

**RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN ONLINE
BERBASIS WEB PADA PT ULTRA NUGRAHA**

TUGAS AKHIR

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Strata 1 pada Jurusan Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik
Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*



Oleh :
MIRA MELISA
NIM : 1108207 / 2011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

**RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN ONLINE
BERBASIS WEB PADA PT. ULTRA NUGRAHA**

Nama : Mira Meli:
TM/NIM : 2011/1108207
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Desember 2015

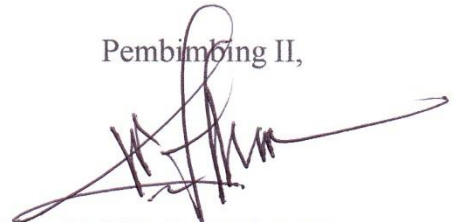
Disetujui Oleh

Pembimbing I,



Yeka Hendriyani, S.Kom, M.Kom.
NIP. 19840520 201012 2 003

Pembimbing II,



Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom.
NIP. 197612092005011003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
FT-UNP



Drs. Hanesman, MM
NIP. 196101111985031002

PENGESAHAN TIM PENGUJI





**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Bukan Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang**

**Judul : Rancang Bangun Sistem Penjualan Online Berbasis Web
Pada PT. Ultra Nugraha.**

Nama : Mira Melisa
TM/NIM : 2011/1108207
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Desember 2015

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Legiman Slamet, M.T	1. 
2. Anggota	: Yeka Hendriyani, S.Kom, M.Kom	2. 
3. Anggota	: Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom	4. 
4. Anggota	: Titi Sriwahyuni, S.Pd, M.Eng	3. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Desember 2015
Yang menyatakan,



Mira Melisa

ABSTRAK

Mira Melisa : **Rancang Bangun Sistem Penjualan Online Berbasis Web Pada PT. Ultra Nugraha.**

Semakin berkembangnya teknologi akan mendorong manusia dalam memanfaatkan teknologi tersebut semaksimal mungkin dari segala segi kehidupan. Salah satunya yaitu perkembangan teknologi internet. Perkembangan teknologi internet yang sangat pesat dapat mendukung penerapan sistem *e-commerce* dalam penjualan produk. PT. Ultra Nugraha merupakan sarana pemasaran dan penjualan produk. Permasalahan yang terjadi yaitu Keterbatasan pegawai yang menangani penjualan secara manual, pencatatan transaksi masih menggunakan faktur, sehingga sangat sulit dalam pembuatan laporan karena bisa saja ada faktur yang tercecer atau hilang Selain itu, Keterbatasan waktu menjadi kendala untuk pembuatan laporan stok produk dan laporan penjualan oleh kasir. Hal ini tentu tidak lagi efisien dan efektif karena tidak dapat menjangkau dan di akses masyarakat luas. Penggunaan sistem ini yaitu untuk membangun sistem penjualan online (*e-commerce*) yang dapat menjadi salah satu sarana yang efektif untuk media promosi dan informasi collection butik pada PT. Ultra Nugraha di kota Padang.

Perancangan sistem penjualan online (*e-commerce*) butik collection pada PT. Ultra Nugraha ini visualisasi pemodelan UML (*Unified Modelling Language*) dengan menggunakan beberapa diagram visualisasi yang berorientasikan objek. Bahasa pemrograman yang digunakan bahasa pemrograman PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*) berbasis *framework codeigniter* serta *Javascript*, *AJAX*, dengan MySQL sebagai *Database Management System (DBMS)*, dan *Sublime Text 3* sebagai editor.

Perancangan sistem penjualan online (*e-commerce*) butik collection pada PT. Ultra Nugraha ini menghasilkan sebuah sistem informasi berbasis web yang dapat memberikan promosi dan informasi tentang butik collection pada PT. Ultra Nugraha, masyarakat juga bisa melakukan transaksi pembelian secara online. Perancangan sistem ini menampilkan semua informasi Penjualan produk secara online, mulai dari fashion wanita, jilbab, dan tas.

