

***E-COMMERCE* PENJUALAN DENIA DONUTS**

PROPOSAL PENELITIAN

Diajukan guna melakukan penelitian Skripsi

OLEH:

INDRA PURWA LAKSANA

14540065



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH
PALEMBANG
2018**

***E-COMMERCE* PENJUALAN DENIA DONUTS**

OLEH:
INDRA PURWA LAKSANA
14540065

PROPOSAL PENELITIAN
Diajukan guna melakukan penelitian Skripsi

Disetujui,

Dosen Pembimbing I

Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Raden Fatah,
Ketua,

Ruliansyah, M.Kom
NIP.19751122200604003

Ruliansyah, M. Kom.
NIP. NIP.19751122200604003

Dosen Pembimbing II

Fenando, M. Kom.
NIDN.0214118701

E-COMMERCE SALES DENIA DONUTS

ABSTRACT

The growth of the use information technology, especially the internet and web has increasingly affect the various sectors that exist, not least the business sector. Many business people who have used the web or website to process marketing to sales through web technology or commonly called e-commerce. Denia donuts shop is a cake shop that specializes in selling various types of donuts. The current marketing process is through social media such as Instagram, Whatsapp, Line, and BBM. For the delivery process using cash on delivery (COD) or through bank transfer. The current problem is the order format that is too troublesome to potential buyers, incomplete buyer data so that fraud can occur by prospective buyers, and the need for a system that records the number of orders each day. Web-built system using PHP programming language using Codeigniter framework, MySQL database and Atom text editor. The result of this research is the implementation of e-commerce website at Denia Donuts shop so that can solve the problems that exist.

Keywords: Denia Donuts shop, website, e-commerce, Codeigniter

***E-COMMERCE* PENJUALAN DENIA DONUTS**

ABSTRAK

Perkembangan penggunaan teknologi informasi khususnya internet dan web telah semakin mempengaruhi berbagai sektor yang ada, tidak terkecuali sektor bisnis. Banyak pebisnis yang telah menggunakan web atau website untuk proses pemasaran sampai penjualan melalui teknologi web atau biasa disebut *e-commerce*. Toko denia donuts adalah toko yang khusus menjual aneka jenis donut. Proses pemasaran yang ada sekarang adalah melalui sosial media seperti Instagram, Whatsapp, Line, dan BBM. Untuk proses pengirimannya menggunakan *cash on delivery* (COD) atau melalui transfer bank. Permasalahan yang ada sekarang adalah format pesanan yang terlalu menyusahakan calon pembeli, data pembeli yang tidak lengkap sehingga bisa terjadi penipuan oleh calon pembeli, dan perlunya sistem yang mencatat jumlah pesanan setiap harinya. Sistem yang dibangun berbasis web dengan memanfaatkan bahasa pemrograman PHP menggunakan framework Codeigniter, database MySQL dan teks editor Atom. Hasil dari penelitian ini adalah diimplementasikannya website *e-commerce* pada toko Denia Donuts sehingga bisa mengatasi masalah-masalah yang ada.

Kata Kunci: toko Denia Donuts, website, *e-commerce*, Codeigniter

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya. Shalawat serta salam tak lupa untuk diucapkan kepada Rasulullah SAW yang telah menyampaikan dakwah yang manfaatnya bisa kita rasakan sampai sekarang. *Alhamdulillah* pembuatan proposal penelitian ini telah diselesaikan yang mana proposal ini berguna untuk memenuhi salah satu syarat untuk diteruskan menjadi skripsi sebagai proses akhir dalam menyelesaikan pendidikan dibangku kuliah.

Dalam penulisan proposal ini, tentunya masih jauh dari sempurna. Hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu dalam rangka melengkapi kesempurnaan dari penulisan proposal ini diharapkan adanya saran dan kritik yang diberikan yang bersifat membangun.

Pada kesempatan yang baik ini, tak lupa penulis menghaturkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, pengarahan nasehat dan pemikiran dalam penulisan proposal ini, terutama kepada:

1. Prof. Drs. H. Sirozi, MA.Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
2. Dr. Dian Erlina, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
3. Ruliansyah, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi sekaligus menjadi selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan penulisan proposal ini.
4. Rusmala Santi, M.Kom., selaku Sekretaris Program Studi Sistem Informasi yang telah membimbing pembuatan proposal ini
5. Fenando, M.Kom., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan penulisan proposal ini.
6. Semua dosen di UIN Raden Fatah Palembang sebagai orang tua di kampus
7. Orang Tua dan Keluarga yang selalu memberi semangat dan dukungan
8. Seluruh teman dan sahabat-sahabatku yang selalu memberikan bantuan baik moril maupun materil yang tak ternilai harganya.

Palembang, Februari 2017

Indra Purwa Laksana

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
2. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Ayat Alquran Mengenai Perniagaan.....	5
2.2. Tinjauan Umum	6
2.3. Konsep Dasar Sistem.....	6
2.4. Informasi.....	6
2.5. Sistem Informasi	7
2.6. Rancang Bangun	7
2.7. Website	8
2.8. <i>E-commerce</i>	8
2.8.1. Pengertian E-Commerce	8

2.8.2. Kategori <i>E-Commerce</i>	9
2.8.3. Pembayaran Pada <i>E-Commerce</i>	10
2.9. Penelitian Sebelumnya.....	11
3. METODOLOGI PENELITIAN.....	14
3.1 Metode <i>Web Engineering</i>	14
3.2 Waktu dan Tempat.....	16
3.3 Alat dan Bahan	16
3.3.1 PHP dan <i>Framework Codeigniter</i>	16
3.3.2 MySQL.....	16
3.3.3 Atom.....	17
3.3.4 XAMPP	17
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	17
3.5 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	18
3.6. <i>Black-box testing</i>	25
4. JADWAL PENELITIAN	25
DAFTAR PUSTAKA	26
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka	10
Tabel 3. 1 Simbol-simbol <i>Use Case</i> Diagram.....	20
Tabel 3. 2 Simbol-simbol <i>class</i> diagram.....	21
Tabel 3. 3 Simbol-simbol <i>activity</i> diagram	22
Tabel 3. 4 Simbol-simbol sequence diagram	24

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 ilustrasi model <i>web engineering</i>	14
Gambar 3. 2 Diagram UML.....	19

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal penelitian

Lampiran 2 data-data observasi awal

***E-COMMERCE* PENJUALAN DENIA DONUTS**

I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Informasi sangat dibutuhkan di berbagai sektor dalam dunia yang semakin maju ini. Salah satu sektor yang sangat membutuhkan informasi adalah di sektor bisnis. Kebutuhan akan informasi yang cepat, tepat dan akurat menjadi suatu keharusan untuk menunjang kualitas pekerjaan yang maksimal. Informasi yang semakin dibutuhkan ini membuat teknologi yang mendukungnya terus dikembangkan juga. Salah satu teknologi yang terus dikembangkan adalah web dan internet.

