

## RANCANG BANGUN E-COMMERCE PADA TOKO MADU SPORT

Ricky Rahmadian

Program Studi Sistem Informasi S1

Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan

Jl. Cut Nyak Dien No.36 A, Kel. Cijoho Kuningan 45513

ricky.rahmadian02@gmail.com

### Abstrak

Toko Madu *Sport* merupakan toko perlengkapan olahraga, mulai dari pakaian, sepatu, dan sebagainya. Saat ini penjualan hanya sebatas di Kota Kuningan saja, dikarenakan belum adanya media komunikasi antara Toko Madu *Sport* dengan konsumen dari luar kota. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini akan merancang sistem *e-commerce*, sistem ini akan menampilkan semua persediaan dari berbagai jenis produk yang ditawarkan lengkap dengan spesifikasi dan harga produk. Sehingga penjual dan pembeli dapat mengakses ketersediaan produk serta dapat bertransaksi secara *online* kapan saja dan dimana saja. Oleh karena itu, akan dirancang dan dibangun sistem *e-commerce* di toko madu *sport* yang mampu memberikan informasi mengenai produk dan dapat melakukan pemesanan suatu produk secara *online* sehingga konsumen dapat mengakses dan memesan produk di toko madu *sport* kapanpun dan dimanapun. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis bahwa dengan membangun *system* informasi *e-commerce* di toko madu *sport* berbasis web dapat memudahkan pihak manajemen toko dalam mengelola data penjualannya dikarenakan memiliki database yang terintegrasi dengan internet dan sudah terkomputerisasi dengan baik, dan tentunya sangat memudahkan untuk konsumen dalam melihat barang-barang yang dijual di toko madu *sport* tanpa harus pergi ke toko dikarenakan data barang, stok barang dan pembelian barang dapat dilakukan secara *online*.

Kata kunci : Toko Madu *Sport*, Sistem Informasi, E-Commerce, Produk dan Stok Produk, *Online*.

### Abstract

*Toko Madu Sport is a sporting goods store, ranging from clothing, shoes, and so on. Currently sales are limited only in the City of Kuningan alone, due to the absence of communication media between Madu Sport Shop with consumers from outside kota. Based on background has been described, research this will design an e-commerce system, this system will show all the supply of various types of products offered complete with product specifications and prices. So that sellers and buyers can access the availability of products and can transact online anytime and anywhere. Therefore, it will be designed and built e-commerce system in sports honey shop that is able to provide information about the product and can order an online product so that consumers can access and order products in sports honey shop whenever and wherever. From the research that has been done by the authors that by building e-commerce informarsi system in web-based honeycomb shop can facilitate the store management in managing sales data due to have a database terintegrasi with the internet and has been computerized well, and certainly very easy for consumers in look at items sold in sports honey shop without having to go to the store because the data items, stock items and purchases of goods can be done online.*

Keywords : Toko Madu Sport, Information System, E-Commerce, Product and Stock Products, *Online*.

