oleh *driver* Toko Usaha Maju Tempunak.

## 2. METODE PENELITIAN

2.1 Rancangan Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Teknik Analisis Sistem, Teknik Perancangan Sistem.

2.1.1 Rancangan Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, rancangan yang digunakan oleh penulis adalah rancangan penelitian deskriptif yaitu penelitian yang menggambarkan suatu keadaan tertentu secara sistematis yang berdasarkan fakta, sifat-sifat serta hubungan antar data yang didapat selama penelitian dilakukan.

2.1.2 Metode Pengumpulan Data

Adapun Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis antara lain:

2.1.2.1 Wawancara

Metode ini dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan secara langsung kepada pihak-pihak terkait yang terlibat dalam kegiatan penelitian.

2.1.2.2 Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung sistem pemesanan dan aktifitas admin dalam mengelola barang, transaksi penjualan, dan pembelian di Toko Usaha Maju Tempunak.

2.1.2.3 Studi Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara mencari, mengumpulkan dan memilah data dan informasi yang disediakan dalam buku-buku terkait yang dapat mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

2.1.3 Teknik Analisis Sistem

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik berorientasi objek dengan bahasa pemodelan *Unified Modeling Language* (UML) yang digunakan untuk menggambarkan proses kerja sistem yang ada.

2.1.4 Teknik Perancangan Sistem

Teknik perancangan sistem yang digunakan penulis dalam merancang sistem informasi penjualan pada Toko Usaha Maju Tempunak dengan menggunakan web. Penulis menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, dan JavaScript serta PHP sebagai *back end* program dan editor menggunakan notepad++. Perancangan *database* dengan menggunakan MySQL dalam web server XAMPP dan menggunakan Bootstrap sebagai framework.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Penjualan Online

*E-commerce* berkaitan dengan transaksi jual beli yang dilakukan secara digital dengan menggunakan komputer yang tersambung dengan *internet* <sup>[1]</sup>. *E-commerce* adalah komputer yang berhubungan melalui sarana jaringan komunikasi dapat membuat penggunaanya saling berkomunikasi <sup>[2]</sup>. Berdasarkan kutipan di atas disimpulkan penjualan online adalah proses transaksi jual beli menggunakan komputer melalui sarana jaringan komunikasi.

2.2.2 Website

*Web* merupakan suatu kumpulan *hyperlink* yang menunjukkan alamat satu kealamat lainnya dengan bahasa HTML (*Hypertext Markup Language*). *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, animasi, suara dan/atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman <sup>[3]</sup>. *Web* adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia, dan lainnya pada jaringan *internet* <sup>[4]</sup>. *Web* adalah sebuah kumpulan halaman yang diawali dengan halaman muka yang berisikan informasi,

iklan, serta program aplikasi [5]. Berdasarkan kutipan di atas, website adalah fasilitas hypertext untuk menampilkan data, informasi dan dokumen-dokumen multimedia yang berupa teks, gambar, suara, animasi, dan lainnya dengan menggunakan browser sebagai perangkat lunak untuk mengaksesnya.

### 2.2.3 Electronic Commerce (E-Commerce)

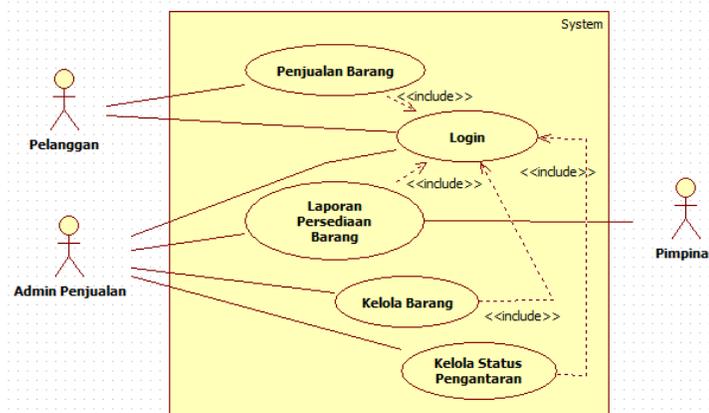
E-commerce adalah salah satu teknologi yang berkembang pesat di internet [6]. E-commerce mencakup proses pembelian, penjualan, transfer, atau pertukaran produk, layanan, atau informasi melalui jaringan komputer termasuk internet [7]. Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa E-commerce adalah teknologi yang mencakup keseluruhan proses pembelian, penjualan, transfer, atau pertukaran produk, layanan, atau informasi melalui jaringan komputer.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 UML Sistem Usulan