Perkembangan internet semakin mempengaruhi sektor bisnis. Melalui internet, penjualan dengan jarak yang jauh bisa dilakukan. Dengan Publikasi melalui media internet, kesempatan untuk memperoleh konsumen baru semakin meningkat, hal itu bisa terjadi karena internet bisa dibuka kapanpun dan dimanapun. Menurut data yang dirilis oleh *We Are Social* per Agustus 2017 jumlah pengguna internet global kini menyentuh angka 3,8 miliar dengan penetrasi 51 persen dari total populasi di dunia. Menurut mereka 41 persen dari mereka mengakses internet berasal dari situs web. Sisanya berasal dari perangkat mobile, seperti *smartphone* dengan total 54 persen, *tablet* sebanyak 5 persen, dan perangkat lain 0,14 persen (<http://tekno.liputan6.com/read/3051109/jumlah-pengguna-internet-dunia-sentuh-38-miliar>, 2017). Dengan melihat data-data ini, maka kesempatan untuk mendapatkan konsumen baru melalui penggunaan internet akan sangat menjanjikan.

Banyaknya pengguna internet membuat banyak pebisnis mulai menggunakan teknologi internet untuk menjalankan usahanya atau biasa disebut *e-commerce* (*electronic commerce* atau perdagangan elektronik atau jualan online). Secara sederhana, jualan online berarti aktivitas seseorang atau badan usaha yang menjalankan usahanya / menjual (*sales*) produknya melalui dunia online dengan memakai suatu media/piranti yang berhubungan dengan internet (Suryono, 2014:3). Dengan penjualan online, seorang pembeli yang ingin membeli barang atau jasa yang ada pada suatu badan usaha dapat membeli ataupun melihat barang melalui media yang ditawarkan (*web, mobile, dll*) tanpa harus mendatangi badan usaha tersebut. Menurut Suryono (2014, 3) jualan online memiliki banyak kelebihan yang disebut 5M yaitu mudah, murah, meriah, melimpah, dan merdeka.

Toko Denia donuts adalah sebuah usaha yang berlokasi di Komplek Azhar Blok 5 no 7 Kenten. Saat ini media promosi toko ini melalui media sosial media seperti instagram, BBM, whatsapp, dan line. Untuk pemesanan, pembeli bisa menghubungi akun instagram, pin BBM, nomor whatsapp, dan pin line yang telah disertakan dengan format pesanan sesuai ketentuan. Permasalahan yang ada sekarang adalah format pesanan yang terlalu mempersulit pembeli, data pembeli yang tidak lengkap sehingga bisa terjadi penipuan oleh pembeli, dan perlunya sistem yang mencatat jumlah pesanan setiap harinya.

Berdasarkan hasil observasi awal di toko denia donuts maka Teknologi Informasi dengan berbasis web merupakan solusi untuk membantu pemilik toko dalam mempromosikan, menjual, dan mengelola produk-produk kue

donatnya. Oleh karena itu, akan dilakukan penelitian dengan judul “*E-Commerce* Penjualan Denia Donuts”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun website *e-commerce* pada toko denia donuts?

1.3. Batasan Masalah

Masalah yang ada dalam penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup sebagai berikut:

- a. Sistem yang dibangun adalah website *e-commerce* pada toko denia donuts
- b. Sistem yang dibangun hanya sebatas penjualan, pemesanan, serta media promosi
- c. Sistem ini menghasilkan pemberitahuan pesanan berhasil terkirim, pesanan masuk, laporan penjualan
- d. Dalam proses pembangunan, akan digunakan bahasa pemrograman PHP memanfaatkan *framework* Codeigniter dan database MySql

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah merancang dan membangun website *e-commerce* pada toko denia donuts menggunakan bahasa pemrograman PHP memanfaatkan *framework* Codeigniter dan Database MySQL.

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat bagi pihak-pihak terkait, antara lain:

1.5.1. Manfaat bagi Toko

Manfaat yang bisa didapatkan oleh toko adalah:

- a. Mempermudah media promosi
- b. Menejemen barang yang lebih teratur
- c. Mempermudah mendapat informasi transaksi
- d. Mempermudah mendapat informasi pendapatan

1.5.2. Manfaat bagi Pembeli

Manfaat yang bisa didapatkan oleh pembeli adalah:

- a. Mempermudah mendapatkan informasi toko maupun produk
- b. Mempermudah proses transaksi

II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Ayat Alquran Mengenai Perniagaan

a. Q.S. An-Nisa : 29

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُم بَيْنَكُم بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَن
تَرَاضٍ مِّنْكُمْ ۚ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya:

Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil (tidak benar), kecuali dalam perdagangan yang berlaku atas dasar suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sungguh, Allah Maha Penyayang kepadamu.(Q.S. An-Nisa : 29)

Menurut tafsir Jalalin (Hai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu makan harta sesamamu dengan jalan yang batil) artinya jalan yang haram menurut agama seperti riba dan gasab/merampas (kecuali dengan jalan) atau terjadi (secara perniagaan) menurut suatu qiraat dengan baris di atas sedangkan maksudnya ialah hendaklah harta tersebut harta perniagaan yang berlaku (dengan suka sama suka di antara kamu) berdasar kerelaan hati masing-masing, maka bolehlah kamu memakannya. (Dan janganlah kamu membunuh dirimu) artinya dengan melakukan hal-hal yang menyebabkan kecelakaannya bagaimana pun juga cara dan gejalanya baik di dunia dan di akhirat. (Sesungguhnya Allah Maha Penyayang kepadamu) sehingga dilarang-Nya kamu berbuat demikian.

2.2. Tinjauan Umum

Toko Denia donuts adalah sebuah usaha yang berlokasi di Komplek Azhar Blok 5 no 7 Kenten. Saat ini media promosi toko ini melalui media sosial media seperti instagram, BBM, whatsapp, dan line. Untuk pemesanan, pembeli bisa menghubungi akun instagram, pin BBM, nomor whatsapp, dan pin line yang telah disertakan dengan format pesanan sesuai ketentuan. Permasalahan yang ada sekarang adalah format pesanan yang terlalu menyusahakan calon pembeli, data pembeli yang tidak lengkap sehingga bisa terjadi penipuan oleh calon pembeli, perlunya sistem yang mencatat jumlah pesanan setiap harinya.

