

yRANCANG BANGUN WEB E-COMMERCE PADA TOKO ONLINE KIBA BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS)

Satrio Yodyo¹, Sugiono², Oktriza Melfazen³

¹ Mahasiswa Teknik Elektro Fakultas Teknik Unisma

^{2,3} Dosen Teknik Elektro Fakultas Teknik Unisma

Satrio.yodyo@gmail.com

ABSTRAKSI

Toko Online Kiba merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penjualan kaos karikatur dan klub bola. Sistem penjualan yang digunakan saat ini masih menggunakan fasilitas Facebook karena belum memiliki web e-commerce. Untuk mengembangkan bisnis penjualannya yaitu dengan merancang dan membangun web e-commerce dengan menggunakan PHP dan MySQL. Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan transaksi melalui e-commerce adalah untuk meningkatkan pendapatan dengan menggunakan penjualan online yang biayanya lebih murah.

Dalam merancang dan membangun web e-commerce ini yaitu dengan menggunakan model sistem yang dapat digambarkan dengan Diagram Konteks, Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD) dan Kamus Data. Web e-commerce ini terdapat fitur chatting online yang berguna bagi pengunjung untuk berinteraksi dengan pengunjung lainnya. Hasil dari perancangan dari sistem ini diuji dengan menggunakan metode black box. Dengan maksud untuk mengetahui perangkat lunak yang dibuat agar sesuai dengan kriteria perancangan. Dan untuk memastikan sistem agar sistem beroperasi dengan baik berdasarkan spesifikasi dan desain. Terbentuknya web e-commerce dapat mengakomodasi kebutuhan dalam transaksi jual beli secara online. Dan juga untuk memudahkan konsumen dalam mengetahui info produk, pembelian, pemesanan dan proses pembayaran.

Kata kunci: web e-commerce, chatting online, perangkat lunak, transaksi.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Toko Online Kiba merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penjualan kaos karikatur dan klub bola. Tersedia berbagai macam pilihan produk dengan model-model baru yang selalu di *update* setiap saat. Sistem penjualan yang digunakan di toko online Kiba saat ini masih menggunakan fasilitas Facebook karena belum memiliki web e-commerce sehingga penjualan masih minim. Dalam pencatatan data transaksi penjualan toko online Kiba masih secara manual, sehingga sering terjadi kesalahan dalam pembuatan laporan. Dengan menggunakan fasilitas Facebook sebagai sarana penjualan maka lingkup penjualan dan promosi pun

masih kecil karena hanya orang-orang yang tergabung dengan akun Facebook toko online Kiba saja.

Solusi yang diajukan untuk mengatasi masalah toko online Kiba untuk mengembangkan bisnis penjualannya yaitu web e-commerce. Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan transaksi melalui e-commerce adalah untuk meningkatkan pendapatan dengan menggunakan penjualan online yang biayanya lebih murah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, diambil rumusan masalahnya adalah “merancang dan membangun *website e-commerce* pada toko online Kiba dengan menggunakan PHP dan MySQL”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem ini untuk kategori produknya bersifat web dinamis.
2. Sistem ini terdapat fitur chatting antara pengunjung yang sesama *online* mengunjungi web *e-commerce* ini.
3. Pembayaran transaksi dilakukan secara *offline*, dimana pembeli melakukan transfer uang secara manual ke rekening yang telah ditentukan.
4. Pada perancangan sistem ini berisi tentang laporan transaksi baik harian, mingguan, maupun bulanan dan juga berisi laporan laba/rugi.

1.4 Tujuan

Membangun *website e-commerce* berbasis PHP dan MySQL yaitu untuk pengenalan *website* dinamis menggunakan PHP, selain itu *website* dibuat agar dapat memanfaatkan internet sebagai ladang untuk meningkatkan kreatifitas dalam membangun *website*, terutama di bidang *e-commerce*.