## 1. PENDAHULUAN

“*E-Commerce / Electronic Commerce* merupakan kegiatan bisnis yang dijalankan (misalnya transaksi bisnis) secara elektronik melalui suatu jaringan (biasanya internet) dan komputer atau kegiatan jual beli barang atau jasa (atau mentranser uang) melalui jalur komunikasi digital” (Irmawati, Dewi, 2011). Ada beberapa keuntungan dengan adanya *e-commerce* yaitu orang yang ingin membeli barang atau transaksi lewat internet hanya membutuhkan akses internet dan *interface*-nya. Membangun konsep pasar bukan sekedar tempat jual beli dan sebagai pusat informasi, pengelolaan yang berorientasi pada pelayanan, kombinasi konsep pelayanan konvensional dan virtual yaitu responsif (respon yang cepat dan ramah), dinamis, informatif dan komunikatif, informasi terbaru, komunikasi mult arah yang dinamis. Toko Madu Sport merupakan toko perlengkapan olahraga, mulai dari pakaian, sepatu, dan sebagainya. Saat ini penjualan hanya sebatas di Kota Kuningan saja, dikarenakan belum adanya media komunikasi antara Toko Madu Sport dengan konsumen dari luar kota. Konsumen masih harus langsung mendatangi toko apabila ingin mendapatkan informasi produk sesuai dengan yang diinginkan, serta konsumen harus menghubungi toko via sms atau telepon jika ingin mengetahui perkembangan stok, koleksi terbaru. Berdasarkan pada permasalahan-permasalahan yang telah dipaparkan, maka diperlukan sebuah aplikasi *e-commerce* yang menyediakan fasilitas seperti katalog produk yang berisi gambar dan informasi produk, tata cara pembelian, biaya pengiriman pesanan, total biaya keseluruhan transaksi serta membuat laporan penjualan bulanan. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh “Novita Mariana, Aji Priyambodo dan Tri Arianto” Dengan adanya Perancangan Web *E-Commerce* untuk Sentra Kluster IKM di Kota Semarang, diharapkan bisa meningkatkan penjualan sepatu dan sandal berbahan dasar kulit.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini akan merancang sistem *e-commerce*, sistem ini akan menampilkan semua persediaan dari berbagai jenis produk yang ditawarkan lengkap dengan spesifikasi dan harga produk. Sehingga penjual dan pembeli dapat mengakses ketersediaan produk serta dapat bertransaksi secara *online* kapan saja dan dimana saja.

Dengan uraian diatas, maka penulis mengangkat topik permasalahan tersebut kedalam skripsi dengan judul “**Rancang Bangun E-Commerce Pada Toko Madu Sport**”.

### 1.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Toko madu sport masih menggunakan media kertas dalam mengelola data-data penjualannya, hal ini akan mengurangi efektifitas dan efisiensi dalam mengelola data barang yang dikelola.
2. Data-data penjualan belum terorganisir dengan baik karena masih menggunakan media kertas.
3. Belum adanya sistem informasi produk-produk toko madu sport yang terintegrasi dengan internet, hal ini akan menyulitkan pihak konsumen yang membutuhkan informasi produk yang ada, stok produk yang tersedia dan harga produk, serta tidak dapat melakukan pemesanan secara online sehingga konsumen diharuskan mendatangi toko madu sport secara langsung.
4. Untuk proses pengadaan barang (*stock* produk) masih kesulitan dikarenakan data *stock* barang masih berupa media kertas sehingga proses pengadaan akan terhambat dikarenakan tidak adanya *alert system* untuk *re-stock* barang yang tersedia.

### 1.1. Batasan Masalah

Batasan masalah dan asumsi penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model *e-commerce* yang diterapkan adalah model *business to konsumen* (B2C).
2. Pembayaran dapat dilakukan dengan cara transfer bank.
3. Pemesanan dapat dilakukan apabila konsumen telah menjadi member.
4. Lagu daerah yang digunakan hanya lagu daerah nasional Indonesia.
5. Penerapan Algoritma LCM pada *game* digunakan untuk mengacak soal.

## 2. Metodologi Penelitian

Dalam melakukan pengumpulan data diperlukan beberapa hal, yaitu :

1. Pengamatan  
Teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan

yang dilakukan di Toko Madu Sport yang berhubungan dengan pembuatan Sistem *E-commerce*.

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab dengan pihak bersangkutan di Toko Madu Sport yang berhubungan dengan pembuatan Sistem *E-commerce*.

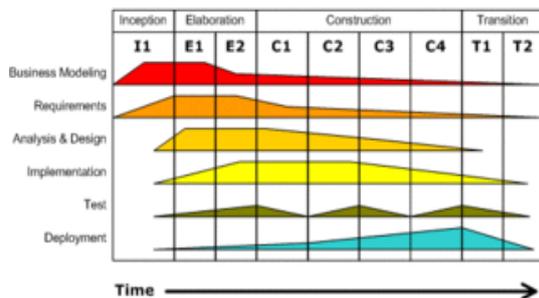
3. Studi Literatur

Teknik pengumpulan data dengan melakukan pengumpulan literatur, jurnal dan referensi-referensi yang membahas tentang Sistem *E-commerce*.

