

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI E-COMMERCE UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN PRODUK HERBAL PADA TOKO LA ROIBA

Muhammad Amir Udin

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 50131
E-mail : i.blue89@yahoo.co.id

Abstrak

Menginjak di tahun 2014 saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang di sebut internet begitu luar biasa manfaatnya dan cepat sekali mengisi kehidupan kita dalam keseharian ini. Internet yang sekarang aksesnya sudah mudah dan lumayan cepat sering dimanfaatkan oleh manusia sebagai alat perdagangan dan penjualan untuk menunjang perdagangan mereka didunia maya. Salah satu terobosan dari internet ini adalah e-commerce atau disebut toko online. Toko herbal La Roiba sebagai toko herbal biasa yg menjual bermacam-macam herbal juga ingin memasarkan dan mengenalkan produknya lewat internet melalui pembuatan e-commerce atau toko online. Dengan e-commerce ini konsumen yang berada di tempat yg jauh bisa ikut mengaksesnya dan melihat-lihat produknya melalui internet. Sehingga penjualan menggunakan e-commerce ini tidak di batasi ruang dan waktu berbeda dengan toko-toko yang biasa kita lihat di rumah atau di jalan yg dibatasi ruang dan waktu. Penelitian pembuatan e-commerce dan langkah penulis menjadikannya laporan tugas akhir ini dirasa efektif untuk menguraikan masalah-masalah mengenai perdagangan yang dilakukan masyarakat. Pembuatannya bisa menjadi ide alternatif dalam membangun suatu kewirausahaan didunia internet.

Kata kunci : E-Commerce, toko online herbal LA Roiba, toko herbal

Abstract

Treading in 2014 when the development of information and communication technology called the internet so amazingly useful and quick to fill us in everyday life is. Internet access is now easy and pretty fast already often used by people as a means to support the trading and sales trading their virtual world. One of the breakthrough of the internet is called e-commerce or online store. La Roiba herbal shop as usual herb shop that sells an assortment of herbs also want to market and introduce products via the Internet through the creation of e-commerce or online store. With e-commerce consumers who are in distant places who can come to access and see the product through the internet. So the use of e-commerce sales is not the limit of space and time different from the stores that we usually see at home or on the road is limited space and time. Research and creation of e-commerce writer move into a final report is deemed effective to elaborate on trade issues made public. Manufacturing could be an alternative idea to construct an entrepreneurial internet world.

Keywords : E-Commerce, online store LA Roiba herbs, herbal store

1. PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi informasi membuat masyarakat harus mengenal dan mulai selalu berhubungan dengan internet. Mulai dari kepentingan pekerjaan sampai dengan kepentingan hiburan, kepercayaan masyarakat saat ini mulai meningkat terhadap internet. Dunia maya yang kini sudah menjelma menjadi dunia nyata berhasil menciptakan gaya hidup baru. Mulai dari hp, netbook, laptop, ipad, dan aneka gadget, semua berhubungan dengan internet. Dengan internet seolah semuanya menjadi mungkin dan mudah. Salah satu gaya hidup baru yang lahir adalah belanja via internet atau sering disebut E-Commerce yang dalam bahasa Indonesia bisa diartikan belanja online.

Salah satu kunci keberhasilan usaha kecil menengah (UKM) adalah tersedianya pasar yang jelas bagi produknya. Pasar tidak harus dengan membuka toko di rumah tetapi bisa juga membuka toko online atau yang disebut E-Commerce lewat dunia internet. Menghadapi mekanisme pasar yang makin terbuka dan kompetitif, penguasaan pasar merupakan prasyarat untuk meningkatkan suatu usaha. Oleh karena itu, peran pemerintah diperlukan dalam mendorong keberhasilan UKM untuk memperluas akses pasar melalui pemberian fasilitas teknologi informasi berbasis web yang dapat digunakan sebagai media komunikasi bisnis global.

Toko Herbal LA ROIBA adalah sebuah unit usaha kecil dan menengah yang bergerak dalam bidang penjualan produk berupa herbal-herbal nabawi dan herbal produk dalam negeri yang dikelola di sebuah rumah yang di dalamnya dibuat toko untuk memperkenalkan manfaat herbal dalam kesehatan.