2.3. Konsep Dasar Sistem

Menurut Novita dan Sari (2015: 2) pada Pratama (2017: 6) sistem adalah suatu grup dari elemen-elemen baik berbentuk fisik maupun bukan fisik yang menunjukkan suatu kumpulan saling berhubungan diantaranya dan berinteraksi bersama-sama menuju satu atau lebih tujuan, sasaran atau akhir dari sistem.

Setelah melihat pendapat dari ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah sekumpulan elemen atau unsur yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu.

2.4. Informasi

Pratama (2014: 9) dalam Rian (2017: 10) menyatakan bahwa Informasi merupakan hasil pengolahan data dari satu atau berbagai sumber, yang kemudian diolah, sehingga memberikan nilai, arti dan manfaat

Laudon dan Kenneth (2014:16) dalam Rian (2017:10) menyatakan bahwa informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang memiliki arti dan fungsi bagi manusia.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data mentah yang masih asli karena belum diolah menjadi sesuatu yang memiliki nilai bagi penerima data tersebut.

2.5. Sistem Informasi

Menurut Pratama (2013: 10) dalam Fratama (2017: 6) menyatakan bahwa sistem informasi merupakan gabungan dari empat bagian utama. Keempat bagian utama tersebut mencakup perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), infrastruktur, dan sumber daya manusia (SDM) yang terlatih.

2.6. Rancang Bangun

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata “rancang” atau “merancang” adalah mengatur segala sesuatu (sebelum bertindak, mengerjakan, atau melakukan sesuatu), sedangkan perancangan merupakan kata benda yang berarti proses, cara atau perbuatan merancang. Perancangan merupakan serangkaian prosedur untuk menterjemahkan hasil analisa dari sistem yang ada ke dalam suatu model yang menjelaskan secara mendetail bagaimana hasil rancangan ini diterapkan ke tahap pembangunan. Pressman (2005) dalam Falaq (2014, 12) mengungkapkan bahwa pembangunan sistem adalah kegiatan menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada, baik secara keseluruhan maupun sebagian. Nasional (2008) dalam Falaq (2014, 12)

menyatakan bahwa “Rancang Bangun” dapat diartikan sebagai merancang atau mendesain suatu bangunan.

2.7. Website

Website disebut juga site, situs atau situs web, merupakan kumpulan halaman yang menampilkan teks, gambar, video, suara, atau gabungan dari semuanya yang saling terhubung melalui *hyperlink*. Ada dua sifat website yaitu statis dan dinamis. Website statis bersifat statis adalah apabila isi informasi dari website tetap dan jarang berubah. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah dan isi informasi website selalu berubah dan memungkinkan para pengguna bisa berinteraksi satu sama lain.

2.8. E-commerce

Perdagangan elektronik (bahasa Inggris: electronic commerce, atau e-commerce) adalah penyebaran, pembelian, penjualan, barang atau jasa dengan menggunakan media internet (web) maupun aplikasi *mobile* dalam melakukan transaksi.

2.8.1. Pengertian E-Commerce

O’Brien (2005) dalam Falaq (2014, 17) menyatakan *E-commerce* merupakan sebuah perubahan bentuk dari kompetisi, kecepatan dari sebuah aksi, dan garis interaksi produk, dan pembayaran dari pelanggan kepada perusahaan dan dari perusahaan kepada pemasok.

Oetomo (2001) dalam Falaq (2014, 17) menyatakan *E-Commerce* adalah kegiatan membeli dan menjual barang atau jasa yang berlangsung secara digital dalam lingkungan jaringan internet. Kiswani (2004) dalam Falaq (2014, 17)

menyatakan bahwa *E-Commerce* menyediakan pintu gerbang bagi pegawai, manajer, pelanggan (klien) yang ingin memulai usaha dan dipercaya sepenuhnya oleh pemasok dan rekan penjual untuk jalur aplikasi data elektronik dan semua informasi yang mereka butuhkan.

2.8.2. Kategori *E-Commerce*

Menurut Laudon dan Traver (2014, 19) ada beberapa kategori *c-commerce* yang berbeda dan banyak cara untuk membedakannya, salah satunya dengan membedakannya dengan sifat dari hubungannya terhadap pasar (siapa menjual kepada siapa) yaitu:

a. *Business-To-Consumer* (B2C)

Bisnis ke Konsumen (*Business-To-Consumer*) adalah bisnis yang mencoba untuk menjangkau konsumen individu. Yang termasuk dalam kategori ini adalah penjualan barang retail, pelayanan perjalanan, dan konten on line

b. *Business-To- Business* (B2B)

Bisnis ke Bisnis (*Business-To- Business*) adalah bisnis yang berfokus untuk menjual barang atau jasa kepada pebisnis yang lain. Yang termasuk dalam kategori ini adalah *e-distributor*, *e-procurement*, pertukaran dan industri konsorsium, dan jaringan industri swasta.

c. *Consumer-To-Consumer* (C2C)

Konsumen ke konsumen (*Consumer-To-Consumer*) menyediakan cara untuk konsumen menjual barang atau jasa ke konsumen yang lainnya. Dalam e-commerce ini, konsumen menyiapkan produk untuk pasar, lokasi jualan, lalu mengandalkan

penyedia pasar untuk membuat katalog, mesin pencarian, fasilitas transaksi sehingga produk dapat dengan mudah ditampilkan, ditemukan, dan dibeli.

2.8.3. Pembayaran Pada *E-Commerce*

Menurut Nugroho (2006) dalam Falaq (2014,22-23) Layanan pembayaran pada *e-commerce* dapat terbagi menjadi empat, yaitu:

a. Transfer

Merupakan cara pembayaran antar rekening melalui proses transfer diluar *e-commerce*

b. Kartu Kredit (Credit Card)

Cara pembayaran yang dilakukan menggunakan kartu kredit *e-commerce* yang menyediakan layanan ini berarti sudah terkoneksi dengan penyedia keuangan seperti Mastercard dan Visa

c. Paypal

Paypal adalah cara pembayaran yang lebih diamankan dengan menggunakan API pihak ketiga bagi pemegang kartu kredit dan *e-commerce*. dengan menggunakan paypal pemilik kartu kredit tidak harus menuliskan berulang kali nomer kartu kredit saat berbelanja on line. cukup dengan pilih pembayaran melalui paypal selanjutnya ecommerce dan paypal anda yang bertransaksi. tagihan akan masuk ke kartu kredit anda.

d. Cash on delivery (COD)

COD merupakan layanan antar yang disediakan pihak penjual. Pembayaran dilakukan saat barang pesanan sampai ditangan konsumen.