2.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam pembuatan skripsi ini metode yang digunakan adalah Metodologi *Rational Unified Process* (RUP) menggunakan konsep *Object Oriented*, dengan aktifitas yang berfokus pada pengembangan model dengan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML).

Fase – fase yang terdapat dalam *Rational Unified Process* terdapat pada gambar 1. dibawah ini :



Gambar 1 *Rational Unified Proses* (RUP)

Dalam metode ini, terdapat empat tahap pengembangan perangkat lunak, yaitu :

1. *Inception* (Permulaan)

Tahap ini lebih pada memodelkan proses bisnis yang dibutuhkan (*bussines modelling*) dan mendefinisikan kebutuhan akan sistem yang akan dibuat (*requirements*).

2. *Elaboration* (Perluasan/Perencanaan)

Tahap ini lebih difokuskan pada perencanaan arsitektur sistem. Tahap ini juga dapat mendeteksi apakah arsitektur sistem yang diinginkan dapat dibuat atau tidak. Mendeteksi resiko yang mungkin terjadi dari arsitektur yang dibuat. Tahap ini lebih pada analisis dan desain sistem

serta implementasi sistem yang fokus pada purwarupa sistem.

3. *Construction* (Konstruksi)

Tahap ini lebih fokus pada pengembangan komponen dan fitur – fitur sistem. Tahap ini lebih pada implementasi dan pengujian sistem yang fokus pada implementasi perangkat lunak pada kode program. Tahap ini menghasilkan produk perangkat lunak dimana menjadi syarat batas/tonggak kemampuan operasional awal.

4. *Transition* (Transisi)

Tahap ini lebih pada *deployment* atau instalasi sistem agar dapat dimengerti oleh *user*. Tahap ini menghasilkan produk perangkat lunak dimana menjadi syarat dari batas/tonggak kemampuan operasional awal. Aktifitas pada tahap ini termasuk pada pelatihan *user*, pemeliharaan dan pengujian sistem apakah sudah memenuhi harapan *user*.

3. LANDASAN TEORI

3.1 Rancang Bangun

“Rancang Bangun (Desain Sistem) menurut Verzello/Jhon Reuter III adalah pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi, menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk” (Jogiyanto, H.M. 2005).

“Rancang Bangun (Desain Sistem) menurut Jhon Burch dan Gary Grudnitski adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi” (Jogiyanto, H.M. 2005).

“Rancang Bangun (Desain sistem) adalah tahap dari setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang merupakan pendefinisian dari kebutuhan fungsional, serta menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat keras dan perangkat lunak dari suatu sistem” (Jogiyanto, H.M. 2005).

3.2 *E-Commerce*

E-Commerce adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www atau jaringan komputer lainnya. E-Commerce dapat melibatkan transfer data elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis dan sistem pengumpulan data otomatis.

E-Commerce merupakan bagian dari E-Business lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasi mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan, dan lain-lain. Selain teknologi jaringan www, e-commerce juga memerlukan basis data atau pangkalan data (database), surat elektronik (email) dan bentuk teknologi non komputer lainnya seperti halnya sistem pengiriman barang dan alat untuk pembayaran e-dagang ini.

### 3.3 Model-Model E-Commerce

#### 1. Iklan Baris

Merupakan salah satu bentuk e-commerce yang tergolong sederhana, bisa dianggap sebagai evolusi dari iklan baris yang biasanya ditemui di koran-koran ke dalam dunia online.

#### 2. Retail

Merupakan jasa e-commerce yang dimana semua proses jual-beli dilakukan melalui sistem yang sudah diterapkan oleh sistem retail yang bersangkutan.

#### 3. Marketplace

Bisa dianggap sebagai penyedia jasa mall online, namun yang berjualan bukan penyedia website, melainkan anggota-anggota yang mendaftarkan diri untuk berjualan di website marketplace yang bersangkutan.