Saat ini di Indonesia sedang digalakkan produk kesehatan yang memanfaatkan herbal, yang mana informasi manfaat herbal masih minim dan masyarakat belum tahu dimana mencari tempat toko herbal. Toko Herbal LA ROIBA berusaha menggalakkan produk kesehatan yang memanfaatkan herbal, sekaligus menawarkan informasi kesehatan dari

produk yang dijualnya sebagai solusi untuk menciptakan masyarakat yang sehat dengan mengkonsumsi herbal. Melalui brosur herbal, bertukar informasi dari mulut ke mulut dan saat ini ingin memanfaatkan internet sebagai media E-Commerce untuk mempromosikan usaha agar produk herbalnya dikenal masyarakat, meningkatkan pendapatan usaha, dan memberikan wawasan informasi seputar herbal kepada masyarakat.

Toko Herbal LA ROIBA ingin agar usahanya bisa besar dengan membuat E-Commerce, sehingga konsumen dan masyarakat yang berada di luar kota bisa melihat produk yang di jualnya. Jadi konsumen tidak perlu repot untuk pergi ke toko untuk bertanya herbal atau mengetahui barang yang ingin dipesannya sudah habis apa masih. Dengan E-Commerce masyarakat bisa memperoleh wawasan informasi seputar herbal dan sekaligus wahana untuk bertukar informasi.

Mengingat manfaat teknologi informasi dan komunikasi yang di sebut internet yang begitu luar biasa manfaatnya, maka saya menawarkan solusi kepada Toko Herbal LA ROIBA untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam mempromosikan usahanya dengan merancang web Electronic commerce (e-commerce) supaya produk dan informasi dalam hal herbal bisa dikenal masyarakat. Hal ini dikarenakan herbal masih awam dalam benak masyarakat.

2. LANDASAN TEORI

2.1 *Electronic Commerce (E-Commerce)*

Onno W. Purbo dan Aang Arif Wahyudi (David Baum, 2001) memberikan pengertian “*E-Commerce* sebagai satu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik”.

Dian, A (2003) "*E-Commerce* merupakan suatu cara berbelanja atau berdagang secara online yang memanfaatkan fasilitas internet dimana terdapat *website* yang dapat menyediakan layanan informasi dan pesan". *E-Commerce* juga akan merubah semua kegiatan marketing dan sekaligus memangkas biaya-biaya operational untuk kegiatan perdagangan.

Definisi dari "*E-Commerce*" sendiri sangat beragam, tergantung dari perspektif atau kacamata yang mememanfaatkannya. *Association for Electronic Commerce* secara sederhana mendefinisikan *E-Commerce* sebagai "mekanisme bisnis secara elektronis". *CommerceNet*, sebuah konsorsium industri, memberikan definisi yang lebih lengkap, yaitu "penggunaan jejaring komputer (komputer yang saling terhubung) sebagai sarana penciptaan relasi bisnis". Tidak puas dengan definisi tersebut, *CommerceNet* menambahkan bahwa di dalam *E-Commerce* terjadi "proses pembelian dan penjualan jasa atau produk antara dua belah pihak melalui internet atau pertukaran dan distribusi informasi antar dua pihak di dalam satu perusahaan dengan menggunakan intranet".

2.2 Website

Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada dalam World Wide Web (www) di internet (Prihatna Henkey, 2004). Sebuah web page adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser. Semua publikasi-publikasi dari website-website tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.

Halaman-halaman dari website akan bisa diakses melalui sebuah URL yang biasa disebut dengan Homepage. URL ini mengatur halaman-halaman situs untuk menjadi sebuah hirarki, meskipun hyperlink-hyperlink yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu

mereka susunan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan.

Website ditulis atau secara dinamik di konversi menjadi HTML dan diakses melalui sebuah program software yang biasa disebut dengan web browser, yang dikenal juga dengan HTTP Client. Halaman web dapat dilihat atau diakses melalui jaringan komputer dan internet, perangkatnya bisa saja berupa Personal Computer, Laptop, tablet atau Ipad.