1.5 Manfaat

Manfaat yang dapat diambil dengan adanya penelitian adalah :

1. Membantu penjual untuk memilih menggunakan jual-beli *online* sebagai alternatif lain berjualan selain menggunakan toko fisik.
2. Membantu pembeli untuk menemukan satu tempat belanja *online* dengan produk tertentu yang ditawarkan oleh toko *online* Kiba.
3. Menerapkan ilmu dan pengetahuan terutama bidang *e-commerce* yang telah didapat selama masa pendidikan dan mengembangkan lebih jauh lagi.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Teknik Pengumpulan data
Mengumpulkan data untuk dijadikan referensi baik dari buku maupun artikel-artikel yang bersumber dari media cetak maupun media elektronik yang berhubungan untuk merancangan dan membangun *website e-commerce*, dan untuk direalisasikan.
2. Analisis Sistem
Melakukan analisis data yang meliputi *input*, proses dan *output* pada sistem untuk *website*.
3. Perancangan Sistem
Membuat rancangan sistem yang akan dibuat, dari rancangan awal hingga akhir agar memudahkan dalam merealisasikan *website* yang akan dibuat.

4. Implementasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan sistem dari rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

5. Pengujian

Pada tahap ini melakukan pengujian sistem *website* yang telah dibuat, mencari bug-bug atau kesalahan sistem yang terjadi, sehingga dapat mengurangi kesalahan yang terjadi pada sistem.

6. Dokumentasi

Membuat laporan tugas akhir dari merancang dan membangun *website e-commerce*

2. LANDASAN TEORI

2.1 Perdagangan Eletronik (*E-Commerce*)

Perdagangan elektronik atau *e-commerce* merupakan bagian dari *e-business*, di mana cakupan *e-business* lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasian mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan dll. Selain teknologi jaringan *world wide web* (www), perdagangan elektronik juga memerlukan teknologi basis data (*database*), e-surat atau surat elektronik (*e-mail*), dan bentuk teknologi non komputer yang lain seperti halnya sistem pengiriman barang, dan alat pembayaran untuk perdagangan elektronik ini. Definisi *e-commerce* menurut kamus Wikipedia adalah Perdagangan elektronik atau e-dagang (bahasa Inggris: *electronic commerce*) yaitu penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet, *world wide web* (www), dan jaringan komputer lainnya. E-dagang dapat melibatkan transfer dan elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventaris otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *e-commerce* merupakan proses pembelian dan penjualan jasa atau produk antara dua belah pihak melalui Internet (*Commerce net*) dan sejenis mekanisme bisnis elektronik dengan fokus pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet sebagai media pertukaran barang atau jasa baik antar instansi atau individu dengan instansi (*Net-Ready*).

2.2 Model Sistem

Penggambaran dan model sistem yang digunakan untuk menggambarkan pembangunan perangkat lunak adalah analisis terstruktur. Analisis terstruktur adalah aktivitas pembangunan model dengan menggunakan notasi yang sesuai dengan prinsip analisis operasional. Analisis terstruktur bukan merupakan metode tunggal yang diaplikasikan secara konsisten oleh

semua yang menggunakannya. Model sistem pada perancangan dapat digambarkan dalam bentuk: *Diagram konteks*, *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Kamus Data*.

2.3 Diagram Konteks

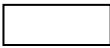
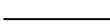
Diagram Konteks adalah bagian dari DFD yang berfungsi memetakan model-model lingkungan, yang dipresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem. Diagram ini adalah diagram level tertinggi dari DFD. Diagram konteks menggambarkan hubungan antara sistem dengan entitas luarnya. Diagram konteks berfungsi sebagai transformasi dari satu proses yang melakukan transformasi data *input* menjadi data-data *output*.

2.4 Data Flow Diagram (DFD)

DFD atau singkatan dari Data Flow Diagram merupakan representasi grafik dari suatu sistem yang menunjukkan proses atau fungsi, aliran data, tempat penyimpanan data dan entitas eksternal. DFD juga digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan. Dengan menggunakan DFD, rancangan yang akan kita buat akan lebih terarah dan lebih rinci. Sehingga kita tidak akan mengalami kesulitan dalam melakukan perancangan.