### 3.4 Bahasa Pemrograman

PHP merupakan kepanjangan *Hypertext Preprocessor* merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu *web site* dinamis. PHP menyatu dengan kode HTML, maksudnya adalah beda kondisi. HTML digunakan sebagai pembangun atau pondasi kerangka *layoutweb*, sedangkan PHP difungsikan sebagai prosesnya, sehingga dengan adanya PHP tersebut, sebuah *web* akan sangat mudah di-maintenance. (Hakim, Lukmanul. 2008).

PHP berjalan pada sisi *server*, sehingga PHP disebut juga sebagai bahasa *server side scripting*, Artinya bahwa untuk menjalankan PHP, wajib membutuhkan *web server*. Kode-Kode bahasa

PHP dalam penulisannya menyatu dengan tag HTML dalam satu file. Kode PHP diletakkan antara tanda `<?atau<?php` dan diakhiri dengan tanda `?>` atau `?>php` sebagai identitas bahasa pemrograman PHP. (Hakim, Lukmanul. 2008).

File yang mengandung kode PHP ini akan diberi ekstensi `.php` atau ekstensi lain yang diterapkan oleh *web server* sebagai file PHP. Berdasarkan ekstensi ini, pada saat file diakses *server* akan mengenali file ini sebagai file PHP. Selanjutnya, *server* akan menerjemahkan kode-kode PHP menjadi tag-tag html pada *browser client*. (Hakim, Lukmanul. 2008).

*Hyper Text Markup Language* (HTML) merupakan sebuah bahasa scripting yang berguna untuk menuliskan halaman *web*. HTML dijadikan sebagai bahasa *script* dasar yang berjalan bersama berbagai bahasa scripting yang lainnya. *Software* yang dibutuhkan untuk menulis dan menjalankan tag-tag HTML yaitu : (Hakim, Lukmanul. 2008).

1. *TextEditor* : *Notepad*, *Adobe Dreamweaver*, *Macromedia Dreamweaver*, dan lain-lain.
2. *Web Browser* : *Internet Explorer*, *Google*, *Mozilla*, dan lain-lain.

Dalam penulisan perintah-perintah PHP di dalam editor teks dan fungsi-fungsi yang telah ada dalam PHP bersifat *case sensitive* yang artinya penulisan huruf besar (Kapital) dan huruf kecil dalam fungsi-fungsi PHP dibedakan. Kode PHP diawali dengan tanda `<?dan` diakhiri dengan tanda `?>`. (Hakim, Lukmanul. 2008).

## 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Analisis sistem merupakan penguraian sistem ke dalam bagian-bagian untuk diidentifikasi dan dievaluasi mengenai permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan.

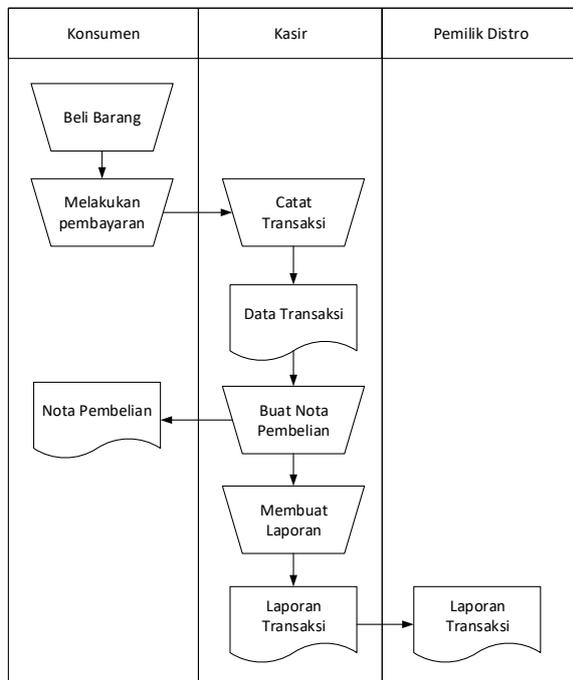
### 4.1 Sistem Berjalan

Dalam sistem yang berjalan, untuk melakukan order konsumen melakukannya secara manual yaitu dengan cara mendatangi toko secara langsung. Konsumen akan memilih produk sesuai kebutuhan, apabila tersedia ukuran yang sesuai maka konsumen akan melakukan pembayaran dikasir apabila belum ada ukuran yang sesuai maka petugas toko akan mencari ukuran yang sesuai dengan stok barang yang tersedia secara manual, maksud dari manual disini petugas akan melihat satu per satu stok produk, apabila stok barang tidak ada maka

petugas akan menginfokan kembali ke konsumen.

