

DESAIN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN STUDI KASUS: RAUBEL MEN'S CLOTHING

Nur Putra Utama¹⁾, Samsinar²⁾

¹Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur
^{1,2}Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260
E-mail: putrau58@gmail.com¹⁾, samsinar@budiluhur.ac.id²⁾

Abstrak

Dengan berkembangnya teknologi internet banyak bermunculan clothingan online, yang menjual berbagai barang, misalnya Pakaian, Jacket, Sweater dan lain-lain. E-Commerce bukan suatu hal yang asing bagi kalangan dunia bisnis berbasis komputerisasi dan web. Mulai dari penjualan barang hingga penjualan jasa dan di dalam suatu pembelajaran sistem suatu kemudahan dalam transaksi. Seiring dengan ilmu dan teknologi yang semakin berkembang, E-Commerce merupakan salah satu hal yang sangatlah penting peranannya, karena dengan adanya sebuah E-Commerce peranannya sangat vital dikalangan dunia bisnis berbasis komputer dan web. Dengan adanya website E-Commerce ini pada Raubel Men's Clothing, maka akan memudahkan Clothingan Raubel Men's Clothing untuk mengembangkan bisnisnya, pertukaran informasi dan menjaga hubungan dengan pelanggan. Pelanggan bisa langsung mendaftarkan dirinya, memesan, membayar, melihat dan mengetahui pengiriman kapan dan dimana saja. Penelitian ini yang berjudul "Desain Sistem Informasi E-Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Studi Kasus: Raubel Men's Clothing". Desain E-Commerce ini untuk memudahkan, membantu proses penjualan pada Raubel Men's Clothing berbasis web sehingga dapat di akses kapan dan dimana saja. Pada proses pembuatan website tersebut menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Database MySQL.

Kata kunci: Desain e-commerce, Sistem Informasi e-commerce, Raubel Men's Clothing.

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang berkembang saat ini semakin modern maka memerlukan teknologi informasi yang cepat, tepat dan akurat. Dalam hal ini, komputer memegang peranan yang sangat penting sebagai alat bantu dalam pengolahan data dan dapat memudahkan kinerja serta sarana peningkatan efisiensi kerja yang baik. Kemajuan teknologi informasi yang cepat membawa pengaruh besar bagi kehidupan dunia bisnis karena dapat menunjang kinerja pekerjaan, menghemat waktu dan biaya, serta mendapatkan informasi yang berkualitas dengan mudah.

Raubel Men's Clothing merupakan suatu bidang usaha yang bergerak dalam bidang penjualan. Pengolahan data pada Raubel Men's Clothing belum terstruktur dengan baik, masih membutuhkan waktu yang cukup lama, keakuratan informasi masih lemah karena kesalahan yang mungkin dilakukan oleh manusia.

Masalah yang ada di Raubel Men's Clothing dapat diatasi dengan menerapkan sistem informasi penjualan yang akan membantu proses informasi penjualan dalam proses pengerjaan tersebut menjadi lebih baik dari sebelumnya. Penerapan sistem informasi penjualan akan menyajikan laporan menjadi lebih cepat, tepat, mudah dan akurat

sehingga dapat mengatasi masalah seperti kehilangan kerangkapan data, karena sudah menggunakan database yang terstruktur sebagai media penyimpanan dan membantu memberikan pemecahan masalah yang terjadi dalam sebuah proses pengolahan data penjualan pada Raubel Men's Clothing Berdasarkan hal tersebut, maka dalam penyusunan penelitian ini penulis mengambil judul "Desain Sistem Informasi E-Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Studi Kasus: Raubel Men's Clothing"

E-Commerce atau yang biasa adalah disebut juga dengan istilah Ecom atau Emmerce atau EC merupakan pertukaran bisnis yang rutin dengan menggunakan metode transmisi *Electronic Data Interchange* (EDI), *email*, *electronic bulletin boards*, mesin faksimili, dan *Electronic Funds Transfer* yang berkenaan dengan transaksi-transaksi belanja di *Internet shopping*, *Stock online* dan surat obligasi, *download* dan penjualan *software*, dokumen, grafik, musik, dan lain sebagainya.

"*Electronic Commerce* adalah sebuah penjualan atau pembelian barang dan jasa, antara perusahaan, rumah tangga, individu, pemerintah, dan masyarakat atau organisasi swasta lainnya, yang dilakukan melalui komputer pada media jaringan tersebut" [1].

