

PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS WEB MENGUNAKAN METODE PERSONAL EXTREME PROGRAMING DI TOKO SURYA GEMILANG

Dani Saeful Malik¹, Afrizal Zein²

Prodi Sistem Informasi, Universitas Pamulang

Email: danisaifulmalik23@gmail.com, zeinafrizal@gmail.com

ABSTRAK

Teknologi informasi terus berkembang seiring dengan kemampuan komputer memberi solusi bagi permasalahan diberbagai bidang. Kegiatan yang umumnya menggunakan peranan teknologi informasi yaitu sistem informasi pengolahan data keuangan, pengolahan data jual beli, pengolahan data persediaan barang. Masalah yang sering terjadi pada persediaan barang adalah permasalahan operasional yang sering dihadapi oleh sebuah perusahaan.

Pelaksana membangun sebuah sistem penjualan busana muslim menggunakan PHP dan MySQL sebagai *database*. Metode yang digunakan dalam penulisan laporan ini adalah metode *Personal Extreme Programing* dengan melakukan survei atas sistem yang sedang berjalan, melakukan wawancara dan observasi serta pengumpulan data-data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. User digambarkan dengan *use case* diagram dan glosarium *use case*. Metode perancangan proses dengan menggambarkan *Class Diagram*, *Squence Diagram* dan *Activity Diagram*. Hasil rancangan dan pembuatan aplikasi ini dengan sistem yang sudah terkomputerisasi pendataan pembelian dan penjualan barang yang masuk dan terjual untuk masing masing jenis barang tersusun dengan rapih..

Kata kunci : Sistem Penjualan, *e-commerce*, *php*, *MySql*

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan berkembangnya sistem informasi saat ini, banyak sistem informasi dalam organisasi yang ingin mencapai tahap sistem informasi cepat, relevan, dan akurat. perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat teknologi khususnya di bidang komputer dan dalam segala aspek kehidupan diproduksi menggunakan teknologi komputer dan teknologi komunikasi sistem informasi komprehensif yang mudah diakses saat ini gunakan jaringan internet tanpa batasan waktu dan jarak. Penjualan atau model bisnis juga dipengaruhi oleh perkembangan ilmiah Pengetahuan teknis, terutama dengan pesatnya pertumbuhan teknologi pengguna internet di seluruh dunia terutama di negara berkembang. Salah satu bisnis yang sedang menjadi trend terbaru di masyarakat adalah bidang belanja online.

Sejauh ini, banyak dari bisnis ini yang masih berpromosi dan menjual dari mulut ke mulut atau brosur sehingga Promosi dan penjualan masih terbatas cakupannya dan tidak dapat diperluas ke beberapa daerah. Rintangan lain bagi penjual adalah persaingan yang ketat, hal tersebut membuat

penjual harus memiliki strategi pemasaran, berbeda dari para pesaingnya. Untuk itu kami membutuhkan aplikasi berbasis web berbentuk website *e-commerce* yang menyediakan informasi tentang pengiriman cepat produk ke pelanggan melalui Internet. Web ini dapat menampung dan menyediakan berbagai informasi yang dibutuhkan dengan cakupan yang luas, karena informasinya tersebar secara global melalui situs *Web*. *Web* juga mempunyai kemampuan menampilkan teks, grafik, suara dan video secara bersamaan, sehingga memungkinkan juga untuk merancang sebuah sistem informasi *online* yang berbasis multimedia, agar dapat diakses oleh setiap orang yang mempunyai akses ke internet dengan menggunakan *Web Browser*.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, Judul penulis adalah “**Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Online berbasis web dengan metode Personal Extreme Programing di toko Surya Gemilang**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang timbul di latar belakang dapat diidentifikasi menjadi beberapa hal sebagai berikut :

- a. Promosi dan penjualan masih terbatas cakupannya dan tidak dapat diperluas ke beberapa daerah.
- b. Persaingan yang ketat, hal tersebut membuat penjual harus memiliki strategi pemasaran, berbeda dari para pesaingnya
- c. Belum adanya sistem penjualan berbasis online.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, maka rumusan masalah yang dikaji dalam skripsi ini, yaitu :

- a. Bagaimana membuat suatu sistem penjualan online menjadi solusi agar mempermudah penjualan pada toko surya gemilang
- b. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan pada Toko Surya Gemilang menggunakan PHP dan MySql ?
- c. Apa tujuan dari dari sistem ini dibangun ?

