

E-COMMERCE PADA AGUS JAYA FURNITURE AMBARAWA

Waryanah

Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung

website: www.stmikpringsewu.ac.id

E-mail : waryanah@gmail.com

ABSTRAK

Agus Jaya Furniture merupakan salah satu dari beberapa toko dan perusahaan yang membuat serta menjual berbagai macam furniture serta alat-alat rumah tangga lainnya di Ambarawa terbilang masih baru toko Agus Jaya Furniture membutuhkan sebuah sistem penjualan yang lebih menarik, Oleh sebab itu untuk bersaing dengan perusahaan serta toko lain diperlukan sebuah sistem penjualan secara online untuk mendorong perkembangan serta kemajuan bisnis atau penjualan produk pada toko tersebut. Maka dengan adanya penjualan secara online tersebut diharapkan dapat membantu serta memudahkan perusahaan tersebut dalam melakukan transaksi jual beli dengan pelanggan atau customer. Adapun metode-metode yang di gunakan di antaranya adalah Pustaka, Observasi, Wawancara, Analisis data sistem, Perancangan sistem, Pembuatan program, Pengujian program, serta Implementasi program. Dan dengan adanya toko online tersebut agar dapat membantu perusahaan tersebut untuk memajukan bisnisnya

Kata Kunci : Toko online, Barang furniture, Agus Jaya Furniture

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan *E-Commerce* di Indonesia dapat menjadi sesuatu yang menjanjikan. Hal ini diakibatkan oleh beberapa faktor, diantaranya jumlah pengguna internet yang kian bertambah. Perkembangan situs *E-Commerce* di Indonesia sendiri sudah ada sejak tahun 1996, dengan berdirinya *Dyviacom Intrabumi* atau *D-Net* sebagai perintis transaksi *online*.

Agus Jaya Furniture adalah salah satu perusahaan swasta yang terletak di daerah Ambarawa dimana perusahaan tersebut bergerak dalam bidang penjualan furniture perlengkapan alat-alat rumah tangga seperti meja, kursi, lemari, tempat tidur dan lain-lain. Toko ini masih memerlukan perluasan bisnis penjualan produk-produk yang disediakan oleh Toko *Agus Jaya Furniture* ini mempunyai permasalahan bagaimana caranya untuk memperluas dalam mendapatkan pelanggan baik di dalam daerah maupun di luar daerah.

Cara pengenalan dalam memasarkan produk yang ada pada perusahaan tersebut yaitu dengan cara penawaran langsung kepada konsumen dan juga dengan mengikuti acara pameran-pameran mebel dan interior yang diadakan oleh suatu kegiatan tertentu. Untuk penawaran langsung kepada konsumen pemilik perusahaan menggunakan strategi survey pasar. Pemilik perusahaan melakukan survey pasar dahulu, dan berprinsip barang yang akan di pesan dan barang yang laris

yang banyak diminati oleh masyarakat di pasaran. Setelah mengetahui baru pemilik perusahaan langsung memproduksi barang tersebut dan menawarkannya ke toko-toko yang sudah menjadi langganannya maupun yang belum jadi langganannya.

Pada saat ini *Agus Jaya Furniture* berkeinginan untuk memperluas penyebaran wilayah penjualannya yaitu dengan cara membuat sistem penjualan *online* atau biasa disebut *E-Commerce*. Diharapkan dengan sistem penjualan *online* ini pemilik perusahaan bisa meraup keuntungan yang lebih dari biasanya. Dalam era yang disebut *information age* ini, media elektronik menjadi salah satu media andalan pemilik perusahaan untuk melakukan komunikasi dan bisnis.