Proses yang terdapat pada Toko Usaha Maju Tempunak yang diusulkan oleh penulis digambarkan dengan menggunakan teknik pemodelan *Unified Modeling Language* (UML). Berikut adalah diagram *use case* dari sistem yang diusulkan:

#### 3.1.1 Use Case Diagram



Gambar 1. Use Case Diagram Sistem Usulan

Gambar 1 merupakan use case diagram sistem informasi penjualan online dengan menggunakan web. Use case diagram digunakan untuk menggambarkan model dari sebuah aplikasi dimana aktor yang berinteraksi dengan sistem aplikasi antara lain: pimpinan, pelanggan, dan bagian penjualan. Use case juga dapat membantu dalam menggambarkan proses proses yang akan berjalan. Gambaran mengenai proses proses sistem yang dibuat ini akan mempermudah penulis untuk mengetahui alur kerja pada sistem aplikasi penjualan online pada Toko Usaha Maju Tempunak. Adapun penjelasan tentang sistem tersebut dapat dilihat dari aktifitas setiap proses sebagai berikut:

- Login merupakan proses untuk masuk kedalam sistem yang harus dilakukan oleh setiap pengguna jika ingin memasuki sebuah sistem. Adapun syarat yang harus dilakukan oleh setiap pengguna jika ingin memasuki sebuah sistem yaitu memiliki hak akses dengan memasukkan username dan password ke dalam form login, jika proses memasukkan username dan password pada form login berhasil maka pengguna masuk pada tampilan menu utama dan dapat mengakses data pada bagian masing-masing form. Apabila username atau password dimasukkan salah maka pengguna tidak bisa masuk kedalam sistem. Sistem ini akan berlangsung terus selama proses login dijalankan. Pada sistem baru Toko Usaha Maju ini yang dapat menjalankan sistem atau memiliki hak akses yaitu pelanggan dan admin penjualan.
- Proses kelola barang pengguna merupakan proses dimana admin penjualan yang sudah melakukan login dapat mengelola barang seperti menampilkan data barang, memasukkan data barang baru, update barang, dan hapus barang.
- Kelola penjualan barang merupakan proses dimana pelanggan yang mengakses mengunjungi website Toko Usaha Maju, kemudian pelanggan melakukan pemesanan barang yang diinginkan dengan menekan link beli. Sistem akan memasukkan barang yang dibeli ke dalam keranjang, kemudian pelanggan dapat melanjutkan memilih barang yang lain atau melanjutkan untuk mengisi alamat dan lokasi pengiriman barang. Jika sudah selesai berbelanja, sistem akan menampilkan nota yang harus dibayar oleh pelanggan.
- Proses laporan persediaan barang merupakan proses dimana dari kasir yang sudah melakukan login kemudian poses dilakukan oleh kasir yang membuka link laporan, kemudian sistem akan menampilkan persediaan barang yang ada dalam database. Laporan ini akan diberikan oleh kasir ke pimpinan..
- Kelola status pengantaran merupakan proses dimana admin penjualan untuk melakukan update status posisi barang yang dijual. Status dibagi menjadi tiga yaitu: dipesan, disiapkan, dan sedang dikirim. Ke tiga status ini dapat dilihat oleh pelanggan yang memesan barang.

