

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TAS PADA TOKO LOKALOP

Ratih Yulia Hayuningtyas

Abstract -- Information technology is important role, among others in the business world, this can be seen with the advent of electronic commerce (e-commerce). The Internet in business processes especially promotional activities and product purchasing services, making e-commerce in a business organization will provide benefits. E-commerce is the activity with of taking advantage of business such as sales, purchases, services, information and trading through intermediaries, namely computer networks, especially the Internet. Benefits of e-commerce to improve customer service and enhance the competitiveness of companies. Lokalop one store shop in the business of selling bags, which still uses the system used konvensional system is certainly less effective in terms of promotion and less efficient in terms of sales. Conventional systems that buyers should come directly to the store so time consuming consumers far away from the store. Sales of conventionally not too much help because of the difficulty in the Promotion. Promotion directly approached potential buyers that it is definitely going to take a considerable cost. Therefore made online sales system to help the sales transaction at the store Lokalop.

Intisari -- Teknologi informasi memegang peranan penting, diantaranya dalam dunia bisnis, hal ini dapat dilihat dengan munculnya *electronic commerce (e-commerce)*. Dengan adanya internet dalam proses bisnis khususnya kegiatan promosi dan layanan pembelian produk, menjadikan *e-commerce* dalam suatu organisasi bisnis akan memberikan manfaat. *E-commerce* adalah kegiatan bisnis dengan tujuan mengambil keuntungan seperti penjualan, pembelian, pelayanan, informasi dan perdagangan melalui perantara yaitu jaringan komputer terutama internet. Manfaat *e-commerce* yaitu meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan serta meningkatkan daya saing terhadap perusahaan. Toko Lokalop salah satu toko yang bergerak dibidang usaha penjualan tas, dimana sistem yang digunakan masih menggunakan sistem konvensional yang pastinya kurang efektif dalam hal promosi dan kurang efisien dalam hal penjualan. Sistem konvensional yaitu pembeli harus datang langsung ke toko sehingga menyita waktu pembeli yang berada jauh dari toko tersebut. Penjualan secara konvensional tidak terlalu banyak membantu karena sulitnya dalam berpromosi. Melakukan promosi secara langsung mendatangi calon pembelinya yang sudah pasti akan memakan biaya yang cukup besar. Maka dari itu dibuatlah sistem penjualan *online* dengan tujuan dapat membantu transaksi penjualan pada toko Lokalop.

Kata kunci : Sistem, Informasi, Penjualan, Lokalop

Program Studi Sistem Informasi STMIK Nusa Mandiri Jakarta,
Jln. Damai No. 8 Warung Jati Barat (Margasatwa) Jakarta
Selatan Telp. (021) 78839513 Fax. (021) 78839421; e-mail:
ratih.ryl@bsi.ac.id

I. PENDAHULUAN

Penggunaan internet yang menjurus kepada *cyberspace* terlihat akan mendominasi seluruh kegiatan di atas permukaan bumi dimasa kini dan dimasa yang akan datang [9]. Internet merupakan jaringan komputer global yang menghubungkan dunia dalam satu jaringan [4]. Internet dapat memberikan segala informasi yang dibutuhkan masyarakat, serta digunakan dalam pencarian data atau informasi [4].

Teknologi informasi memegang peranan penting, diantaranya dalam dunia bisnis. Hal ini dapat dilihat dengan munculnya *electronic commerce (e-commerce)*. Dengan membawa keunggulan internet dalam proses bisnis khususnya kegiatan promosi dan layanan pembelian produk, menjadikan *e-commerce* dalam suatu bisnis yang memberikan manfaat bagi perusahaan yang mengaplikasikannya [11].

E-commerce adalah kegiatan-kegiatan bisnis dengan tujuan mengambil keuntungan seperti penjualan, pembelian, pelayanan, informasi dan perdagangan melalui perantara yaitu melalui suatu jaringan komputer, terutama internet [9].

Dengan adanya *e-commerce* ini memudahkan pelanggan untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ke tempatnya[9].

Penggunaan *e-commerce* bagi pihak produsen dapat membantu meningkatkan kemajuan perusahaan seperti hal pemasaran, pemesanan sampai dengan transaksi penjualan [4]

Manfaat *e-commerce* dalam meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan serta meningkatkan daya saing perusahaan dalam hal ini menjadi sudut pandang dari penulis sebagai obyek penelitian ini. Melihat kenyataan tersebut maka penerapan teknologi *e-commerce* merupakan salah satu faktor yang penting untuk menunjang keberhasilan suatu produk dari sebuah perusahaan [6].

Toko Lokalop salah satu toko yang bergerak dibidang penjualan tas, dimana dalam sistem penjualannya masih menggunakan sistem konvensional yang pastinya kurang efektif dalam hal promosi dan kurang efisien dalam hal penjualan. Sistem konvensional yaitu pembeli harus datang langsung ke toko sehingga menyita waktu pembeli yang berada jauh dari toko tersebut.