Penjualan secara *online* atau *Ecommerce* memiliki kelebihan yang banyak dari pada penjualan secara manual. *Agus Jaya Furniture* akan lebih mudah dikenal karena produk yang ditawarkan dapat dilihat dan diakses oleh jutaan manusia. Baik dalam negeri maupun luar negeri. Sehingga lebih memanjakan para konsumen khususnya konsumen yang memiliki waktu sibuk dan sempit. Melihat perkembangan zaman yang semakin canggih serta kehidupan manusia yang semakin praktis, pentingnya para wirausaha memasang situs *website* penjualan *online*. Untuk meningkatkan mutu penjualan yang berbasis teknologi cepat dan mampu bersaing dan bertahan di dunia bisnis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara mempromosikan produk Furniture dengan cara efektif dan efisien?
2. Bagaimana cara untuk mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan tanpa harus datang langsung ke tokonya?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang dan perumusan masalah yang telah diuraikan agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas dibatasi hal – hal sebagai berikut :

1. Objek penelitian ini adalah Toko Agus Jaya Furniture.
2. Software yang digunakan PHP, MySQL, Macromedia Dreamweaver MX 2004.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukan penelitian adalah:

1. Agar pelaku usaha dapat mempromosikan toko serta produknya.
2. Menciptakan Sistem Informasi berbasis web yakni E-Commerce Pada Agus Jaya Furniture yang mampu menjawab permasalahan-permasalahan yang belum dapat dipecahkan dari sistem yang sedang berjalan dan memberikan informasi secara lengkap kepada masyarakat luas.
3. Mempermudah konsumen yang berada di luar kota untuk mendapatkan informasi atau melakukan pemesanan tanpa datang ke toko.

1.5 Manfaat Penelitian

Selain tujuan yang telah diuraikan di atas, penelitian ini juga mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi pemilik tidak terbatasnya wilayah promosi, menghemat waktu ,biaya dan tempat serta mudah dalam pelayanan.
2. Penjualan dan pemesanan produk dapat dilakukan secara online.
3. Memperluas media promosi kepada konsumen dalam menyampaikan informasi mengenai produk yang ditawarkan serta penawaran-penawaran lainnya

2. TINJAUAN PUSTAKA

Dengan memperhatikan permasalahan dan tujuan dari penelitian ini, maka judul yang diambil dalam penelitian ini adalah ” E-Commerce Pada Agus Jaya Furniture Ambarawa”. Adapun pendefinisian dari judul ini sebagai berikut:

2.1 Definisi Sistem

Menurut Jogiyanto Hartono “Sistem Teknologi Informasi” (2009 : 34) mengemukakan bahwa: “Sistem (system) dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan pendekatan komponen. Dengan pendekatan prosedur, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu.”

Sedangkan menurut Gordon B, Davis dalam bukunya ”Kerangka Dasar SIM” (2008:24)

“Sistem adalah sekumpulan hal atau kegiatan atau elemen sub sistem yang saling bekerja sama atau dihubungkan dengan cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan”.

Menurut Rudi Tantara dalam bukunya “Manajemen Proyek Sistem Informasi” (2012) mengatakan bahwa : “Sistem dapat didefinisikan sebagai entitas atau satuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem (sistem yang lebih kecil) yang saling berhubungan dan terkait untuk mencapai suatu tujuan.”

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah sekumpulan data yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan tertentu.

2.2 Definisi Informasi

Menurut Sutarman, S.Kom, M.Kom dalam bukunya “Pengantar Teknologi Informasi” (2009 : 14) mengatakan bahwa: “Informasi adalah sekumpulan fakta (data) yang diorganisasikan dengan cara tertentu sehingga mereka mempunyai arti bagi si penerima.”

Sebelum membahas definisi informasi, perlu diketahui dahulu pengertian dari data, karena pada dasarnya antara data dan informasi adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan.

Jogiyanto Hartono “Pengenalan Teknologi Informasi” (2009: 36) mengemukakan bahwa: “Informasi (information) adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi pemakai”.

Menurut Sutarman, S.Kom, M.Kom dalam bukunya “Pengantar Teknologi Informasi” (2009 : 14) mengatakan bahwa: “Informasi adalah sekumpulan fakta (data) yang diorganisasikan dengan cara tertentu sehingga mereka mempunyai arti bagi si penerima.”