Kata Kunci : *E-Commerce, Database, Object Oriented Programming, Unified Modelling Language*

KATA PENGANTAR

Syukur Allhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul ” Rancang Bangun Sistem Penjualan Online Berbasis Web Pada PT. Ultra Nugraha”. Tugas Akhir ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang. Tugas Akhir ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Ibu Yeka Hendriyani, S.Kom, M.Kom selaku pembimbing I yang telah memberikan saran dan banyak bimbingan dalam penulisan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom selaku pembimbing II yang telah memberikan saran dan bimbingan dalam penulisan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Drs. Legiman Slamet, M.T selaku dosen penguji Tugas Akhir.
4. Ibu Titi Sriwahyuni, S.Pd, M.Eng selaku dosen penguji Tugas Akhir.
5. Bapak dan Ibu dewan dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang yang telah membimbing penulis selama menuntut ilmu.
6. Kakak dan keluarga yang telah memberikan semangat, motivasi, dan do'a selama menyelesaikan Tugas Akhir ini.

7. Teman- teman Pendidikan Teknik Informatika 2011 yang telah membantu dan memberikan motivasi selama mengerjakan Tugas Akhir ini.

Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menuntaskan Tugas Akhir ini dan menyelesaikan studi, yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu. Semoga bantuan dan bimbingan serta arahan yang diberikan menjadi amal sholeh dan mendapat pahala dari Allah SWT, Aamiin.

Dalam penyusunan dan penulisan Tugas Akhir ini penulis menyadari masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang nantinya dapat menyempurnakan Tugas Akhir ini. Akhir kata, dengan niat yang tulus penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis, semoga Allah SWT memberikan balasan setimpal.

Padang, Desember 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan	4
F. Manfaat	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Ruang Lingkup E-commerce	6
1. Pengertian E-commerce.....	6
2. Keuntungan E-commerce	7
3. Kerugian Perdagangan Eletronik.....	9
4. Komponen E-commerce	10
5. Pemesanan	10
6. Promotion (Promosi) E-Commerce	11
B. Rekayasa Perangkat Lunak.....	11
1. Definisi Rekayasa Perangkat Lunak.....	11
2. Sejarah Perangkat Lunak	13
3. Tujuan Rekayasa Perangkat Lunak.	14
4. Model Rekayasa Perangkat Lunak	15
C. Perancangan Unified Modelling Language (UML)	16
1. Pengertian UML	16

2.	Sejarah Singkat Unified Modelling Language (UML).	16
3.	Pengenalan Unified Modelling Language (UML).....	19
4.	Konsep Dasar Unified Modelling Language (UML)....	20
D.	Konsep Dasar Pemrograman Berorientasi Objek	25
1.	Pengertian Pemrograman Berorientasi Objek	25
2.	Keuntungan Menggunakan Metodologi Berorientasi Objek.....	25
3.	Konsep Dasar Pemrograman Berorientasi Objek	26
E.	Website	26
1.	Fungsi Komunikasi.....	26
2.	Fungsi Informasi.....	26
3.	fungsi Intertainment.....	27
4.	Fungsi Transaksi.....	27
F.	Database (Basis Data).....	27
1.	<i>Database MySQL</i>	27
2.	DBMS (Database Management System).....	28
3.	Alur Hidup Database	29
4.	Normalisasi	30
5.	Entity Relationship Diagram (ERD).....	30
G.	Perangkat Pengembangan Sistem (<i>Tools Development</i>)	32
1.	PHP.....	32
2.	Framework <i>Codeigniter (CI)</i>	32
3.	Xampp.....	35
4.	JavaScript.....	36
5.	Sublime Text 3.....	36
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	37
A.	Analisis Kebutuhan Sistem.....	37
1.	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	37
2.	<i>Flow Map</i> Sistem yang Sedang Berjalan.....	40
3.	Analisis Sistem Yang Akan Dibangun	41
4.	<i>Flow Map</i> Sistem Yang Sedang Dibangun.....	41

B.	Perancangan Sistem	45
1.	Perancangan <i>Context Diagram</i>	46
2.	Perancangan <i>Use Case Diagram</i>	47
3.	Perancangan <i>Activity diagram</i>	50
4.	Perancangan <i>Class diagram</i>	54
5.	Perancangan <i>Sequence diagram</i>	55
C.	Perancangan Keamanan	57
1.	Perancangan Teknik Keamanan Session	58
2.	Perancangan Teknik Keamanan Enkripsi Data	59
3.	Perancangan Teknik Keamanan Menggunakan Captcha	60
D.	Perancangan Database	61
1.	Normalisasi	61
2.	Rancangan <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	74
3.	Struktur Tabel	75
E.	Desain Antarmuka Sistem	81
1.	Desain Halaman Utama	81
2.	Desain Halaman <i>Sign in</i> dan <i>Sign up</i>	83
3.	Desain Tampilan Input Produk Pada Halaman Admin	84
4.	Desain Tampilan Data Produk Pada Halaman Admin .	85
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	86
A.	Implementasi.....	86
B.	Tujuan Implementasi	86
C.	Lingkungan Implementasi	86
1.	Perangkat Keras (Hardware).....	86
2.	Perangkat Lunak (Software).....	87
D.	Implementasi dan Pengujian Sistem.....	87
1.	Halaman Utama	87
2.	Halaman <i>Sign Up</i> (Registrasi)	89