2.3 Browser

Browser adalah sebuah program aplikasi yang diperlukan untuk menjelajahi dunia maya internet. Aplikasi ini mempunyai kemampuan menampilkan suatu web page yang ditulis dalam bentuk dokumen HTML. Web browser membaca instruksi yang ditulis dalam html dan menggunakan instruksi tersebut untuk menampilkan konten halaman web di layar Anda.

Browser adalah sebuah software yang digunakan untuk mengakses/menampilkan halaman web. Browser berkomunikasi dengan server melalui protokol HTTP, yang membaca dan menerjemahkan bahasa HTML dan data lainnya dan kemudian menampilkan secara visual sehingga informasi yang ada dapat dibaca. Browser adalah Perangkat lunak untuk berselancar atau menjelajah di internet. Kemampuan dari sistem ini diantaranya adalah menampilkan informasi yang terdapat pada suatu alamat di internet serta menuju halaman lain yang terkait yang disediakan oleh halaman tersebut.

Browser adalah program aplikasi yang menterjemahkan kode HTML dan merepresentasikan halaman web site. Aplikasi inilah yang paling sering di gunakan setiap hari untuk melakukan browsing di internet. Browser yang baik memiliki kompatibilitas dalam membaca dan menerjemahkan script web, khususnya yang client side seperti javascript, Vbscript, CSS, XML, dan RSS dan dukungannya terhadap plug in seperti flash player, quicktime, java applet, dan sebagainya.

Sekarang browser semakin banyak diantaranya adalah: Internet Explorer, Netscape, Mozilla, Chrome, Safari, dll.

2.4 Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP adalah singkatan dari "Hypertext Preprocessor", yang merupakan sebuah bahasa scripting yang terpasang pada html. Sebagian besar sintaks mirip dengan bahasa C, Java dan perl, ditambah beberapa fungsi php yang spesifik. Tujuan utama penggunaan bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancang web menulis halaman web dinamik dengan cepat.

PHP merupakan skrip yang dijalankan di server, dimana kode yang menyusun program tidak perlu diedarkan ke pemakai sehingga kerahasiaan kode dapat dilindungi. (Abdul Kadir, 2002). PHP didesain khusus untuk aplikasi web. Program PHP dapat disisipkan diantara bahasa HTML dengan mengapit program tersebut di antara tanda `<?php ?>` dan karena bahasa server-side, maka bahasa PHP akan dieksekusi di server, sehingga dikirimkan ke browser adalah "hasil jadi" dalam bentuk HTML, dan kode PHP tidak akan terlihat PHP. PHP termasuk Open Source Product dan saat ini telah mencapai versi 5.2.4. Jadi anda dapat mengubah source code dan mendistribusikannya secara bebas.

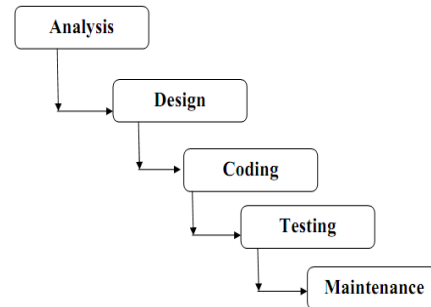
PHP adalah open source yang digunakan secara luas, script bahasanya untuk tujuan umum. PHP pada awalnya dirancang untuk digunakan dalam pengembangan situs Web. Pada kenyataannya, PHP mulai hidup sebagai alat (software) halaman muka perorangan, dikembangkan oleh Rasmus Lerdorf untuk membantu pengguna dengan tugas halaman Web. PHP terbukti sangat berguna dan populer, dengan cepat berkembang menjadi bahasa dengan fitur lengkap yang seperti sekarang ini, memperoleh nama PHP Hypertext Preprocessor sepanjang jalan kemampuannya diperluas - pengolahan halaman web sebelum mereka ditampilkan.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Analisa Data

Banyak sekali metode yang digunakan oleh para pembikin web dalam membangun sebuah aplikasi website, dari mulai metode yang benar hingga kepada metode atau cara yang salah, semua

tergantung dari pada pembikin web tersebut, mana saja yang dianggap nyaman itulah yang dipakai salah satunya adalah memakai metode Metode Waterfall yang akan dijelaskan sebagai berikut.



