

RANCANG BANGUN E-COMMERCE B2C PADA TOKO NURJANI

*Fahmi Yusuf^{*1}, Wisnu Ahmad Maulana²*

**Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan*

Jalan Tjut Nyak Dhien Cijoho Kuningan Telepon (0232) 873696 Fax. (0232) 874 824

fahmi.yusuf@gmail.com¹, wisnu.ahmad.maulana@gmail.com²

Abstrak

Perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat mempengaruhi semua pekerjaan agar dituntut untuk dapat menyelesaikan permasalahan dengan cepat, tepat, dan akurat serta dapat menghasilkan suatu hasil yang baik dan berkualitas. Berdasarkan pada permasalahan-permasalahan di atas, maka diperlukan sebuah aplikasi e-commerce yang menyediakan fasilitas-fasilitas seperti: katalog produk yang berisi gambar dan informasi produk, dan konsumen dapat mengetahui informasi proses pemesanan barang, serta dapat membuat laporan transaksi penjualan perbulan. Sehingga aplikasi ini diharapkan akan dapat membantu pihak Toko Nurjani untuk mempromosikan produknya dan membuat laporan transaksi penjualan perbulan. Mengingat adanya permasalahan yang ditimbulkan oleh sistem lama maka penulis menuangkan ide tersebut untuk dijadikan sebuah penelitian dengan Judul: "Rancang Bangun E-Commerce Pada Toko Nurjani" serta mencoba memberikan masukan bagi Toko Nurjani berupa pembuatan sistem baru dengan menggunakan aplikasi E-Commerce B2C.

Kata kunci : E-Commerce B2C, Sistem Informasi

1. Pendahuluan

Promosi melalui internet merupakan salah satu bentuk penjualan masa kini. Tidak hanya bentuk penawaran barang dan jasa saja yang bisa didapatkan melalui internet akan tetapi proses transaksi secara online hingga pembayarannya dapat dilakukan tanpa harus dilakukan tatap muka antara produsen dan konsumen. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi menyebabkan masyarakat dunia mengenal suatu teknologi yang dinamakan *Internet*. Dengan meledaknya penggunaan *Internet* menyebabkan munculnya teknologi *e-commerce* yang berbasis teknologi *Internet*. Di mana *e-commerce* adalah kegiatan membeli dan atau menjual barang dan jasa secara elektronik melalui jaringan *Internet*. Selain itu dapat melakukan penjualan dan pelayanan terbaik dengan menggunakan sebuah toko *online* 24 jam bagi pelanggannya.

Electronic Commerce atau *e-commerce*, merupakan bagian penting dari perkembangan teknologi dalam dunia

Internet. Pemakaian sistem *e-commerce* sangat menguntungkan banyak pihak, baik konsumen, produsen maupun penjual. Bagi pihak konsumen, menggunakan *e-commerce* dapat menghemat waktu dan biaya. Tidak perlu berlama-lama antri untuk mendapatkan suatu barang maupun jasa yang diinginkan. Selain itu, dapat diperoleh harga terkini dan bisa jadi harga barang atau jasa yang ditawarkan melalui *e-commerce* bisa lebih murah dibandingkan dengan harga lewat perantara baik agen maupun toko, karena jalur distribusi barang dan jasa dari produsen ke konsumen lebih pendek dan singkat dibandingkan dengan tempat penyedia barang dan jasa.

Toko Nurjani merupakan sebuah toko yang menjual Baju dan Celana. Toko ini memiliki bermacam-macam model Baju dan celana yang trendy dan modis. Model yang sesuai dengan pasaran jaman sekarang terutama para remaja. Toko Nurjani Terletak di Jalan Raya kepuh pasar baru kuningan, toko ini sudah berdiri sejak tahun 2003. Pada saat ini, toko Nurjani belum menggunakan

fasilitas e-commerce tersebut sehingga kesulitan dalam menawarkan produk kepada konsumen yang berada di luar kota. Selain itu, bisa mengakibatkan dampak yang berpengaruh kepada proses penjualan produk yaitu ketidaktahuan konsumen yang berada di luar kota akan keberadaan toko Nurjani. Proses penjualan toko Nurjani akan hanya dilakukan apabila terdapat konsumen yang datang ke toko tersebut, sedangkan banyak konsumen yang di luar kota tidak bisa datang atau tidak tahu keberadaan toko Nurjani.