Penjualan secara konvensional tidak terlalu banyak membantu penjualan karena sulitnya dalam berpromosi. Melakukan promosi secara langsung mendatangi calon pembelinya yang sudah pasti akan memakan biaya yang cukup besar.

Maka dari itu dibuatlah sistem penjualan *online* dengan tujuan dapat membantu transaksi penjualan pada toko Lokalop.

II. KAJIAN LITERATUR

A. Sistem Informasi Penjualan

Sistem yaitu kumpulan dari bagian-bagian yang bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama atau sekumpulan objek yang saling berinteraksi serta berhubungan untuk suatu tujuan[3].

Informasi merupakan data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang[3].

Kualitas informasi tergantung dari tiga hal yaitu [2]:

1. Akurat
Informasi dapat dikatakan akurat, harus bebas dari kesalahan dan tidak menyesatkan
2. Tepat Waktu
Informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat karena informasi yang sudah usang tidak memiliki nilai.
3. Relevan
Informasi tersebut harus memiliki manfaat untuk pemakainya.

Sistem informasi adalah seperangkat komponen yang saling berhubungan yang berfungsi mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk pembuatan suatu keputusan atau tujuan tertentu [13].

Penjualan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh pendapatan, baik untuk perusahaan besar maupun perusahaan kecil. Penjualan merupakan proses akhir dari kegiatan pemasaran, karena pada proses ini ada penetapan harga, serah terima barang dan adanya pembayaran yang disepakati oleh penjual dan pembeli [14].

Sistem Informasi Penjualan diartikan sebagai suatu kegiatan yang dijelaskan melalui prosedur-prosedur yang meliputi urutan kegiatan sejak diterimanya pesanan dari pembeli sampai dengan pengiriman barang [14].

B. E-Commerce

Electronic Commerce (E-commerce) salah satu teknologi yang berkembang pesat dalam pembelian dan penjualan barang atau jasa melalui jaringan internet [9].

E-commerce merubah semua kegiatan marketing dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan trading (perdagangan). Proses yang ada dalam *e-commerce* adalah sebagai berikut [6]:

1. Presentasi elektronik (pembuatan website) untuk produk dan layanan.
2. Pemesanan secara langsung dan tersedianya tagihan.
3. Otomatisasi akun pelanggan secara aman (baik nomor rekening maupun nomor kartu kredit).
4. Pembayaran yang dilakukan secara langsung (online) dan penanganan transaksi.

C. Internet

Internet berasal dari bahasa latin, inter yaitu “antara” suatu jaringan antara atau penghubung. Internet menghubungkan berbagai jaringan yang tidak saling bergantung pada satu sama lain dengan sedemikian rupa sehingga mereka dapat berkomunikasi [9].

Internet merupakan kependekan dari kata “internetwork”, yang berarti rangkaian komputer yang terhubung menjadi beberapa rangkaian jaringan. Sistem komputer terhubung secara global dan menggunakan TCP/IP sebagai protokol [5].

D. Dreamweaver

Suatu perangkat lunak web editor keluaran Adobe. Sistem yang digunakan untuk membangun dan mendesign suatu website dengan fitur-fitur yang menarik dan memberi kemudahan dalam penggunaannya[8].

E. PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) bahasa script server-side yang disisipkan dalam dokumen HTML. Penggunaan PHP memungkinkan web dapat dinamis sehingga web menjadi lebih mudah dan efisien. PHP merupakan Software Open Source [6]. Bahasa PHP bekerjasama dengan HTML dan sepenuhnya dijalankan pada web server [12].

F. HTML

Sebagian besar aplikasi web menggunakan HTML. HTML (*HyperText Markup Language*) adalah bahasa standar untuk membuat halaman-halaman web[2].

G. MySQL

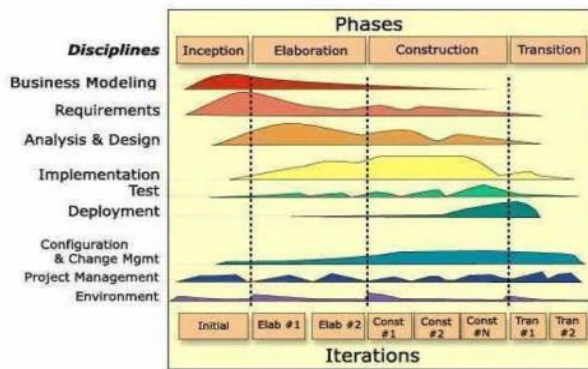
MySQL Merupakan *software* yang tergolong database server dan bersifat *open source*. *Open source* menyatakan bahwa *software* ini dilengkapi dengan *source code*, selain itu tentu saja bentuknya *executeable*-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi, dan bisa diperoleh dengan cara mengunduh di internet secara gratis. MySQL juga bersifat multiplatform [7].

H. XAMPP

XAMPP merupakan sebuah tool yang menyediakan beberapa paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstal XAMPP, tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP dan MySQL secara manual [10].

III. METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan metode observasi dan studi pustaka. Metodologi pengembangan sistem perangkat lunak yang penulis gunakan adalah model *Unified Software Development Process*. USDP merupakan metodologi untuk pengembangan perangkat lunak yang bersifat *use-case-driven*, berpusat pada arsitektur perangkat lunak. *Unified Software Development Process* ini pertama kali diperkenalkan oleh *Rational Team*. Gambar 1. adalah tahapan dari *Unified Software Development Process*.



Sumber: Nugorho, Adi (2010)

Gambar. 1 Phase unified software development process

Model ini memiliki empat tahap pengembangan yaitu *inception*, *elaboration*, *construction* dan *transition*. Selain itu juga tampak aktifitas yang harus dilakukan sepanjang pengembangan perangkat lunak yaitu *business modeling*, *requirements*, *analysis and design*, dan *implementasi test* [8].

Tahapan yang ada pada model *Unified Software Development Process* Sebagai berikut [8]:

1. *Inception*

Dalam tahap ini pengembang *software* harus bisa melakukan interaksi dengan pengguna, sebagai langkah awal untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan sistem yang hendak dibuat.

2. *Elaboration*

Tahap *elaboration* mendapatkan gambaran umum kebutuhan dan fungsi-fungsi perangkat lunak. Pada tahap ini telah dimulai rancang bangun perangkat lunak

3. *Construction*

Pada tahap *construction* membangun perangkat lunak sampai dengan perangkat lunak tersebut siap digunakan. Tahapan ini memenuhi kebutuhan dan persyaratan, pengkodean dan pengujian perangkat lunak.

4. *Transition*

Tahapan ini difokuskan pada bagaimana menyampaikan perangkat lunak yang sudah jadi. Perangkat lunak akan diuji oleh pengujian maupun oleh pengguna.

Didalam konsep *Unified Software Development Process* pembagian kerja bisa dibagi kedalam dua jenis penugasan, yaitu:

1. *Primary Tasks*

Semua penugasan yang berkontribusi langsung untuk pengembangan proyek di fase-fase yang lebih tinggi.

2. *Secondary Tasks*

Semua penugasan berkaitan dengan pencegahan atau pengurangan terhadap risiko-risiko yang ada, penanggulangan masalah-masalah kritis yang terjadi di dalam tim, pencarian *bug* (*bug tracking*) dan pembuatan laporan.

Kelebihan yang bisa didapatkan dengan memakai *Unified Software Development Process* sebagai berikut:

1. Risiko bisa cepat dikenali dan dikurangi. Hal ini terdapat pada setiap fase *Unified Software Development Process*.
2. Perubahan *user requirement* lebih mudah diterapkan, terdapat pada fase *transition*.
3. Total kualitas produk lebih baik, terdapat pada fase *transition*.
4. Baik untuk proyek yang besar, terdapat pada fase *inception* dan *elaboration*.
5. Tim dapat memahami *user requirement* dengan lebih baik, terdapat pada fase *inception*.

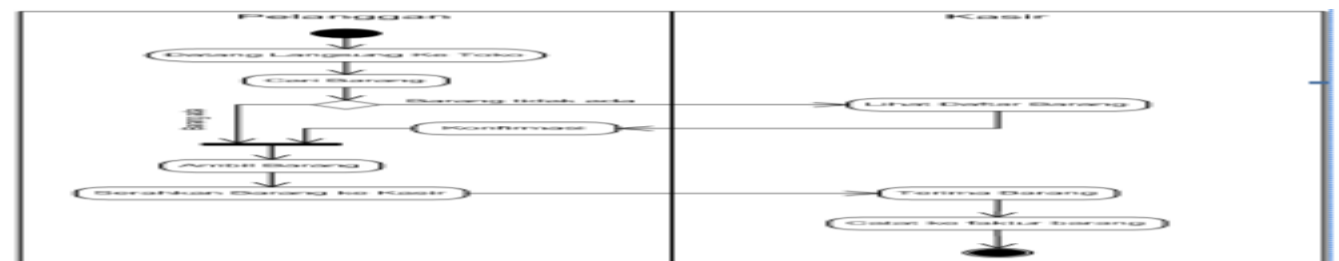
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa Sistem berjalan

Berikut *activity* diagram, spesifikasi dokumen masukan dan spesifikasi dokumen keluaran sistem berjalan yang ada di toko Lokalop

A. *Activity Diagram* Penjualan

Activity diagram menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Didalam *activity* diagram ini menggambarkan aktivitas sistem yang dilakukan oleh sistem, bukan apa yang dilakukan *actor*. Berikut ini adalah *activity* diagram pada penelitian ini.