Dari beberapa pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa informasi adalah data yang telah diolah sedemikian rupa ke dalam suatu bentuk yang lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata, sehingga bermanfaat dan dapat digunakan dalam proses

pengambilan keputusan saat ini dan saat mendatang.

2.3 Definisi Sistem Informasi

Menurut Edhy Sutanta dalam bukunya “*Basis Data dalam Tinjauan Konseptual*” (2011 : 16) mengatakan bahwa: “Sistem informasi adalah sekumpulan subsistem yang saling berhubungan berkumpul bersama-sama dan membentuk satu kesatuan, saling berinteraksi dan bekerja sama antara bagian satu dengan yang lainnya.”

Menurut Edhy Sutanta dalam bukunya “*Basis Data dalam Tinjauan Konseptual*” (2011 : 16) mengatakan bahwa: “Sistem informasi adalah sekumpulan subsistem yang saling berhubungan berkumpul bersama-sama dan membentuk satu kesatuan, saling berinteraksi dan bekerja sama antara bagian satu dengan yang lainnya.”

Menurut George M. Scott (2007:4) dalam buku “*Prinsip-Prinsip Sistem Informasi Manajemen*” “Sistem informasi adalah system yang diciptakan oleh para analisis dan manajer guna melaksanakan tugas khusus tertentu yang sangat esensial bagi berfungsinya organisasi”.

Dari tiga pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa system informasi adalah suatu sistem di dalam organisasi yang diciptakan oleh para analisis dan manajer guna melaksanakan tugas khusus tertentu yang sangat esensial bagi berfungsinya organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan untuk mendukung operasi dari suatu organisasi.

2.4 Definisi E-Commerce

Commerce juga dapat diartikan sebagai suatu proses berbisnis dengan menggunakan teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran/penjualan barang, servis, dan informasi secara elektronik (Munawar, 2009:1).

Perdagangan Elektronik (E-Commerce = *electronic commerce*) adalah bagian dari *e-lifestyle* yang memungkinkan transaksi jual beli dilakukan secara online dari sudut tempat mana pun (Hidayat, 2008:5).

Maka dapat disimpulkan E-Commerce adalah sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer

2.5 Definisi Internet

“*Interconnection networking* atau yang lebih populer dengan sebutan Internet, adalah sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan

komputer-komputer dan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia” Purbo, 1998. Internet juga dapat diartikan hubungan berbagai komputer dan berbagai tipe komputer yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia (jaringan global) dengan jalur telekomunikasi seperti *telepon*, *wireless* dan lainnya (Sutarman, 2003). Internet memungkinkan masyarakat untuk memperoleh informasi dan layanan dengan cepat. Di dalamnya terdapat berbagai macam informasi dan layanan, seperti surat elektronik, obrolan *online*, dan halaman web yang saling berhubungan.

Internet adalah suatu media informasi komputer global yang dapat dikatakan sebagai teknologi terancang abad ini. Dengan internet kita dapat melakukan semua aktivitas yang sulit dilakukan secara biasa mulai dari menonton, baca berita, belanja, maupun mencari jodoh. Secara *etimologis*, internet berasal dari bahasa inggris, yakni *inter* berarti antar dan *net* berarti jaringan sehingga dapat kita artikan hubungan antar jaringan. Internet merupakan suatu media informasi yang berjalan dalam suatu komputer. Akan tetapi tidak semua komputer yang ada bisa berhubungan karena suatu komputer dapat dikatakan sebagai internet jika sudah terhubung dengan suatu jaringan. www.acehforum.or.id/internet-pengertian-sejarah/ 5 Juni 2009.

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan internet adalah Internet merupakan hubungan antar berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya di mana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan media komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan protokol standar dalam berkomunikasi yaitu protokol TCP/IP.