Sistem penjualan yang digunakan pada toko Nurjani sekarang ini adalah sistem konvensional, yaitu konsumen harus datang langsung ke toko untuk melihat produk yang ditawarkan. Dengan adanya sistem tersebut akan menyita waktu konsumen sehingga kesulitan memperoleh informasi mengenai spesifikasi produk yang ditawarkan.

Seiring berkembangnya teknologi informasi, industri-industri lain yang bergerak dibidang yang sama telah memanfaatkan fasilitas-fasilitas dari teknologi informasi. Salah satu aspek yang paling mendukung adalah adanya fasilitas e-commerce dengan B2C dimana Business-to-consumer (B2C) adalah suatu proses bisnis dimana penjual (produsen) berhadapan langsung dengan pembelinya (konsumen). Sifat dari bisnis tersebut adalah terbuka dan bebas dimanfaatkan oleh khalayak umum. Sehingga dapat membantu dalam proses penjualan atau penawaran produk.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perlu dibuat suatu sistem yang dapat menyelesaikan semua permasalahan yang ada saat ini. Rancang Bangun E-Commerce B2C Pada Toko Nurjani adalah suatu solusi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan di atas guna mencapai efektifitas maupun efisiensi perusahaan.

2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diidentifikasi, dari latar belakang diatas adalah :

1. Bagaimana membuat *website e-commerce* pada toko Nurjani, sehingga pemasaran dan penjualan menjadi meningkat ?

2. Bagaimana membuat laporan transaksi penjualan berdasarkan periode tertentu?

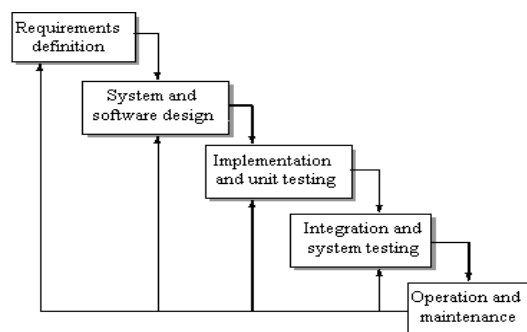
3. Rumusan Masalah

Adapun batasan masalah dari membangun *e-commerce* pada toko Nurjani adalah :

1. *E-Commerce* ini menangani penjualan secara online dengan menampilkan gambar produk yang dijual, spesifikasi, stok dan harga
2. Pembayaran transaksi dilakukan melalui transfer bank pada rekening yang telah ditetapkan.
3. Pembuatan laporan transaksi penjualan.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman PHP dengan database MySQL.

4. Metode Penelitian

Metode perancangan yang digunakan dalam penulisan ini melalui pendekatan SDLC/*waterfall* karena dalam penelitian ini perlu adanya pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, coding, testing/verivication, dan maintenance. Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan tahapan fase-fase dalam model waterfall



Gambar 1.1 Gambar Metode *Waterfall*

5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan konsumen memperoleh informasi mengenai spesifikasi produk yang ditawarkan oleh toko Nurjani.
2. Memudahkan toko Nurjani dalam menawarkan atau menjual produknya kepada konsumen yang berada di luar kota.
3. Memudahkan toko Nurjani dalam mengelola laporan transaksi penjualan

6. Tinjauan Pustaka

e-Commerce adalah cara untuk menjual dan membeli barang-barang (jasa) lewat jaringan internet, tetapi hal ini tentu saja mencakup berbagai aspek. Pada awalnya perdagangan elektronik dilakukan dalam rangka transaksi-transaksi bisnis antar perusahaan besar, antar perbankan, serta antar institusi lainnya. Namun, pada perkembangannya fokus perdagangan elektronik lewat sarana internet bergeser mendekati konsumen-konsumen individual.