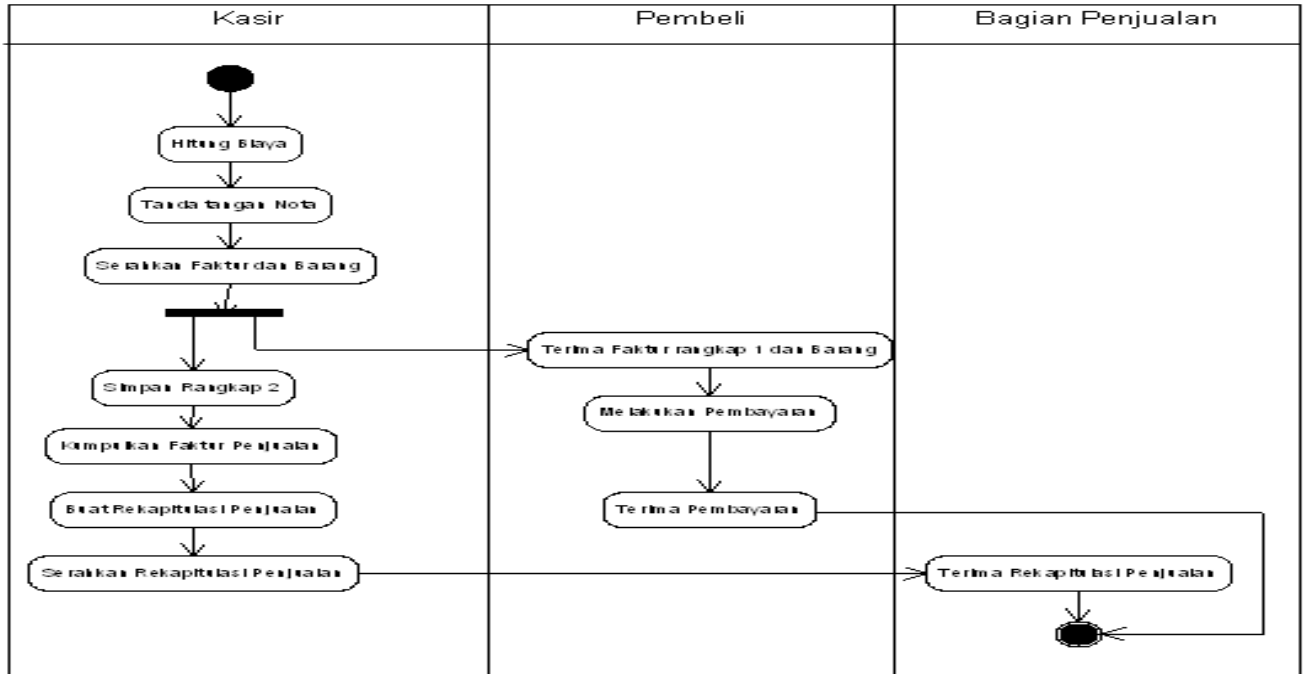


Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Gambar 2. *Activity Diagram* Penjualan

B. Activity Diagram Pembayaran

Berikut ini adalah *activity* diagram pembayaran pada penelitian ini.

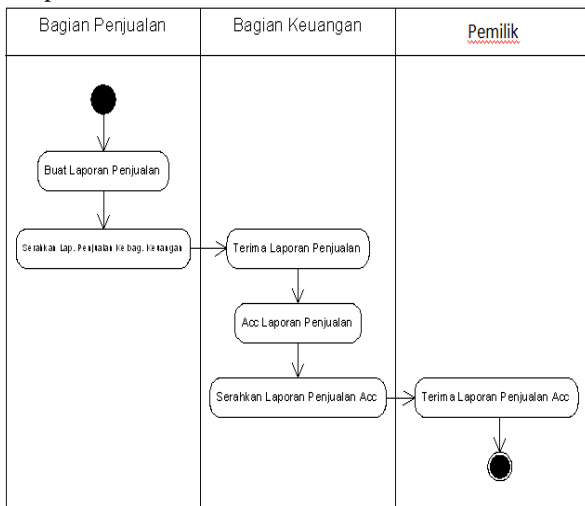


Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Gambar 3. Activity Diagram Pembayaran

C. Activity Diagram Pembuatan Laporan

Berikut ini adalah *activity* diagram pembuatan laporan pada penelitian ini.



Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Gambar 4. Activity Diagram Pembuatan Laporan

D. Spesifikasi Dokumen Masukan

Dokumen masukan adalah segala bentuk masukan yang berupa dokumen yang diolah dalam proses yang dapat menghasilkan keluaran atau *output*.

1. Nama Dokumen : Daftar Barang
Fungsi : Untuk melihat data stok barang
Sumber : Pemilik
Tujuan : Bag. Penjualan
Media : Kertas
Frakuensi : Setiap pengecekan barang

E. Spesifikasi Dokumen Keluaran

Dokumen keluaran adalah dokumen yang dihasilkan dari proses.