1.4 Batasan Penelitian

Agar penelitian dalam rencana skripsi ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka perlu adanya pembatasan masalah, yaitu :

Aplikasi Web ini meliputi katalog, harga, dan pilihan pembayaran. digunakan untuk perancangan website adalah Php dan Mysql

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah:

- a. Membuat sistem informasi penjualan yang mempunyai informasi detail kepada konsumen.
- b. Membuat sistem informasi penjualan yang efektif dan efisien.
- c. Mempermudah penjual agar dapat menjual dan mempromosikan barang dagangannya.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan penulis dalam Skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi penulis
Menerapkan ilmu yang sudah diperoleh selama kegiatan perkuliahan agar bias terealisasi dengan baik sehingga dapat mengembangkan sistem lebih lanjut
- b. Bagi Toko
Memberikan suatu informasi yang mudah diakses pada transaksi penjualan barang dan memperoleh informasi yang berkaitan dengan kegiatan penjualan barang tersebut.
- c. Bagi Universitas Pamulang

Sebagai bahan masukan serta sebagai bahan acuan dan perbandingan dalam memahami masalah jika dihadapkan pada persoalan yang sama di lingkungan Universitas Pamulang.

1.7 Metodologi Penelitian

a. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode dalam penelitian yang dilakukan pada Skripsi adalah sebagai berikut:

b. Observasi

Penulis melakukan observasi atau pengamatan secara langsung pada Toko Surya Gemilang untuk mempelajari, mengamati dan mengumpulkan data.

c. Wawancara

Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara untuk melengkapi data yang sudah didapat selama observasi. Lalu melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang terkait dengan proses penjualan barang agar dapat memberikan keterangan lebih lanjut tentang informasi yang dibutuhkan agar data menjadi lebih lengkap dan jelas.

d. Studi Literatur

Studi literatur merupakan uraian tentang teori, temuan, dan bahan penelitian lain yang digunakan sebagai dasar landasan kegiatan penelitian dalam menyusun kerangka pemikiran dari rumusan masalah

Metode pengembangan sistem yang digunakan pada aplikasi ini ini adalah metode *Personal Extreme Programming* (XP). *Personal Extreme Programming* merupakan suatu pendekatan yang paling banyak digunakan untuk pengembangan perangkat lunak cepat. Alasan menggunakan metode *Personal Extreme Programming* karena sifat dari aplikasi yang di kembangkan dengan cepat melalui tahapan-tahapan yang ada meliputi : *Planning/Perencanaan, Design/Perancangan, Coding/Pengkodean dan Testing/ Pengujian*. (Pressman, 2012:88).

Nilai-nilai Pokok Personal Extreme Programming

a. Requirements

Requirements merupakan tahapan identifikasi pengguna sistem, lalu dilanjutkan dengan pembentukan arsitektur program.

b. Planning

Planning merupakan tahapan menentukan fungsionalitas keseluruhan yang akan dikembangkan dalam sistem.

c. Iteration Initialization

Iteration initialization merupakan fungsionalitas yang sudah dibentuk dijabarkan menjadi terperinci dalam bentuk *Unified Modeling Language* (UML).

d. **Design**

Design merupakan tahapan sistem mulai didesain, mulai dari desain database dan desain antarmuka pengguna

e. **Implementation**

Implementation merupakan tahapan dilakukannya pengodean sistem dengan kolaborasi bahasa Java dan PHP serta *database* menggunakan MySQL. Apabila kode selesai kemudian kode tersebut diuji dalam unit testing, apabila ada kesalahan maka dilakukan koreksi ulang atau refactor pada tahap dimana kesalahan tersebut bermula, apabila tidak ada kesalahan maka dilanjutkan ke unit selanjutnya.

f. **System Testing**

System Testing merupakan tahapan diujinya fungsionalitas sistem, apakah masih ada kekurangan atau sudah cukup menggunakan *Black Box Testing*.

g. **Retrospective**

Retrospective merupakan tahapan pengambilan kesimpulan terhadap sistem, apabila masih ada kesalahan maka akan dilakukan perbaikan mulai dari tahap *iteration initialization*.