A. Karakteristik E-Commerce

Berbeda dengan transaksi perdagangan biasa, transaksi e-commerce memiliki beberapa karakteristik yang sangat khusus, yaitu :

1. Transaksi tanpa batas

Sebelum era internet, batas-batas geografi menjadi penghalang suatu perusahaan atau individu yang ingin go-international. Sehingga, hanya perusahaan atau individu dengan modal besar yang dapat memasarkan produknya ke luar negeri. Dewasa ini dengan internet pengusaha kecil dan menengah dapat memasarkan produknya secara internasional cukup dengan membuat situs web atau dengan memasang iklan di situs-situs internet tanpa batas waktu (24 jam), dan tentu saja pelanggan dari seluruh dunia dapat mengakses situs tersebut dan melakukan transaksi secara on line.

2. Transaksi anonim

Para penjual dan pembeli dalam transaksi melalui internet tidak harus bertemu muka satu sama lainnya.

Penjual tidak memerlukan nama dari pembeli sepanjang mengenai pembayarannya telah diotorisasi oleh penyedia sistem pembayaran yang ditentukan, yang biasanya dengan kartu kredit.

3. Produk digital dan non digital

Produk-produk digital seperti software komputer, musik dan produk lain yang bersifat digital dapat dipasarkan melalui internet dengan cara mendownload secara elektronik. Dalam perkembangannya obyek yang ditawarkan melalui internet juga meliputi barang-barang kebutuhan hidup lainnya.

4. Produk barang tak berwujud

Banyak perusahaan yang bergerak di bidang e-commerce dengan menawarkan barang tak berwujud seperti data, software dan ide-ide yang dijual melalui internet.

B. Jenis E-Commerce

Kegiatan E-Commerce mencakup banyak hal, untuk membedakannya E-Commerce dibedakan menjadi 2 berdasarkan karakteristiknya:

1. Business to Business (B2B)

E-Commerce tipe ini meliputi transaksi antar organisasi yang dilakukan di *electronic market*. *Business to Business* memiliki karakteristik:

- a) Trading partners yang sudah saling mengetahui dan antara mereka sudah terjalin hubungan yang berlangsung cukup lama.
- b) Pertukaran data dilakukan secara berulang-ulang dan berkala dengan format data yang telah disepakati bersama.
- c) Salah satu pelaku tidak harus menunggu rekan mereka lainnya untuk mengirimkan data.

Model yang umum digunakan adalah peer to peer, di mana processing intelligence dapat didistribusikan di kedua pelaku bisnis. *Business to Consumer (B2C)*

2. *Business to Consumer (B to C)* merupakan transaksi jual beli melalui internet antara penjual dan pembeli. *B to C* dalam e-

commerce relative banyak ditemui dibandingkan dengan *B to B*. Dalam transaksi *e-commerce* jenis *B to C*, hampir semua orang dapat melakukan transaksi baik dengan nilai besar atau kecil dan tidak dibutuhkan transaksi yang rumit. Konsumen dapat memasuki internet dan melakukan pencarian terhadap apa saja yang akan dibeli, menemukan *web site*, dan melakukan transaksi.

Dalam transaksi ini, konsumen memiliki *bargaining position* yang lebih baik dibanding dengan perdagangan konvensional karena konsumen memperoleh informasi yang beragam dan mendetail. Kondisi tersebut dapat memberi banyak manfaat bagi konsumen karena kebutuhan barang dan jasa yang diinginkan dapat terpenuhi. Selain itu juga terbuka kesempatan untuk memilih aneka jenis dan kualitas barang dan jasa dengan keinginan dan kemampuan finansial konsumen dalam waktu yang relative efisien.