Dapat disimpulkan bahwa e-Commerce yaitu berarti pembeli membeli atau menjual secara electronic yang dilakukan pada sebuah jaringan internet. E-Commerce terlihat lebih nyata, dengan adanya kebutuhan penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi ini.

Dalam konsep dasar sistem yang didefinisikan oleh [2] adalah sebuah sistem yang terdiri atas bagian-bagian atau komponen-komponen yang terpadu untuk suatu tujuan tertentu. Model dasar yang dari bentuk sistem ini ialah masukan, pengolahan dan termasuk keluaran.

Dengan adanya Informasi ini dapat mengenai data yang mentah, tersusun, kapasitas untuk saluran komunikasi ini, dan lain-lain sebagainya dan sebuah informasi yang dapat dilihat seperti darah yang dapat mengalir didalam tubuh sebuah organisasi ini membuat sangat perlu dalam sebuah organisasi ini [3].

Analisa berorientasi obyek ialah ini tahapan menganalisa spesifikasi atau kebutuhan sistem yang akan dibangun untuk konsep-konsep berorientasi obyek tersebut[4].

Penjualan adalah proses sosial manajerial dimana individu dan kelompok mendapatkan yang mereka butuhkan dan inginkan, menciptakan dan menawarkan produk yang bernilai dengan pihak lain [5].

Distro berasal dari kata *Distribution Store* yang bisa diartikan sebagai tempat, outlet atau toko yang secara khusus mendistribusikan produk dari suatu komunitas. Di Bandung pun distro pertama kali dibuka untuk menjual produk aksesoris, kaos, kemeja, sepatu dll. Distro umumnya merupakan penjualan [6].

Dalam buku yang berjudul tentang PHP Dengan Pemrograman Web menyebutkan bahwa PHP sebagai untuk bahasa pemrograman membuat dokumen HTML yang akan dieksekusi dengan server web, dokumen yang akan dihasilkan bukan untuk dokumen yang dibuat dengan menggunakan editor teks ataupun editor teks HTML [8]. MySQL ialah sebuah perangkat lunak untuk sistem manajemen basis data SQL atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan adanya sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia ini. MySQL AB ini membuat MySQL yang tersedia untuk perangkat lunak yang gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), namun mereka juga menjual adanya lisensi komersial untuk kasus yang dimana penggunaannya tidak akan cocok dengan penggunaan GPL yang dibuat.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Penelitian

Penulis tersebut akan menggunakan jenis-jenis penelitian terapan *Research Applied* (RA) dengan adanya pendekatan studi kasus ini. Penulis akan memulainya dengan adanya mendefinisikan masalah yang akan terjadi pada obyek-obyek penelitian tersebut, kemudian mengidentifikasi solusi permasalahan dengan adanya pembuatan model sistem usulan yang akan sesuai dengan kebutuhan pengguna tersebut.

2.2. Obyek Penelitian

Obyek penelitian ini dilakukan dibidang penjualan pada Raubel Men's Clothing yang terletak di Jl. H. Mencong V (300 Meter dari Rs.Ibu dan Anak Mutiara Bunda.

2.3. Informan

Penulis mendapatkan sebuah informasi dari orang yang akan ada didalam proses bisnis yang akan terjadi pada layanan Raubel Men's Clothing, yaitu Pemilik toko, *Staff* Penjualan, dan *Customer*.

2.4. Metode Pengumpulan Data

Dengan adanya penelitian ini untuk mengumpulkan data penulisan dilakukan dengan adanya berbagai macam cara:

1. Wawancara (*Interview*)

Pada kegiatan tersebut akan diajukan pertanyaan-pertanyaan lisan dalam bentuk usaha untuk melengkapi data yang akan didapat. Wawancara tersebut akan dilakukan pada bagian yang terkait dengan arus proses bisnis penjualan tersebut.

2. Pengamatan (*Observasi*)

Penulis mengadakan pengamatan langsung dalam proses penjualan, agar data yang diperoleh lebih lengkap.

3. Analisa Dokumen

Dokumen yang berhubungan dengan adanya pembahasan yang terdahulu menganalisa dokumen tersebut untuk itu memperoleh informasi sistem yang akan dibuatnya pada sistem tersebut ini.