Kelebihan dari metoda PXP:

- a. Cocok untuk pengembang individual.
- b. Pengembang dapat dengan bebas kembali ke setiap tahapan.

- c. Pembangunan sistem yang lebih cepat.

Kekurangannya :

- a. Tidak memiliki dokumentasi formal yang dibuat selama pengembangan.
- b. Sulit diimplementasikan dalam proyek skala besar.

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian ini merupakan penelitian yang membahas tentang perancangan-perancangan sistem informasi penjualan online pada Toko Surya Gemilang. Berikut ini tinjauan pustaka yang ada kaitannya dengan penelitian ini yaitu :

Fajrur Rahman Suprpto, Gita Indah Marthasari dan Ilyas Nuryasin (2020) judul penelitian sistem informasi penjualan dan pelelangan berbasis *web* pada toko ricardo corner MLG menggunakan metode *personal extreme programing*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi penjualan dan pelelangan pada Ricardo Corner MLG menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *Personal Extreme Programing (PXP)*, dalam menentukan prioritas kebutuhan sistemnya menggunakan metode MoSCow. Berdasarkan hasil

dan analisa yang diperoleh, sistem ini mampu mengelola data transaksi pembelian, melihat stok barang, melakukan lelang dimana sistem akan otomatis menutup halaman barang lelang apabila waktu telah berakhir sesuai waktu yang ditentukan, menggabungkan transaksi pembelian dan lelang dengan sekali proses pembayaran, mencetak *invoice* dan mencetak.

Tommy Gumelar, Rika Astuti, Ani Trio Sunarni (2018) dengan judul Sistem Penjualan Online Dengan Metode *Extreme Programing*. Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi yang membantu kegiatan pengolahan data, bisa menangani penjualan dan penyediaan barang dan membantu pelanggan untuk bias melakukan reservasi secara online dengan cepat tanpa harus menunggu lama. Penulis mengembangkan sistem *e-commerce* menggunakan pendekatan metodologi *Extreme Programing* penelitian ini menghasilkan sistem *e-commerce* yang memberikan pemrosesan data menjadi lebih mudah di telusuri, sistem pembayaran menjadi lebih akurat dan tidak memiliki piutang, informasi persediaan lebih akurat.

Irmawati Carolina, Arief Rusman (2019) dengan judul penerapan *extreme programming* pada sistem informasi penjualan pakaian berbasis *web*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah sistem informasi berbentuk aplikasi *web* yang dapat mengolah data pakaian termasuk pada proses penjualannya dan juga pada proses laporan penulis menggunakan metode *extreme programing* untuk membuat aplikasi *web*. Penelitian ini menghasilkan sistem informasi yang membantu pembelian pakaian secara *online* dan dapat memberikan salah satu alternatif dan kemudahan untuk menjalankan bisnis *online*.

Tyas Armanda , Ady Chandra Nugroho (2021) dengan judul sistem aplikasi *e-commerce* untuk usaha penjualan helm (studi kasus edi helm bandar lampung). Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengembangan *extreme programing*. Pembangunan *website* dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan HTML dengan database MySQL. Hasil dari penelitian ini dengan melibatkan beberapa responden dan diperoleh hasil perhitungan.

Wayan Ahmad Denny, Ari Yanti Rahmadhani (2021) dengan judul Rancang bangun sistem *e-commerce* dengan menerapkan B2C model pada mumyclothes store. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah sistem informasi *e-commerce* dengan model B2C (*Business to Customer*) pada mumylotes store. Sistem ini dibangun dengan mengembangkan sistem *extreme programing*. Bahasa pemrograman PHP , database Mysql, pengujian

menggunakan Blackbox testing dan web quality 4.0. Penelitian ini menghasilkan sistem informasi *e-commerce* dengan model B2C dengan menggunakan metode *extreme programming* yang dimulai dari *planning, design, coding dan testing*. Sistem yang telah dibangun dapat memberikan peningkatan pelayanan terhadap calon pelanggan.

