

Pengembangan Prototype Sistem Informasi Penjualan Online(E-commerce) Pada PT. Tigaraksa Satria, Tbk

Mukh Muflih Rifa'i
A11.2008.04128

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 50131
E-mail : muflih.rifai@yahoo.com

Abstrak

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membuat Pengembangan Prototype Sistem Informasi Penjualan Online (e-commerce) pada PT. Tigaraksa Satria, Tbk yang diharapkan mampu memberikan kemudahan dalam mengelola data penjualan serta meningkatkan kinerja perusahaan PT Tigaraksa Satria, Tbk yang nantinya dapat memberikan pelayanan yang maksimal terhadap para konsumennya. Metode penelitian yang dilakukan meliputi studi lapangan dan studi kepustakaan. Studi lapangan meliputi pengamatan langsung dan wawancara, sedangkan studi kepustakaan dilakukan dengan melakukan penelitian kepustakaan yang relevan dengan masalah tersebut. Analisis sistem dilakukan mulai dari analisis sistem yang sedang berjalan pada perusahaan, kemudian perancangan sistem dilakukan dengan penjelasan desain model, desain input, desain output, desain database dan dengan didukung landasan teori yang sesuai dengan materi yang dibahas. Aplikasi sistem penjualan berbasis e-commerce ini memberikan informasi yang cepat serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun mengenai produk dari perusahaan tersebut. Dan diharapkan dapat membantu perusahaan yang berkaitan dengan penjualan yaitu mengefisienkan waktu dan tenaga untuk dapat meningkatkan hasil yang lebih optimal dan agar dapat meningkatkan penjualan serta pemasaran dan bersaing dengan secara global.'

Kata kunci : Sistem Informasi, e-commerce, penjualan

Abstract

The purpose of this final is to create a Prototype Development of Online Sales Information System (E-commerce) at PT. Tigaraksa Satria, Tbk is expected to easily manage sales data and improve the performance of PT Tigaraksa Satria, Tbk, which will be able to provide maximum service to its customers. Research methodology included field studies and literature. Field studies include direct observation and interviews, while the literature study was conducted by the research literature relevant to the problem. Systems analysis is done starting from the analysis of the system that is running on the company, then the system design is done with the explanation of design models, design input, output design, database design and supported the theoretical basis in accordance with the material covered. Application systems based e-commerce sales provide quick information and can be accessed anywhere and anytime on the products of the company and expected to help the company relating to the sale of the streamline time and labor in order to increase the more optimal results and in order to increase sales as well as marketing and compete with global..

Keywords : Information System, E-Commerce, sales

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, informasi merupakan kebutuhan pokok yang penting bagi semua orang pada seluruh lapisan masyarakat di berbagai belahan dunia. Penerapan informasi pada berbagai media sudah sangat beragam dan terus meningkat bahkan tanpa beranjak dari kursi, seseorang dapat dengan mudah mencari dan memperoleh informasi yang diharapkan. Caranya yaitu terhubung dengan internet. Internet merupakan suatu media global yang dapat menghubungkan komputer-komputer dari seluruh dunia dengan fasilitas-fasilitas yang beragam.

Dengan adanya kemajuan dalam bidang Teknologi Informasi saat ini, baik dari segi perangkat keras, perangkat lunak dan teknologi komunikasi yang begitu cepat berkembang, perusahaan atau instansi mulai merasakan bahwa teknologi informasi ini diterapkan untuk memenuhi kebutuhan informasi sehingga dapat mendukung proses pengambilan keputusan yang dilakukan oleh manajemen.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, membawa dampak di berbagai bidang terutama pada perkembangan dunia bisnis yang semakin pesat pula. Hal ini dapat dilihat dengan persaingan yang semakin ketat. Tiap-tiap perusahaan berusaha meningkatkan kualitas

yang ada agar dapat memenuhi kebutuhan untuk bersaing di dunia bisnis dan juga demi tercapainya tujuan perusahaan.

PT. Tiga Raksa Satria Tbk merupakan contoh perusahaan berskala besar yang telah berpengalaman dalam mengelola segmen bisnis susu formula. PT. Tiga Raksa Satria Tbk beroperasi secara komersial di daerah Semarang Jawa Tengah. Produk utama yang dihasilkan adalah berbagai jenis susu formula

PT. Tiga Raksa Satria Tbk beralamatkan di Jl. Terboyo industri VII no 4 Semarang Propinsi Jawa Tengah, dengan bangunan gudang sangat luas, selama ini banyak memasarkan produknya hingga mencapai taraf nasional .