4. Studi Literatur

Penelitian tersebut akan melakukan *literature review* dari berbagai macam-buku yang diterbitkan maka dari itu referensi untuk yang sesuai dengan permasalahan yang diamati. Studi yang akan dilakukan tersebut akan baik melewati buku yang tersedia di sebuah perpustakaan dan *e-book* serta untuk penelitian sejenis ini akan terlebih dahulu untuk berupa jurnal, yang nantinya akan dijadikan sebuah bahan acuan landasan kegiatan yang akan dilakukan penelitian.

Pada Penelitian yang sejenis berjudul "Biaya Produksi, E-Commerce dan Penjualan Produk Pada

Sentra Kaos Bandung”. Penelitian ini membahas mengenai sistem biaya produk, dan penjualan produksi. Tujuan dari penelitian ini yaitu Mencapai ketepatan dan meningkatkan penjualan menunjukkan nilai Cronbach Alpha 0,775, 0,765 dan 0,852 lebih besar dari 0,60, sehingga layak digunakan untuk menjadi alat ukur instrument kuesioner. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif verifikatif. [14].

Pada Penelitian yang lain dengan judul “Sistem Penjualan Berbasis E-Commerce Menggunakan Metode *Object Oriented* pada Distro Dlapak Street Wear. Penelitian ini akan membahas menerapkan teori analisis sistem dengan pendekatan berorientasi obyek. Pengujian dilakukan dengan metode ISO 9126. Dari hasil penelitian ini akan dapat langsung dijelaskan dan diterapkan untuk memecahkan masalah yang ada pada Distro Dlapak Street Wear. Tujuan dari penelitian ini yaitu membantu Distro Dlapak Street Wear dalam memperluas cakupan promosi, membantu pelanggan yang berasal dari luar kota agar tetap dapat berbelanja dan memaksimalkan dalam pemasaran produk. Metode penelitian yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan studi pustaka. [15].

2.5. Teknik Analisis Data

Berikut ini berbagai macam teknik yang digunakan untuk menganalisis data dibawah ini:

1. Untuk menganalisa proses bisnis ini dengan menguraikan proses bisnis yang sedang berjalan dalam ruang lingkup penelitian ini, kemudian akan dipaparkan menggunakan *Activity Diagram* dengan menggunakan alat bantu Visio 2010.
2. Dengan analisa masalah ini dilakukan pembuatan Cause Effect Diagram dengan menggunakan bahan bantu Microsoft Visio 2010.

2.6. Perancangan Sistem

Perancangan ini menggunakan sistem sebagai berikut gambaran, rencana, dan membuat sketsa atau tahapan-tahapan dari berbagai elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berguna. [9].

Teknik untuk perancangan sistem usulan ini akan menggunakan metode Waterfall dengan bahan bantu *Unified Modelling Language* (UML) yang dijelaskan dibawah ini:

Berikut beberapa macam teknik yang digunakan untuk perancangan sistem usulan, antara lain:

1. Identifikasi Kebutuhan
Identifikasi kebutuhan tersebut menggunakan sistem yang akan dilakukan setelah didapatkan masalah-masalah pada Raubel Men’s Clothing,

kemudian masalah tersebut akan dibuatkannya solusi dengan mengidentifikasi kebutuhan fungsi-fungsi apa saja yang diperlukan dan apa saja yang tidak diperlukan.

2. Model Sistem

Adanya sistem usulan ini Use Case Diagram dengan bantuan alat Microsoft Visio 2010.

3. Model Data

Dengan memodelkannya data penulis ini akan menggunakan Microsoft Visio 2010 untuk dibuatkannya *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang mentransformasikan ke dalam bentuk *Logical Record Structure* (LRS), kemudian menspesifikasikan dengan tabel basis data.

4. Perancangan *Graphical User Interface* (GUI)

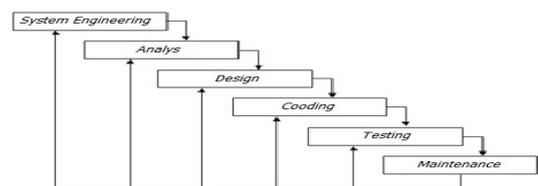
Dalam perancangan *Graphical User Interface* (GUI), penulis tersebut akan menggunakan WebML untuk dibuatkannya rancangan layar yang akan menjadi gambaran tampilan di WebML tersebut.