Dhiki Sulias, Rahmawati, Maulana Ardiansyah (2021) dengan judul Aplikasi *e-commerce* berbasis web dengan menggunakan model *extreme programming*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem aplikasi *e-commerce* dengan berbasis *website* pada butik umi dian collection, dapat memudahkan dan mempercepat pihak toko dalam melakukan proses penjualan karena adanya aplikasi *e-commerce* berbasis *web*. Penelitian ini menghasilkan aplikasi *e-commerce* yang dapat memberikan informasi yang lengkap dan detail mengenai stok dan harga kepada konsumen dan membantu pihak toko dalam melakukan proses penjualan.

Asep Sayfulloh (2021) dengan judul perancangan program penjualan mainan berbasis *web* menggunakan metode *extreme programming*. Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan media informasi online, yang merupakan media pemasaran online agar customer lebih efisien dalam mendapatkan produk yang dibutuhkan dalam pengembangan perangkat lunak terdapat beberapa pendekatan atau metode yang digunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan dari perancangan yang telah dibangun dapat disimpulkan bahwa aplikasi penjualan mainan berbasis web ini berhasil dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* yang dikombinasikan dengan database *Mysql*.

Mira Delita (2021) dengan judul Rancang bangun aplikasi informasi penjualan gas elpiji berbasis android menggunakan metode *extreme programming*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi sistem informasi penjualan gas elpiji berbasis android. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan flutter dengan bahasa pemrograman dart, untuk databasenya *MySql* dan untuk pengujian aplikasinya menggunakan BlackBox testing. Hasil dari penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi pemesanan gas yang dapat membantu konsumen dalam memesan gas dari rumah saja, lalu aplikasi pemesanan gas juga dapat membantu konsumen untuk mengetahui jumlah stok gas elpiji yang tersedia.

Rima Mawarni, Dwi Marisa, Efendi, David Nurhidayatullah (2018) dengan judul Sistem informasi penjualan asesoris handphone dan pengharum ruangan berbasis web pada toko berkah sukses pringsewu. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem informasi penjualan

berbasis web untuk pengolahan data penjualan asesoris handphone dan pengharum ruangan. Peneliti akan menggunakan metode *extreme programming* dalam pengembangan perangkat lunaknya. Perancangan aplikasi ini menggunakan *UML*, dan pembuatan program sistem informasi yang menggunakan bahasa pemrograman berbasis *web*. Penelitian ini menghasilkan sistem penjualan berbasis *web* yang dapat membantu pemilik toko dalam mengelola data transaksi, data produk dan cetak laporan. Sistem informasi penjualan ini juga mampu meningkatkan pelayanan terhadap konsumen dalam pemesanan dan informasi produk.

2.2 Defenisi Umum

2.1.1. Definisi Sistem

Menurut Rosa dan Shalahuddin dan Eva Meilinda (2016), mendefinisikan “Sistem adalah kegiatan untuk melihat sistem yang sudah berjalan, melihat bagaimana yang bagus dan tidak bagus, dan kemudian mendokumentasikan kebutuhan yang akan dipenuhi dalam sistem yang baru.

Menurut Tata Sutabri (2018) “Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lain karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi dalam sistem tersebut”. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan bagian yang saling berhubungan secara erat antara satu dengan yang lainnya. Sistem tersebut saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan yang sama.

2.1.2 Definisi Informasi

Menurut Tata Sutabri (2018), “Informasi adalah data yang telah di klasifikasi atau diolah diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan”.

Informasi merupakan hasil olahan data yang bersifat sementara tergantung dengan waktu, mampu memberi kejutan pada yang menerimanya. Intensitas dan lamanya kejutan dari informasi disebut nilai informasi. “informasi” yang tidak mempunyai nilai, biasanya karena rangkaian data yang tidak lengkap atau kadaluarsa.