1. Nama Dokumen : Faktur Barang
Fungsi : Sebagai bukti Penjualan
Sumber : Kasir
Tujuan : Pembeli
Media : Kertas
Frekuensi : Setiap terjadi transaksi penjualan
2. Nama Dokumen : Rekapitulasi Penjualan
Fungsi : Sebagai transaksi Harian

- Sumber : Kasir
- Tujuan : Bag. Penjualan
- Media : Kertas
- Frekuensi : Setiap hari
- 3. Nama Dokumen : Laporan Penjualan
- Fungsi : Sebagai Laporan
- Sumber : Bag. Keuangan
- Tujuan : Pemilik
- Media : Kertas
- Frekuensi : Setiap Bulan

Metode USDP (Unified Software Development Proses)

Setelah dilakukan analisis dan mengetahui permasalahan yang ada, kemudian selanjutnya adalah mengimplementasikan ke metode pengembangan perangkat lunak dengan metode *Unified Software Development Proses* yang memiliki 4 tahapan yaitu:

1. Inception

- a. Permasalahan yang ada yaitu kurang efektif dan efisien dalam hal penjualan dan promosi.
- b. Mengidentifikasi kebutuhan sistem yang baru, seperti kebutuhan fungsional dan kebutuhan nonfungsional. Kebutuhan fungsional berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Kebutuhan nonfungsional yaitu kebutuhan yang berisi propeerti yang dimiliki oleh sistem.
- c. Mengidentifikasi kelayakan sistem yang baru layak atau tidaknya menjadi sebuah sistem informasi. Biasanya kelayakan ini dimulai dari segi teknis. Apakah teknologi mudah didapat, murah dan tingkat pemakainnya mudah. Kelayakan operasional menjelaskan kebutuhan sistem usulan harus benar-benar bisa menyelesaikan masalah dari segi pengguna dan informasi yang dihasilkan harus benar-benar informasi yang dibutuhkan pengguna.

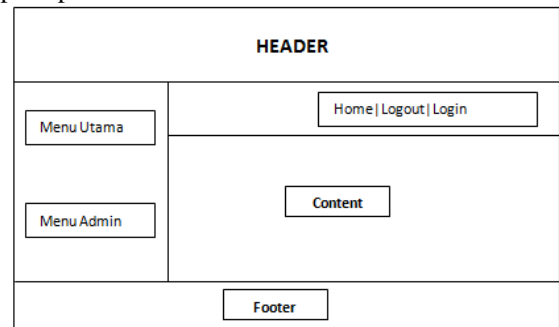
2. Elaboration

Pada tahapan ini akan membuat sebuah *design* antarmuka. Semua *design interface* dari *user* sampai admin.

a. Merancang design

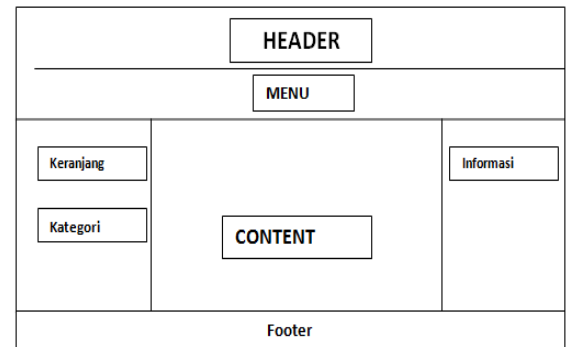
Pada proses perancangan *design* dibuat dua halaman yang terdiri dari *design admin* digunakan untuk admin dan *design user* digunakan untuk *user* atau pembeli. Pada rancangan *design admin* terdiri dari menu admin

yang digunakan untuk mengolah data penjualan, menu *login* dan menu *logout*. Rancangan *design user* digunakan untuk mempermudah para pembeli dalam melakukan pembelian barang. Di dalam *design user* terdapat menu-menu yang dapat digunakan oleh *user* seperti *home*, produk, profil, cara beli dan bayar, keranjang belanja, konfirmasi, katalog dan hubungi kami. Berikut ini adalah gambar rancangan *design* pada penelitian ini.



Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Gambar 5. Design admin

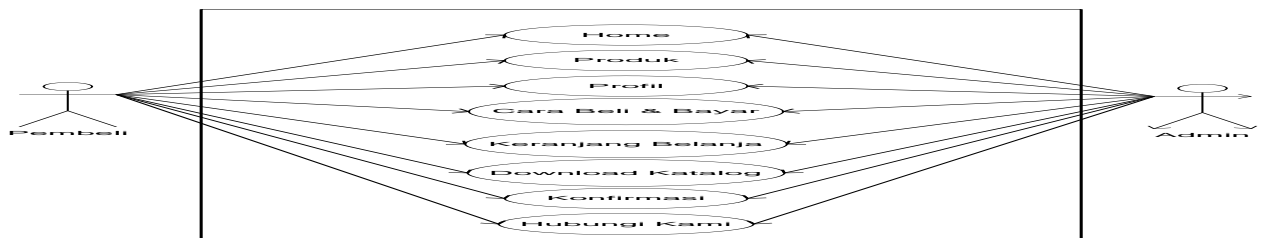


Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Gambar 6. Design user

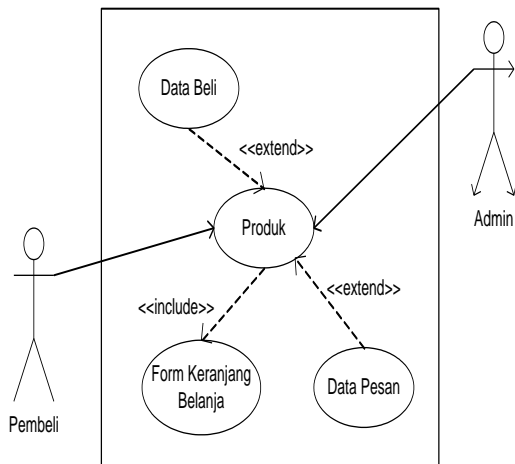
b. Merancang UML

Pada penelitian ini dibuat *Unified Modeling Language* (UML) yang terdiri dari *use case* dan *activity* diagram.



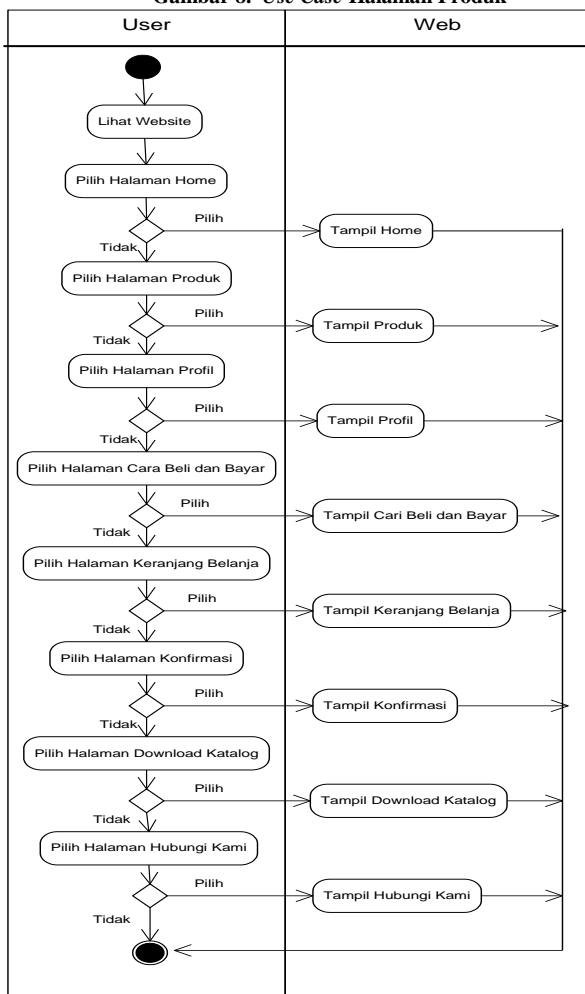
Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Gambar 7. Use Case Sistem Informasi Penjualan



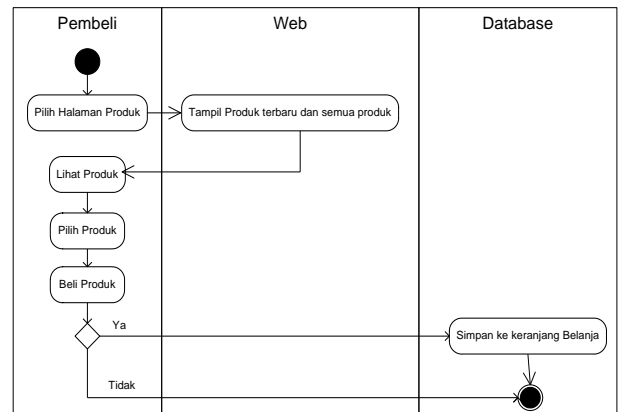
Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Gambar 8. Use Case Halaman Produk



Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Gambar 9. Activity Diagram Sistem Informasi Penjualan



Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Gambar 10. Activity Diagram Halaman Produk

c. Merancang basis data

Basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Basisdata atau *database* merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi, karena berfungsi sebagai basis penyedia informasi bagi pengguna[13]. Rancangan basis data dibuat mulai dari pembuatan *database*, *tabel* dan sebagainya.

Spesifikasi File Data Produk

Nama File : produk.myd
 Akronim : tabel produk
 Fungsi File : Untuk Menyimpan Data Produk
 Tipe File : File Master
 Akses File : Random
 Panjang Record : 195 bytes
 Field Kunci : id_produk

Tabel 1. Tabel Produk

No	Elemen Data	Akronim	Type	Width	Deskripsi
1	Id_produk	Id produk	Integer	5	Primary Key
2	Id_kategori	Id Kategori	Integer	5	Foreign Key
3	Nama_produk	Nama produk	Varchar	50	
4	Deskripsi	Deskripsi Produk	Text		
5	Harga	Harga Produk	Integer	20	
6	Stok	Stok Produk	Integer	5	
7	Tgl_masuk	Tanggal Masuk	Date		
8	Gambar	Gambar Barang	Varchar	100	
9	Dibeli	Dibeli Barang	Integer	5	
10	Diskon	Diskon	Integer	5	

Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Spesifikasi File Data Pesan

Nama File : pesan.myd
 Akronim : tabel pesan
 Fungsi File : Untuk Menyimpan Data Pesan
 Tipe File : File Transaksi
 Akses File : Random
 Panjang Record : 33 bytes
 Field Kunci : id_pesan

3	Tgl_pesan	Tanggal pesan	Date
4	Jam_pesan	Jam pesan	Time
5	Total	Total	Int 8
6	Id_kirim	id kirim	Int 5

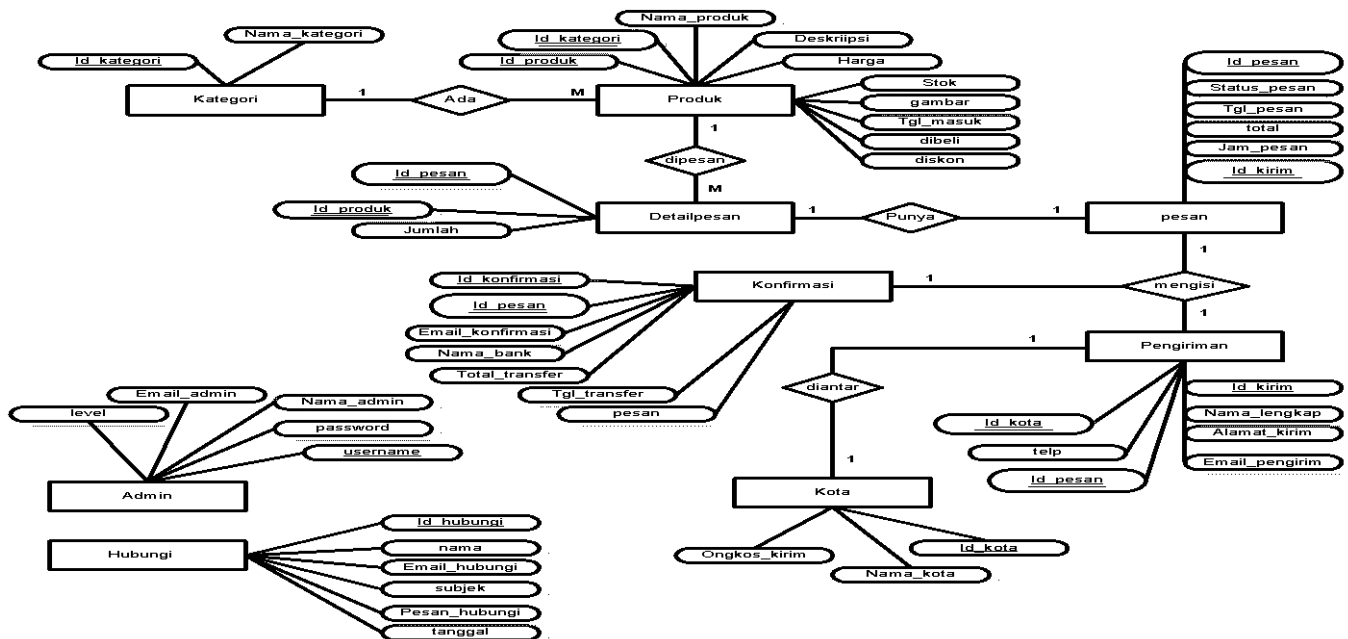
Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Tabel 2. Tabel Pesan

No	Elemen Data	Akronim	Type	Width	Deskripsi
1	Id_pesan	Id pesan	Integer	5	Primary Key
2	Status_pesan	Status pesan	Varchar	15	

ERD (Entity Relationship Diagram)

Entity Relationship Diagram digunakan untuk mendeskripsikan data atau objek yang dibuat berdasarkan entitas (entity) serta hubungan (relationship) antar entitas-entitas. ERD pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 4.10.



Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Gambar 11. ERD (Entity Relationship Diagram)

3. Construction

Pada tahapan ini dilakukan pengodingan atau pengimplementasian hasil dari rancangan.

4. Transition

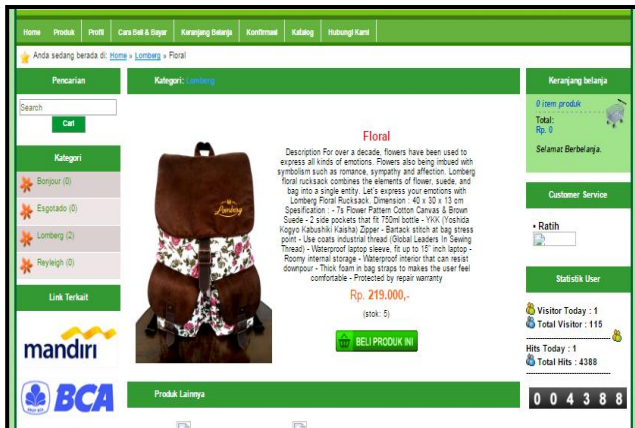
Melakukan pengujian sistem yang baru merupakan proses mengeksekusi sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem perangkat lunak sudah sesuai dengan sistem. Biasanya pengujian dilakukan dengan pencarian bug, kesalahan pada baris program yang menyebabkan kegagalan sistem.