2.6 Furniture

Furniture atau mebel adalah perlengkapan yang mencakup semua barang seperti kursi, meja dan lemari. Mebel berasal dari kata *moveable* yang artinya bisa bergerak. Pada zaman dahulu meja, kursi dan lemari relatif mudah digerakkan dari batu besar, tembok, dan atap. Sedangkan furniture berasal dari bahasa Prancis *fourniture* (1520-30 Masehi). Furniture mempunyai asal kata *fournir* yang artinya *furnish* atau perabot rumah atau ruangan. Walaupun mebel dan furniture punya arti yang beda, tetapi yang ditunjuk sama yaitu meja, kursi, lemari dan seterusnya.

Maka dapat disimpulkan bahwa mebel dan furniture adalah semua benda yang ada dirumah yang digunakan oleh penghuninya

untuk duduk, berbaring atau menyimpan benda kecil seperti pakaian dan cangkir.

2.7 E-Commerce Pada Agus Jaya Furniture Ambarawa

E-Commerce pada Agus Jaya Furniture Ambarawa adalah suatu sistem penjualan yang berbasis online/website produk furniture toko Agus Jaya Furniture Ambarawa. Produk yang dijual antara lain: Lemari baju, lemari pakaian, kursi, meja makan, meja kantor, laci dan rak.

2.8 Pengumpulan Data

Dalam penelitian teknik pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara mengumpulkan data, siapa sumbernya, dan apa alat yang digunakan. Diantaranya beberapa metode pengumpulan data yang penulis gunakan yaitu :

1. Angket

Pada tahap ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan cara menggunakan angket/*quisioner* yang ditujukan pada responden yang berkompeten dan berhubungan dengan masalah yang ada ditoko , yaitu Pemilik toko.

2. Observasi

Pada tahap ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan melakukan pencatatan dan pengamatan secara sistematis mengenai hal-hal yang diselidiki secara langsung.

3. Wawancara

Pada tahap ini, penulis mewawancarai langsung pihak yang berkompeten dan berhubungan dengan masalah promosi penjualan furniture, yaitu pemilik toko

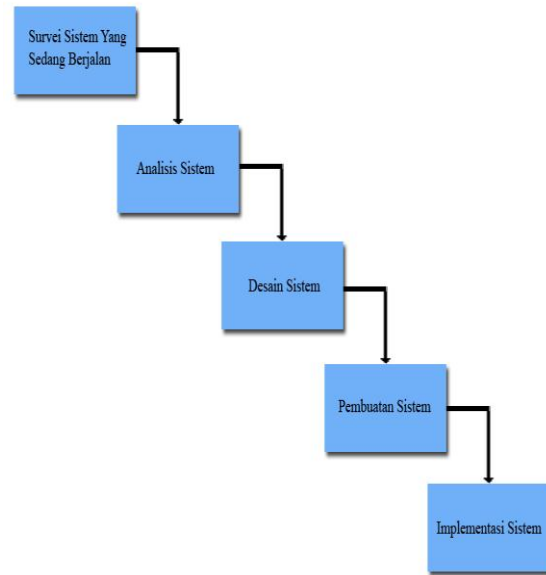
4. Studi Pustaka

Pada tahap ini penulis melakukan studi literature yaitu mengumpulkan bahan-bahan referensi baik dari buku, artikel, jurnal, makalah, maupun situs internet mengenai *e-commerce* penjualan berbasis web dan beberapa referensi lain yang menunjang tujuan penelitian.

2.9 Model Pengembangan sistem

Metode pengembangan sistem yang akan dibuat menggunakan model *Waterfall* (Agus Mulyanto, 2009), yaitu melalui tahapan sebagai berikut :

Proses rancangan penelitian yang telah dipersiapkan



Gambar 3.2 Model Waterfall

1. Survei Sistem

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh software yang akan dibangun. Hal ini sangat penting, mengingat software harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti hardware, database, dan sebagainya. Tahap ini sering disebut Project Definition.