2.9. Penelitian Sebelumnya

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka

No	Nama	Judul	Tahun	Isi
1	Ana dkk	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Toko <i>Ana Cake</i> Cikarang (Jurnal)	2015	Penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk mendapatkan data. Perancangan halaman web menggunakan struktur navigasi yang menggambarkan isi dari setiap halaman dari link atau navigasi tiap halaman pada situs web sedangkan pembuatan tabel database menggunakan metode normalisasi.
2	Arifin dan Triyanto	Rancang Bangun Portal <i>E-Commerce</i> Kain Troso Di Kabupaten Jepara (Prosiding)	2017	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem yang mempermudah proses promosi dan penjualan hasil kerajinan kain troso yang ada di kabupaten jepara. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi perencanaan penelitian, pengumpulan data, analisis kebutuhan sistem, desain sistem, implementasi sistem, dan pengujian sistem.
3.	Ebsari	Implementasi Sistem Layanan Pelanggan Berbasis Web Pada Toko Roti Alea Yogyakarta (Jurnal)	2012	Penelitian ini menggunakan diagram arus data (DAD) untuk membuat perancangan sistem. Dalam mengumpulkan data peneliti menggunakan metode observasi, interview, kearsipan dan kepustakaan.
4	Wibowo	Pembuatan Aplikasi <i>E-Commerce</i> Pusat Oleh-Oleh Khas Pacitan Pada Toko Sari Rasa Pacitan (Jurnal)	2013	Penelitian ini menghasilkan aplikasi <i>e-commerce</i> penjualan produk-produk khas Pacitan. Proses pembuatannya diawali dengan analisis kebutuhan sistem, lalu dibuat kerangka pemikiran. Setelah kerangka pemikiran dibuat, lalu merancang sistem dengan flowchart, membuat DFD sistem, selanjutnya database. Setelah desain dari sistem terbentuk,

				maka ketahap implementasi. Terakhir tahap uji coba sistem sebagai akhir dari proses pembuatan.
5	Kosasi	Perancangan Sistem <i>E-Commerce</i> Untuk Produk Pembuatan Kue (Jurnal)	2015	Penelitian ini menggunakan metode penelitian Reseach & Development (R&D), metode mengumpulkan data dengan survei, perancangan aplikasinya menggunakan model agile dengan pendekatan Feature Driven Development dan pemodelan sistem menggunakan UML (Unified Modeling Language). Metode analisis perluasan pasar untuk memperoleh sejumlah fitur-fitur penting bagi kebutuhan konsumen dengan menggunakan analisis kesempatan pasar, dan melakukan perancangan dengan menggunakan perancangan model bisnis, antarmuka pelanggan, komunikasi pasar dan rancangan implementasi
6	Falaq	Rancang Bangun Sistem <i>E-Commerce Cake And Bakery</i> Pada Cv. Al-Rusdak (Skripsi)	2014	Hasil dari penelitian ini adalah sistem <i>e-commerce</i> untuk bagian administrator yang ada pada divisi administrasi dan bagian produksi pada divisi pemasaran dan penjualan. Pembangunan sistem menggunakan metode berorientasi objek dengan model pengembangan RAD. Alat perancangan sistem ini menggunakan Unified Modeling Language (UML) dan diagram yang digunakan adalah use case diagram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram.
7	Ervan	Pengembangan <i>E-Commerce</i> Toko Kue Atika Menggunakan CMS Prestashop (Skripsi)	2017	Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Metode Prototyping yang memiliki empat tahapan diantaranya komunikasi, rencana cepat dan pemodelan rancangan cepat, konstruksi prototype, penyerahan produk dan umpan balik untuk membuat website <i>e-commerce</i> Toko Kue

				Atika. Pengujian yang dilakukan adalah dengan metode <i>blackbox testing</i> .
8	Masrifah dan Suhari	Rancang Bangun Aplikasi Ecommerce Menggunakan <i>Framework Codeigniter</i> (Studi Kasus Ade Batik & <i>Handycraft</i>) (Jurnal)	2014	Penelitian ini dilakukan di Ade Batik & Handycraft yang merupakan salah satu UMKM di kota Semarang. Dalam penelitian, digunakan metode deskriptif untuk memperoleh data, dan diagram UML untuk menggambarkan sistem. Hasil dari penelitian ini adalah website ecommerce yang memudahkan pelanggan untuk melihat produk dan melakukan transaksi tanpa harus datang ke lokasi, sehingga dapat memperluas pasar
9	Anwary	Rancang Bangun Aplikasi <i>E-Commerce</i> Di Outlet Persib <i>Hardcore</i> Menggunakan Metode Berorientasi Objek (Jurnal)	2014	Dalam penelitian tersebut peneliti menemukan bahwa Jika masih mengandalkan sistem penjualan dengan cara konvensional maka dari segi pendapatan perusahaan tidak akan mengalami peningkatan yang signifikan dan peluang untuk mendapatkan pelanggan baru akan terasa lebih sulit. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem Unified Approach(UA) dan pemodelan menggunakan Unified Modelling Language (UML).
10	Aryanto dan Tjendrowasono	Pembangunan Sistem Penjualan Online Pada Toko Indah Jaya <i>Furniture</i> Surakarta (jurnal)	2012	Penelitian ini bertujuan untuk membangun website ecommerce untuk toko Indah Jaya Furniture Surakarta yang memiliki masalah dalam sistem penjualan sekarang. Masalah masalah tersebut seperti pencatatan masih manual dan kesulitan mendapat konsumen di luar kota Surakarta. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara

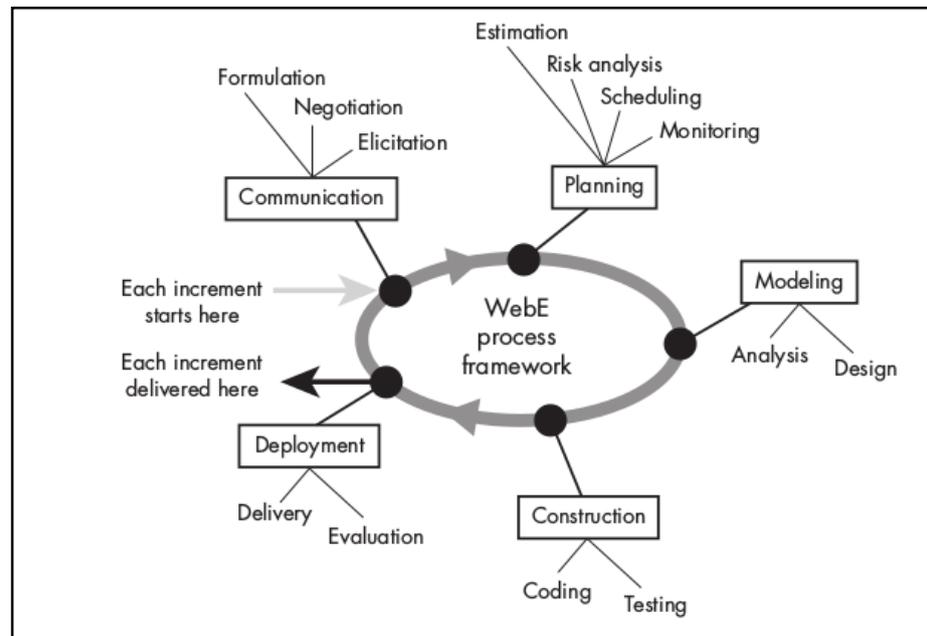
11	Astuti	Sistem Informasi Penjualan Obat Pada Apotek Jati Farma Arjosari (Jurnal)	2011	Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem informasi penjualan yang menpada Apotek Jati Farma Arjosari. Didalam sistem terdapat fitur pengelolaan data obat, data transaksi, dll. Sistem dibuat dengan Visual Basic 6.0, Mysql connector odbc, xampp sebagai servernya dan MySql untuk databasenya
12	Kosasi	Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Untuk Memperluas Pangsa Pasar (Prosiding)	2014	Tujuan penelitian menitikberatkan menghasilkan an sistem informasi penjualan berbasis web sebagai sarana untuk memperluas pangsa pasar. Perancangan aplikasi menggunakan model incremental development dengan pendekatan berorientasi objek. Untuk deskripsi pemodelan sistemnya menggunakan diagram use case, sequence dan class. Hasil perancangan aplikasi terdiri dari bagian front-end dan sistem manajemen konten dan secara spesifik meniadakan perantara, mengurangi biaya pembuatan, pengiriman, dan penyimpanan informasi.

Tabel 2.1 menjelaskan tentang perbedaan dari beberapa penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya. Berdasarkan tinjauan pustaka tersebut, maka penulis akan membangun sistem informasi *e-commerce* pada toko donuts dengan menggunakan metode *web engineering*, sehingga dapat membantu dalam kegiatan pemasaran, penjualan, pemesanan, dan pembayaran.

III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode *Web Engineering*

Metode *web engineering* adalah metode yang secara khusus digunakan untuk membangun aplikasi berbasis web dengan menggunakan ilmu rekayasa, prinsip-prinsip manajemen dan pendekatan sistematis. Metode ini menggunakan prinsip *agile development method* dimana dalam metode tersebut pengembangan sistem mengembangkan sistem dalam jangka pendek dan memerlukan adaptasi cepat terhadap perubahan dalam bentuk apapun. Model berikut menggambarkan proses dari metode ini:



(sumber : Pressman dan Lowe, 2009: 26)

Gambar 3. 1 ilustrasi model *web engineering*

Berikut adalah penjelasan setiap proses dari metode web engineering:

a. *Communication*

Didalam metode *web engineering*, komunikasi memiliki 3 tahapan yaitu formulasi, *elicitation*, dan Negosiasi. Formulasi mendefinisikan bisnis dan

organisasi, selanjutnya stakeholder diidentifikasi, perubahan potensial di lingkungan bisnis di prediksi, integrasi antara aplikasi web, database, dan fungsi-fungsi dikenali. *Elicitation* adalah memperoleh kebutuhan-kebutuhan untuk para *stakeholder*. Negosiasi adalah mendiskusikan dengan semua pemangku kepentingan dalam proyek, agar dicapai kesepakatan yang sesuai.

b. Planning

Keseluruhan *increment* (pembuatan yang dipecah menjadi beberapa fungsi sehingga pembuatannya secara bertahap) pembuatan web di rencanakan dan rencana singkat proyek untuk *increment* selanjutnya juga direncanakan. Sumber daya diperkirakan, resiko dipertimbangkan, tugas dipilih dan dijadwalkan, dan merekam dan memonitor proyek. Dalam banyak kasus, perencanaan terdiri dari defisiisi tugas dan penjadwalan waktu (biasanya diukur perminggu) proyek.

c. Modeling

Adalah tahap menganalisis dan mendesain kebutuhan-kebutuhan menggunakan suatu model yang mampu mewakili dari aplikasi web yang akan dibuat.

d. Construction

Adalah pembuatan dari aplikasi web mengikuti pemodelan yang telah dibuat sebelumnya dan dibuat menggunakan teknologi pembangunan aplikasi web yang ada. Setiap kali pembuatan aplikasi sampai ke tahap tertentu, disaat itu juga tes dilakukan untuk memastikan tidak ada kesalahan.

e. Deployment

Adalah tahap dimana aplikasi web di coba untuk diterapkan di lingkungan operasionalnya. Aplikasi akan dicoba oleh pengguna akhir, lalu dilakukan evaluasi.

Evaluasi dari sistem akan ditampung oleh tim, lalu perbaikan dilakukan sesuai kebutuhan.

3.2 Waktu dan Tempat

Waktu pelaksanaan penelitian adalah dari tanggal 12 Maret – 6 Juli 2018 bertempat di Toko Denia donuts di di Komplek Azhar Blok 5 no 7 Kenten.

3.3 Alat dan Bahan

3.3.1 PHP dan *Framework* Codeigniter

Menurut Saputra dan Agustin (2013, 2), PHP memiliki kepanjangan PHP Hypertext Preprocessor, merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu website dinamis. HTML digunakan sebagai pembangun atau pondasi dari kerangka layout web, sedangkan PHP difungsikan sebagai prosesnya, sehingga dengan adanya PHP tersebut, sebuah web akan sangat mudah di-maintenance.