Cara penawaran dan penjualan yang dilakukan oleh pihak PT. Tiga Raksa Satria Tbk masih ditemui kekurangan dan kendala PT. Tiga Raksa Satria Tbk masih mempromosikan produknya dengan mengirimkan katalog penjualan manual yaitu dengan dibawa sales. Selain itu, PT. Tiga Raksa Satria Tbk juga melakukan transaksi melalui telepon, kemudian buyer yang berminat datang ke PT. Tiga Raksa Satria Tbk .melakukan peninjauan setelah mereka cocok dengan barang yang dimaksud untuk melakukan transaksi. Hal tersebut sangatlah memakan waktu maupun biaya bagi kedua pihak, dimana konsumen tidak dapat melihat langsung produk yang akan dibeli baik dari segi bentuk maupun harga. Selain itu

waktu menjadi kendala karena bagi masyarakat yang memiliki aktivitas padat akan dapat mengganggu dan menghambat kinerja mereka. Informasi mengenai produk-produk PT. Tiga Raksa Satria Tbk juga akan terlambat karena memakan waktu sehari-hari untuk sampai jika dikirim melalui pos. sehingga diperlukan suatu sarana yang lebih efektif dan efisien untuk mempromosikan produknya.

Dengan adanya kendala-kendala tersebut, diperlukan suatu terobosan dengan memanfaatkan teknologi informasi terutama media internet (*e-commerce*) sebagai media pemasaran produk PT. Tiga Raksa Satria Tbk yang dapat memberikan akses secara cepat, tepat dan akurat serta tidak terbatas.

Penulis mencoba menawarkan untuk membuat sebuah web untuk menjangkau buyer atau masyarakat di dalam maupun di luar negeri. Web tentang penjualan berbagai jenis produk PT. Tiga Raksa Satria Tbk ini akan disertai dengan katalog penjualannya. Dengan adanya penjualan secara *on-line* tersebut, penulis merasa akan lebih efektif untuk melakukan penawaran dan transaksi produk yang ada pada PT. Tiga Raksa Satria Tbk karena bukan hanya buyer itu saja yang mengetahui keberadaan PT. Tiga Raksa Satria Tbk masyarakat umum juga dapat mengenal PT. Tiga Raksa Satria Tbk

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk memberikan judul pada Laporan Tugas Akhir yaitu **“Pembangunan Sistem Penjualan Online (E-Commerce) Pada PT. Tiga Raksa Satria Tbk”**

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 elektronik”. *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 pearl, 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 di edarkan 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 Pengumpulan Data

a. Wawancara

Mengadakan Tanya jawab yang dilakukan secara langsung dengan pihak PT. Tiga Raksa Satria Tbk mengenai informasi yang berhubungan dengan tema penelitian.

Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan bagian yang berhubungan dengan permasalahan yaitu :

1. Bagian Penjualan

Menghasilkan data barang, proses penjualan dan menghasilkan profil perusahaan.

2. Personalia

Menghasilkan data struktur organisasi dan tugas kerjanya.

b. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang dilakukan atau hanya mengamati saja orang-orang yang sedang melakukan suatu kegiatan tertentu.

Penelitian ini menggunakan teknik observasi untuk mengamati secara langsung proses-proses penjualan secara online, untuk memperoleh data-data apa saja yang terdapat di PT. Tiga Raksa Satria Tbk beserta formatnya dan bentuk laporan-laporan yang dihasilkan di PT. Tiga Raksa Satria Tbk tersebut.

c. Dokumentasi

Data yang diperoleh dengan cara pengambilan foto atau catatan dari obyek penelitian.

d. Studi Pustaka

Data yang diperoleh dari berbagai literature dan sumber lain (jurnal, artikel) yang berhubungan dengan tema penelitian.