2. Analisis Sistem

Bertujuan untuk menjabarkan segala sesuatu yang nantinya akan ditangani oleh perangkat lunak. Tahap ini adalah tahap dimana pemodelan merupakan sebuah representasi dari objek di dunia nyata. Untuk memahami sifat perangkat lunak yang akan dibangun, analisis harus memahami domain informasi, dan tingkah laku yang diperlukan.

3. Desain Sistem

Tahap perancangan perangkat lunak yang merupakan proses multi langkah dan berfokus pada beberapa atribut perangkat lunak yang berbeda yaitu struktur data, arsitektur perangkat lunak, dan detail algoritma. Proses ini menerjemahkan kebutuhan kedalam sebuah model perangkat lunak yang dapat diperkirakan kualitasnya sebelum dimulainya tahap implementasi.

4. Pembuatan Sistem

Tahap yang mengkonversi apa yang telah dirancang sebelumnya ke dalam sebuah bahasa yang dimengerti komputer. Kemudian komputer akan menjalankan fungsi-fungsi yang telah

didefinisikan sehingga mampu memberikan layanan-layanan kepada penggunaanya.

5. Implementasi Sistem
Tahap pengujian. Terdapat dua metode pengujian perangkat lunak yang umum digunakan, yaitu metode black-box dan white-box.
6. Pengujian dengan metode black-box merupakan pengujian yang menekankan pada fungsionalitas dari sebuah perangkat lunak tanpa harus mengetahui bagaimana struktur di dalam perangkat lunak tersebut. Sebuah perangkat lunak yang diuji menggunakan metode black-box dikatakan berhasil jika fungsi-fungsi yang ada telah memenuhi spesifikasi kebutuhan yang telah dibuat sebelumnya. Sedangkan metode white-box menguji struktur internal perangkat lunak dengan melakukan pengujian pada algoritma yang digunakan oleh perangkat lunak.
7. Pemeliharaan Sistem
Tahap ini dapat diartikan sebagai tahap penggunaan perangkat lunak yang disertai dengan perawatan dan perbaikan. Perawatan dan perbaikan suatu perangkat lunak diperlunak, termasuk didalamnya pengembangan, karena dalam prakteknya ketika perangkat lunak tersebut digunakan terkadang masih terdapat kekurangan ataupun penambahan fitur-fitur baru yang dirasa perlu.

2.10 Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif ini adalah analisis terhadap data yang diperoleh berdasarkan kemampuan nalar peneliti dalam menghubungkan fakta-fakta, data dan informasi.

Jadi metode analisis data kualitatif yaitu dengan menyajikan hasil wawancara dan melakukan analisis terhadap masalah yang ditemukan di lapangan sehingga akan diperoleh gambaran yang jelas tentang objek yang diteliti dan kemudian akan ditarik kesimpulan.