CodeIgniter adalah *framework* atau kerangka kerja PHP yang kuat dengan *footprint* kecil, dibangun untuk pengembang yang membutuhkan *toolkit* sederhana dan elegan untuk membuat aplikasi web dengan fitur yang lengkap (<https://codeigniter.com/>). *Framework* untuk suatu bahasa pemrograman akan membantu proses pengkodean sistem karena dalam *framework* sudah terdapat modul-modul yang siap untuk digunakan. Selain karena membantu pekerjaan, dengan menggunakan *framework* proses perawatan akan mudah dilakukan karena sudah ada pola tertentu.

3.3.2 MySQL

MySQL adalah *Relational Database Management Sistem* (RDBMS) yang di distribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*).

Dimana setiap orang bebas menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersil. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam database sejak lama, yaitu SQL (*Structured Query Language*). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian *database*, terutama untuk pemilihan seleksi dan pemasukan data dikerjakan dengan mudah secara otomatis (Falaq, 2014: 37).

3.3.3 Atom

Atom adalah editor teks moderen yang bisa digunakan untuk proses pengkodean sistem. Atom memiliki *plugin* pengaya aplikasi dimana dengan plugin ini kita bisa menambah fitur-fitur yang kita mau. Selain itu tema editing di Atom juga bisa diubah sesuai keinginan, sehingga membuat *programmer* yang memakainya merasa nyaman.

3.3.4 XAMPP

Wibowo (2007) dalam Falaq (2014: 40) menyatakan XAMPP merupakan paket aplikasi yang memudahkan dalam meng-install modul PHP, Apache dan MySQL. Selain itu XAMPP dilengkapi oleh berbagai fasilitas lain yang akan memberikan kemudahan dalam mengembangkan situs web berbasis PHP. XAMPP merupakan aplikasi gratis dan tersedia untuk platform Linux, Windows, MacOS dan Solaris. Aplikasi ini dikembangkan oleh Kay Vogelgeang, Carsten Wiedmann dan Kai 'Oswand' Saidler di bawah lisensi GNU (*General Public Lisence*). Aplikasi ini dapat <http://apachefriends.org>.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik-teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Wawancara

Kegiatan ini dilakukan dengan mempersiapkan daftar pertanyaan terlebih dahulu, lalu dipertanyakan kepada pemilik dari toko donuts

2. Observasi

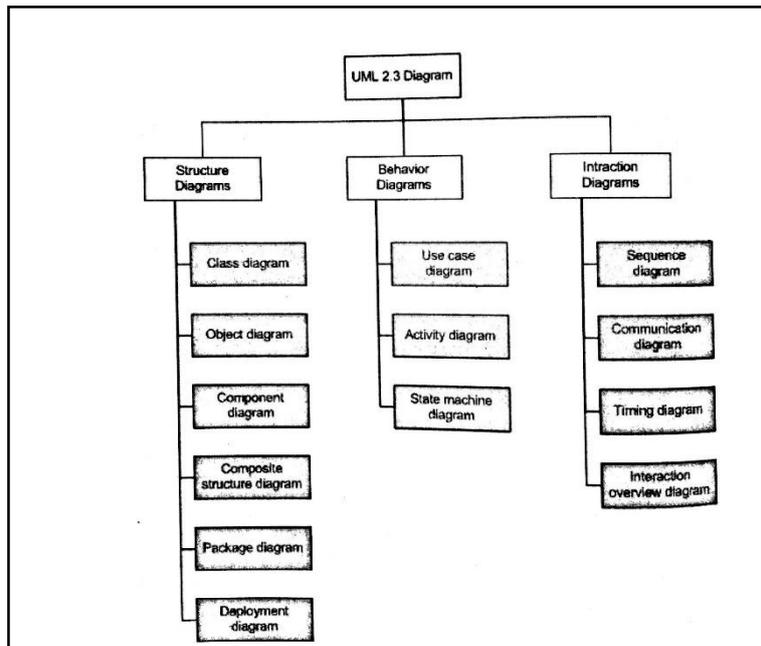
Kegiatan ini dilakukan dengan melakukan pengamatan proses kerja yang berlangsung di toko donuts

3. Studi pustaka

Kegiatan ini dilakukan dengan mencari bahan-bahan yang bisa digunakan untuk membantu mengatasi masalah yaitu buku-buku, skripsi, dan internet. Buku-buku didapat langsung dari tempat penelitian sedangkan buku-buku lain penulis mendapatkannya dari perpustakaan dan beberapa toko buku. Skripsi penulis dapatkan dari perpustakaan dan literatur yang berasal dari situs-situs internet.

3.5 Unified Modeling Language (UML)

UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung (Rosa dan M., 2015). UML dipakai untuk pemodelan sistem, sehingga tidak terpaku pada suatu metodologi tertentu. UML terdiri dari 13 macam diagram, yang setiap diagram memiliki tujuan yang berbeda dalam menggambarkan sistem yang dimodelkan. Berikut adalah gambarnya:



(sumber : S dan Shalahuddin, 2015: 140)

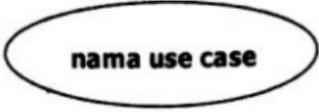
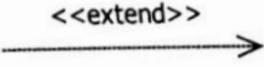
Gambar 3. 2 Diagram UML

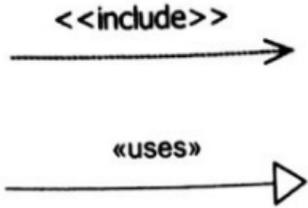
Dalam praktiknya, tidak semua diagram UML diatas dipakai untuk membuat suatu aplikasi, namun bisa beberapa saja yang dirasa sudah cukup mewakili. Berikut adalah penjelasan dari beberapa diagram UML yang biasa digunakan untuk membuat aplikasi:

a. *Use case diagram*

Use case diagram bertujuan untuk memodelkan kelakuan (*behavior*) dari keadaan sebenarnya sistem yang ada. *Use case* mendiskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat (Rosa dan m., 2015). *Use case* telah diakui sangat membantu saat menemui tantangan sistem apa yang dibutuhkan oleh pandangan *user* dan *stakeholder*. Berikut adalah daftar simbol untuk diagram *use case*