Keuntungan dari DFD ini memungkinkan untuk menggambarkan sistem dari level yang paling tinggi kemudian menguraikannya menjadi level yang lebih rendah (dekomposisi). Beberapa elemen-elemen penyusun dari Data Flow Diagram disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Tabel Notasi Dasar Data Flow Diagram (DFD)

Simbol	Komponen DFD
	Entitas luas (<i>External entity</i>)
	Arus data (<i>Data Flow</i>)
	Proses (<i>Process</i>)
	Simpanan Data (<i>Data Store</i>)

1. Entitas luar (*External entity*)
Entitas luar merupakan lingkup luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi, maupun sistem

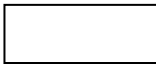
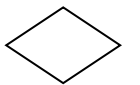
lain yang memberikan *input* dan akan mendapatkan *output*.

2. Arus data (*Data Flow*)
Bertugas menghubungkan antara proses, simpanan data dan entitas.
3. Proses (*Process*)
Sebuah kegiatan yang dilakukan oleh orang, mesin maupun komputer dan suatu masukan data untuk dihasilkan sebuah output.
4. Simpanan data (*Data Store*)
Simpanan data dapat berupa file basis data dalam komputer, catatan manual, tabel, agenda ataupun yang lain.

2.5 Entity Relationship Diagram(ERD)

Entity Relationship Diagram adalah suatu model atau teknik pendekatan yang dapat menyatakan atau menggambarkan hubungan entity didalam sebuah sistem, dimana hubungan tersebut dinyatakan sebagai *one-to-one*, *one-to-many* dan *many-to-many*. Adapun notasi-notasi simbolik di dalam ERD disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Tabel Notasi Entity Relationship Diagram (ERD)

Komponen ERD	Simbol	Fungsi
Entitas		Entitas/tabel
Atribut		Atribut/properti entitas
Himpunan Relasi		Himpunan relasi
Penghubung		Penghubung antar entitas dengan atribut dan dengan himpunan entitas

2.6 Kamus Data

Kamus data adalah suatu daftar atau kamus dari seluruh elemen-elemen data yang diperlukan oleh suatu sistem. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang terdapat pada DFD. Kamus data mempunyai fungsi yang sama dalam pemodelan sistem dan juga berfungsi membantu pelaku sistem untuk mengerti aplikasi secara detail dan mengorganisasi semua elemen data yang digunakan dalam sistem sehingga pemakai dan penganalisa sistem punya dasar pengertian yang sama tentang masukan, keluaran, penyimpanan dan proses.

2.7 PHP (PHP Hypertext Preprocessor)

PHP adalah bahasa pemrograman *script* yang paling banyak dipakai saat ini. PHP banyak dipakai untuk memprogram situs web dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain. PHP ini bersifat *open source* sehingga dapat dipakai secara cuma-cuma dan mampu lintas *platform*, yaitu dapat berjalan pada sistem operasi Windows maupun Linux. PHP juga dibangun sebagai modul pada *web server apache* dan sebagai *binary* yang dapat berjalan sebagai CGI.

2.8 MySQL

MySQL adalah *multi user database* yang menggunakan bahasa *Strured Query Language* (SQL). MySQL merupakan database *server multi user* dan *multi threaded* yang tangguh. Dengan memiliki banyak fitur MySQL bisa bersaing dengan database komersial sekalipun. Tidak mengejutkan MySQL menjadi database pilihan untuk banyak pengguna PHP. MySQL termasuk jenis RDBMS (*Relational Database Management System*). Sedangkan RDBMS sendiri akan lebih banyak mengenal istilah seperti tabel, baris, dan kolom digunakan dalam perintah-perintah di MySQL.