Karakteristik transaksi *e-commerce Business to consumer* adalah sebagai berikut :

1. Terbuka untuk umum, dimana informasi disebarkan secara umum pula.
2. *Service* yang dilakukan juga bersifat umum sehingga mekanismenya dapat digunakan oleh banyak orang.
3. *Service* yang diberikan berdasarkan permintaan dimana konsumen berinisiatif sedangkan produsen harus siap memberikan respon terhadap inisiatif konsumen.
3. *Consumer-to-Business (C2B)*
Dalam C2B konsumen memberitahukan kebutuhan atas suatu produk atau jasa tertentu, dan para pemasok bersaing untuk menyediakan produk atau jasa tersebut ke konsumen. Contohnya di *priceline.com*, di mana pelanggan menyebutkan produk dan harga yang diinginkan, dan *priceline* mencoba menemukan pemasok yang memenuhi kebutuhan tersebut.
4. *Consumer to Consumer (C2C)*
C2C yaitu konsumen menjual secara langsung ke konsumen lain atau mengiklankan jasa pribadi di internet. Dalam C2C seseorang

menjual produk atau jasa ke orang lain. Dapat juga disebut sebagai pelanggan ke pelanggan, yaitu orang yang menjual produk dan jasa ke satu sama lain.

C. Definisi Internet

Internet merupakan suatu jaringan komunikasi tanpa batas yang melibatkan jutaan komputer pribadi yang tersebar diseluruh dunia. Dengan menggunakan protokol *Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP)* dan didukung oleh media komunikasi seperti satelit dan paket radio. Internet telah memungkinkan komunikasi antar komputer dengan jarak yang tidak terbatas.

D. Definisi World Wide Web (WWW)

Sistem pengaksesan informasi dalam Internet yang paling terkenal adalah World Wide Web (WWW) atau biasa dikenal dengan istilah web. Partikel Eropa, Jenewa, Swiss. Tujuan awalnya adalah untuk menciptakan media yang mudah untuk berbagai informasi di antara para fisikawan dan ilmuwan.

World Wide Web, biasa lebih terkenal disingkat sebagai WWW adalah suatu ruang informasi yang dipakai oleh pengenal global yang disebut Pengidentifikasi Sumber Seragam untuk mengenal pasti sumber daya berguna. WWW sering dianggap sama dengan Internet secara keseluruhan, walaupun sebenarnya ia hanyalah bagian daripada Internet.

WWW merupakan kumpulan peladen web dari seluruh dunia yang mempunyai kegunaan untuk menyediakan data dan informasi untuk dapat digunakan bersama. WWW adalah bagian yang paling menarik dari Internet. Melalui web, para pengguna dapat mengakses informasi-informasi yang tidak hanya berupa teks tetapi bisa juga berupa gambar, suara, video dan animasi. Kegunaan ini tergolong masih baru dibandingkan surat elektronik, sebenarnya WWW merupakan kumpulan dokumen yang tersimpan di peladen web, dan yang peladennya tersebar di lima benua termasuk Indonesia yang terhubung menjadi sat melalui jaringan Internet. Dokumen-dokumen informasi ini disimpan atau dibuat

dengan format **HTML** (*Hypertext Markup Language*).

E. Web Browser

Web Browser adalah perangkat lunak yang berguna untuk mengakses informasi Web ataupun untuk melakukan transaksi via Web. Microsoft Internet Explorer dan Netscape Navigator merupakan contoh *web browser* yang terkenal di lingkungan windows.

Awalnya, web browser berorientasi pada teks dan belum dapat menampilkan gambar. Namun, web browser sekarang tidak hanya menampilkan gambar dan teks saja, tetapi juga memutar file multimedia seperti video dan suara. Web browser juga dapat mengirim dan menerima email, mengelola HTML, sebagai input dan menjadikan halaman web sebagai hasil output yang informative.

F. Tool Perancangan

- **Data Flow Diagram**

Diagram aliran data merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil. Salah satu keuntungan menggunakan diagram aliran data adalah memudahkan pemakai atau user yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan.

1. Diagram Konteks
2. Diagram Nol/Zero (Overview Diagram)
3. Diagram Rinci (Level Diagram)
4. Penomoran Level pada DFD
5. Balancing dalam DFD
6. Spesifikasi Proses (Proses Specification)
7. Simbol Data Flow Diagram (DFD)

F. Basis Data

Basis Data (*database*) adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi. Basis data dimaksudkan untuk mengatasi problem sistem yang memakai pendekatan berbasis berkas.