5. Bahasa Pemrograman PHP dan Database

Dengan adanya bahasa pemrograman dan database yaitu menggunakan PHP dan menggunakan database MySQL.

2.7. Langkah-Langkah Penelitian

Pemodelan Waterfall ialah pemodelan klasik yang akan bersifat sistematis, dengan berurutan dalam membangun sebuah *software* [10]. Penjelasan dibawah ini adalah langkah-langkah penelitian yang dilakukan seorang penulis dalam memberikan solusi masalah yang dijelaskan pada gambar 1:



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian

1. Sistem Engineering

Pada tahap ini, penulis penelitian memulai pekerjaan dengan mendefinisikan dan mengumpulkan semua bahan-bahan seperti teori-teori yang di butuhkan dalam membentuk suatu informasi yang akan digunakan pada tahapan selanjutnya.

2. Analysis

Analisis ini di tujukan membutuhkan sebuah *software* yang akan ada perancangan dan dibuat, meliputi akan meliputi sebuah analisis proses/fungsi yang dibutuhkan, analisis *output*, analisis *input*, dan analisis kebutuhan tersebut.

3. Design

Setelah proses analisis kebutuhan sistem ini selesai, maka dilakukan perancangan *software* yang tertuju untuk diberikan sebuah gambaran-gambaran

apa yang seharusnya akan di kerjakan oleh sebuah software dan bagaimana tampilannya, untuk perancangan *output*, perancangan *input*, perancangan struktur data-data yang akan digunakan, rancangan struktur *software* dan rancangan algoritma *software*. Tahapan ini sangat akan membantu menspesifikasikan kebutuhan dan arsitek *software* secara menyeluruhan.

4. Coding

Setelah tahap design dalam membuat gambaran dalam menspesifikasikan kebutuhan *software* selesai, maka dengan adanya melakukan *process coding* atau dalam membuat *software*. membuat *software* ini akan dipecah menjadi berbagai modul-modul yang akan mengabungkan dalam tahapan beriku. Selain itu dalam tahap ini juga dilakukan untuk mengetahui apa sudah memenuhi fungsi syarat atau belum yang di inginkan.

5. Testing

Untuk tahap-tahap ini perlunya melakukan gabungan modul yang sudah di buatkanya dan akan melakukan pengujian atau *testing* tersebut. Pengujian ini melakukan untuk mengetahui apa *software* yang di buatkanya akan sesuai dengan desainnya atau belum sesuai dengan yang di inginkan.

6. Maintenance

Tahap terakhir ini dilakukan dalam Pemeliharaan sebuah *software* akan memerlukan, termasuk di dalam tersebut pengembangan, dengan adanya *software* yang dibuat tidak selamanya seperti ini. Ketika dicoba mungkin masih ada saja *errors* kecil yang susah ditemukan sebelumnya, atau ada tambahan sebuah fitur-fitur yang belum ada dalam sebuah *software* tersebut. Dengan berkembangnya ini sangat diperlukan adanya perubahan dari sebuah eksternal perusahaan seperti ketika ada diganti sistem operasi, atau perangkat lainnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Profile Organisasi

Raubel Men’s Clothing adalah sebuah badan usaha yang bergerak dalam bidang penjualan kaos, celana dan kemeja. Raubel Men’s Clothing berdiri pada tahun 2010. Raubel Men’s Clothing adalah sebuah badan usaha yang bergerak dalam bidang penjualan kaos, celana dan kemeja. dengan kualitas terbaik yang terdapat di Tangerang, dengan didukung oleh penjualan kaos, celana dan kemeja yang lengkap dan berbagai macam yang menarik, menjadikan badan usaha ini maju pesat. Komitmen Raubel Men’s Clothing menjadi badan usaha yang mensejahterakan Pelanggan dan menjadi pilihan utama masyarakat. Pemilik dari Raubel Men’s Clothing adalah Bapak Zack yang merupakan

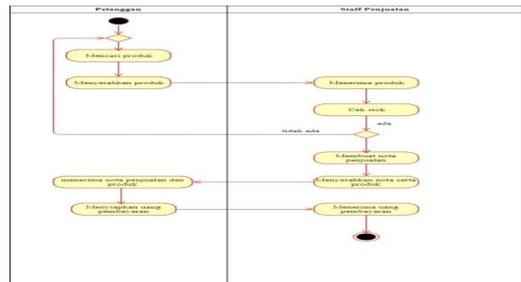
penanggung jawab terhadap keberlangsungan organisasi ini.