3.1.1 Perencanaan

Dalam membuat suatu sistem yang dapat memenuhi kebutuhan dalam bidang penjualan toko berbasis web atau istilahnya *E-Commerce* biasanya akan melakukan perencanaan dan analisis terlebih dahulu sebelum mengerjakan, seperti perancangan sistem dan analisis, database dan tabel apa saja yang akan diambil, bagaimana flowchart atau alur sistemnya, membuat peta situs, mengumpulkan bahan dan sebagainya. Proses ini bisa dianggap sebagai titik utama dari proses pengerjaan web. Biasanya setahu penulis, pekerjaan pada posisi ini biasanya dinamakan "*System Architecture atau System Analyst*" karena dialah yang disebut sebagai Arsiteknya Sistem

3.1.2 Desain Sistem (Designing)

Begitu rancangan yang telah rampung tersebut terbentuk maka akan dilanjutkan dengan perancangan desain seperti warna, konsep web, font huruf, filosofi dan sebagainya yang dirasa sesuai dengan *E-Commerce* tersebut. posisi ini dinamakan "*Web Designer*" karena tugasnya adalah melukis web hingga menjadi satu template web yang hebat. biasanya web designer dituntut untuk mahir dalam penggunaan software olah digital semisal Adobe Photoshop, serta juga CSS (Cascading Style Sheet). Begitu rancangan desain selesai, maka tahap selanjutnya akan diberikan kepada programmer

3.1.3 Pemrograman Sistem dan Penulisan Kode (coding)

Pemrograman merupakan proses penerapan hasil rancangan ke dalam bahasa pemrograman perangkat lunak tersebut dimana perangkat lunak tersebut menggunakan bahasa pemrograman PHP dan HTML beserta tambahan pemrograman website lainnya. Tahap ini merupakan tahap proses yang paling lama memakan waktu dan yang paling sulit. karena tahap ini berisi coding-coding yang harus di kerjakan oleh pembikin program. Semua tidak akan berjalan tanpa ada tahap coding. Tahap coding biasa disebut dengan istilah Programmer.

Perlu diketahui coding itu dibagi menjadi dua jenis, yaitu bersifat Client Side Scripting dan juga Server Side Scripting. Bedanya, pada Client Side Scripting, skrip dapat berjalan pada sisi client atau yang lebih dikenal dengan istilah browser, seperti Javascript, HTML, CSS dan yang lainnya. Sedangkan server Side Scripting, skrip hanya dapat berjalan pada sisi server, seperti PHP, ASP, Pearl, JSP dan sebagainya.

3.1.4 Pengujian Sistem (Testing)

Setelah program rampung, kita harus menguji dulu atau dicoba dulu. Mengapa sebuah sistem harus melalui tahap pengujian tentu tak lain adalah untuk memastikan bahwa program yang telah dibuat sesuai dengan apa yang telah dirancang serta memastikan agar tidak terjadi error.

Apa jadinya jika sebuah sistem tidak melewati tahap pengujian dan kita langsung menyerahkannya pada client atau pelanggan begitu saja, dan pada saat pelanggan mencoba sistem tersebut dan hasilnya bug error. Pastinya kita akan malu dan tidak dipercaya lagi dalam membikin suatu aplikasi.

Oleh sebab itu, sebuah sistem harus melewati tahap pengujian untuk menghindari adanya eror. Bagaimana jika program yang di uji ternyata mengalami suatu error, kita lihat terlebih dahulu errornya berada disebalah mana. Jika error pada bagian sistem, maka program akan dikembalikan pada tahap sebelumnya, yaitu coding.