3.	Halaman Login	90
4.	Halaman Pencarian	92
5.	Halaman Hasil Pencarian.....	93
6.	Halaman Pemesanan.....	94
7.	Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	101
8.	Tampilan Data Pesanan Pada Halaman Operator.....	102
9.	Halaman Cek Status Pesanan.....	104
10.	Tampilan Data Konfirmasi Pembayaran Pada Halaman Operator.....	106
11.	Tampilan Tambah Produk Pada Halaman Admin	108
12.	Tampilan Edit Produk Pada Halaman Admin	110
13.	Tampilan Tambah Kategori Pada Halaman Admin.....	112
14.	Tampilan Edit Kategori Pada Halaman Admin	114
15.	Tampilan Tambah Brand Pada Halaman Admin.....	115
16.	Tampilan Edit Brand Pada Halaman Admin	117
17.	Tampilan Laporan Pada Halaman Operator	118
E.	Pembahasan	121
1.	Kinerja (<i>Performance</i>).....	121
2.	Informasi (<i>Information</i>).....	122
3.	Ekonomi (<i>Economy</i>)	122
4.	Kontrol (<i>Control</i>).....	123
5.	Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	124
6.	Pelayanan (<i>Service</i>)	124
BAB V	PENUTUP	126
A.	Kesimpulan	126
B.	Saran	127

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Ilustrasi Model <i>Waterfall</i>	15
Gambar 2 : Alur Hidup Basis Data	29
Gambar 3 : Sublime Text 3	36
Gambar 4 : <i>Flowmap</i> yang Sedang Berjalan	40
Gambar 5 : <i>Flowmap</i> yang Akan Dibangun	42
Gambar 6 : <i>Context Diagram</i>	46
Gambar 7 : <i>Use Case Diagram</i>	49
Gambar 8 : <i>Activity Diagram</i> Registrasi Pengguna	50
Gambar 9 : <i>Activity Diagram Login</i>	51
Gambar 10 : <i>Activity Diagram</i> Pemesanan Barang.....	52
Gambar 11 : <i>Activity Diagram</i> Pelayanan Pemesanan Barang	53
Gambar 12 : <i>Activity Diagram</i> laporan penjualan.....	54
Gambar 13 : <i>Class Diagram</i>	55
Gambar 14 : <i>Sequence diagram registrasi</i>	56
Gambar 15 : <i>Sequence diagram login</i>	57
Gambar 16 : Perancangan teknik keamanan <i>session</i>	58
Gambar 17 : Teknik Keamanan Enkripsi MD5	59
Gambar 18 : Teknik Keamanan Menggunakan Captcha	60
Gambar 19 : Rancangan Entity Relationship Diagram (ERD)	74
Gambar 20 : Desain Halaman Utama.....	82
Gambar 21 : Desain Halaman sign in dan sign up	83
Gambar 22 : Desain Tampilan Input Produk Pada Halaman Admin.....	84
Gambar 23 : Desain Tampilan Data Produk Pada Halaman Admin.....	85
Gambar 24 : Tampilan Halaman Utama	88
Gambar 25 : Halaman Tampilan <i>Sign Up</i>	89
Gambar 26 : Halaman Sign in.....	91
Gambar 27 : Halaman Lupa Password.....	92
Gambar 28 : Tampilan Form Pencarian	92