3.2. Analisa Proses Bisnis Berjalan

Adapun *Activity Diagram* berjalan pada Raubel Men’s Clothing sebagai berikut.

a) *Activity Diagram* Proses Penjualan Barang

Proses penjualan dapat dilihat pada gambar 2:

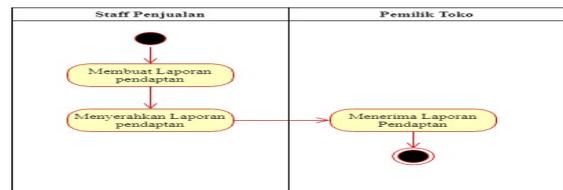


Gambar 2. Activity Diagram Proses Penjualan Barang

b) *Activity Diagram* Proses Laporan Pendapatan

Proses pembayaran dapat dilihat pada gambar

3:

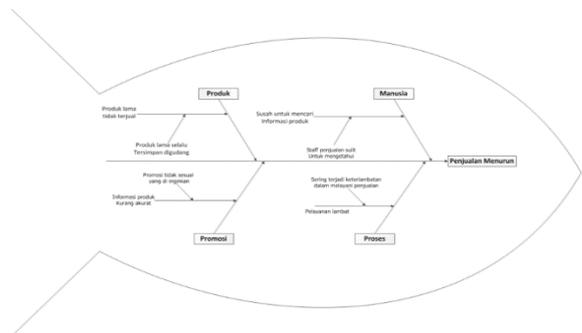


Gambar 3. Activity Diagram Proses Laporan Pendapatan

3.3. Analisa Masalah

Diagram *Fishbone* ini sering juga adanya istilah Diagram Ishikawa. Sebutan diagram ini adalah Diagram Ishikawa karena dikembangkan dengan model diagram ini adalah Dr. Kaoru Ishikawa sekitaran Tahun 1960-an. [11]

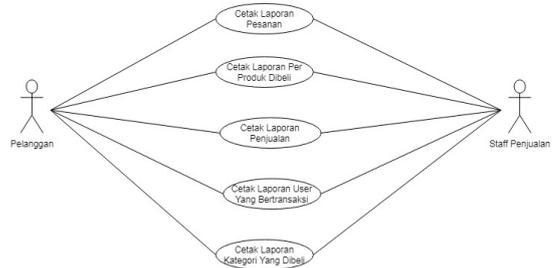
Adapun masalah yang terjadi pada Raubel Men’s Clothing dapat dilihat pada gambar 4:



Gambar 4. Fishbone Diagram

Tabel 1. Analisa Masalah

Produk	Produk Lama Tidak Terjual
Sebab-Akibat	Produk yang sudah lama tidak banyak diminati oleh pelanggan, sehingga produk yang dimiliki raubel men's clothing selalu tersimpan di gudang, dari segi kualitas produk lama ini tidak kalah bagusnya dengan produk yang baru.
Solusi	Dengan adanya sistem <i>E-Commerce</i> , informasi yang akan diberikan kepada pelanggan tersedia dengan lengkap, sehingga pelanggan dapat mengetahui informasi barang yang akan dibeli termasuk diskon produk-produk baru atau lama.
Promosi	Informasi Promo Kurang Akurat
Sebab-Akibat	Informasi produk pada raubel men's clothing ini belum sesuai yang diinginkan karena belum mempunyai saran media yang tepat untuk mempromosikan produk yang memiliki promo, sehingga informasi promosi lambat kepada pelanggan.
Solusi	Dengan rancangan sistem <i>E-Commerce</i> ini, program promosi yang dimiliki oleh raubel men's clothing akan ditampilkan pada halaman home atau ditampilkan pada halaman depan, agar pelanggan dapat mengetahui secara langsung.
Manusia	Sulit Untuk Mencari Informasi Produk
Sebab-Akibat	Pengetahuan informasi produk staff penjualan raubel men's clothing susah memberikan informasi yang tepat kepada calon pelanggan, sehingga staff penjualan harus mencari tahu terlebih dahulu informasi produk yang



