

**RANCANG BANGUN TOKO ONLINE KERUPUK  
SANJAI SASUAI BERBASIS WEB**

**TUGAS AKHIR**

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*



**Oleh :**

**NURSYAFIQAH**

**NIM 16076074/2016**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2021**

**PERSETUJUAN TUGAS AKHIR**

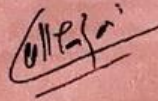
**RANCANG BANGUN TOKO ONLINE KERUPUK  
SANJAI SASUAI BERBASIS *WEB***

Nama : Nursyafiqah  
NIM/TM : 16076074/2016  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Jurusan : Teknik Elektronika  
Fakultas : Teknik

Padang, September 2021

Disetujui Oleh:

**Dosen Pembimbing**

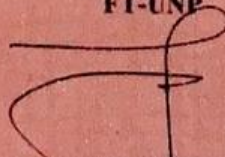


**Vera Irma Delianti, S.Pd, M.Pd.T.**  
**NIP. 19890822 201404 2 003**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Teknik Elektronika**

**FT-UNP**



**Thamrin, S.Pd., MT.**  
**NIP. 19770101 200812 1 001**

**PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan  
Di Depan Tim Penguji Tugas Akhir  
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika  
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Padang**

**Judul : RANCANG BANGUN TOKO ONLINE KERUPUK  
SANJAI SASUAI BERBASIS *WEB***

**Nama : Nursyafiqah**

**NIM/TM : 16076074/2016**

**Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika**

**Jurusan : Teknik Elektronika**

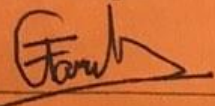
**Fakultas : Teknik**

Padang, September 2021

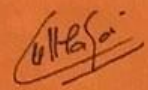
**Tim Penguji**

**Tanda Tangan**

**1. Ketua : Geovanne Farell, S.Pd, M.Pd.T.**

1. 

**2. Anggota : Vera Irma Delianti, S.Pd, M.Pd.T.**

2. 

**3. Anggota : Fadhli Ranuharja, S.Pd, M.Pd.T**

3. 

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Nursyafiqah  
NIM/TM : 16076074/2016  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Jurusan : Teknik Elektronika  
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir saya yang berjudul, "**Rancang Bangun Toko Online Kerupuk Sanjai Sasuai Berbasis Web**" adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila sesuatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia di proses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, September 2021

Saya yang Menyatakan,


Nursyafiqah

NIM.16076074/2016

## ABSTRAK

**Nursyafiqah** : **Rancang Bangun Toko Online Kerupuk Sanjai Berbasis Web**

Toko Sanjai Sasuai menghadapi dampak dari pandemi COVID-19 yang melanda dunia saat ini. Toko Sanjai Sasuai mengalami penurunan pendapatan. Saat ini Toko Sanjai Sasuai masih menggunakan sistem penjualan secara manual yaitu pelanggan harus datang ke tokonya langsung. Selain itu, informasi menampilkan varian produk secara detail belum terealisasi. Untuk mengatasi masalah tersebut maka di rancang Toko Online Kerupuk Sanjai Sasuai. Tujuan dari tugas akhir ini untuk menghasilkan Rancang Bangun Toko Online Kerupuk Sanjai Berbasis *Web*. Toko online ini dibangun berbasis *website* menggunakan bahasa pemrograman PHP yang dipadukan dengan teknik MVC (*Model View Controller*) serta memakai *framework CodeIgniter (CI)* sebagai kerangka programnya dan database MySQL sebagai media penyimpanan data. Aplikasi toko online ini menerapkan metode B2C yaitu *Bussiness-to-Consumer* yaitu proses bisnis pihak penjual bertransaksi dengan pembeli. Hasil dari Rancang Bangun Toko Online Kerupuk Sanjai Sasuai Berbasis *Web* ini dapat mempermudah bagi pelanggan memesan kerupuk sanjai tanpa harus datang ke tokonya langsung. Dan memberikan kemudahan bagi Toko Sanjai Sasuai dalam penjualan dan pemasaran kerupuk sanjai menjadi lebih cepat dan luas baik didalam maupun diluar daerah.

**Kata kunci:** *Toko Online, Toko Sanjai Sasuai, PHP, CodeIgniter, B2C and MySQL.*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, serta dengan izin-Nya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan tugas akhir dengan judul “ **Rancang Bangun Toko Online Kerupuk Sanjai Sasuai Berbasis Web**”. Shalawat beserta salam semoga senantiasa terlimpah dan tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya dan kepada umatnya hingga akhir zaman, Aamiin.