2.9 Content Management System (CMS)

CMS secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah sistem yang memberikan kemudahan kepada para pengguna dalam mengelola dan mengadakan perubahan isi sebuah website dinamis tanpa sebelumnya dibekali pengetahuan tentang hal-hal yang bersifat teknis. Tetapi pada pengertian umumnya CMS (Content Management System) adalah suatu sistem yang digunakan untuk mengelola dan memfasilitasi proses pembuatan, pembaharuan, dan publikasi content secara bersama (*collaborative content management*). Content mengacu pada informasi dalam bentuk teks, grafik, gambar maupun dalam format-format lain yang perlu dikelola dengan tujuan memudahkan proses pembuatan, pembaharuan, distribusi, pencarian, analisis, dan meningkatkan fleksibilitas untuk ditransformasikan ke dalam bentuk lain. Terminologi CMS sendiri cukup luas, di antaranya mencakup software aplikasi, database, arsip, workflow, dan alat bantu lainnya yang dapat dikelola sebagai bagian dari mekanisme jaringan informasi suatu perusahaan maupun global.

CMS (Content Management System) terbukti merupakan sebuah aset penting bagi perusahaan untuk mengelola content situs web dan portal secara efisien dan efektif. Saat ini, berbagai perusahaan mengkombinasikan

content tak berstruktur dengan transaksi tradisional dan application logic untuk membangun aplikasi berbasis Web. Web application ini mewujudkan interaksi yang lebih personal dengan para user-nya, dan meningkatkan kinerja perusahaan dengan menyediakan layanan mandiri bagi para karyawan, partner, penyedia barang dan pelanggan. Aplikasi berbasis Web yang semakin berdaya, secara tidak langsung meningkatkan peranan dan pentingnya CMS sebagai bagian dari infrastruktur aplikasi perusahaan. Alhasil, pemilihan CMS yang akan diterapkan di perusahaan tidak biasa dianggap remeh.

3. PERANCANGAN SISTEM

Perancangan merupakan salah satu kegiatan penting yang dilakukan dalam pembangunan suatu perangkat lunak. Secara umum dapat diartikan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam suatu kesatuan utuh dan berfungsi. Perancangan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem dan memberikan gambaran yang jelas tentang rancang bangun sistem secara umum. Perancangan sistem menggunakan diagram konteks, data flow diagram (DFD), *Entity Relationship Diagram* (ERD).

3.1 Diagram Konteks

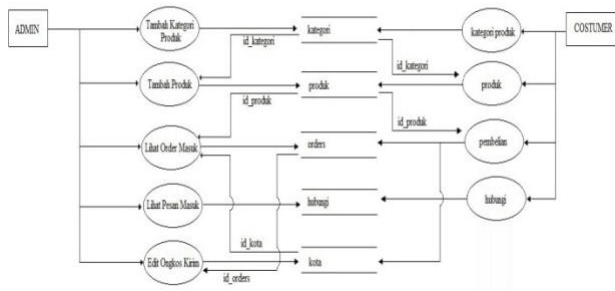
Diagram konteks adalah arus data yang berfungsi untuk menggambarkan keterkaitan aliran-aliran data antara sistem dengan bagian-bagian luar. Diagram ini adalah diagram level tertinggi dari DFD. Diagram konteks dari system yang akan dibangun dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Konteks

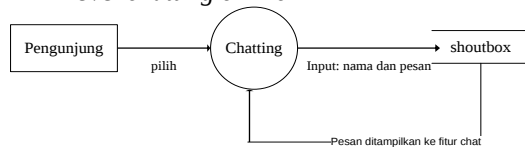
3.2 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) digunakan untuk menggambarkan aliran informasi dan proses data yang bergerak dari pemasukan data hingga keluaran. Keuntungan penggunaan Data Flow Diagram adalah memudahkan pemakai yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan atau dikembangkan. DFD dari sistem yang akan dibuat bisa dilihat digambar 2.