Order barang yang telah dilakukan konsumen akan dicatat dalam buku daftar order dan admin akan melakukan update terhadap keadaan stok barang di arsip. Setelah tercatat dalam order maka petugas akan membuat nota pembelian. Nota pembelian tersebut yang akan diberikan terhadap konsumen sebagai bukti transaksi yang sah dari toko.

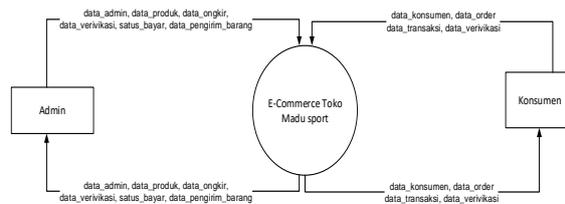
Analisis sistem yang berjalan ini dideskripsikan dalam bentuk *flowmap*, dimana *flowmap* merupakan bagan yang menerangkan bagaimana data dokumen mengalir dari suatu bagian kebagian lain dengan menggunakan simbol-simbol tertentu, dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 *Flowmap* Sistem Berjalan

#### 4.2 Perancangan dan Desain Sistem

Diagram konteks dibuat untuk menggambarkan sumber serta tujuan data yang akan diproses atau dengan kata lain diagram tersebut digunakan untuk menggambarkan sistem secara umum atau global dari keseluruhan sistem yang ada. Untuk diagram konteks sistem informasi *e-commerce* toko madu *sport* di kabupaten kuningan dapat dilihat pada gambar 3.



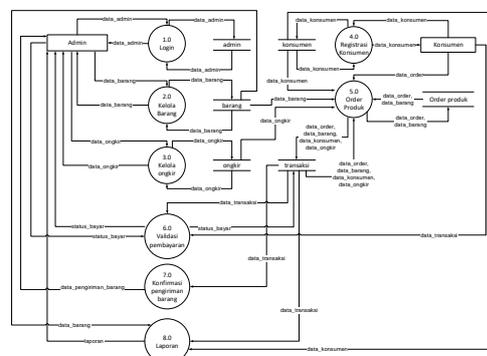
Gambar 3 Diagram Konteks Sistem Informasi Toko Madu *Sport*

Keterangan diagram konteks sistem informasi *e-commerce* toko madu *sport* adalah sebagai berikut :

1. Entitas admin melakukan proses *input* data master (data produk, data stok, data supplier, data biaya kirim dan data pengiriman) kedalam sistem informasi *e-commerce* toko madu *sport*.
2. Entitas kustomer melakukan proses registrasi terhadap sistem dari ahsil proses tersebut didapatkan *username* dan *password* untuk dapat melakukan transaksi, lalu kustomer dapat melakukan order dengan mengetahui rincian produk, harga produk, rincian biaya kirim dan terakhir kustomer mendapatkan data pengiriman berupa nota pembelian.

#### 4.3 Data Flow Diagram Level 0

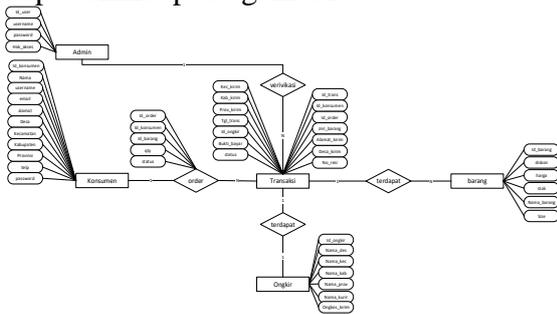
Data flow diagram level 0 merupakan gambaran sistem secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau disimpan. DFD merupakan alat yang dapat menggambarkan arus data di dalam sistem secara terstruktur dan jelas. Untuk data flow diagram level 0 sistem informasi *e-commerce* di toko madu *sport* dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4 Data Flow Diagram Level 0 Sistem Informasi Toko Madu *Sport*