Penulisan tugas akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Penulis menyadari banyaknya kekeliruan yang terjadi sehingga tidak sedikit bantuan dan bimbingan yang didapatkan dari berbagai pihak dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Vera Irma Delianti, S.Pd., M.Pd.T. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dalam perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Geovanne Farell, S.Pd., M.Pd.T. dan Bapak Fadhli Ranuharja, M.Pd.T., selaku dosen penguji yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Khairi Budayawan, S.Pd., M.Kom., selaku Dosen Penasehat Akademik.
4. Bapak Thamrin, S.Pd., M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

5. Dr. Fahmi Rizal, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
6. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan semangat, motivasi dan doa selama menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Teknik Informatika, Teknisi dan Pegawai Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
8. Sahabat-sahabat yang selalu mengingatkan, memberi memotivasi, dan turut memberikan masukan, kritik dan sarannya.
9. Teman-teman program studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Padang khususnya angkatan 2016.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal shaleh bagi Bapak dan Ibu serta mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa tak ada gading yang tak retak, begitu juga dengan Tugas Akhir ini yang tak luput dari kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk menyempurnakan laporan ini. Semoga Allah SWT menilai ibadah yang penulis kerjakan dan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Amiin.

Padang, September 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>PERSETUJUAN TUGAS AKHIR</b> .....	i
<b>PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	ii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Tugas Akhir.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	8
A. Toko Online ( <i>Online Shop</i> ) .....	8
1. Keunggulan Toko Online ( <i>Online Shop</i> ).....	9
2. Jenis-jenis Toko Online ( <i>Online Shop</i> ) .....	9
B. <i>Unified Modelling Language</i> (UML) .....	10
1. <i>Context Diagram</i> (CD) .....	11
2. <i>Use Case Diagram</i> .....	12
3. <i>Activity Diagram</i> .....	15
4. <i>Flowmap Diagram</i> .....	16
C. Perancangan <i>Database</i> .....	17
1. <i>Database Management System</i> (DBMS) .....	17
2. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) .....	18
3. Normalisasi .....	19
D. Perangkat Pengembangan Sistem .....	22
1. PHP ( <i>Hypertext Preprocessor</i> ) .....	22
2. MySQL.....	23
3. XAMPP .....	25
4. <i>Framework CI</i> ( <i>CodeIgniter</i> ) .....	26
5. Sublime Text.....	27
F. Penelitian Relevan .....	27
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....	31

A. Analisis Sistem .....	31
1. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan .....	31
2. Analisis Sistem Yang Dikembangkan .....	33
B. Analisis Kebutuhan Sistem.....	34
1. Analisis User .....	34
2. Analisis Kebutuhan Fungsional .....	35
3. Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	36
4. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	36
5. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	41
C. Perancangan Sistem.....	41
1. <i>Context Diagram</i> .....	42
2. <i>Use Case Diagram</i> .....	43
3. <i>Activity Diagram</i> .....	44
D. Perancangan <i>Database</i> .....	50
1. Normalisasi.....	50
2. Struktur Tabel.....	53
3. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) .....	55
E. Perancangan <i>Interface</i> .....	56
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	59
A. Hasil Perancangan Tampilan.....	59
1. Tampilan Halaman Input .....	59
2. Tampilan Halaman Output.....	61
B. Pembahasan.....	66
1. Tampilan Halaman Input .....	66
2. Tampilan Halaman Output.....	61
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	69
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	71

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
<b>Tabel 1.</b> Data Konsumen di Toko Sanjai Sasuai .....	2
<b>Tabel 2.</b> Tabel Penjualan Sanjai Sasuai.....	3
<b>Tabel 3.</b> Simbol <i>Context Diagram</i> .....	12
<b>Tabel 4.</b> Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	14
<b>Tabel 5.</b> Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	16
<b>Tabel 6.</b> Simbol Flowmap .....	17
<b>Tabel 7.</b> Simbol ERD .....	19
<b>Tabel 8.</b> Penelitian Relevan .....	30
<b>Tabel 9.</b> Bentuk Tidak Normal .....	50
<b>Tabel 10.</b> Bentuk Normal Pertama.....	51
<b>Tabel 11.</b> Bentuk Normal Kedua Penjualan .....	51
<b>Tabel 12.</b> Bentuk Normal Kedua Customer .....	51
<b>Tabel 13.</b> Bentuk Normal Kedua Barang .....	51
<b>Tabel 14.</b> Bentuk Normal Ketiga Penjualan.....	52
<b>Tabel 15.</b> Bentuk Normal Ketiga Customer.....	52
<b>Tabel 16.</b> Bentuk Normal Ketiga Barang.....	52
<b>Tabel 17.</b> Bentuk Normal Ketiga detail_penjualan .....	52
<b>Tabel 18.</b> Bentuk Normal Ketiga Supplier.....	53
<b>Tabel 19.</b> Tabel User .....	53
<b>Tabel 20.</b> Tabel Pelanggan .....	53
<b>Tabel 21.</b> Tabel Barang .....	54
<b>Tabel 22.</b> Tabel Supplier .....	54
<b>Tabel 23.</b> Tabel Pemesanan.....	54