3.1.5 Pemeliharaan Web (Maintenance)

Implementasi sistem adalah proses dimana sebuah software telah diserahkan

kepada pelanggan dalam hal ini adalah Toko Herbal LA ROIBA. Untuk menghasilkan sebuah software yang berkualitas tentunya harus dilakukan pemeliharaan atas software tersebut. Web program telah berjalan dan digunakan oleh Toko Herbal LA ROIBA., namun tiba-tiba pada suatu hari sistem mengalami kerusakan. Maka web sistem tersebut akan ditangani oleh si developer atau programmer. Namun jika suatu hari pihak perusahaan ingin menambah fitur ataupun fungsi lain, maka proses tersebut akan di lakukan kembali sesuai dengan urutan metode waterfall

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis dan Pembahasan Masalah

Dengan dirancangnya sebuah e-commerce maka customer diberi kebebasan untuk berbelanja kapan saja dan dimana saja melalui media internet. E-commerce hanya sebuah media penunjang agar persentasi penjualan meningkat dan toko yang sedang di onlinekan bisa di kenal oleh masyarakat. Memperluas pangsa pasar dan bisa dijadikan media promosi elektronik oleh pemilik toko merupakan tujuan pembuatan e-commerce ini. Menurut analisa penulis walaupun telah diciptakan e-commerce, pendirian toko konvensional tetap diperlukan sebagai toko nyata, hal ini juga menunjang peningkatan kepercayaan pembeli untuk berbelanja di e-commerce.

Untuk sebagian customer, e-commerce adalah sesuatu hal yang baru yang perlu sebuah adaptasi dan informasi sehingga customer mengetahui cara untuk bertransaksi dengan sistem ini. Jika di toko konvensional customer terbiasa berbelanja dan berinteraksi dengan penjaga toko secara langsung maka di e-commerce, customer tidak perlu berinteraksi dengan penjaga toko secara langsung, namun customer bisa tetap berinteraksi dengan admin penjaga toko jika ada hal-hal yang ingin ditanyakan via media chat yang tersedia di e-commerce. Perbedaan sistem inilah yang menjadi tantangan penulis agar dapat menciptakan sebuah sistem e-commerce yang tidak jauh berbeda dengan sistem toko konvensional yang sudah ada dan sudah biasa dilakukan

oleh customer namun tetap harus tercipta perbedaan dan penambahan sistem yang dapat mempermudah customer untuk berbelanja di e-commerce La Roiba Herbal.

4.2 Desain Pemodelan dan Alur Kerja Sistem

Dalam setiap sistem, pasti mempunyai alur kerja, yaitu tahap proses dari sistem itu sendiri. Misalkan, ketika kita ingin berbelanja di minimarket atau supermarket yang dilakukan terlebih dahulu sebelum memasuki kawasan tersebut untuk berbelanja, adalah mencari dan mengambil keranjang belanja terlebih dahulu. Apalagi semisal user atau konsumen mau membeli produk dalam jumlah yang banyak atau membeli lebih dari satu barang, bisa repot konsumen bila barang belanjaan tidak dimasukkan kedalam keranjang belanja.

Setelah mengambil keranjang belanja, baru si user akan mulai mengambil barang, setelah barang yg akan dibeli dirasa cukup barulah konsumen akan kekasir untuk proses pembayaran dan proses belanja pun selesai. Jadi alur sederhananya belanja seperti itu. Pertama user akan membuka kategori produk, kemudian pilih produk yang ingin dibeli, kemudian masukkan kedalam keranjang (shopping cart), jika kita masih ingin belanja kita lanjutkan saja belanjanya. Tetapi jika sudah selesai, barulah kita checkout.

Proses belanja yang membedakan di minimarket dan supermarket adalah tidak adanya permintaan menuliskan identitas pemesan. Dalam web e-commerce, user diminta mengisi form pemesanan karena jika user tidak diminta mengisi form pemesanan gimana mau dikirim pesana tersebut. Setelah formisian sudah dikirimkan, maka proses dalam sistem tersebut sudah selesai. Paling sisanya kita lakukan manual, seperti transfer uang, mengirim pesan ke toko herbal melalui facebook, email, telepon dan sms sehingga antara pembelian pemilik e-commerce terjadi interaksi komunikasi seakan-akan pemilik toko melayani pembelian konsumen. Setelah proses manual selesai barulah pemilik toko mengirim pesanan dan user tinggal menunggu barang datang.