Informasi dapat juga dikatakan sebagai data yang telah diproses, yang mempunyai nilai tentang tindakan atau keputusan. Manfaat informasi adalah untuk mengurangi ketidakpastian.

2.1.3 Definisi Sistem Informasi

Menurut Al-Fatta dalam (Sangsoko, 2018) adalah sekumpulan objek-objek yang saling berinteraksi serta hubungan antar objek bisa dilihat

sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan.

Sedangkan menurut Tantra dalam (Maulana & Purwaningtias, 2018) sistem informasi adalah cara yang terorganisir untuk mengumpulkan, memasukkan dan memproses data dan menyimpannya, mengelola, mengontrol dan melaporkannya sehingga dapat mendukung perusahaan, atau organisasi untuk mencapai tujuan.

2.1.4 Defenisi Perancangan

Perancangan merupakan penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Manfaat tahap perancangan sistem ini memberikan gambaran rancangan bangun yang lengkap sebagai pedoman bagi programmer dalam mengembangkan aplikasi. Sesuai dengan komponen sistem yang dikomputerisasikan, maka yang harus didesain dalam tahap ini mencakup hardware atau software, database dan aplikasi. Menurut Sommerville dalam buku Agus Mulyanto (2019: 259) proses perancangan bisa melibatkan pengembangan beberapa model sistem pada tingkat abstraksi yang berbeda-beda.

2.1.5 Defenisi Penjualan

Menurut Mulyadi dalam (Musa, 2018) menyatakan bahwa “Penjualan adalah suatu kegiatan yang terdiri dari transaksi penjualan barang atau jasa, secara kredit maupun tunai”.

2.1.6 Definisi Aplikasi

Menurut Supriyanto (2017:2) adalah program yang memiliki aktifitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu.

2.1.7 Definisi Online

Menurut Dedik Kurniawan (2018: 6), online adalah suatu kegiatan yang menggunakan fasilitas jaringan internet untuk melakukan berbagai kegiatan yang bisa dilakukan secara online seperti halnya untuk searching.

2.2 Definisi Khusus

2.2.1 Hypertext Preprocessor (PHP)

Menurut Andi Offset dekk (2018) “*PHP* adalah Bahasa Pemograman *script server-side* yang di desain untuk mengembangkan *web*. Disebut bahasa pemograman *server-side* karena *php* diproses pada *computer server*.

Jadi *PHP* merupakan salah satu bahasa *server side scripting* yang disisipkan diantara bahasa HTML untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Dan karena berbasis *server side*, maka *PHP* akan dieksekusi di *server*, sehingga yang akan dikirimkan ke *web browser* adalah hasil dalam

bentuk HTML dan kode *PHP* yang tidak akan terlihat.

Salah satu fungsi *PHP* adalah untuk menerima, mengolah, dan menampilkan data ke *website*. Data yang diterima akan diolah disebuah program *database server* dan kemudian hasilnya ditampilkan kembali ke layar *web browser* sebuah *website*.

2.2.2 MySQL

Menurut Sutanto dalam (Purba, 2017), *My Structured Language (MySQL)* adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data yang *multithread, multi-user*, dengan instalasi di seluruh dunia.

Jadi *MySQL* adalah sebuah konsep pengoperasian *database*, terutama untuk pememilihan atau seleksi dari pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah dan otomatis. Kendala suatu sistem *database (DBMS)* dapat diketahui dari cara kerja optimizer-nya dalam melakukan proses perintah-perintah *SQL*, yang dibuat oleh *user* maupun program-program aplikasinya. Sebagai *database server*, *MySQL* dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan *database server* lainnya dalam *query* data. Hal ini terbukti untuk *query* yang dilakukan oleh *single user*, kecepatan *query MySQL*, bisa sepuluh kali lebih cepat dari *PostgreSQL* dan lima kali lebih cepat dibandingkan *interbase*.

2.3 Database

Menurut M.Aswardi (2017), “*Database* adalah sebuah kumpulan *file, tabel, arsip*, yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan tertentu yang diorganisasi demikian rupa agar dapat kelak dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.