Gambar 29 : Halaman Hasil Pencarian	93
Gambar 30 : Halaman Pemesanan Produk.....	95
Gambar 31 : Halaman Tombol Detail.....	96
Gambar 32 : Halaman Detail Produk.....	97
Gambar 33 : Halaman Review Produk	98
Gambar 34 : Halaman Keranjang Belanja	99
Gambar 35 : Halaman Checkout.....	100
Gambar 36 : Halaman Konfirmasi Pembayaran	101
Gambar 37 : Tampilan Data Pesanan.....	102
Gambar 38 : Tampilan Detail Pesanan.....	103
Gambar 39 : Halaman Cek Status Pesanan	105
Gambar 40 : Tampilan Konfirmasi Pembayaran	106
Gambar 41 : Tampilan Edit Konfirmasi Pembayaran.....	107
Gambar 42 : Tampilan Tambah Produk.....	108
Gambar 43 : Tampilan Data Produk	109
Gambar 44 : Tampilan Edit Produk	111
Gambar 45 : Tampilan Tambah Kategori	112
Gambar 46 : Tampilan Kategori	113
Gambar 47 : Tampilan Edit Kategori.....	114
Gambar 48 : Tampilan Tambah Brand.....	115
Gambar 49 : Tampilan Brand.....	116
Gambar 50 : Tampilan Edit Brand	117
Gambar 51 : Tampilan Laporan Pesanan	119
Gambar 52 : Tampilan Laporan Penjualan	120

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Simbol-simbol Pada <i>Use Case Diagram</i>	21
Tabel 2. Simbol-simbol Pada <i>Activity Diagram</i>	24
Tabel 3. Simbol-simbol ERD.....	31
Tabel 4. Analisis <i>User</i>	37
Tabel 5. Analisis Prosedur	38
Tabel 6. Analisis Dokumen.....	39
Tabel 7. Aktivitas Aktor.....	47
Tabel 8. Event Dalam <i>Use Case Diagram</i>	48
Tabel 9. Metadata Tabel.....	62
Tabel 10. Tabel Tidak Normal	63
Tabel 11. Bentuk Normal Kedua (2NF).....	66
Tabel 12. Bentuk Normal Kedua (2NF) : <i>Customer</i>	69
Tabel 13. Bentuk Normal Kedua (2NF) : Pesanan	70
Tabel 14. Bentuk Normal Kedua (2NF) : Detail Pesanan Produk.....	70
Tabel 15. Bentuk Normal Kedua (2NF) : Produk.....	70
Tabel 16. Bentuk Normal Kedua (2NF) : Kategori	71
Tabel 17. Bentuk Normal Kedua (2NF) : Subkategori	71
Tabel 18. Bentuk Normal Kedua (2NF) : Brand.....	71
Tabel 19. Bentuk Normal Kedua (2NF) : Supplier	72
Tabel 20. Bentuk Normal Kedua (2NF) : Konfirmasi Pembayaran	72
Tabel 21. Bentuk Normal Kedua (2NF) : Ulasan/komentar	72
Tabel 22. Bentuk Normal Kedua (2NF) : History	73
Tabel 23. Bentuk Normal Kedua (2NF) : Pimpinan	73
Tabel 24. Bentuk Normal Kedua (2NF) : Operator	73
Tabel 25. Struktur Tabel Customer.....	76
Tabel 26. Struktur Tabel Pimpinan	76
Tabel 27. Struktur Tabel Operator	76
Tabel 28. Struktur Tabel Supplier.....	77

Tabel 29. Struktur Tabel Pesanan	77
Tabel 30. Struktur Tabel Detail Pesanan	78
Tabel 31. Struktur Tabel Produk.....	78
Tabel 32. Struktur Tabel kategori	79
Tabel 33. Struktur Tabel Subkategori	79
Tabel 34. Struktur Tabel Brand.....	80
Tabel 35. Struktur Tabel Konfirmasi Pembayaran	80
Tabel 36. Struktur Tabel Review	80
Tabel 37. Struktur Tabel History	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lampiran *Class Diagram*

Lampiran 2 : Lampiran *Script*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di seluruh dunia, membuka peluang bagi para pelaku usaha untuk mengembangkan kegiatan bisnis melalui media elektronik (*electronic business/e-business*), yang diprediksikan menjadi model bisnis besar di masa depan. Salah satu bentuk *e-business* yang paling dikenal publik adalah kegiatan “perdagangan secara elektronik”, atau yang lazim dikenal dengan istilah *electronic commerce* atau *e-commerce*.

Perkembangan yang begitu pesat, sekarang sangat menarik perhatian masyarakat dalam mengembangkan bisnis *online* melalui *website* maupun jejaring sosial. *Website-commerce* sebagai salah satu tempat penjualan *online* yang semakin banyak bermunculan di internet, mulai dari bidang usaha *fashion*, kosmetik, elektronik, buku, *assesories*, dan properti olahraga.