Untuk mengelola basis data diperlukan perangkat lunak yang disebut DBMS. DBMS adalah perangkat lunak sistem yang memungkinkan para pemakai

membuat, memelihara, mengontrol, dan mengakses basis data dengan cara praktis dan efisien. DBMS dapat digunakan untuk mengakomodasikan berbagai macam pemakai yang memiliki kebutuhan akses yang berbeda-beda.

G. Entity Relationship Diagram

ERD adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak. Jadi, jelaslah bahwa ERD ini berbeda dengan DFD yang merupakan suatu model jaringan fungsi yang akan dilaksanakan oleh sistem, sedangkan ERD merupakan model jaringan data yang menekankan pada struktur-struktur dan relationship data.

H. Kamus Data

Kamus data berfungsi membantu pelaku sistem untuk mengartikan aplikasi secara detail dan mengorganisasi semua elemen data yang digunakan dalam sistem secara persis sehingga pemakai dan penganalisis sistem mempunyai dasar pengertian yang sama tentang masukan, keluaran, penyimpanan dan proses.

I. Normalisasi

Normalisasi adalah suatu proses memperbaiki/membangun dengan model data relasional, dan secara umum lebih tepat dikoneksikan dengan model data logika.

G. Tool Perangkat Lunak

- **Hypertext Markup Language (HTML)**

HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah bahasa dasar untuk web *scripting* bersifat client side yang memungkinkan untuk menampilkan informasi dalam bentuk teks, grafik, serta multimedia dan juga untuk menghubungkan antar tampilan *web page*(*hyperlink*).

Hypertext Markup Language (HTML) dalam ilmu komputer merupakan bahasa pemformatan teks untuk dokumen-dokumen pada jaringan komputer yang dikenal sebagai *World Wide Web* (atau sering disebut sebagai web saja). Dokumen-dokumen HTML merupakan berkas teks yang mengandung 2 bagian: isi, yaitu segala sesuatu yang ingin ditampilkan dan diperlihatkan dalam dokumen web; dan **tag** yang merupakan informasi pemformatan, yang tersembunyi dari pandangan pengguna,

yang memberitahu *browser* tentang bagaimana caranya menampilkan isi dokumen ke hadapan pengguna.

- **PHP**

PHP atau kependekan dari Hypertext Preprocessor adalah salah satu bahasa pemrograman open source yang sangat cocok atau dikhususkan untuk pengembangan web dan dapat ditanamkan pada sebuah skrip HTML. Bahasa PHP dapat dikatakan menggambarkan beberapa bahasa pemrograman seperti C, Java, dan Perl serta mudah untuk dipelajari. PHP diciptakan untuk mempermudah pengembang web dalam menulis halaman web dinamis dengan cepat, bahkan lebih dari itu kita dapat mengeksplorasi hal-hal yang luar biasa dengan PHP. Sehingga dengan demikian PHP sangat cocok untuk/bagi para pemula, menengah maupun expert sekalipun.

- **CSS (Cascading Style Sheet)**

Cascading Style Sheet (CSS) merupakan aturan untuk mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam. CSS bukan merupakan bahasa pemrograman.

- **Macromedia Dreamweaver**

Macro Media Dreamweaver adalah sebuah software web design yang menawarkan cara mendesain website dengan dua langkah sekaligus dalam satu waktu, yaitu mendesain dan memprogram. Dreamweaver memiliki satu jendela mini yang disebut HTML, Source, tempat kode-kode HTML tertulis.

- **Database**

Database merupakan komponen terpenting dalam pembangunan sistem informasi. Karena menjadi tempat untuk menampung dan mengorganisasikan seluruh data yang ada dalam sistem, sehingga dapat dieksplorasi untuk menyusun informasi-informasi dalam berbagai bentuk. Database merupakan himpunan kelompok data yang saling berkaitan. Data tersebut diorganisasikan sedemikian rupa agar tidak terjadi duplikasi yang tidak perlu, sehingga dapat diolah atau dieksplorasi secara cepat dan mudah untuk menghasilkan informasi.