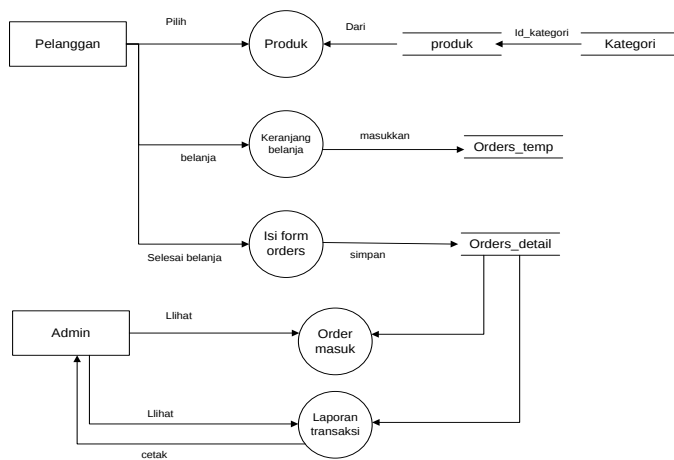
Gambar 2. DFD Level 0

1. DFD level chatting online



Gambar 3. DFD Chatting Online

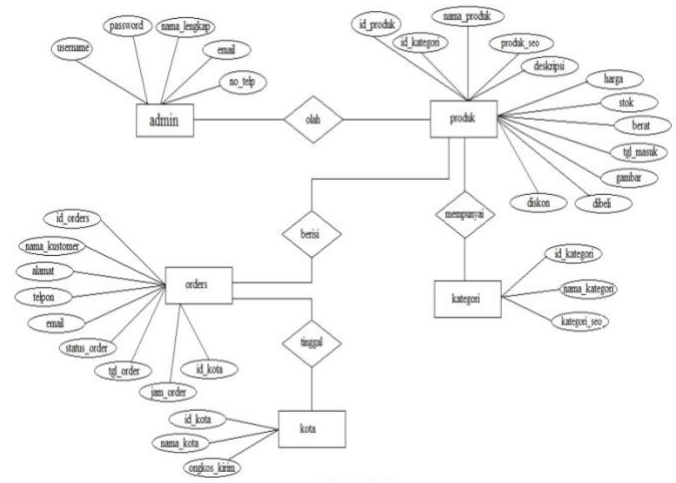
2. DFD Level Pemesanan



Gambar 4. DFD Level Pemesanan

3.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity relationship diagram pada sistem yang akan dibangun digambarkan sebagai berikut:



Gambar 5. Entity Relationship Diagram (ERD)

4. IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM

Implementasi adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam menyelesaikan desain sistem yang telah disetujui, untuk menguji, menginstal, dan memulai sistem baru atau sistem yang diperbaiki untuk menggantikan sistem yang lama, sedangkan tahap implementasi merupakan tahap meletakkan sistem agar sistem dapat siap untuk dioperasikan. Tahap implementasi terdiri dari langkah-langkah yaitu menerapkan rencana implementasi, melakukan kegiatan implementasi, tindak lanjut implementasi

4.1 Kebutuhan Sistem Dalam Implementasi

Dalam mengolah data untuk menjalankan sistem ini membutuhkan komputer dengan komponen utama, yaitu sebagai berikut:

4.1.1 Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat lunak (software) yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem adalah sebagai berikut :

1. Processor Intel Core i3-370M (2.40 Ghz) atau yang setara
2. Hardisk 500 GB
3. RAM 1 GB DDR3
4. Monitor Wide Screen dengan aspect ratio 16:10 atau 16:9

5. Keyboard
6. Mouse

4.1.2 Perangkat Lunak (Software)

Perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi (OS) Windows 7 Ultimate SP1
2. Mozilla Firefox versi 28.0 sebagai *web browser*
3. MySQL dengan menggunakan XAMPP versi 1.7.3 sebagai *database server*
4. PHP dengan menggunakan Adobe Dreamweaver CS3

4.2 Implementasi Tampilan (Interface)

Implementasi antarmuka dilakukan dengan setiap tampilan program yang dibangun dan pengkodeannya dalam bentuk *file* program. Berikut ini adalah implementasi antarmuka untuk admin dan pengguna.