3.1.2 Diagram Sekuensial Login

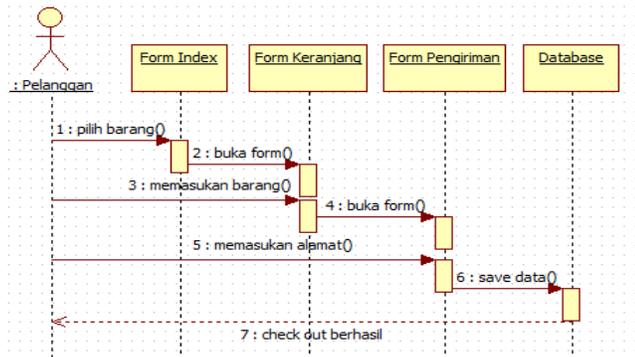
Diagram Sekuensial Login memodelkan interaksi yang terjadi saat pengguna mengakses form login. Login merupakan validasi yang memisahkan pengguna menjadi 2, antara lain: Admin (Administrator) dan *user* (staff).

3.1.3 Diagram Sekuensial Kelola Data Pengguna

Diagram sekuensial kelola data pengguna dilakukan oleh admin. Admin yang login dalam aplikasi dapat melakukan tambah *user* baru, edit *user* dan hapus *user* yang sudah ada. Admin berperan dalam mengelola pengguna siapa saja yang dapat mengakses aplikasi dan melakukan kegiatan surat masuk atau pun surat keluar.

3.1.4 Diagram Sekuensial Penjualan Barang

Diagram Sekuensial Penjualan Barang menjelaskan proses dimana aplikasi menampilkan transaksi penjualan. Adapun interaksi model pada Gambar 2 dijelaskan secara terperinci dimana setiap *frame* menampilkan proses yang berbeda dalam proses sekuensial. pelanggan memilih barang pada form awal yaitu form index dalam aplikasi web. Barang yang dipilih oleh pelanggan akan dimasukkan dalam form keranjang dengan memasukkan ID barang dalam keranjang. Jika sudah selesai melakukan pembelian, maka form keranjang akan membuka form pengiriman untuk mengetahui tujuan barang akan dikirim. Pelanggan kemudian memasukkan alamat pengiriman barang. Jika aktifitas penjualan barang sudah selesai, maka data akan disimpan ke dalam basis data. Setelah data berhasil dimasukkan dalam basis data, sistem akan memberikan informasi check out berhasil.



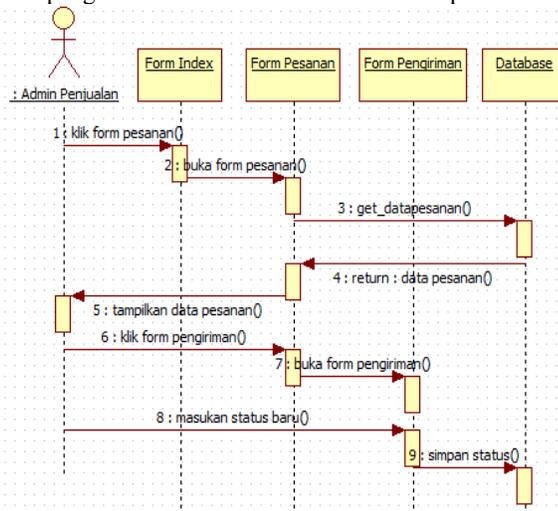
Gambar 2. Diagram Sekuensial Penjualan Barang

3.1.5 Diagram Sekuensial Kelola Barang

Diagram sekuensial Kelola Barang menjelaskan proses dimana aplikasi menampilkan data barang, menambah, mengedit, dan menghapus barang. Admin Penjualan bertugas untuk melakukan kelola barang. Admin penjualan membuka form barang dengan menekan tombol Barang pada form index. Form Barang menampilkan data barang yang didapat dari database kemudian pada form Barang terdapat beberapa button untuk menambahkan barang baru, mengedit barang yang sudah ada, dan menghapus data barang.