Database dapat dibuat dan diolah dengan menggunakan suatu program komputer, yaitu yang biasa disebut dengan *software* (perangkat lunak). *Software* yang digunakan untuk mengelola dan memanggil *querydatabase* disebut *DatabaseManagement System (DBMS)*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Sistem

Implementasi sistem adalah tahap penerapan atau pelaksanaan suatu sistem yang siap untuk dijalankan sesuai dengan perancangan dan analisis kebutuhan sistem. Berikut ini merupakan spesifikasi perangkat pendukung untuk proses implementasi sistem meliputi spesifikasi perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software).

4.1.1 Konfigurasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam mengimplementasikan aplikasi penjualan *sparepart* berbasis *website* ini adalah sebagai berikut:

4.1.3 Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka merupakan tampilan yang akan menghubungkan langsung aplikasi dengan pengguna, sehingga aplikasi bisa dijalankan dengan mudah. Berikut merupakan tampilan antarmuka yang telah dibuat pada aplikasi mading sekolah berbasis *website* ini

Pada gambar dibawah ini memperlihatkan halaman utama yang akan terlihat oleh *user* atau pengguna. Dimana pada halaman utama ini akan menampilkan semua informasi mengenai dashboard menu utama.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan mengenai sistem penjualan alat alat perlengkapan komputer pada Toko Surya Gemilang , maka penulis dapat menyimpulkan bahwa sistem yang sudah terkomputerisasi dapat sangat membantu dalam menyimpan data, mengolah data serta membuat laporan.

Dengan sistem yang sudah terkomputerisasi, Toko Surya Gemilang akan mendapatkan berbagai keuntungan, diantaranya sebagai berikut :

- Sistem dibangun dengan metode Personal Extreme Programing, dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.
- Sistem informasi penjualan dibangun dengan metode PXP dengan tahapan-tahapan *Planning, Desain, Coding, dan Testing*.
- Tujuan sistem ini dibangun yaitu untuk mempermudah penjual agar mendapatkan pendapatan yang lebih besar dari pada hanya berjalan dengan sistem *offline*.

5.2 Saran

Dengan terselesaikannya penulisan skripsi ini maka diharapkan perancangan yang telah

dilakukan dapat diusulkan dan berjalan seperti yang diharapkan. Dengan ini penulis menyarankan agar sistem informasi penjualan online yang sudah berjalan untuk dikembangkan lebih lanjut

- Meningkatkan fungsi program agar dapat mencakup semua kegiatan dari pada Toko Surya Gemilang dan tidak hanya sebatas pendataan penjualan saja.
- Mengembangkan database dan desain tampilan dengan program aplikasi yang lebih mutakhir lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar. 2010. Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara otodidak. Jakarta; Media kita
- Baymond McLeod dan George P. Schell. 2007. "Management Information Systems". 10th Edition, Prebntice Hall International, New Jersey-USA
- Brien, J.A. dan. J.M. Marakas. 2011. Management Information Systems. Edisi 10. McGraw-Hill. New York-USA
- Elvis C. Foster. 2014. Software Engineering:A Methodical Approach. Kindle Edition. A Press.
- Elvis C. Foster. 2014. Database Systems:A Pragmatic Approach. Kindle Edition. A Press
- Jogiyanto HM, MBA, Akt, PH.D. 2003. Sistem Teknologi Informasi Pendekatan Terintegrasi: Konsep Dasar, Teknologi, Aplikasi, Pengembangan dan Pengolahan. Yogyakarta: Andi Offset
- Nugroho, Adi. 2006. E-Commerce Memahami Perdagangan Modern DiDunia Maya. Bandung: Informatika
- Sadeli, Muhammad. 2011. Membuat Toko Online dengan PHP untuk Orang Awam. Palembang: Maxikom
- Wahana Komputer. 2010. Mendesain Website Dinamis dan Menarik dengan Jurnal TAM (Technology Acceptance Model) Volume 8, No2, Juli 2017Hal. 107-116 p-ISSN : 2339-