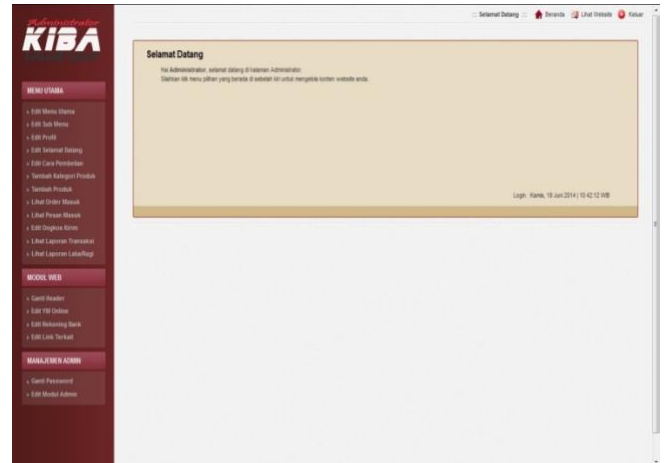
1. Tampilan Login
Admin hanya perlu memasukkan data *username* dan *password* yang telah tersimpan dalam *database* dengan benar.



Gambar 6. Tampilan Login

Berdasarkan hasil pengujian dan pengamatan yang dilakukan jika memasukkan *username* dan *password* dengan benar maka login berhasil dan masuk ke halaman beranda admin.

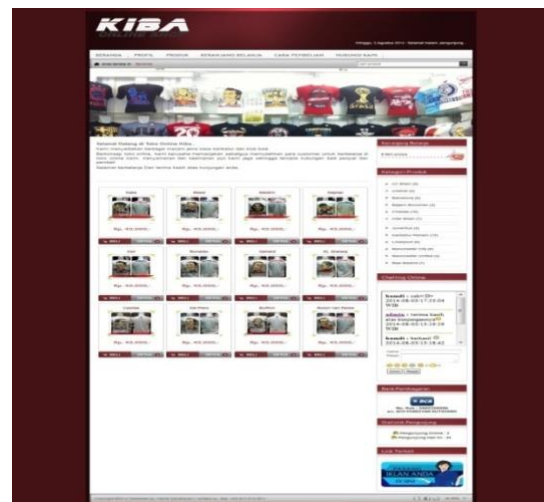
2. Tampilan Beranda Admin
Halaman admin ketika berhasil login



Gambar 7. Tampilan Beranda Admin

Berdasarkan hasil pengujian dan pengamatan yang dilakukan jika login berhasil akan masuk ke halaman beranda admin.

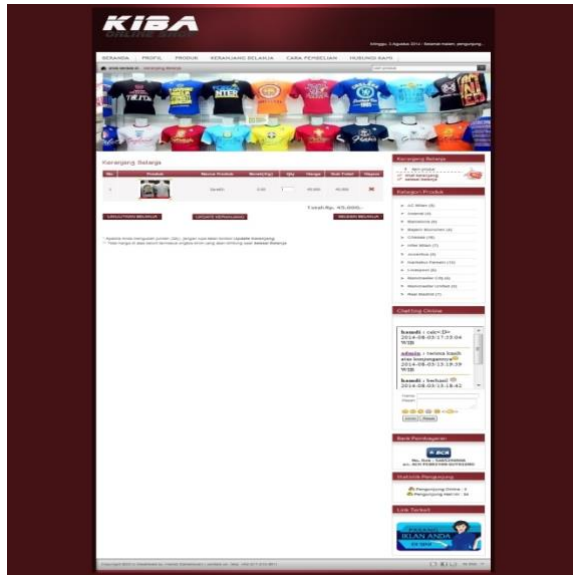
3. Tampilan Beranda Pengguna
Tampilan beranda pengguna ketika baru diakses



Gambar 8. Tampilan beranda pengguna

Berdasarkan hasil pengujian dan pengamatan yang dilakukan jika pengguna baru mengakses akan masuk ke halaman beranda.