Tabel 3. 1 Simbol-simbol *Use Case* Diagram

No.	Simbol	Keterangan
1.	<p><i>Use cases</i></p> 	<p>Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i></p>
2.	<p>Aktor / <i>Actor</i></p> 	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama <i>actor</i></p>
3.	<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	<p>Komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor</p>
4.	<p>Ekstensi / <i>extend</i></p> 	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek; ditambahkan, misal arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang ditambahkan; biasanya <i>use case</i> yang menjadi <i>extend</i>-nya merupakan jenis yang sama dengan <i>use case</i> yang menjadi induknya.</p>
5.	<p>Generalisasi / <i>generalization</i></p> 	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya</p>

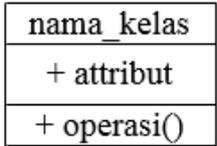
6.	Menggunakan / <i>include</i> / <i>uses</i> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> di mana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> .
----	---	--

(sumber : S dan Shalahuddin, 2015: 156-158)

b. *Class* diagram

Diagram kelas atau *class* diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem (Rosa dan m., 2015). Dengan kata lain, diagram kelas bertujuan untuk menggambarkan kelas-kelas yang akan dibuat digunakan saat proses pengkodean aplikasi. Berikut adalah simbol yang digunakan oleh diagram *class*

Tabel 3. 2 Simbol-simbol *class* diagram

No.	Simbol	Keterangan
1.	Kelas 	Kelas pada struktur sistem
2.	Antarmuka / <i>interface</i> 	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
3.	Asosiasi / <i>association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>Multiplicity</i>

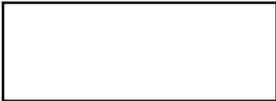
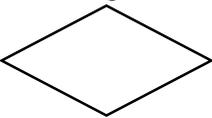
4.	Asosiasi berarah / <i>directed association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
5.	Generalisasi 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
6.	Kebergantungan / <i>dependency</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas
7.	Agregasi / <i>aggregation</i> 	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)

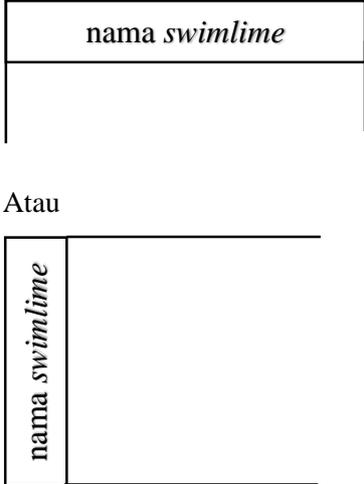
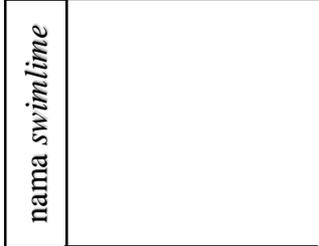
(sumber : S dan Shalahuddin, 2015: 146)

c. Activity diagram

Activity diagram atau diagram aktifitas adalah diagram yang menggambarkan alur kerja dari sistem yang ada. Titik fokus dari diagram ini adalah sistem yang berjalan. Berikut adalah simbol-simbol *activity diagram*.

Tabel 3. 3 Simbol-simbol *activity diagram*

No.	Simbol	Keterangan
1	Status Awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
2	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
3	Percabangan / decision 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu

4	Penggabungan / join 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
5	Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
6	<i>Swimlane</i>  Atau 	<i>Swimlane</i> memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

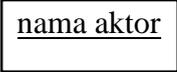
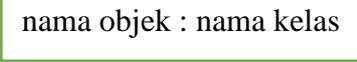
(sumber : S dan Shalahuddin, 2015: 162-163)

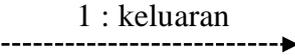
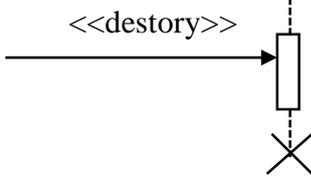
d. *Sequence* diagram

Sequence diagram atau Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirim dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat (Rosa dan m., 2015).

Berikut adalah symbol-simbol diagram *sequence*.

Tabel 3. 4 Simbol-simbol sequence diagram

No.	Simbol	Keterangan
1.	<p>Aktor</p>  <p>nama aktor</p> <p>atau</p>  <p>nama aktor</p> <p>tanpa waktu aktif</p>	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama <i>actor</i></p>
2.	<p>Garis hidup / <i>lifeline</i></p> 	<p>Menyatakan kehidupan suatu objek</p>
3.	<p>Objek</p> 	<p>Menyatakan objek yang berinteraksi pesan</p>
4.	<p>Waktu aktif</p> 	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.</p>
5.	<p>Pesan tipe create</p> <p><<create>></p> 	<p>Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat</p>
6.	<p>Pesan tipe <i>call</i></p> <p>1 : nama_metode()</p> 	<p>Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri</p>
7.	<p>Pesan tipe send</p> <p>1 : masukan</p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/ informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim</p>

8.	Pesan tipe return 	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian
9.	Pesan tipe destroy 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada <i>create</i> maka ada <i>destroy</i>

(sumber : S dan Shalahuddin, 2015: 165-167)

3.6. *Black-box testing*

Black-box testing atau disebut juga *behavioral test* digunakan untuk menemukan kesalahan-kesalahan sistem pada level operasional. Dengan *black-box test*, *tester* bisa menciptakan daftar tes pada apa yang sistem seharusnya lakukan, seperti sistem seharusnya bisa menyimpan data barang yang ditambahkan pada sistem *e-commerce*, dan lain-lain.