Pemodelan adalah gambaran dari realita yang simpel dan dituangkan dalam

bentuk pemetaan dengan aturan tertentu. Pemodelan digunakan untuk menggambarkan desain sistem. Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncullah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu Unified Modeling Language (UML).

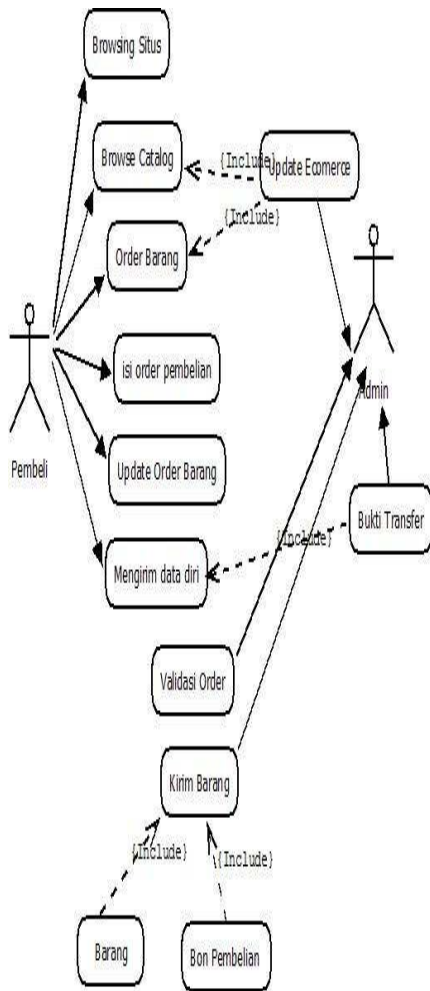
UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram. UML terdiri dari bermacam-macam diagram yg digunakan untuk permodelan pada saat pengembangan sistem mulai dari tahap analisis sampai implementasi.



4.2.1 Use Case Diagram

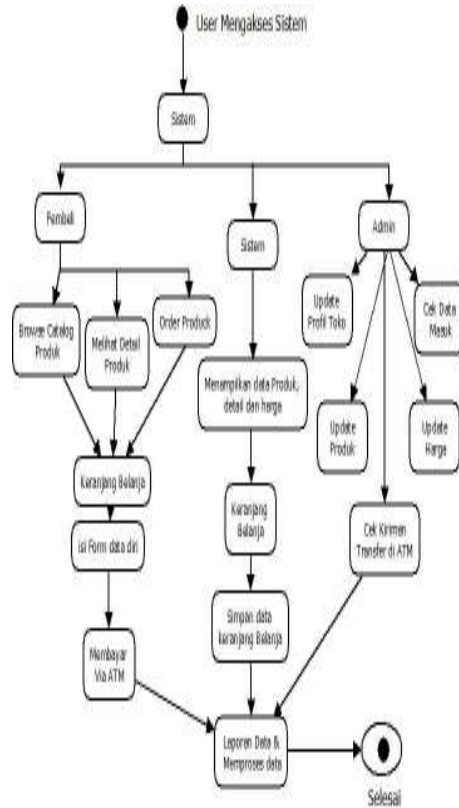
Diagram use case merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan (behavior) sistem yang akan dibuat. Diagram use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Setelah gambaran aplikasi web yang akan kita bikin selesai di

desain dan alur sistem aplikasinya selesai di buat langkah selanjutnya, mengidentifikasi orang yang akan melakukan dan menggunakan sistem yang telah kita buat dengan UML. Orang atau user tersebut akan menggunakan aplikasi web e-commerce untuk berbelanja di toko online kita.