- **MySQL**

MySQL adalah salah satu perangkat lunak sistem manajemen basis data (database) SQL atau sering disebut dengan DBMS (Database Management System) berbeda dengan basis data konvensional seperti .dat, .dbf, .mdf, MySQL memiliki kelebihan yaitu bersifat *multithread* dan *multi-user* serta mendukung sistem jaringan.

- **XAMPP**

XAMPP adalah suatu bundel *web server* yang populer digunakan untuk coba-coba di *Windows* karena kemudahan instalasinya. Bundel program *open source* tersebut berisi antara lain server web Apache, interpreter PHP, dan basis data MySQL.

H. Metode Pengujian Perangkat Lunak

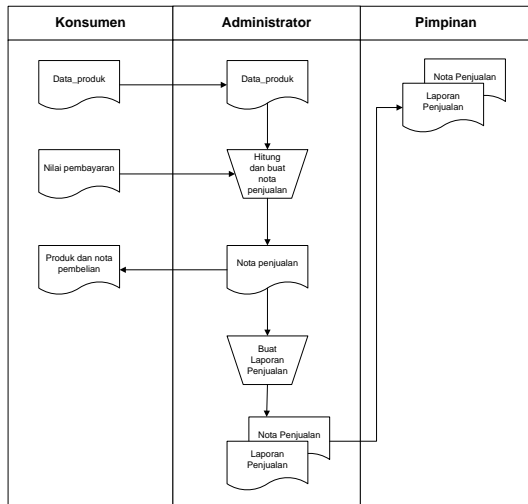
pengujian adalah sebuah proses terhadap aplikasi/program untuk menemukan segala kesalahan dan segala kemungkinan yang akan menimbulkan kesalahan sesuai dengan spesifikasi perangkat lunak yang telah ditentukan sebelum aplikasi tersebut diserahkan kepada pelanggan. Pengujian merupakan proses eksekusi program yang telah selesai dibuat yang bertujuan untuk menemukan kesalahan. Pengujian yang baik adalah pengujian yang dilakukan dengan probabilitas penemuan kesalahan yang tidak terduga, sedangkan pengujian yang sukses adalah pengujian yang berhasil mengatasi penyelesaian penemuan kesalahan yang tidak diduga.

Jenis-Jenis Pengujian:

- *Black Box Testing*
- *White Box Testing*

I. Analisis Dokumen (sistem yang sedang berjalan)

Dokumen-dokumen dan catatan yang sedang digunakan oleh toko Nurjani adalah:



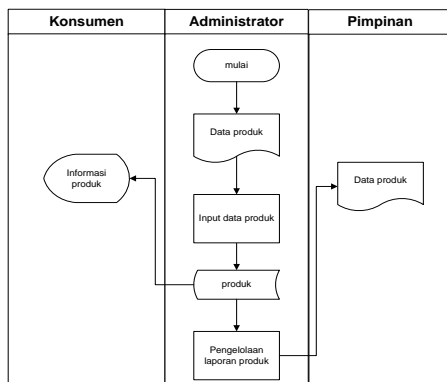
Gambar 3.2 Flowmap Sistem yang sedang berjalan

J. Analisis Kelemahan Sistem

Untuk mengetahui penyebab munculnya masalah yang terdapat pada suatu sistem, maka perlu diadakan suatu analisis dari sistem yang ada dengan menggunakan analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Efficiency, Service*). Sistem yang di buat menggantikan sistem lama.