3.2 Tahap-Tahap Pengembangan Sistem

Proses pengembangan sistem memiliki beberapa tahapan, mulai dari menganalisa sistem dan merancang sistem penjualan online adalah sebagai berikut :

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah :

1. Mengenali dan mendefinisikan masalah yang ada dan mencari alternative pemecahannya.
2. Mempelajari struktur organisasi yang terkait.

b. Analisis sistem

Analisis sistem merupakan tahap yang terpenting dalam siklus hidup pengembangan sistem karena jika terjadi kesalahan pada tahap ini, akan menyebabkan kesalahan juga ditahap-tahap berikutnya.

Tahap-tahap dalam analisis sistem pembuatan website PT. Tiga Raksa Satria Tbk antara lain :

1. Identifikasi masalah

Meliputi identifikasi penyebab masalah yang terdapat di PT. Tiga Raksa Satria Tbk, identifikasi titik keputusan atau informasi-informasi yang terdapat di PT. Tiga Raksa Satria Tbk.

2. Memahami kinerja dari sistem yang ada

Artinya memahami secara terinci bagaimana sistem yang ada beroperasi menggunakan teknik pengumpulan data untuk mengumpulkan data secara mendetail.

3. Menganalisis hasil penelitian

Hasil penelitian perlu dianalisis sehingga analisis sistem dapat menemukan jawaban pada penyebab masalah tersebut.

c. Desain Sistem

Desain sistem merupakan tahap yang dilakukan setelah tahap analisis sistem. Dalam desain sistem, analisis sistem harus memikirkan bagaimana sistem tersebut dibentuk.

Tahap ini untuk menyusun sistem baru dan menuangkan secara tertulis, kegiatan yang dilakukan adalah :

1. Menyusun sistem flow program, yang mempunyai fungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, referensi, master, proses ataupun transaksi dalam simbol-simbol tertentu.
2. Merancang konfigurasi peralatan-peralatan untuk memberikan alternatif yang disetujui dan terperinci melalui tahap-tahap sebagai berikut :
 - a. Model - model perancangan sistem
 - b. Model perancangan sistem digunakan untuk memperlihatkan bagaimana aliran informasi dan transformasi data dalam sistem informasi.
 1. Context Diagram
 2. Decomposition
 3. Data Flow Diagram (DFD) Levelled
- c. Perancangan Database
Perancangan database, digunakan untuk mendefinisikan file-file yang digunakan oleh sistem informasi.
 1. Entity Relationship Diagram (ERD)
 2. Normalisasi
 3. Relationship Table
 4. Kamus Data (Data Dictionary)
- d. Desain Input & Output
Perancangan input dan output, berfungsi untuk menggambarkan bentuk masukan dan keluaran ke bentuk laporan yang dihasilkan dalam pembuatan sistem.

1 Desain Inpu

2 Desain Output

d. Implementasi Sistem

Tahap implementasi sistem merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap untuk diaplikasikan. Tahap ini terdiri dari beberapa langkah yaitu :

1. Program & testing

Setelah sistem selesai dirancang selanjutnya adalah menerapkannya kedalam program, kemudian perlu dilakukan penyetoran terhadap program yang telah dibuat apakah sudah sesuai dan tidak ditemukan kesalahan atau belum. Pada proses ini pertamanya perencana berusaha membangun perangkat lunak dari konsep abstrak ke implementasi yang dapat dilihat, baru kemudian dilakukan pengujian. Perencana menciptakan sederetan *test case* untuk menguji perangkat lunak yang sudah dibangun.

Sasaran dari pengujian adalah :

- a Pengujian adalah proses eksekusi suatu program dengan maksud menemukan kesalahan.
- b *Test Case* yang baik memiliki probabilitas yang tinggi untuk menemukan kesalahan yang belum pernah ditemukan sebelumnya.
- c Pengujian dikatakan sukses apabila dalam pengujian dapat mengungkap kesalahan yang belum pernah ditemukan sebelumnya.

Jadi sebelum program diimplementasikan perlu dilakukan pengujian sehingga dapat meminimalkan kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi.

2. Training

Setelah program siap untuk diimplementasikan dengan melalui tahapan-tahapan dalam pengujian langkah selanjutnya adalah memberikan pelatihan atau training kepada operator

yang nantinya akan mengoperasikan komputer. Training dilakukan dengan maksud agar operator tidak kesulitan apabila sudah diterjunkan sebagai pelaksana sistem dan dapat mengatasi kesalahan atau gangguan yang terjadi selama sistem berjalan.