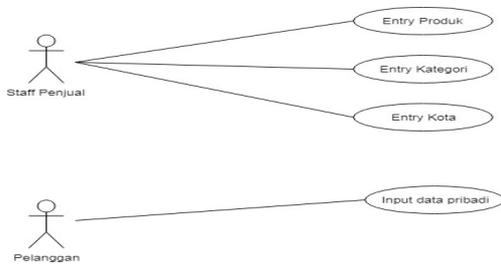
Gambar 7. Use Case Diagram Cetak Laporan

3.4. Use Case Diagram

Diagram *Use Case* dijelaskan dengan diagram yang bersifat status yang untuk dilihatkan himpunan *use case* dengan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini memiliki beberapa fungsional, yaitu mendefinisikan sebuah fitur apa saja yang akan disediakan oleh sistem dan menyatakan sifat system tersebut dari sudut pandang *user*. [12].

a) Use Case Diagram Master

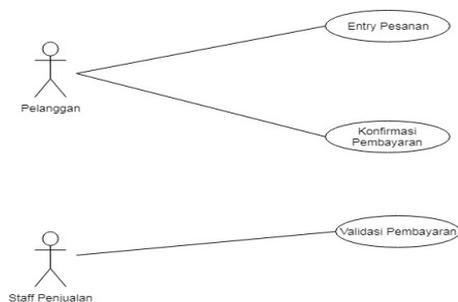
Proses master dapat dilihat pada gambar 5:



Gambar 5. Use Case Diagram Master

b) Use Case Diagram Transaksi

Proses transaksi dapat dilihat pada gambar 6:



Gambar 6. Use Case Diagram Transaksi

c) Use Case Diagram Cetak Laporan

Proses cetak laporan dapat dilihat pada gambar

7:

3.5. Pemodelan Data

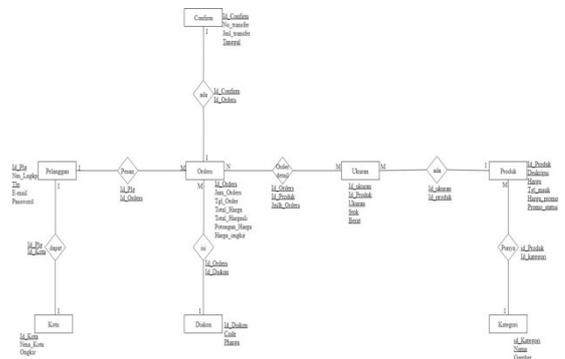
Pemodelan awal basis data yang mengembangkan dasar teori himpunan dalam pembelajaran matematika. ERD dipergunakan untuk model basis data relasional. [13].

Adapun yang dibuat penulis dijelaskan pada gambar 8 sebagai berikut:

a) Entity Relationship Diagram

Pada basis data, penulis memulai dengan menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*, kemudian mentransformasikannya ke bentuk LRS.

Berikut diagram yang penulis usulkan *Entity Relationship Diagram (ERD) e-commerce* pada Raubel Men's Clothing gambar 8.

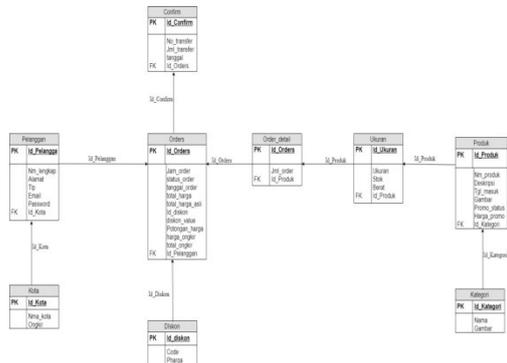


Gambar 8. Entity Relationship Diagram

b) Logical Record Structure

Adapun yang dibuat penulis dapat dilihat pada gambar 9:

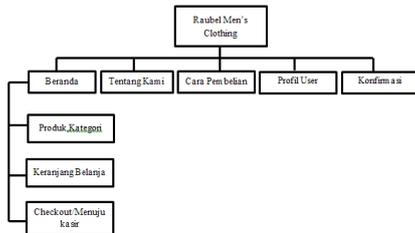
- 1) Untuk *cardinality* one to one (1:1), maka relasi yang ada digabungkan kesalah satu entity yang memiliki atribut lebih sedikit atau yang membutuhkan referensi.
- 2) Untuk *cardinality* one to many (1:M), maka relasi yang ada digabungkan ke entity yang memiliki many .
- 3) Untuk *cardinality* many to many (M:N), maka relasi yang ada akan menjadi sebuah LRS tersendiri Untuk ERD sistem informasi Penjualan pada raubel men's clothing proses transformasi dari ERD ke LRD adalah sebagai berikut:



Gambar 9. Transformasi ERD ke LRS

3.6. Struktur Tampilan Menu Web

Berikut struktur tampilan yang dibuat penulis dapat dilihat pada gambar 10:



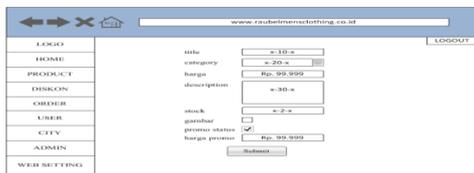
Gambar 10. Struktur Tampilan Web

3.7. Rancangan Layar

Berikut ada beberapa rancangan layar dibawah ini. Adapun yang dibuat penulis dijelaskan pada gambar 11:

a) Product Insert/Update Admin

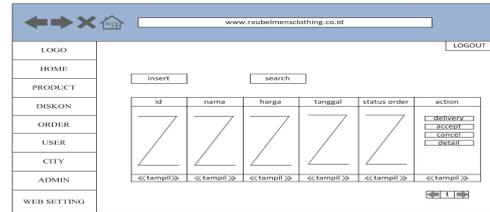
Pada form product Insert/Update Admin diminta untuk mengentry product insert/update admin untuk menambahkan product insert lalu mengentry title, category product, harga, deskripsi, stock, gambar, promo statu jika mau diaktifkan jika tidak diaktifkan makan si admin tidak perlu mengentry harga promo.



Gambar 11. Tampilan Product Insert/Update Admin

b) Order Admin

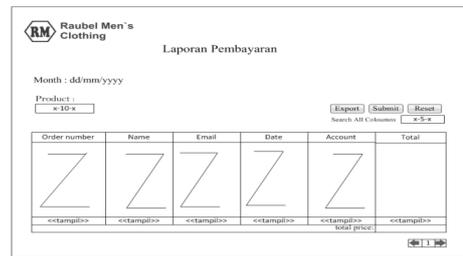
Adapun dibuat penulis dijelaskan pada gambar 12. Pada form halaman ini menampilkan table user yang sudah melakukan order barang akan tampil bagian halaman admin dan admin mengetahui jika sudah melakukan pembayaran, barang dikirim, dll.



Gambar 12. Tampilan Order Admin

c) Cetak Laporan Pesanan

Adapun dibuat penulis dijelaskan pada gambar 13. Pada cetak laporan ini admin mengetahui pelanggan siapa saja yg sudah memesan barang.

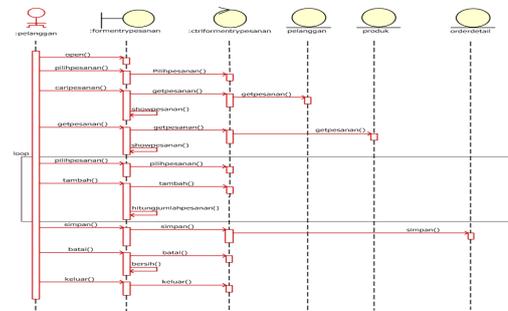


Gambar 13. Tampilan Laporan Pesanan

3.8. Sequence Diagram

Berikut ada beberapa gambar sequence diagram dibawah ini. Adapun yang dibuat penulis dijelaskan pada gambar 14.