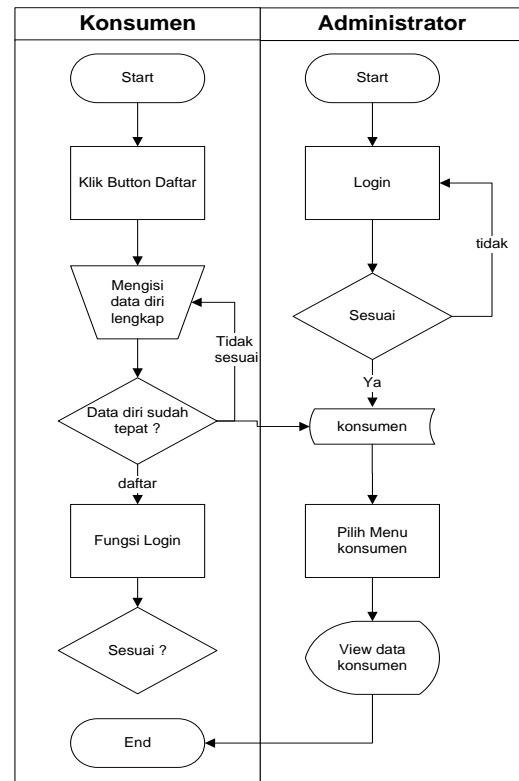
- Kinerja (*Perfomance*)
- Informasi (*Information*)
- Ekonomi (*Economy*)
- Pengendalian (*Control*)
- Efisiensi (*Efficiency*)
- Pelayanan (*Service*)

K. Flowmap Pengelolaan Data



Gambar 3.4 Flowmap Pengelolaan data

L. Flowmap Registrasi Konsumen



Gambar 3.5 Flowmap registrasi konsumen

M. Analisis Perangkat Lunak (*software*)

Analisis kebutuhan perangkat lunak merupakan analisis kemampuan perangkat lunak untuk menjalankan sistem yang akan dibangun. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah:

- Operasi Windows 7
- MySQL
- Web Browser
- Dreamweaver
- Xampp

N. Analisis Perangkat Keras (*Hardware*)

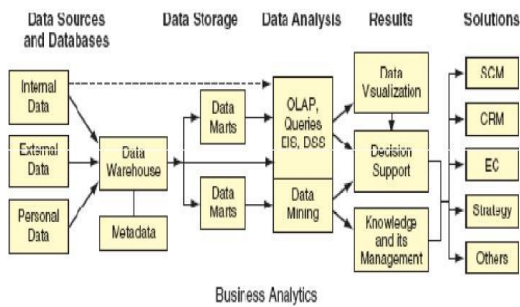
Perangkat keras yang dibutuhkan oleh user baik itu dari sisi pengunjung dan administrator bersifat relative, tergantung dari spesifikasi yang dimiliki dan akan digunakan, namun sebagai gambaran sistem minimal yang dapat di pakai adalah sebagai berikut:

- Spesifikasi komputer pengunjung
 - Prosesor Intel atau AMD dengan Frekuensi Minimal 750 MHz
 - Memory berkapasitas 512 MB
 - Harddisk berkapasitas 10 GB

- d. LAN card, modem, atau wireless adapter
- e. Monitor SVGA
- f. Keybord dan Mouse
- 1. Spesifikasi komputer administrator website :
- a. Prosesor Intel atau AMD dengan Frekuensi Minimal 750 MHz
- b. Memory berkapasitas 512 MB
- c. Harddisk berkapasitas 10GB
- d. LAN card, modem, atau wireless adapter
- e. Monitor SVGA
- f. Keybord dan Mouse

O. Konsep B2C

Suatu proses yang terjadi apabila suatu perusahaan atau organisasi menjual produk atau jasa pada pelanggannya melalui jaringan internet (secara online).