#### 4.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

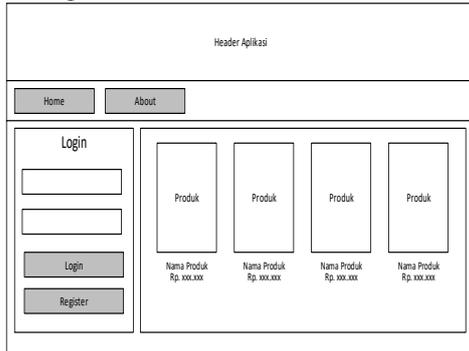
Entity relationship diagram (ERD) merupakan model penyimpanan dalam DFD. Model relasi entity didasarkan pada persepsi dunia nyata yang terdiri dari himpunan objek dasar yang disebut entity dan relasi antar entity. Untuk entity relationship diagram (ERD) sistem informasi toko madu sport dapat dilihat pada gambar 5



Gambar 5 Entity Relationship Diagram Sistem Informasi Toko Madu Sport

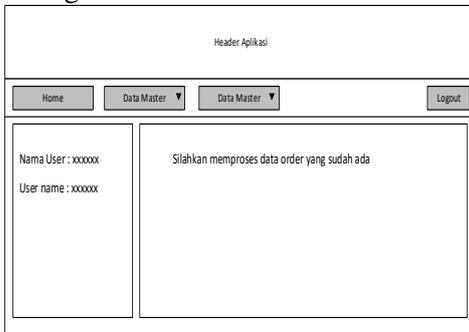
#### 3.5 Perancangan Desain Sistem

##### 1. Rancangan Antarmuka Konsumen



Gambar 6 Rancangan Halaman Awal (home)

##### 2. Rancangan Antarmuka Admin



Gambar 7 Rancangan Halaman awal admin

### 5. IMPLEMENTASI SISTEM

#### 5.1 Spesifikasi Perangkat Lunak

Dalam pembuatan website e-commerce toko madu sport ini, perangkat lunak yang penulis gunakan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Xampp sebagai web server yang menyertakan didalamnya phpmyadmin sebagai pengolah database.
2. Adobe Macromedia Dreamweaver CS6 sebagai editor PHP dan fasilitas lainnya. Adapun gambar Adobe macromedia dreamweaver CS6 dapat dilihat pada gambar 8 dibawah ini :



Gambar 8 Adobe Macromedia Dreamweaver CS6

3. Chromium / Google chrome sebagai web browser.

#### 5.2 Testing (Pengujian Perangkat Lunak)

Pengujian merupakan hal yang tidak dapat dihindari dalam proses perancangan maupun pengembangan sistem. Pada saat aplikasi dijalankan, mungkin akan menemukan error atau aplikasi tidak berjalan sebagaimana yang diharapkan.

##### 5.2.1 Pengujian System Blackbox

Pada tahap ini ditetapkan pengujian sistem yang dibahas berdasarkan objek yang akan diuji berupa form-form yang ada. Adapun form-form yang akan diuji yaitu :

1. Halaman aplikasi untuk diakses admin  
Halaman ini digunakan oleh admin untuk menambahkan barang, dan pengelolaan penjualan/transaksi.
2. Halaman aplikasi untuk diakses oleh member  
Halaman ini digunakan oleh member untuk memesan barang yang ada di toko madu sport.