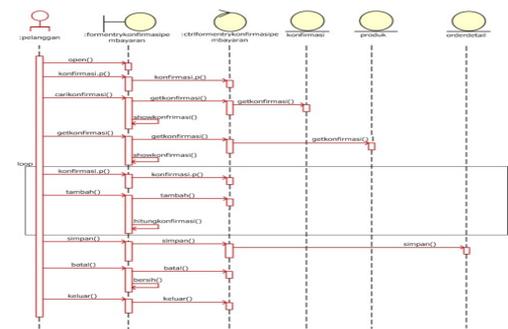
a) Sequence Diagram Entry Pesanan



Gambar 14. Sequence Diagram Pesanan

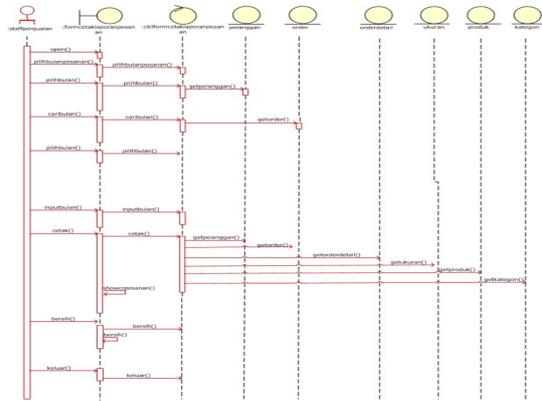
b) Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran

Adapun yang dibuat penulis dijelaskan pada gambar 15.



Gambar 15. Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran

c) *Sequence Diagram* Cetak Laporan Pesanan
 Adapun yang dibuat penulis dijelaskan pada gambar 16.



Gambar 16. *Sequence Diagram* Cetak Laporan Pesanan

4. KESIMPULAN

Setelah dipelajari masalah yang akan dihadapi dan juga mensolusikanya pemecahan yang menawarkan, maka dari itu diambil beberapa kesimpulan yang dapat dirinci seperti di bawah ini:

1. Raubel Men’s Clothing memiliki stok lama produk lama yang masih tersimpan rapih digudang sehingga dapat memasarkanya dengan promo di *website* tersebut.
2. *Staff* yang bekerja pada raubel men’s clothing menghadapi kesulitan dengan adanya *website e-commerce* ini, *staff*, pelanggan, dan pemilik dapat mencari produk dengan mudah.
3. Penjualan pakain pada Raubel Men’s Clothing mempunyai promosi produk tertentu, untuk merelasasikan informasi produk ini belum optimal, dengan adanya *website e-commerce* ini informasi produk yang memiliki promo bisa dapat menampilkan dengan cara online.
4. Pelayanan kurang akurat karena informasi produk menyulitkan untuk mencarinya, dengan melalui *website e-commerce*, maka dari itu akan menampilkan sebuah informasi produk-produk yang akan melakukan pemesanan oleh pelanggan, *staff* penjualan akan menjadi lebih mudah untuk mencari informasi produk sesuai dengan apa yang akan dipesan pelanggan, sehingga pelayanan menjadi cepat.

5. DAFTAR PUSTAKA

[1] Siagian, Sondang. *Teori Pengembangan Organisasi. Pengertian Efektivitas*. Jakarta: Bumi Aksara, Pp 4. 2015
 [2] Sutabri, Tata. *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi. 2012.

[3] Sutabri, Tata. *Konsep Sistem Informasi*. Solo: Rahma. 2013.
 [4] A. S., Rosa. dan M. Shalahuddin. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Modula. 2013.
 [5] Kotler, *Manajemen Pemasaran. Edisi 12*. Jakarta: Erlangga. 2012.
 [6] Rottensoul Heru, *Bisnis Distro*. Bandung: Heru. 2013.
 [7] Et Al Turban, *Perdagangan elektronik*. Semarang: Maulana. 2015.
 [8] Sidik, Betha, *Pemrograman Web Dengan PHP*. Bandung: Informatika. 2014.
 [9] Yakub, *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2012.
 [10] Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: 1st Published. 2012.
 [11] Asmoko, Hindry. *Teknik Ilustrasi Masalah*. Magelang: Pusdiklat Pengembangan SDM BPPK. 2014.
 [12] Murad, *Teknologi Informasi*. Malang: Siemens Plcs. 2013.
 [13] Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Modula. 2013.
 [14] Dwi, Puryati and Kuntadi Susinah, *Biaya Produksi, E-Commerce dan Penjualan Produk Pada Sentra Kaos Bandung*. *Jurnal Online Insan Akuntan*. E-ISSN: 2528-0163, Vol.2 No.2, Desember 2017.
 [15] Diki, Susandi and Sukisno, *Sistem Penjualan Berbasis E-Commerce Menggunakan Metode Objek Oriented pada Distro Dlapak Street Wear*. *Jurnal Sistem Informasi (JSil)*. Volume.4, Agustus 2017. P-ISSN: 2406-7768 e-ISSN: 2581-2181.