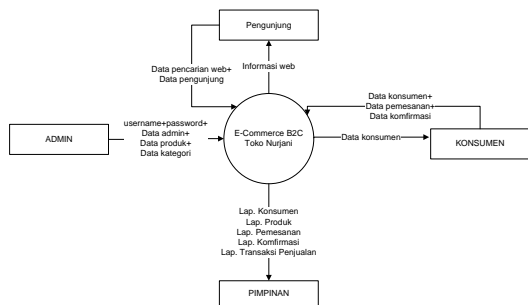


Gambar 3.9 B2C

Perancangan Sistem

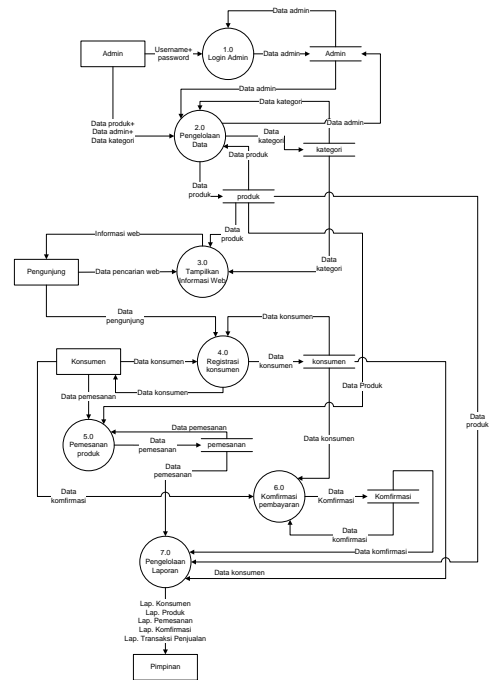
Setelah tahap analisis sistem selesai dilakukan, maka analisis sistem telah mendapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan. Analisis sistem harus memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut. Tahap ini disebut dengan perancangan sistem.

• Diagram Kontek



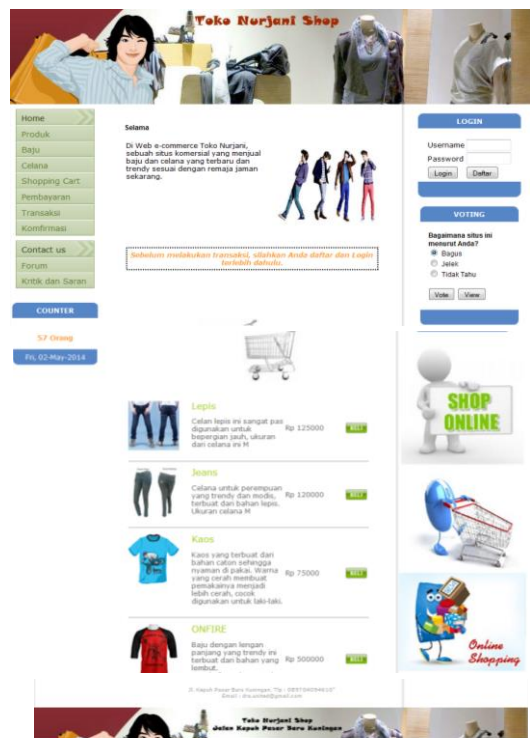
Gambar 3.10 Diagram Konteks

• Diagram Aliran Data (Data Flow Diagram/DFD)



Gambar 3.11 DFD Level 0

P. Antar Muka (interface) program



Gambar 4.4 Tampilan index

7. Penutup

Berdasarkan dari hasil analisis dan perancangan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Mempermudah pelanggan untuk membeli pakaian yang diinginkan, tanpa harus datang ke Toko.
2. Mempermudah Toko Nurjani dalam mengelola laporan transaksi penjualan
3. Dengan adanya *website e-commerce* ini dapat meningkatkan keuntungan bagi toko Nurjani.

Daftar Pustaka

1. Ahmadi, Candra dan Hermawan Dadang (2013). *E-Business & E-Commerce*. Yogyakarta:Andi
2. Bunafit Nugroho. (2008), *Aplikasi Pemrograman Web Dinamis Dengan PHP dan MySQL*, Gava Media, Yogyakarta.
3. Hirin,A,M. dan Virgi (2011). *Cepat Mahir Pemrograman Web Dengan PHP dan MySql*. Jakarta:Prestasi Pustaka
4. Kadir, Abdul (2003). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta:Andi
5. Ladjamudin, bin Al-Bahra (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta:Graha Ilmu
6. Nugroho, Adi (2006). *E-Commerce Memahami Perdagangan Modern Di Dunia Maya*. Bandung:Informatika Bandung
7. Onno W. Purbo dan Aang Arif Wahyudi (2001). *Mengenal E-commerce*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
8. Sinarmata, Janner (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta:Andi
9. Suteja dkk, (2007). *Mudah dan Cepat Menguasai Pemrograman Web*. Bandung:Informatika Bandung
10. Sutedjo, Budi (2006). *Perencanaan & Pembangunan Sistem Informasi*. Yogyakarta:Andi
11. Suyanto, M (2005). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta:Andi