5.2.2 Pengujian System Whitebox

Pengujian *white box* merupakan metode perancangan *test case* yang menggunakan struktur control dari perancangan *procedural* dalam mendapatkan *test case*. Adapun metode yang digunakan dalam pengujian *white box* ini adalah metode basis *path*. Metode basis *path* mengijinkan pendesain kasus uji untuk mendapatkan perkiraan *logic* yang kompleks dari *desain procedural* dan menggunakan perkiraan ini untuk mendefenisikan aliran eksekusi. Pada pengujian *white box* ini program yang diuji yaitu program untuk proses pemesanan barang yang ada di website e-commerce toko madu sport. Untuk kode programnya dapat dilihat dibawah ini :

```

if($_GET[act]==order)
{
function acak($panjang)
{
$karakter=
'ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ123456789
0';
$string = "";
for ($i = 0; $i < $panjang; $i++) {
$pos = rand(0, strlen($karakter)-1);
$string .= $karakter[$pos];
}
return $string;
}
$ko=acak(6);
$idongkir=$_GET[idongkir];
$kodelokasi=$_GET[kodelokasi];
$kurir=$_GET[idkurir];
$tgl=date('Y-m-d');
require"../configuration/config.php";

```

```

$a=$dbconnect->query("select*from
keranjang where id_konsumen='$iduser'");

```

```

while($b=$a->fetch_assoc()){
$dbconnect->query("insert into
order_barang value
('$ko','$idongkir','$iduser','$b[id_barang]','$b[qty]','$b[tharga]','N','$tgl','$kodelokasi','$kurir)");
}

```

```

$dbconnect->query("delete from keranjang
where id_konsumen='$iduser'");

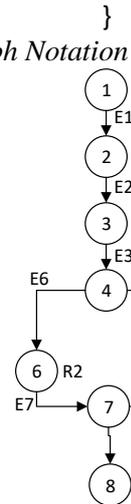
```

```

$page="index.php?data=order";
header("location:$page");

```

1. Flow Graph Notation



Gambar 8 Flow Graph Notation

2. Perhitungan

a.  $V(G) = E - N + 2$   
 Dimana  $E = 10$   
 $N = 10$   
 $V(G) = 10 - 10 + 2$   
 $= 2$

2

b.  $V(G) = P + 1$   
 Dimana  $P = 1$   
 $V(G) = 1 + 1$   
 $= 2$

3

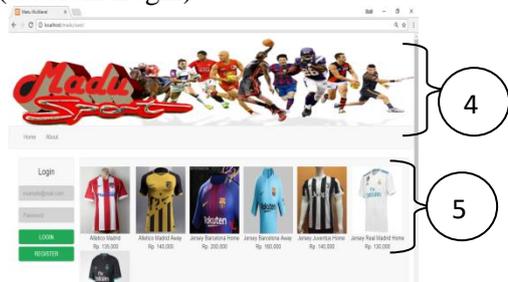
c. Cyclomatic Complexity (CC)  
 $R1, R2 = 2$   
 Jadi Cyclomatic Complexity untuk flowgraph ini = 2

3. Langkah Alur

- Path 1 : 1-2-3-4-5-6-7-10
- Path 2 : 1-2-3-4-8-9-10

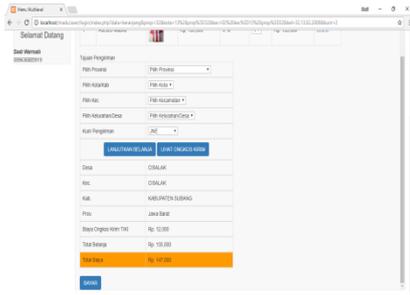
5.3 Antarmuka (Interface) Program

1. Tampilan Utama Aplikasi member (sebelum Login)



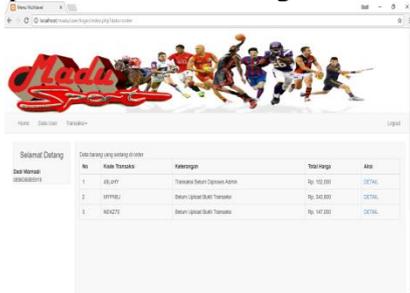
Gambar 9 Tampilan Utama

- 2. Tampilan Halaman Data keranjang pesanan



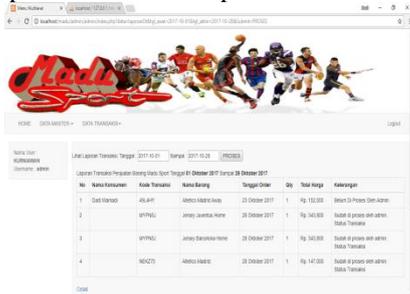
Gambar 10 Tampilan Halaman keranjang pesanan

