

PEMANFAATAN E-COMMERCE UNTUK PENJUALAN OLEH-OLEH KHAS SEMARANG

FANDI HARSONO

*Program Studi Sistem Informasi - S1, Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : fox_ai@yahoo.com

ABSTRAK

Salah satu hal yang paling dicari di Semarang adalah oleh-oleh khas Semarang. Untuk mendapatkan oleh-oleh khas Semarang dapat diperoleh di Jalan Pandanaran di dekat Tugu Muda, di sana dapat ditemukan jajanan khas Semarang seperti Lunpia, Wingko Babat, Bandeng Presto, dan masih banyak lagi. Kelemahan yang terjadi yang memberikan inspirasi penulis untuk membuat aplikasi tentang E-Commerce ini, yang pertama adalah jika ingin mencicipi oleh-oleh khas Semarang kita harus datang ke Semarang untuk membelinya, yang ke dua tidak semua orang tahu apa saja oleh-oleh khas Semarang. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode Web engineering dan UML (Unified Modelling Language) sebagai metode permodelan sistem. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini adalah sebuah E-Commerce yang digunakan untuk penjualan oleh-oleh khas Semarang. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah Sistem ini dibuat untuk memperkenalkan sekaligus untuk melakukan penjualan oleh-oleh khas Semarang. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, saran yang dapat diberikan kepada pengembang web adalah dapat melayani pengguna dengan baik dan memantau sistem dan memperbaiki kesalahannya. Saran untuk penulis selanjutnya adalah diharapkan dapat mengembangkan dengan memperbaiki kekurangan-kekurangannya dan untuk pengguna website disarankan untuk menggunakan perangkat komputer yang baik agar penggunaan sistem dapat maksimal.

Kata Kunci : Penjualan, oleh-oleh, E-Commerce, Website, UML

USE OF E-COMMERCE FOR SALE BY SPECIAL BY-SEMARANG

FANDI HARSONO

*Program Studi Sistem Informasi - S1, Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : fox_ai@yahoo.com

ABSTRACT

One of the most in looking at Semarang is a by-the typical Semarang. To get the typical souvenirs can be found in Jalan Semarang Pandanaran near Monument Young, there can be found the typical snacks like Lunpia Semarang, Wingko Tripe, milkfish Presto, and much more. weakness occurring ntuk inspiring writer makes the application of E-Commerce, the first is if you want to taste the typical souvenirs we have come to Semarang Semarang to buy it, the second not everyone knows what souvenirs typical of Semarang. Digunakan systems development methods is a method of Web engineering and UML (Unified Modelling Language) as a method of modeling the system. The results obtained in this study is an E-Commerce which is used for the sale of souvenirs typical of Semarang. The conclusion to be drawn from this study is designed to introduce this system as well as for melakukan selling souvenirs typical of Semarang. From the research that has been dilakukan, the advice can be given to a web developer is able to serve users well and monitor the system and correct his mistakes. Advice to authors selanjutnya is expected to develop a repair deficiency and for the user-kekurangannya website are advised to use traditional computer equipment properly to use the system can be maximized.

Keyword : Penjualan , oleh-oleh, E-Commerce, Website, UML