3.1.6 Diagram Sekuensial Kelola Status Pengantaran

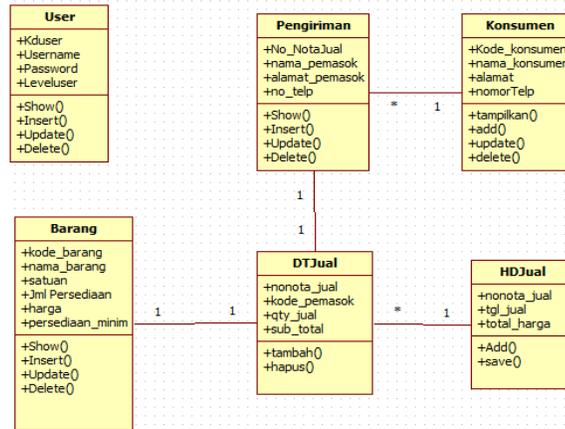
Diagram Sekuensial Kelola Status Pengantaran pada dasarnya aktifitas dilakukan setelah pembelian. Admin Penjualan bertugas untuk mengelola status pengantaran dalam sistem untuk menginformasikan pelanggan kondisi pengantaran nya. admin penjualan menyiapkan barang yang dipesan kemudian admin penjualan mengedit status pengantaran menjadi “disiapkan”. Admin penjualan menyerahkan ke bagian ke bagian pengiriman atau gojek. Setelah menyerahkan aktifitas pengiriman dilakukan, admin mengedit status pengantaran menjadi “di kirim”. Aktifitas persiapan dan pengiriman dilakukan secara manual tanpa melibatkan aplikasi dalam sistem.



Gambar 3. Diagram Sekuensial Kelola Status Pengantaran

### 3.1.7 Diagram Kelas

Diagram kelas merupakan model statis yang menggambarkan struktur dan deskripsi kelas serta hubungan antar kelas. Berikut adalah kelas diagram pada aplikasi penjualan online pada Toko Usaha Maju Tempunak dengan menggunakan web. Pada gambar 4 diagram kelas dibawah, kelas di bagi atas 6 kelas utama yaitu user, pengiriman, konsumen, barang, jual header dan jual detail.

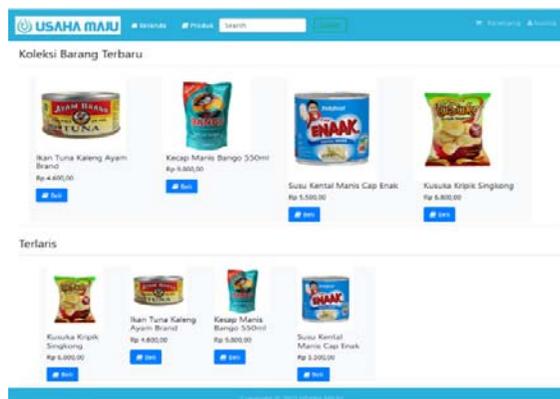


Gambar 4. Diagram Kelas

## 3.2 Tampilan Sistem Informasi Penjualan Online Pada Toko Usaha Maju Tempunak

### 3.2.1 Tampilan Laman Index

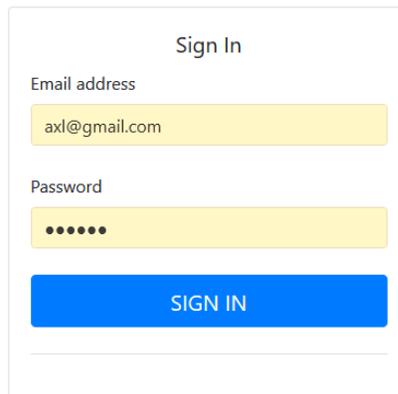
Gambar 5 memberikan ilustrasi tampilan bentuk laman index yang merupakan laman awal pertama kali aplikasi dijalankan. Laman index menampilkan daftar barang yang dijual oleh Toko Usaha Maju Tempunak. Laman awal sebelum bisa melakukan pembelian karena pelanggan belum melakukan login.



Gambar 5. Tampilan Laman Index

### 3.2.2. Tampilkan Laman Login

Laman login merupakan laman awal bagi pelanggan untuk memasuki sebuah sistem, pelanggan harus melakukan login agar dapat membeli barang yang tersedia. Laman login meminta user ataupun pelanggan akan mengisi dua kolom yaitu username dan password terlebih dahulu agar bisa menjalankan sistem kemudian menekan tombol Login.