Website termasuk salah satu tempat berbelanja *online* yang sangat mudah untuk melakukan transaksi pembelian. Dengan sistem belanja yang praktis membuat masyarakat lebih tertarik berbelanja langsung melalui *website* itu sendiri. *Website* menyediakan keterangan lengkap tentang produk dan dapat melakukan transaksi di dalam *website* itu sendiri, Sehingga kapan saja dan dimana saja kita dapat melakukan pembelian, dengan catatan kita terkoneksi dengan internet.

Teknologi yang semakin canggih dan persaingan semakin pesat sehingga perusahaan besar maupun perusahaan bisnis kecil saling bersaing untuk meningkatkan mutu dan teknik penjualannya. Demikian pula studi kasus yang dilakukan pada PT Ultra Nugraha khususnya di Butik Collection yang beralamat di Jl. Raya Lubuk Minturun. Kec. Koto Tangah Padang. Sementara pada PT Ultra Nugraha ini sistemnya masih secara manual dimana pencatatan transaksi masih menggunakan faktur karena bisa saja faktur-faktur ini akan tercecer atau hilang sehingga menyulitkan dalam pembuatan laporan, maka dibutuhkan suatu tempat untuk menyimpan faktur-faktur dalam bundelan kertas, dan apabila pimpinan meminta data-data transaksi, maka membutuhkan waktu yang lama dalam mencari data-data tersebut dalam bundelan kertas. Transaksi pembuatan laporan masih menggunakan Ms Excel karena juga data-data tersebut tidak tersimpan dalam database, sehingga bisa memperlambat dalam proses pencarian data. Disamping itu permasalahan yang terjadi juga tidak semua *customer* bisa melakukan transaksi langsung dengan datang ke toko untuk berbelanja.

Dengan kondisi seperti ini, diperlukan sebuah media yang bisa memberikan promosi dan informasi agar masyarakat luas mengetahui tentang butik collection ini. Diharapkan aplikasi ini dapat membantu pihak PT. Ultra Nugraha untuk mempromosikan produknya dan mempermudah dalam pengelolaan *e-commerce* yang dimiliki, juga dapat membantu pihak *customer* yang ingin mendapatkan informasi dan memesan produk tanpa harus datang langsung ke PT. Ultra Nugraha.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini akan merancang suatu sistem e-commerce yaitu **Rancang Bangun Sistem Penjualan Online Berbasis Web Pada PT. Ultra Nugraha**. Sistem e-commerce ini akan menampilkan semua persediaan dari berbagai jenis produk yang ditawarkan lengkap dengan spesifikasi dan harga produk sehingga penjual dan pembeli dapat mengakses ketersediaan

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat permasalahan yang timbul, diantaranya adalah:

1. Pencatatan transaksi masih menggunakan faktur, sehingga sangat sulit dalam pembuatan laporan karena bisa saja ada faktur yang tercecer atau hilang.
2. Pembuatan laporan masih menggunakan Ms excel, dimana data-data transaksi tidak tersimpan dalam database, dan ini bisa memperlambat dalam proses pencarian data dan pembuatan laporan.
3. Memerlukan waktu dalam pencarian data jika dibutuhkan kembali, apabila pimpinan membutuhkan data transaksi yang terjadi beberapa hari yang lalu tentu akan sangat sulit mencari data transaksi tersebut, hal ini sangat tidak efisien dalam segi waktu dan tenaga.
4. Tidak semua *customer* untuk bisa secara langsung berbelanja ke butik collection.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan tugas akhir ini lebih terarah dari tujuan yang penulis inginkan, maka penulis perlu membatasi pembahasan pada:

1. Perangkat ini menampilkan informasi dan promosi tentang butik collection pada PT. Ultra Nugraha Padang dan melayani sistem penjualan *online*.
2. Tahap perancangan sistem menggunakan konsep *Object Oriented Programming* (OOP) dan pemodelan *Unified Modelling Language* (UML).
3. Bahasa pemrograman yang digunakan pada perancangan perangkat lunak ini adalah PHP, *Framework Codeigniter*, editornya menggunakan Sublime Text 3, MySQL sebagai perancangan *database*, serta Xampp sebagai servernya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana rancang bangun sistem penjualan online berbasis web pada PT.Ultra Nugraha”?

E. Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan *website* yang menyediakan transaksi penjualan *online*.
2. Menciptakan sebuah layanan penjualan *online* yang dapat melakukan manajemen terhadap *user* dan data, yang akan dimanfaatkan oleh PT. Ultra Nugraha

F. Manfaat Tugas Akhir

Perancangan sistem penjualan secara online (*E-Commerce*) pada PT.