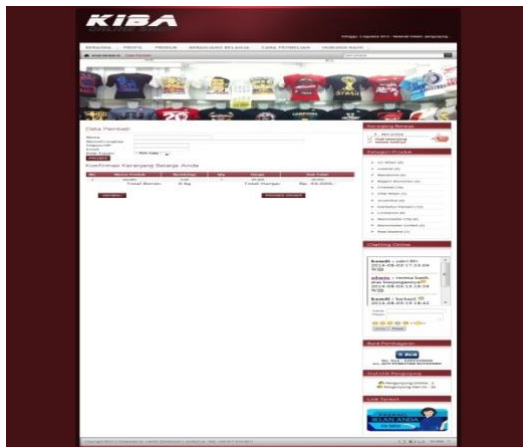
4. Tampilan Keranjang Belanja
Tampilan keranjang belanja berisi produk yang beli oleh pelanggan.



Gambar 9. Tampilan Keranjang Belanja

Berdasarkan hasil pengujian dan pengamatan jika melakukan pembelian produk maka akan tampil dikeranjang belanja.

5. Tampilan Selesai Belanja
Digunakan untuk mengisi data pribadi pelanggan setelah selesai belanja



Gambar 10. Tampilan Selesai Belanja

Berdasarkan hasil pengujian dan pengamatan jika melakukan selesai belanja akan tampil form pengisian data pembeli.

6. Tampilan Fitur *Chatting Online*

Tampilan fitur *chatting online* dapat digunakan pengunjung untuk berinteraksi dengan pengunjung lain yang mengakses web ini.



Gambar 11. Tampilan Fitur *Chatting Online*

4.3 Pengujian Sistem

Pengujian adalah proses eksekusi suatu program dengan maksud menemukan kesalahan. Pengujian bermaksud untuk mengetahui perangkat lunak yang dibuat sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perancangan perangkat lunak tersebut. Pengujian perangkat lunak ini menggunakan pengujian *black box*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

Metode *black box* sering disebut juga *glass-box testing*, merupakan metode *testing* yang menggunakan kontrol struktur dari rancangan prosedural untuk melakukan *test case* dan mengetahui internal dari *website*. *Design test* dijalankan pada semua internal dari *website* untuk memastikan sistem agar beroperasi berdasarkan spesifikasi dan desain.

4.3.1 Rencana pengujian

Rencana pengujian yang akan dilakukan dengan menguji sistem secara keseluruhan. Adapun hasil dari pengujian akan ditampilkan pada halaman lampiran. Rencana pengujian selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Rencana Pengujian

Kelas uji	Butir uji	Jenis pengujian
Login Admin	Isi data login	<i>Black box</i>

Tambah kategori produk admin	Tambah kategori	<i>Black box</i>
	Edit kategori	<i>Black box</i>
	Hapus kategori	<i>Black box</i>
Tambah produk admin	Tambah produk	<i>Black box</i>
	Edit produk	<i>Black box</i>
	Hapus produk	<i>Black box</i>
Edit ongkos kirim	Tambah ongkos kirim	<i>Black box</i>
	Edit ongkos kirim	<i>Black box</i>
	Hapus ongkos kirim	<i>Black box</i>
Lihat laporan transaksi	Laporan transaksi harian	<i>Black box</i>
	Laporan transaksi mingguan dan bulanan	<i>Black box</i>
Lihat laporan laba/rugi	Laporan laba/rugi harian	<i>Black box</i>
	Laporan laba/rugi mingguan dan bulanan	<i>Black box</i>
Edit rekening bank	Tambah data rekening bank	<i>Black box</i>
	Edit data rekening bank	<i>Black box</i>
	Hapus data rekening bank	<i>Black box</i>
Ganti password admin	Isi data ganti password	<i>Black box</i>
Keranjang belanja	Ubah Qty produk di keranjang	<i>Black box</i>
Selesai belanja	Isi data pembeli	<i>Black box</i>
Pencarian produk	isi data produk yang dicari	<i>Black box</i>
Hubungi kami	Isi data hubungi	<i>Black box</i>
Fitur Chatting Online	Isi nama dan pesan	<i>Black box</i>