3. Tampilan Halaman form login admin



Gambar 11 Tampilan Halaman form admin

4. Tampilan Halaman Laporan Transaksi



Gambar 12 Tampilan Laporan Transaksi

6. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis bahwa dengan merancang dan membangun sistem *E-Commerce* di Toko Madu Sport, dapat disimpulkan bahwa :

*Web E-Commerce* di Toko Madu Sport berbasis web dapat memudahkan pihak Manajemen Toko Madu Sport dalam mengelola data-data penjualannya karena memiliki *database* yang sudah terkomputerisasi tempat penyimpanan data penjualan dan sudah pula terintegrasikan dengan internet.

Program sistem informasi atau *E-Commerce* di Toko Madu Sport berbasis web dapat memudahkan pihak konsumen untuk mendapatkan informasi mengenai produk yang ada, stok produk yang tersedia dan harga setiap item produknya tanpa harus datang ke Toko Madu Sport dikarenakan Toko Madu Sport telah memiliki sistem *E-Commerce* berbasis Web yang telah terintegrasikan dengan internet.

Program sistem informasi atau *E-Commerce* di Toko Madu Sport berbasis web dapat memudahkan pihak manajemen dalam mengelola data stok barang dikarenakan data keluar dan data masuk barang dapat dicek dengan mudah menggunakan data yang tersedia didalam *database*.

6.2 Saran

Setelah merancang dan membangun sistem informasi atau *E-Commerce* di Toko Madu Sport berbasis web, penulis memiliki beberapa saran untuk mengembangkan kembali sistem ini, diantaranya :

1. Sistem *e-commerce* dapat digunakan oleh perusahaan-perusahaan lainnya dengan mengganti atau menambah *database* sistem tersebut.
2. Untuk pengembangan sistem selanjutnya akan ditambahkan menu chat/obrolan di setiap halaman produk dikarenakan hal ini akan memudahkan pihak konsumen untuk mengetahui ada dan tidak adanya stok produk tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Dewa Shanti Nugrahani”E-Commerce untuk pemasaran produk usaha kecil dan menengah” From: <http://id.portalgaruda.org/index.php?ref=browse&mod=viewarticle&article=98018> (17 November 2016)

Hakim, Lukmanul. 2008. *Membongkar Trik Rahasia Para Master PHP*. Yogyakarta : Lokomedia.

H.M Jogyanto. 2005. *Analisis dan Desain*. Yogyakarta : Andi

H.Sianipar, R. 2015.*HTML 5 dan CSS*  
3.Bandung : Informatika Bandung.

Irmawati, Dewi. 2011. Pemanfaatan E-Commerce Dalam Dunia Bisnis. *Jurnal Ilmiah Orasi Bisnis*. Edisi ke-VI:2085-1375. (7 November 2016)

Kadir, A. (2009). *Dasar Perancangan dan Implementasi Database Relasional*. Yogyakarta : Andi.

Ladjamudin. 2005.*Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Tangerang : Graha Ilmu.

Nugroho, Adi. 2005. *Rational Rose untuk Pemodelan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.

Rara Sri Rejeki ,Agus Prasetyo Utomo dan Stefiana Sri Susanti”Perancangan dan pengaplikasian system penjualan pada”Distro Smith”Berbasis E-Commerce From:  
<http://id.portalgaruda.org/index.php?ref=browse&mod=viewarticle&article=7470> (17 November 2016)

Salahudin M, Rosa A.S. 2010.*Modul Pembelajaran Algoritma dan Pemrograman*.Bandung : Modula.

Salahudin M, Rosa A.S. 2011.*Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung : Modula.