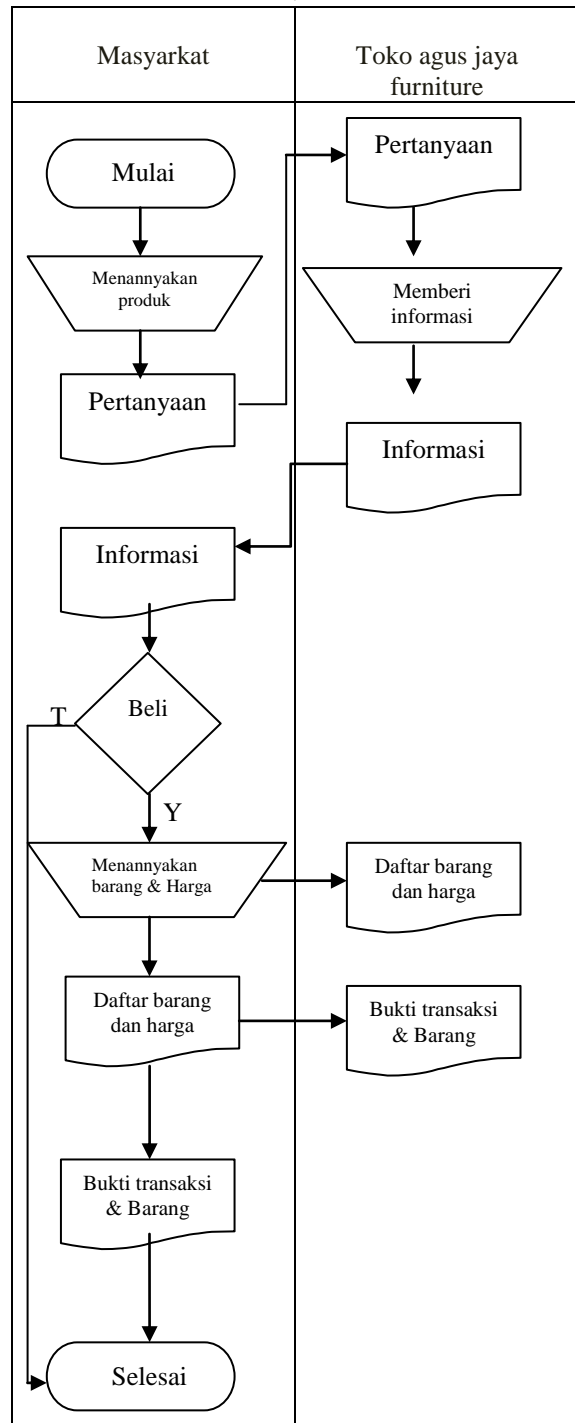
1. Analisa system yang berjalan

Sistem informasi saat ini yang sedang berjalan di Agus Jaya Furniture adalah sistem pengolahan data dan penyajian informasi secara manual, dengan kata lain belum ada Sistem Informasi Berbasis Komputer atau *Computer Based Information Sistem*, apalagi berbasis *web*. Adapun proses sistem informasi

yang sedang berjalan di Agus Jaya Furniture, adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui informasi produk furniture dari Toko Agus Jaya Furniture, masyarakat harus mendatangi langsung ke toko Agus Jaya Furniture.
2. Publikasi hanya dilakukan sekitar wilayah Toko Agus Jaya Furniture,

Berikut ini Diagram Arus Data sistem yang berjalan :