5. PENUTUP

Berdasarkan hasil pengembangan sistem yang telah penulis lakukan, penulis mendapatkan suatu kesimpulan dan mengajukan saran-saran yang berhubungan dengan pembahasan yang telah dikemukakan di bab-bab sebelumnya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis masalah yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Terbentuknya Rancang Bangun Web E-Commerce Pada Toko Online Kiba dapat mengakomodasi

kebutuhan dalam transaksi jual beli secara *online*. Aplikasi ini memudahkan konsumen dalam mengetahui info produk, pembelian, pemesanan dan proses pembayaran.

2. Laporan penjualan pada aplikasi ini sudah secara *online* yang terdiri dari laporan transaksi dan laporan laba/rugi baik harian, mingguan dan bulanan.
3. Terdapat fitur *chatting online* yang berguna untuk berinteraksi dengan pengunjung lain yang sedang *online* pada aplikasi ini.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan untuk pengembangan dari sistem yang telah dibuat antara lain :

1. Dalam proses pembayaran masih dilakukan di luar sistem ini maka tidak menutup kemungkinan adanya pengembangan sistem dengan cara menambahkan sistem pembayaran yang berbentuk kartu kredit.
2. Sistem pemesanan hanya berbasis *web*, hal ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan sistem pemesanan berbasis lainnya seperti SMS Gateway dan lain sebagainya.
3. Jasa pengiriman dari sistem ini masih melibatkan pihak ketiga maka biaya ongkos kirim masih dibebankan ke pelanggan.

6. DAFTAR PUSTAKA

Ginting, Elizaandayani,. 2013, *Aplikasi Penjualan Berbasis Web (E-commerce) Menggunakan Joomla Pada Mutiara Fashion*, Bandung, <http://repository.widyatama.ac.id> di-download tanggal 3 April 2014

<http://digilib.uin-suka.ac.id/7250/1/BAB%20II,%20III,%20IV,%20V,%20VI.pdf> di-download tanggal 13 Maret 2014

[http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/397/jbptunikompp-gdl-dickyabdur-19823-7-\[12\]bab-i.pdf](http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/397/jbptunikompp-gdl-dickyabdur-19823-7-[12]bab-i.pdf) di-download tanggal 11 Maret 2014

<http://thesis.binus.ac.id/doc/bab2/2011-2-01644-if%20bab2001.pdf> di-download tanggal 13 Maret 2014

Kolin, Anthonius Alekxander,. 2013, *Analisis Dan Perancangan Web E-Commerce Sebagai Sarana Media Promosi Dan Penjualan Di Inosi Computer*, Naskah Publikasi, Yogyakarta, <http://repository.amikom.ac.id>, di-download tanggal 3 April 2014

Pratama, andrie., 2010, *Membangun Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Di Outlet Original Fans Shop Persib Bandung*, <http://elib.unikom.ac.id> di-download tanggal 11 Maret 2014

Utomo, Setyo Budi., 2012 *Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-commerce Dengan Php Dan Mysql Pada Euro Sport Madiun*, jurnal, Ponorogo, <http://lib.umpo.ac.id> di-download tanggal 3 April 2014

Widiati, Ina Sholihah., 2012, *Analisis Dan Perancangan Website E-Commerce Pada Ichi Coklat Yogyakarta*, Naskah Publikasi, Yogyakarta, <http://repository.amikom.ac.id>, di-download tanggal 3 April 2014

Yudho, Silvester P.B., 2011, *Perancangan dan Pembuatan Website sebagai Aplikasi E-Commerce pada AGNAS Handicraft Jogjakarta*, Skripsi, Semarang, <http://eprints.unika.ac.id> di- download tanggal 12 Maret 2014