Gambar 6. Tampilan Laman Login

### 3.2.3 Tampilan *Form* Menu Registrasi

Laman register merupakan laman sebelum melakukan login. Tanpa login pelanggan tidak dapat masuk ke dalam sistem dan tidak bisa melakukan proses pembelian barang. Pada laman register, pelanggan baru harus memasukkan nama, email, alamat, kota, nomor telepon atau nomor HP, dan password kemudian tekan button Daftar.

Gambar 7. Tampilan *Form* Menu Registrasi

### 3.2.4 Tampilan Laman Keranjang

Laman keranjang memiliki fungsi untuk melihat barang yang akan dibeli. Laman keranjang dapat fungsi untuk menambahkan jumlah barang yang akan dibeli dan tombol hapus untuk menghapus barang yang sudah di pilih. Buton lain adalah Button Kembali dan pengiriman.

#### Keranjang Belanja

No.	Nama Produk	Harga	Jumlah	Sub Total	Hapus
1	Indomie Goreng	Rp 3.500,00	2	Rp 7.000,00	Hapus
2	Ikan Tuna Kaleng Ayam Brand	Rp 4.600,00	1	Rp 4.600,00	Hapus
<b>Grand Total</b>				<b>Rp 11.600,00</b>	

Lanjut Belanja
Pengiriman

Gambar 8. Tampilan Laman Keranjang

#### Pengiriman Barang

No Transaksi: FMA-2021/05/13-0001      Tanggal Transaksi: 13 May 2021

Alamat Penerima

Alamat lain

Nama Penerima: Axl Antares      No. Telepon / HP: 085822977677

Alamat: Jln prabu Cakra negara toko alam raya kecamatan tempunak Sintang

Selesai

Gambar 9. Tampilan Laman Pengiriman Barang

### 3.2.5 Tampilan Laman Pengiriman Barang

Laman pengiriman Barang merupakan laman untuk memasukkan detail kemana barang akan dikirim oleh Toko Usaha Maju. Data yang dibutuhkan untuk pengiriman adalah nama pelanggan, nomor telpon dan alamat.

### 3.2.6 Tampilan Laman Terima Barang

Laman terima barang merupakan laman untuk memberikan konfirmasi bahwa barang sudah diterima oleh pengirim. Laporan terima barang hanya menekan tombol “Sudah Diterima”.

Daftar Penerimaan			
No Transaksi	Tanggal	Total Pembelian	Pilihan
FMA-2021/05/07-0001	07 Mei 2021	Rp 53.000,00	<input type="button" value="Sudah Diterima"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 10. Tampilan Laman Terima Barang

### 3.2.6 Tampilan Laman Menu Utama Admin

Laman Menu Utama Admin ditampilkan setelah admin melakukan login maka akan tampil laman menu utama untuk admin yang berhak. Gambar 11 merupakan tampilan laman menu utama yang terdapat side bar untuk mengakses Master Barang untuk melakukan kola barang, data pelanggan untuk mengelola pelanggan, transaksi penjualan untuk melihat data transaksi penjualan, dan laporan.



Gambar 11. Tampilan Laman Menu Utama Admin

### 3.2.7 Tampilan Laman Kelola Master Barang

Laman Master Barang menampilkan data barang yang tersedia pada Toko Usaha Maju. Pada laman master barang ini, selain menampilkan barang, ada juga button untuk menambah barang baru, edit barang, dan hapus barang. Menambah barang baru. Pada gambar 12 di bawah, terdapat tiga button utama yaitu: tambah produk, edit produk, dan hapus produk. Tambah data produk terdiri atas data nama produk, jumlah stok, harga jual, dan gambar. Edit data produk dapat mengganti nama produk, jumlah stok, harga jual, atau gambar. Sedangkan hapus data produk hanya menghapus data produk yang dipilih dari *database*.