3. *Change Over*

Change over merupakan kegiatan pergantian sistem lama kedalam sistem baru karena sistem lama dianggap sudah tidak sesuai lagi. Dalam melakukan pergantian sistem harus diperhatikan bahwa sistem benar-benar sudah siap untuk dipakai dan diimplementasikan dengan menjalankan testing program dan training.

Metode yang dipakai dalam pergantian sistem adalah :

Paralel Change Over, yaitu sistem lama tetap dijalankan bersama sistem baru sampai sistem baru siap untuk digunakan secara keseluruhan.

4. *Maintenance*

Kegiatan *maintenance* merupakan kegiatan pemeliharaan atau perawatan sistem agar sistem tetap berjalan sesuai dengan tujuan dan dapat bertahan lama. *Maintenance* diperlukan khususnya untuk sistem baru terutama untuk menjaga validitas data sehingga tidak memberikan suatu informasi yang menyimpang dari pengolahan data yang diinginkan.

Kegiatan *maintenance* dapat berupa :

1. *Backup Data*

Backup data dilakukan secara periodik dalam selang waktu tertentu untuk menjaga keamanan data yang tersimpan dalam memori komputer.

2. *Reindex Data*

Reindex Data dilakukan untuk mengurutkan data

yang tersimpan dalam *database*.

3. Updating database

Updataing database dilakukan jika sistem akan ditambah sistem yang baru.

4. *Packing Data*

Packing Data dilakukan untuk menghapus data-data yang sudah tidak diperlukan lagi sehingga dapat menghemat memori komputer.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Perancangan Sistem Secara Umum

4.1.1 Identifikasi data dan informasi

1. Identifikasi Data

Identifikasi data adalah data-data yang digunakan untuk menghasilkan informasi yang berupa laporan yang dapat berguna bagi pihak yang berkepentingan, adalah sebagai berikut :

- Data Anggota
- Data Pesan Barang
- Data Barang
- Data Barang Keluar
- Data Barang Masuk
- Data Validasi Transaksi
- Data Validasi Pengiriman

2. Identifikasi Informasi

Informasi adalah data-data yang telah diolah sehingga menghasilkan pengetahuan yang berguna bagi pengguna, informasi yang dapat diidentifikasi adalah

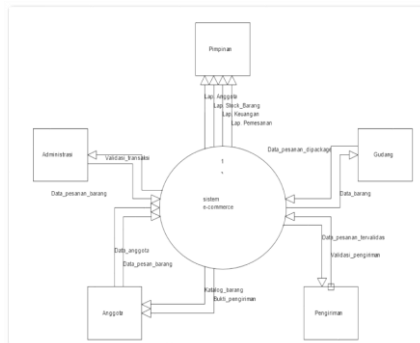
- Katalog Barang
- Data Pesanan Barang
- Data Pesanan Dipackage
- Data Pesanan Tervalidasi
- Bukti Pengiriman
- Laporan Anggota
- Laporan Stock Barang
- Laporan Keuangan
- Laporan Pemesanan

4.1.2 Identifikasi sumber data dan tujuan informasi

1. Identifikasi sumber data

- Pelanggan
 - Bag. Pengiriman
 - Gudang
 - Bag. Administrasi
- ##### 2. Identifikasi sumber informasi
- Pimpinan
 - Anggota
 - Bag. Pengiriman
 - Gudang
 - Bag. Administrasi

4.1.3 Diagram konteks (Context Diagram)



Gambar : Context Diagram

4.1.4 Identifikasi Proses / Event List

- Proses Pendaftaran Anggota
- Proses Katalog dan Pemesanan Barang
- Proses Pendataan Barang
- Proses Keuangan dan Pengiriman
- Laporan

4.2 Desain Input/Output

1 Desain Input Data Anggota

MENU UTAMA

- Profil Toko
- Berita
- Kategori Barang
- Kontak Kami
- Buku Tamu

PELANGGAN

- Login
- Pendaftaran baru

INFORMASI

TERIMA KASIH ATAS KUNYANMU HARI INI VISITELAH KAMI

2 Desain input data barang

MENU UTAMA

- Data Pelanggan
- Data Pemesanan
- Data Kategori Barang
- Data Barang
- Berita Tamu
- Buku Tamu
- Validasi Pesan