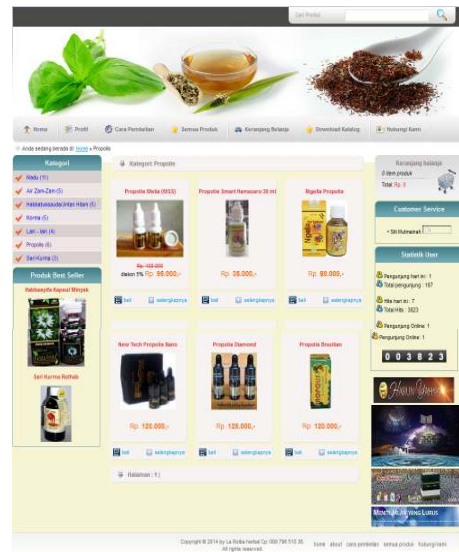


4.22 Activity Diagram

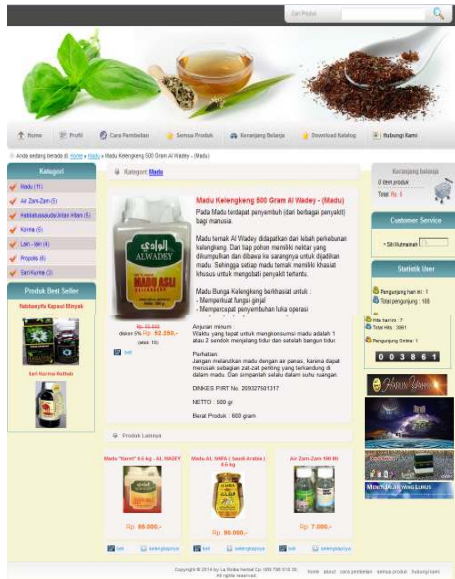
Activity diagram di sini menggambarkan alur kerja dari sistem yang terjadi antara pembeli, sistem dan admin. Gambar keseluruhan activity diagram antara pembeli, sistem dan admin dapat dilihat pada gambar berikut:



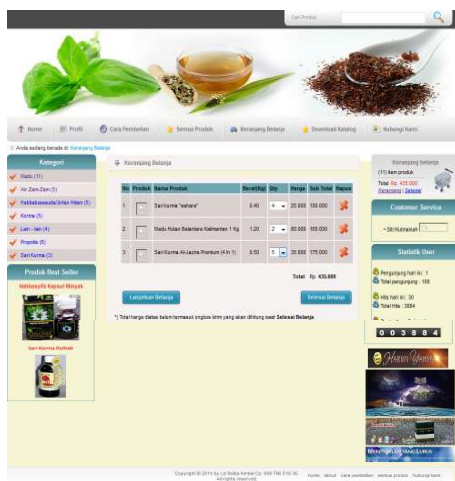
4.3 Implementasi Program



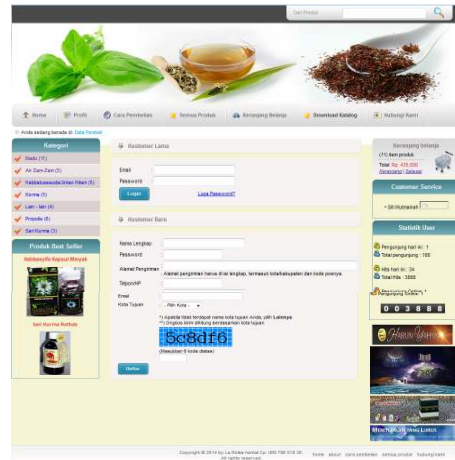
Di tampilan home ini semua produk dan link-link informasi sudah di siapkan untuk user, agar user mudah mengakses dan mudah berbelanja



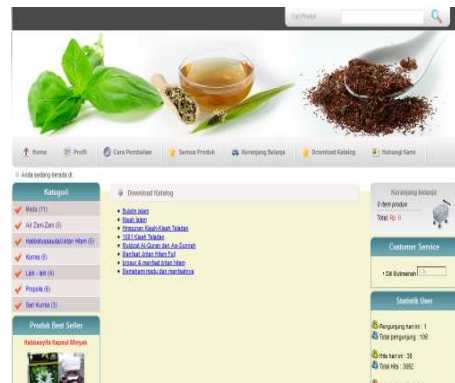
Bila user sudah tertarik dengan satu buah produk yang ditawarkan di toko online ini, user bisa melihat detail informasi dari produk tersebut agar lebih faham kegunaannya.