Ultra Nugraha mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Bagi PT. Ultra Nugraha

Dapat membantu suatu sistem penjualan secara online yang baik dengan menggunakan sistem yang sudah terkomputerisasi.

2. Bagi Kasir

Dengan adanya sistem penjualan secara online membantu kasir dalam proses pembuatan laporan.

3. Bagi *Customer*

Memberi kemudahan dalam transaksi secara online sehingga transaksi bisa terjadi kapan dan dimana saja.

4. Bagi Penulis

- a. Dengan melakukan perancangan perangkat lunak ini, penulis dapat meningkatkan daya kreatifitas, dan bisa secara langsung menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama ini.
- b. Dapat melakukan penelitian, perancangan dan ikut berpartisipasi dalam penggunaan dan pengembangan teknologi komputerisasi.
- c. Penulis dapat mengetahui lebih banyak tentang perancangan sebuah *website*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diambil setelah melakukan rancang bangun sistem penjualan online (*E-Commerce*) ini dijelaskan didalam poin-poin berikut :

1. Dengan adanya sistem penjualan ini *customer* mampu melakukan transaksi dengan mudah, praktis dan terkontrol secara terkomputerisasi karena sistem penjualan online yang dirancang sudah memiliki fasilitas, layanan dan kebutuhan yang lengkap untuk *customer*.
2. Pengolaan proses transaksi, data barang dan data operator mampu dilakukan dan diproses didalam sistem itu sendiri.
3. Sistem penjualan ini juga dapat memudahkan para pembeli dalam melakukan pencarian suatu barang atau produk yang mereka inginkan berdasarkan kategori-kategori yang telah tersedia, baik dalam hal pencarian barang dalam kondisi baru maupun tidak.
4. Dalam sistem penjualan online (*E-Commerce*) ini pengguna dapat saling berkomunikasi baik mengenai produk yang akan dijual maupun dibeli serta mengirim pesan kepada pengguna lainnya, yang bertujuan untuk membangun rasa saling percaya antar sesama pengguna maupun dalam hal bisnis antara si penjual dengan si pembeli maupun sebaliknya.

B. Saran

Adapun saran-saran yang diberikan setelah melakukan rancang bangun sistem penjualan online ini sebagai berikut :

1. Dapat menerapkan sistem komputerisasi yang lebih optimal dengan menggunakan aplikasi agar dapat menjawab tantangan - tantangan mengenai perkembangan zaman saat ini.
2. Mampu menerapkan suatu aplikasi program melalui proses uji coba dan adaptasi dari sistem yang lama ke sistem yang baru agar dapat mengetahui peningkatan dari unjuk kerja.
3. Membangun kerjasama dalam meningkatkan efisiensi kerja sangat dibutuhkan agar dapat mencapai tujuan.
4. Rancangan sistem aplikasi ini juga bisa diberi tambahan aplikasi lain yang bersifat mendukung agar aplikasi yang dirancang menjadi jauh lebih sempurna

DAFTAR PUSTAKA

- Diana Ikasari, S. M. (2007). *Komponen+Utama+e-Commerce.pdf*. Depok, Jakarta: http://staffsite.gunadarma.ac.id/d_ikasari.
- Fowler, M. (2005). *UML DISTILLED Edisi 3*. Yogyakarta: Andi.
- Ian, S. (2003). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta: Erlangga.
- Id, I. D. (2011). "*Framework Codeigniter*". <http://koder.web.id/buku-codeigniter-gratis/>.
- Jasmadi. (2004). *Koleksi Template Web Dan Teknik Pembuatannya*. Jakarta: Andi Yogyakarta.
- Komputer, W. (2011). *Mudah dan Cepat Membuat Website Dengan CodeIgniter*. Yogyakarta : Andi.
- Komputer, Wahana. (2006). *Pengolahan Database Dengan MySql*. Yogyakarta: Andi.
- Mulyanto, A. R. (2008). *Rekayasa Perangkat Lunak Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Nugroho, A. (2006). *E-Commerce Memahami Perdagangan Modern di Dunia Maya*. Bandung: Informatika Bandung.
- Nugroho, B. (2012). *Panduan Membuat Program Toko Dengan PHP, MySql dan Dreamweaver Point Of Sale (POS)*. Yogyakarta: Alif Media.
- Shalahuddin, R. A. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Informatika Bandung.
- Simarmata, J. (2009:). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta: Andi Yogyakarta.