IV JADWAL PENELITIAN

Jadwal penelitian bisa dilihat pada lampiran 1

DAFTAR PUSTAKA

- Absari, C. E. 2012. Implementasi Sistem Layanan Pelanggan Berbasis Web Pada Toko Roti Alea Yogyakarta. *Jurnal Teknologi Informasi* VII (21):111-120.
- Anwary, N., A. Deddy, dan R. Kurniawati. 2014. Rancang Bangun Aplikasi *E-Commerce* Di Outlet Persib Hardcore Menggunakan Metode Berorientasi Objek. *Jurnal Algoritma* 11(1): 1-9.
- Arifin, M. dan W. A. Triyanto. 2017. Rancang Bangun Portal E-Commerce Kain Troso Di Kabupaten Jepara. *Prosiding SNATIF Ke-4*: 499-506. Kudus, 25 Juli 2017: Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus
- Aryanto, A. dan T. I. Tjendrowasono. 2012. Pembangunan Sistem Penjualan Online Pada Toko Indah Jaya Furniture Surakarta. *Journal Speed* 4(4): 56-62.
- Astuti, D. P. 2011. Sistem Informasi Penjualan Obat Pada Apotek Jati Farma Arjosari. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* 3(4): 34-39
- Azhari, R. 2017. Sistem Informasi Penjualan Buku Berbasis Android (Studi Kasus di Toko Buku Diponegoro Putra Palembang. *Skripsi*. Fakultas Sains dan Teknologi UIN Raden Fatah Palembang
- British Columbia Institute of Technology. *CodeIgniter Rocks*, dalam <https://codeigniter.com/>. Diakses tanggal 20 Febuari 2018.
- Ervan, M. 2017. Pengembangan *E-Commerce* Toko Kue Atika Menggunakan Cms Prestashop. *Skripsi*. Institut Pertanian Bogor. Bogor.
- Falaq, M.M. 2014. Rancang Bangun Sistem *E-commerce* Cake and Bakery Pada CV. Al-Rusdak. *Skripsi*. Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
- Fatonah, A., R. Ningsih , dan W. Aprilliah. 2015. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Toko Ana Cake Cikarang. *Jurnal Sistem Informasi Stmik Antar Bangsa* IV(2): 273-280.
- Fratama, Y. O. 2017. Sistem Informasi Pertandingan Karate Berbasis Web Dan Mobile Dengan Penerapan Hasil Algoritma Fisher Yates Pada Pengundian Atlet. *Skripsi*. Fakultas Sains dan Teknologi UIN Raden Fatah Palembang

- Hoffer, Jeffrey A., V. Ramesh, dan H. Topi. 2011. *Modern database management*. 10th. New Jersey: Pearson Education.
- Jogiyanto. 2005. *Analisis dan Disain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta : Andi.
- Kosasi, S. 2015. Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Untuk Memperluas Pangsa Pasar. *CSRID Journal*.7(1): 55-65.
- Kosasi, S. 2014. Perancangan Sistem *E-Commerce* Untuk Produk Pembuatan Kue. *Prosiding SNATIF Ke-1*: 225-232. Kudus, August 2014: Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
- Laudon Kenneth C. dan Carol Guercio Traver. 2014. *E-commerce business. technology. society*. 10th. New Jersey: Pearson Education.
- Masrifah dan Y. Suhari. 2014. Rancang Bangun Aplikasi *Ecommerce* Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus Ade Batik & Handycraft). *Dinamika Informatika* 6(1): 46-53.
- Pressman, R. S. 2001. *Software engineering: a practitioner's approach*. 5th. New York: McGraw-Hill.
- Pressman R. S. dan David Lowe. 2009. *Web engineering : a practitioner's approach*. New York: McGraw-Hill.
- R, Jeko I. 2017. Jumlah Pengguna Internet Dunia Sentuh 3,8 Miliar, dalam (<http://tekno.liputan6.com/read/3051109/jumlah-pengguna-internet-dunia-sentuh-38-miliar>). Diakses 20 Febuari 2018
- Suryono imam. 2014. *Toko Online professional dengan blogger dan wordpress*. Jakarta : Edisi pertama. PT Elex Media Komputindo.
- S., Rosa A. dan M. Shalahuddin. 2015. *Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek*. Edisi pertama. Cetakan ketiga. Bandung : Informatika.
- Sugiyono. 2016. *Metode penelitian manajemen*. Edisi pertama. Cetakan ke-5. Bandung : Alfabeta.
- Sutabri, T. 2012. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Tullah, R., M. I. Hanafri. 2014. Evaluasi Penerapan Sistem Informasi Pada Politeknik LP3I Jakarta Dengan Metode Pieces. *Jurnal Sisfotek Global* 4(1): 22-28.

- Whitten, Jeffrey L. dan Lonnie D. Bentley. 2007. *Systems analysis and design methods*. 7th. New York: McGraw-Hill.
- Wibowo, A. T. 2013. Pembuatan Aplikasi *E-Commerce* Pusat Oleh-Oleh Khas Pacitan Pada Toko Sari Rasa Pacitan. *Indonesian Journal on Networking and Security* 2(4): 62-67.

4	Pembuatan Laporan BAB III <i>(Metodologi Penelitian)</i>																														
5	Pembuatan Laporan Bab IV <i>(Analisis dan Perancangan Sistem)</i>																														
	Tahapan Komunikasi																														
	Komunikasi dengan pemilik toko																														
	Pengumpulan data dan informasi yang Dibutuhkan																														
	Tahapan Perencanaan																														

Lampiran 2
Data-data observasi awal



Gambar format pemesanan



Gambar alamat denia donuts



Gambar nomer rekening toko denia donuts

COD
Sabtu - minggu
Giant kenten
17.00 WIB

Gambar info untuk pembayaran cash on delivery (COD)



Gambar kontak yang bisa dihubungi



Gambar produk donat pizza

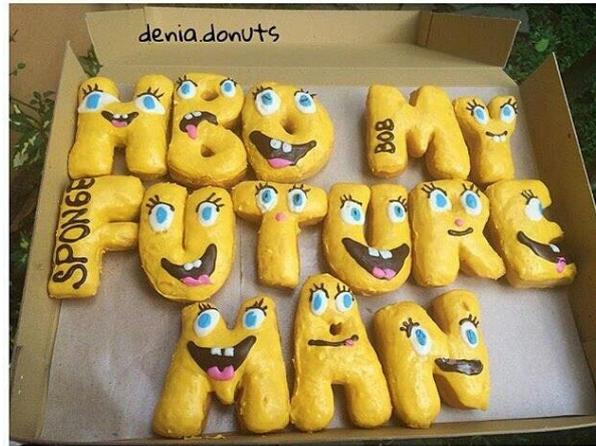
PROMO!!!

**Hanya 35rb / box
(isi 12)**

@denia_donuts

Mba terimakasih donat nya sudah nyampe di aku.. donat nya enak banget..

Gambar produk donat bulat



Gambar produk donut huruf



Gambar harga donut huruf

RESELLER DENIA DONUTS

1. Potongan 10% /buah

(which is untuk 1 orang aja gak mungkin cuma beli 1 huruf kan, jd potongannya lumayan, 10% dari Price list kita ya)

2. Minimal sekali order 30 buah

(terserah 1 kotak isinya berapa huruf)

3. Ambil kerumah atau gojek

4. Silahkan gunakan foto donat kita untuk promosi

Gambar Tawaran kerjasama untuk reseller