Tampilan Website



Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Gambar 12. Halaman Web



Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Gambar 13. Halaman Produk

V. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

1. Dengan adanya *e-commerce* membantu dalam menawarkan dan memperluas promosi dan memberikan informasi produk tas.
2. Penjualan secara *online* lebih menghemat waktu dalam melakukan transaksi penjualan karena web ini dapat diakses kapan saja dan dimana saja.
3. Penjualan semakin meningkat dengan adanya promosi secara *online*.
4. Informasi yang didapat merupakan informasi yang akurat, cepat, praktis dan efisien.

B. Saran

1. Menjaga keamanan *e-commerce* untuk menghindari kecurangan *financial*, pencurian informasi.
2. Untuk meningkatkan kinerja serta untuk mengembangkan aplikasi ini maka sebaiknya diadakan pengembangan aplikasi mulai dari tampilan halaman web sampai dengan *maintenancenya*.
3. Perlu diadakan pelatihan bagi karyawan yang dan penambahan teknisi komputer, sehingga kendala-kendala yang terjadi pada sistem komputer dapat diatasi dengan cepat.
4. Persediaan barang yang ada harus lebih diperhatikan lagi, supaya proses penjualan dapat terlaksana dengan baik

REFERENSI

[1] Al-Rosyid, Harun., Bambang Eka Purnama, Indah Uly Wardati. Sistem Informasi Penjualan Buku Berbasis Website Pada Toko Buku Standart Book Seller Pacitan. *Indonesian Journal on Networking and Security*- ISSN: 2302-5700.

[2] Amin, Fatkhul, R. Soelistijadi, dan Aji Priambodo. Aplikasi *E-commerce* Sentra Batik di kota Semarang Sebagai salah satu upaya Media Promosi dan Transaksi Secara *Online*. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK* Volume 17, No.1, Januari 2012:67-74. ISSN : 0854-9524.

[3] Fatta, Al Hanif. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. Yogyakarta:Andi Offset. 2007.

[4] Handita, Ditya Banu, Umar, dan Umi Fadlillah. Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada USANTEX. *Jurnal Emitor* Vol. 12 No. 01. ISSN : 1411-8890.

[5] Irawan. Panduan Berinternet untuk Orang Awam. 2011. Maxicom: Palembang.

[6] Irawati, Dewi. Pemanfaatan *E-Commerce* Dalam Dunia Bisnis. November 2011. *Jurnal Ilmiah Orasi Bisnis-Edisi ke VI*, November 2011. ISSN:2085-1375.

[7] Kadir, A. Membuat Aplikasi Web dengan PHP dan Databse MySQL. Andi Offset: Yogyakarta. 2009.

[8] Nugorho, Adi. Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Menggunakan Metode USDP (*Unified Software Development Process*). Yogyakarta:Andi Offset. 2010.

[9] Rejeki, Rara Sri Artati, Agus Prasetyo utomo, dan Stefiana Sri Susanti. Perancangan dan Pengaplikasian Sistem Penjualan pada "Distro Smith" Berbasis *E-Commerce*. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK* Volume 16, No.1, Juli 2011:150-159. ISSN : 0854-9524.

[10] Ramadhan, Arief. Pemrograman Web Databse dengan PHP dan MySQL. Bogor: Elex Media Komputindo. 2006.

[11] Rudy, Suyan Alias Wati, Reinaldi, Natalini. Analisis dan Perancangan Sistem *E-commerce* (Studi Kasus: PT. Istana Romantik Dekorindo). Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2008. Yogyakarta, 21 Juni 2008. ISSN: 1907-5022.

[12] Sadeli, Muhammad. 7 Jam Belajar Interaktif Dreamweaver CS5 untuk Orang Awam. Maxicom: Palembang. 2011.

[13] Sugara, Eka Prasetya Adhy. Sistem Informasi Pencarian dan Penjualan Barang Berbasis Web Pada Toko Bagus. *Jurnal Teknologi dan Informatika* Vol. 1 No.2 Mei 2011

[14] Wily, Indrajani. Analisis dan Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web Pada PT. Sarang Imitasi. Seminar Nasional Teknologi 2007. Yogyakarta, 24 November 2007. ISSN: 1978-9777.



Ratih Yulia Hayuningtyas, M.Kom. Tahun 2011 Lulus dari Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi STMIK Nusa Mandiri. Tahun 2015 Lulus dari Strata Dua (S2) Program Studi Magister Ilmu Komputer STMIK Nusa Mandiri Jakarta. Saat ini bekerja sebagai tenaga pengajar di AMIK BSI Jakarta.