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. <i>Flowmap</i> Yang Sedang Berjalan.....	32
2. <i>Flowmap</i> Yang Dikembangkan.....	34
3. <i>Contecxt Diagram</i> .....	43
4. <i>Use Case Diagram</i> .....	44
5. <i>Activity Diagram</i> Admin.....	46
6. <i>Activity Diagram</i> Pelanggan .....	47
7. <i>Activity Diagram</i> Pemilik Usaha.....	48
8. <i>Activity Diagram</i> Supplier.....	49
9. Rancangan <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) .....	55
10. Rancangan Halaman Utama .....	56
11. Rancangan Tampilan Login .....	57
12. Desain Halaman Registrasi .....	58
13. Desain Halaman Keranjang Pesanan .....	58
14. Halaman <i>Form Register</i> .....	59
15. Halaman <i>User Login</i> .....	60
16. Halaman <i>Form Profile</i> .....	61
17. Tampilan Halaman <i>Home</i> .....	62
18. Tampilan Halaman Manajemen Produk.....	63
19. Tampilan Halaman Detail Pemesanan .....	63
20. Tampilan Halaman Keranjang Belanja .....	64
21. Tampilan Halaman Pemesanan .....	64
22. Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran .....	65
23. Tampilan Halaman Informasi Pengiriman .....	66

**DAFTAR LAMPIRAN**

*Listining Program*..... 66

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan era globalisasi saat ini, perekonomian/bisnis mengalami persaingan yang sangat pesat. Manfaat IT dalam melakukan bisnis/wirusaha membawa dampak positif kepada perkembangan bisnis/wirusaha itu sendiri. Salah satunya bisnis di bidang kuliner yang mampu bertahan sepanjang zaman, karena semua membutuhkan makanan. Sehingga target pasarnya pun begitu luas dan bisa untuk banyak kalangan masyarakat.

Hadirnya pandemi COVID-19 yang melanda dunia saat ini, membawa dampak terhadap perekonomian. Upaya untuk menghambat penyebaran virus COVID-19 telah menghambat kegiatan perekonomian dan berdampak terhadap omset penjualan pada usaha-usaha/pebisnis. Salah satunya di bidang kuliner, toko atau tempat penjualan makanan yang biasanya ramai dikunjungi oleh masyarakat mendadak sepi dan saat ini di tutup sementara. Dalam menghadapi dampak tersebut, pebisnis mencari jalan keluar bagaimana strategi yang dapat digunakan supaya penjualan tetap berjalan lancar dan mendapatkan keuntungan yang lebih besar. Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk membuat sebuah aplikasi online yang dapat memudahkan proses jual beli di salah satu toko kerupuk sanjai di Bukittinggi.

Kota Bukittinggi merupakan salah satu kota pariwisata yang menjadi pusat oleh-oleh makanan khas Minang. Banyaknya wisatawan yang datang ke

Kota Bukittinggi menyebabkan permintaan oleh-oleh makanan khas Minang selalu meningkat. Khususnya oleh-oleh makanan kerupuk sanjai karena berasal asli dari daerah yang berada di Kota Bukittinggi.

Toko Sanjai Sasuai terletak di jalan Raya Bukittinggi – Payakumbuh Km.4 Batas Kota Garegeh bergerak dibidang penjualan yang menyediakan beberapa kerupuk yang khas dengan spesifik keripik baladonya. Dan tersedia juga beberapa makanan khas Minang lainnya. Media promosi Toko Sanjai Sasuai berupa Instagram @SanjaiSasuai dan WhatsApp @+6282169110848.

Sanjai Sasuai termasuk banyak yang diminati oleh konsumen. Karena tempatnya yang strategis dan oleh-oleh khas Minang terbilang rasanya enak dan harganya terjangkau. Sistem pemesanan yang dilakukan masih manual yaitu konsumen datang ke Toko Sanjai Sasuai langsung.

Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara, didapatkan data pendapatan dari toko Sanjai Sasuai dari bulan Januari sampai bulan April tahun 2020.