Setelah user menekan tombol beli di bawah produk maka user akan diarahkan ke menu keranjang belanja. Produk-produk yang dibelinya akan di tampung disini untuk di jumlahkan dan di hitung total harganya dan total beratnya.



Setelah user yakin dengan produk yang dibelinya maka user akan menekan tombol selesai belanja untuk mengisi form informasi agar admin toko bisa mengetahui identitas pembeli dan lokasi tempat tinggalnya sehingga pengelola tokobis amengirim barang tersebut sampai tujuannya.



Menu download katalog ini berisi informasi-informasi tentang herbal yang diberikan oleh pemilik toko herbal ke pada user agar user mendapat informasi yang bermanfaat dari toko herbal

4.4 Pengujian Sistem (Testing)

Dalam pengujian aplikasi e-commerce ini, penulis menggunakan teknik pengujian black-box untuk melihat hasil uji aplikasi e-commerce yang telah penulis buat. Pengujian Black Box ini dilakukan untuk memastikan bahwa suatu masukan akan melakukan suatu proses dengan benar agar hasil dari output sesuai dengan yang diinginkan.

5 SIMPULAN

Setelah melakukan penelitian, perancangan, pengujian, berdasarkan aplikasi yang telah dibuat beserta ujicoba yang telah dilakukan terhadap aplikasi web e-commerce pada Toko La Roiba Herbal. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembuatan e-commerce bisa menjadi solusi dalam memperkenalkan dan mempromosikan toko herbal melalui media online sehingga toko herbal tersebut bisa dikenal masyarakat luas yang jauh dari lingkup wilayah toko. Sehingga dari media online ini penghasilan toko bisa meningkat dan masyarakat bisa mengerti manfaat dari suatu herbal. E-commerce ini tidak sekedar hanya berjualan saja, tetapi ikut memberikan sumbangsih informasi kepada masyarakat mengenai kesehatan, manfaat herbal, info penyakit, cara mencegah penyakit selebaran info produk dan penyakit yang di scan lalu disiapkan untuk di download oleh pengunjung web

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Nugroho, Bunafit. Membuat Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Dengan PHP dan MySQL, Penerbit GAVA MEDIA, Jogjakarta, 2008.
- [2]. Onno W. Purbo, Dkk, Mengenal eCommerce, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2001.
- [3]. Jurnal penerapan e-commerce dalam menunjang penjualan produk.pdf
- [4]. pengembangan sistem informasi penjualan toko online berbasis web, (2012), <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/edukom>, tanggal download 13 Oktober 2012.
- [5]. E-Commerce Kiat dan Strategi Bisnis Di Dunia Maya.pdf
- [6]. Nugroho, A., E-Commerce : Memahami Perdagangan Modern di Dunia Maya, Informatika, Bandung, 2006.
- [7]. Hamidin, D., 2008, Analisis dan Perancangan SI, <http://dhamidin.wordpress.com/2008/01/29/analisis-dan-perancangan-si/#more-26>, tanggal download 7 Oktober 2012.
- [8]. Ifada, N., 2009, Pengantar E-Bussines dan E-Commerce, <http://noorifada.wordpress.com/download/pee>, 6 Maret 2009, tanggal download 6 Oktober 2012.
- [9]. Hakim, Lukmanul., “Bikin Website super keren dengan PHP dan jQuery”, Lokomedia, 2010, Yogyakarta.
- [10]. Hakim, Lukmanul., “Trik Dahsyat Menguasai Ajax dengan jQuery”, Lokomedia, 2011, Yogyakarta.
- [11]. Hakim, Lukmanul., “Proyek Website Super WOW! dengan PHP dan JQuery”, Lokomedia, 2013, Yogyakarta.
- [12]. Hakim, Lukmanul., “Bikin Website super keren dengan PHP dan JQuery”, Lokomedia, 2010, Yogyakarta.
- [13]. Hakim, Lukmanul., “Rahasia Master PHP & MySQLi (imporved)”, Lokomedia, 2014, Yogyakarta.