LAPORAN

- Semua Data Pelanggan
- Semua Data Produk
- Daftar Pemesan
- Daftar Pemesan Lunas

3 Desain laporan data barang

No	Nama Barang	Kategori Barang	Terlaris	Gambar	Harga	Stok	Unit	Keterangan
1	MUSUFORMULA	MUSU	Ya		86.000	1200	5	Musu Formula

4 Desain laporan data anggota

No	Kode	Nama Lengkap	Kelamin	Asal	Propinsi	Status
1	UTD009	AREHANTANTO	Pria	Jl. Mangga No 5 Tanggeran	DKI Jakarta	ORDER
2	UTD010	beardy	Pria	Jl. mangga 7	Jawa Barat	FREE
3	UTD011	beardy	Pria	Jl. rahayu no 3	Kalimantan Tengah	ORDER

5 Desain laporan data transaksi pembayaran



The screenshot shows a web browser displaying a report titled 'LAPORAN DATA PELANGGAN'. The report contains a table with the following data:

No	Kode	Nama Lengkap	Kelamin	Asal	Propinsi	Status
1	UED009	ABRIYANTO	Pria	Jl. Mangga No 5 Tangerang	DKI Jakarta	ORDER
2	UED010	Iskandar	Pria	Jl. sawah 7	Batu Jawa Barat	FREE
3	UED011	Iskandar	Pria	Jl. sawah no 3	Kalimantan Timur	ORDER

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian, perancangan, pengujian, berdasarkan aplikasi yang telah dibuat beserta ujicoba yang telah dilakukan terhadap aplikasi web e-commerce pada PT Tigaraksa Satria, Tbk. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembuatan *e-commerce* bisa menjadi solusi dalam memperkenalkan dan mempromosikan Produk PT Tigaraksa Satria, Tbk melalui media online sehingga Perusahaan tersebut bisa dikenal masyarakat luas yang jauh dari lingkup wilayah toko. Sehingga dari media online ini penghasilan Perusahaan bisa meningkat dan masyarakat tidak perlu lagi untuk mendatangi kantor untuk mendapatkan informasi seputar produk yang ditawarkan, website dapat menjadi media dan wadah informasi yang memberikan pemahaman sekaligus pengetahuan kepada masyarakat luas mengenai PT. Tiga Raksa Satria Tbk.

5.2 Saran

Berikut saran-saran supaya aplikasi web e-commerce PT Tigaraksa Satria, Tbk dapat berkembang dan memberikan sumbangsih informasi kepada masyarakat:

1. Diharapkan tampilan dan content isi produk aplikasi web e-commerce selalu di update setiap bulan agar pengunjung selalu betah mengunjungi situs tersebut karena mendapatkan informasi yang dicarinya.

2. Kedepannya penulis mungkin akan menambahkan form komentar seperti facebook di halaman web *e-commerce* sehingga antara pemilik toko online dan pengunjung bisa berinteraksi dengan mudah dan saling memberikan kritik dan saran untuk kemajuan web tersebut.
3. Aplikasi *e-commerce* ini bisa dikembangkan lagi agar bisa lebih bagus desainnya dan isi webnya sehingga penghasilan PT Tigaraksa Satria, Tbk bisa bertambah lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Raymond Mcleod, Jr., Sistem Informasi Manajemen, PT. Prenhallindo, Jakarta, 2004
- Jogiyanto, H.M, Analisis dan Desain Sistem Informasi, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2005.
- ,Pengenalan Komputer”,Yogyakarta 2005.
- Andi Kristanto, Perancangan Sistem Informasi Dan Aplikasinya, Penerbit Gaya Media Yogyakarta, 2005
- Adi Nugroho, Analisa dan Perancangan Sistem Informasi dengan Metodologi Berorientasi Obyek, 2005
- Fathansyah, Basis Data, Penerbit Informatika Bandung, Bandung 2007.
- <http://ycplace.blogspot.com/2009/10/keuntungan-dan-kerugian-e-commerce.html> diakses pada tanggal 22 Juni 2011 pada pukul 23.30 Wib.
- <http://buahilmu.wordpress.com/2010/10/30/keuntungan-dan-kekurangan-e-commerce/> diakses pada tanggal 27 Juni 2011 pada pukul 21.54 Wib.