**Tabel 1.** Data Konsumen di Toko Sanjai Sasuai (*Sumber: Sanjai Sasuai*)

<b>Bulan</b>	<b>Banyak Konsumen (Orang)</b>
Januari	820
Februari	785
Maret	301
April	106
<b>Jumlah</b>	<b>2.012</b>

**Tabel 2.** Tabel Penjualan Sanjai Sasuai (*Sumber: Sanjai Sasuai*)

<b>Bulan</b>	<b>Banyak Penjualan (Kemasan)</b>
Januari	654
Februari	589
Maret	87
April	77
<b>Jumlah</b>	<b>1407</b>

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pendapatan menurun secara drastis dari bulan Maret, karena dampak pandemi COVID-19. Kelemahan dari Toko Sanjai Sasuai ini adalah sistem penjualan masih dilakukan secara manual yaitu pelanggan harus datang ke tokonya langsung. Informasi yang dapat menampilkan varian barang secara detail belum terealisasi. Belum ada sebuah aplikasi yang dapat mengelola pemesanan dan penjualan kerupuk sanjai.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis berharap adanya Toko Online/*Online Shop* kerupuk sanjai yang dapat membantu Sanjai Sasuai dalam memberikan informasi yang lengkap dan mempermudah dalam pemesanan dan penjualan kerupuk sanjai. Dengan adanya Toko Online/*Online Shop* kerupuk sanjai ini dapat meningkatkan penjualan kerupuk sanjai baik dalam maupun luar daerah. Pelanggan bisa lebih mudah memilih dan memesan kerupuk sanjai yang diinginkan.

Rancangan Toko Online / *Online Shop* yang akan dibangun berbasis *website* menggunakan bahasa pemrograman menggunakan PHP yang

disesuaikan dengan teknik MVC (*Model View Controller*) serta memakai *framework CodeIgniter* sebagai kerangka programnya. Disini penulis memakai *framework CodeIgniter*, karena aplikasi yang ingin penulis kembangkan mempunyai banyak interaksi dengan *database*, akan lebih baik jika menggunakan *CodeIgniter*. *Framework CodeIgniter* terkenal “*extremely light weight*” atau terkenal ringan, sistem utama hanya membutuhkan beberapa *library* kecil. *Library* tambahan dimuat secara dinamis selama proses *request*, tergantung dari kebutuhan proses yang diberikan, ini membuat sistem utama dari *CodeIgniter* sangat sederhana dan cukup cepat.

Selain itu, *CodeIgniter* juga merupakan PHP *framework open source* untuk pengembang *web* yang mendukung pola MVC (*Model View Controller*) yang mana model ini mempresentasikan struktur data. *View* digunakan untuk menampilkan bagian dari *user interface* dan *controller* bekerja sebagai otak yang menangani *request* dan mengikat semuanya dengan satu sama lainnya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik mengangkat tema pembuatan tugas akhir yang berjudul “**RANCANG BANGUN TOKO ONLINE KERUPUK SANJAI SASUAI BERBASIS WEB**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis menemukan beberapa permasalahan Toko Sanjai Sasuai yang dapat dirumuskan identifikasi masalah meliputi :

1. Toko Sanjai Sasuai belum menerapkan aplikasi digital untuk mempercepat dan mempermudah dalam penjualan kerupuk sanjai.
2. Belum adanya informasi yang dapat menampilkan varian barang secara detail di Toko Sanjai Sasuai.
3. Toko Sanjai Sasuai belum menggunakan aplikasi toko online berbasis *web* dalam sistem pemesanan dan penjualan kerupuk sanjai.

## **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian dalam tugas akhir ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembatasan, maka perlu adanya pembatasan masalah, yaitu:

1. Dalam tugas akhir ini perancangan dilakukan pada aplikasi toko online yang menampilkan data produk, data supplier, data penjualan, data laporan dan data stok.
2. Aplikasi toko online menerapkan metode B2C yaitu *Bussiness-to-Consumer* yaitu proses bisnis dimana penjual bertransaksi langsung dengan pembeli. Sifat dari bisnis tersebut adalah terbuka dan bebas dimanfaatkan oleh khalayak umum, sehingga dapat membantu dalam proses penjualan dan penawaran produk.
3. Website toko online kerupuk sanjai ini menggunakan *framework CodeIgniter (CI)*.

4. Website toko online kerupuk sanjai ini tidak melakukan implementasi di toko tersebut.
5. Website toko online kerupuk sanjai ini tidak menerapkan payment gateway untuk layanan pembayarannya/transaksi tetapi melakukan pembayaran transaksi melalui transfer bank pada rekening yang telah ditetapkan.
6. Website toko online kerupuk sanjai ini dibuat dan diuji menggunakan server local.
7. Website toko online menerapkan sistem harga ongkir memakai API.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis merumuskan permasalahan yang ada dalam pembuatan tugas akhir ini yaitu :  
Bagaimana merancang toko online kerupuk Sanjai Sasuai berbasis *web*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka tujuan tugas akhir ini adalah untuk menghasilkan Rancang Bangun Toko Online Kerupuk Sanjai Sasuai Berbasis *Web*.