### 3.2.8 Perancangan Keluaran

Master Barang				
<input type="button" value="+Tambah Produk"/>				
Nama Barang	Stok Tersedia	Harga	Gambar	Opsi
Indomie Goreng	250	Rp 3.500,00		<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
Mie Sedap Goreng	300	Rp 2.750,00		<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
Indomie Goreng Hype Abis rasa Ayam Geprek	270	Rp 3.700,00		<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 12. Tampilan Laman Kelola Master Barang

Perancangan keluaran (output) adalah perancangan yang berbentuk laporan dari hasil sistem pengolahan data. Perancangan keluaran pada aplikasi menampilkan laporan transaksi penjualan barang yang terdiri atas nota, *spare part*, harga, jumlah barang yang dibeli, dan total pembelian barang. Tampilan laporan transaksi penjualan juga menampilkan nomor faktur, tanggal, nama, dan alamat pelanggan yang akan dikirim.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan rancangan yang dilakukan pada sistem informasi perancangan penjualan online pada Toko Usaha Maju, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Dengan menggunakan sistem konvensional seperti saat ini banyak kesalahan yang timbul saat bekerja sehingga pekerjaan pun menjadi lama, selain itu informasi yang dihasilkan juga tidak akurat sehingga dapat menjadi masalah saat perusahaan ingin mengambil suatu keputusan.
- b. Sistem website online yang diusulkan pada Toko Usaha Maju sebagai pendukung penjualan yang diharapkan mampu meningkatkan penjualan dan pemasaran produk-produk yang ada pada Toko Usaha Maju, dan menghasilkan informasi produk yang lebih aktual dengan efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan pelayanan kepada pelanggan
- c. Dengan adanya sistem penjualan online ini maka perusahaan dapat melakukan penghematan waktu dan biaya serta membantu dalam menangani pekerjaan, laporan yang di yang dihasilkan oleh sistem ini juga sangat akurat, sehingga sangat membantu pimpinan dalam melakukan pengambilan keputusan.

#### 5. SARAN

Dari kesimpulan-kesimpulan yang penulis buat di atas, penulis juga memberikan saran yang tentunya berguna bagi kemajuan perusahaan. berikut saran-saran yang penulis berikan kepada perusahaan

- a. Perlu adanya pemeliharaan terhadap website (maintenance) secara berkala agar tidak terjadi error pada sistem.
- b. Dalam menjalankan sistem perlu adanya ketelitian dalam melakukan penginputan agar informasi yang dihasilkan juga baik dan akurat.
- c. Adanya pengembangan website dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih memudahkan dan menunjang transaksi penjualan serta dapat mengikuti perkembangan jaman khususnya website yang sangat cepat perkembangannya dalam menunjang pelayanan terhadap pelanggan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada civitas akademika program studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma Pontianak atas segala dukungan yang diberikan terhadap penelitian ini, kepada pimpinan Toko Usaha Maju Tempunak yang senantiasa memberikan informasi kepada peneliti untuk melakukan penelitian ini, kepada keluarga yang senantiasa mendukung dan kepada teman-teman semua atas semangat dan motivasi yang telah diberikan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sarwono, Jonathan, dan K Prihartono A.H. (2012). Perdagangan Online. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [2] Sakti, Nufansa Wira. (2014). Buku Pintar Pajak E-Commerce. Jakarta: Transmedia Pustaka.
- [3] Hikmah, Agung Baitul., Deddy Supriadi., dan Tuti Alawiyah. (2015). Cara Cepat Membangun Website Dari Nol Studi Kasus: Web Dealer Motor. Andi. Yogyakarta.
- [4] Sibero, Alexander F.K. (2013). Web Programming Power Pack. Mediakom. Yogyakarta.
- [5] Asropudin, Pipin. (2013). Kamus Teknologi Informasi. Titian Ilmu. Bandung.
- [6] Purnama, Bambang Eka. (2016). Konsep Dari Internet. Teknosain. Yogyakarta.
- [7] Yakub. (2012). Pengantar Sistem Informasi. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- [8] Hidayatullah, Priyanto dan Jauhari Khairul Kawistara. (2017). Pemrograman Web. Informatika. Bandung
- [9] Irwansyah, Edy, dan Jurike V. Moniaga. (2014). Pengantar Teknologi Infomasi. Deepublish. Yogyakarta.
- [10] Purnama, Bambang Eka. (2016). Konsep Dari Internet. Teknosain. Yogyakarta.