## **F. Manfaat Tugas Akhir**

Berdasarkan tujuan penelitian, adapun manfaat dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan yang berhubungan dengan perancangan toko online kerupuk sanjai berbasis *web* serta menjadi tambahan dan penguat teori disamping teori-teori yang sudah ada sebelumnya dan penelitian ini dapat dijadikan masukan bahan pertimbangan dalam penyempurnaan hasil kajian.

### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian ini diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi Toko Sanjai Sasuai untuk menjual dan memasarkan kerupuk sanjai dengan menggunakan *website* toko online, sehingga pemasaran menjadi lebih cepat dengan cakupan area yang lebih luas serta dapat memberikan kemudahan bagi konsumen untuk mempermudah dan mempercepat aktivitas pekerjaan dan menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil rancang bangun toko online kerupuk sanjai sesuai berbasis *web*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Tugas akhir ini menghasilkan toko online kerupuk sanjai sesuai berbasis *web* yang nantinya dapat mempermudah dalam pemesanan dan penjualan kerupuk sanjai.
2. Dengan adanya toko online kerupuk sanjai berbasis *web*, dapat meningkatkan penjualan kerupuk sanjai baik dalam maupun luar daerah. Pelanggan bisa lebih mudah memilih dan memesan kerupuk sanjai yang diinginkan.
3. Dengan adanya toko online kerupuk sanjai sesuai berbasis *web*, dapat mengimplementasikan teknik MVC ( *Model View Controler*) yang ada dalam *framework CodeIgniter* (CI) dan penyimpanan data menggunakan MySQL.

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil rancang bangun toko online kerupuk sanjai sesuai berbasis *web*, maka saran yang dapat penulis jabarkan untuk pengembangan selanjutnya antara lain sebagai berikut:

1. Dengan adanya toko online kerupuk sanjai sesuai ini, diharapkan dapat meningkatkan penjualan dan sekaligus meningkatkan omset pendapatan di toko sanjai sesuai.

2. Untuk pihak toko online sanjai sasuai dapat memudahkan dalam penggunaan aplikasi ini sebagai media penjualan produk.
3. Perlu dilakukan pengembangan dan pemeliharaan yang lebih baik terhadap perangkat lunak atau sistem yang dibangun, agar sistem dapat terus digunakan sesuai kebutuhan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Farell, G., Saputra, H. K., & Novid, I. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengarsipan Surat Menyurat. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 11(2), 55-62.
- Fikri, A. H. (2014). Rancang Bangun Website E-Commerce Toko Petualang Kota Padang. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 9.
- Fitri, R. S., Rukun, K., & Dwiyani, N. (2016). Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Komputer Dan Accessories Pada Toko Mujahidah Computer Berbasis Web. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 4(1), 196-211.
- Gusmawati, I., & Slamet, L. (2019). Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Menggunakan Framework CodeIgniter Di CV. Al-Fithrah Kota Padang. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(1), 128-133.
- Gusra, C., & Hadi, A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Tugas Akhir Berbasis Android Jurusan Teknik Elektronika UNP. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(3), 167-175.
- Lestari, S. B. (2015). Shopping Online Sebagai Gaya Hidup. *Jurnal Ilmu Sosial*, 14(2), 24-41.
- Maria, S., & Grasela. (2020). Sistem Informasi Pengarsipan Data Layanan Administrasi Di Prodi Manajemen Informatika AMIK Mahaputra Riau. *Jurnal Intra Tech*, 4(1), 53-66.
- Oktasari, A. J., & Kurniadi, D. (2019). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Mahasiswa Berbasis Web. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(4), 149-157.
- Pahlevi, O., Mulyani, A., & Khoir, M. (2018). Sistem Informasi Inventori Barang Menggunakan Metode Object Oriented Di PT. Livaza Teknologi Indonesia Jakarta. *Jurnal PROSISKO*, 5(1), 27-35.
- Pramesti, A., Novaliendry, D., & Sriwahyuni, T. (2014). Perancangan Website E-Commerce Express Order System For Reseller Dropshipper Menggunakan Hypertext Preprocessor. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 2(2), 13-20.
- Rusmawan, U. (2019). *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman*. Jakarta: PT ELEX MEDIA KOMPUTINDO.