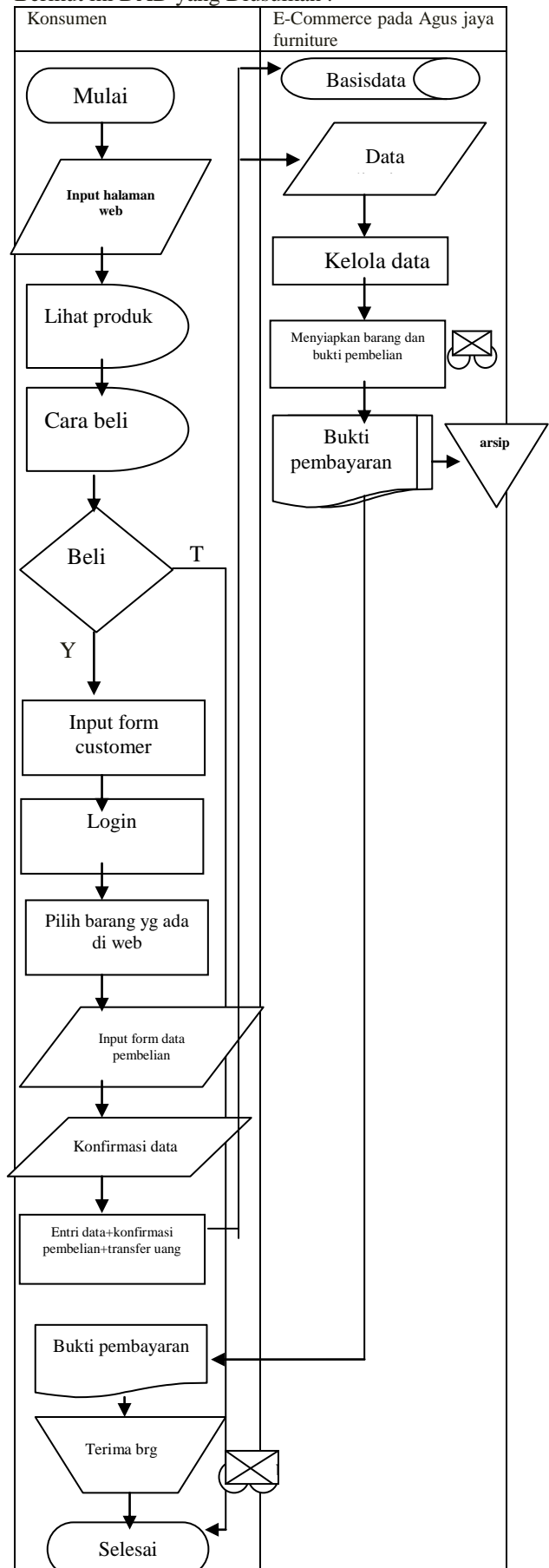


2. Analisa system yang diusulkan

Proses sistem informasi yang diusulkan pada sistem baru di web Agus Jaya Furniture adalah :

1. Masyarakat yang membutuhkan informasi dapat menggunakan komputer dan membuka website Agus Jaya Furniture di internet secara langsung.
2. Dalam website Agus Jaya Furniture sudah tersedia link-link tentang informasi yang dibutuhkan, antara lain :
 - a. Beranda berisi halaman utama website Agus Jaya Furniture.
 - b. Profil berisi sejarah berdiri, visi dan misi dan kontak kami yang ada di Agus Jaya Furniture
 - c. Cara Pembelian berisi langkah-langkah sebelum melakukan pembelian produk di Agus Jaya Furniture
 - d. Semua Produk berisi gambar/foto produk, harga dan keterangan produk yang ada pada Agus Jaya Furniture.
 - e. Keranjang Belanja berisi jumlah produk yang dibeli dan keterangan harga
 - f. Download Katalog berisi Katalog produk sepatu di Agus Jaya Furniture
3. Buku Tamu berisi form untuk menuliskan komentar pada Agus Jaya Furniture Memilih dengan mengklik salah satu link yang ada sesuai dengan informasi yang dibutuhkan.
4. Link tersebut akan menampilkan informasi yang dibutuhkan.
5. Setelah informasi ditampilkan maka masyarakat akan mengetahui informasi yang dibutuhkan.

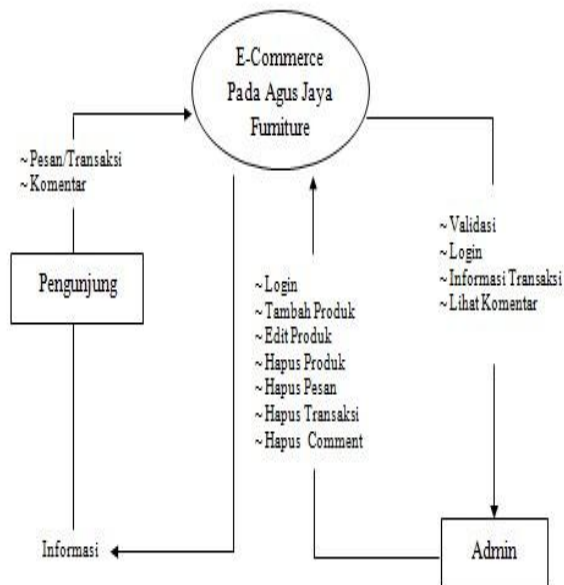
Berikut ini DAD yang Diusulkan :



3. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

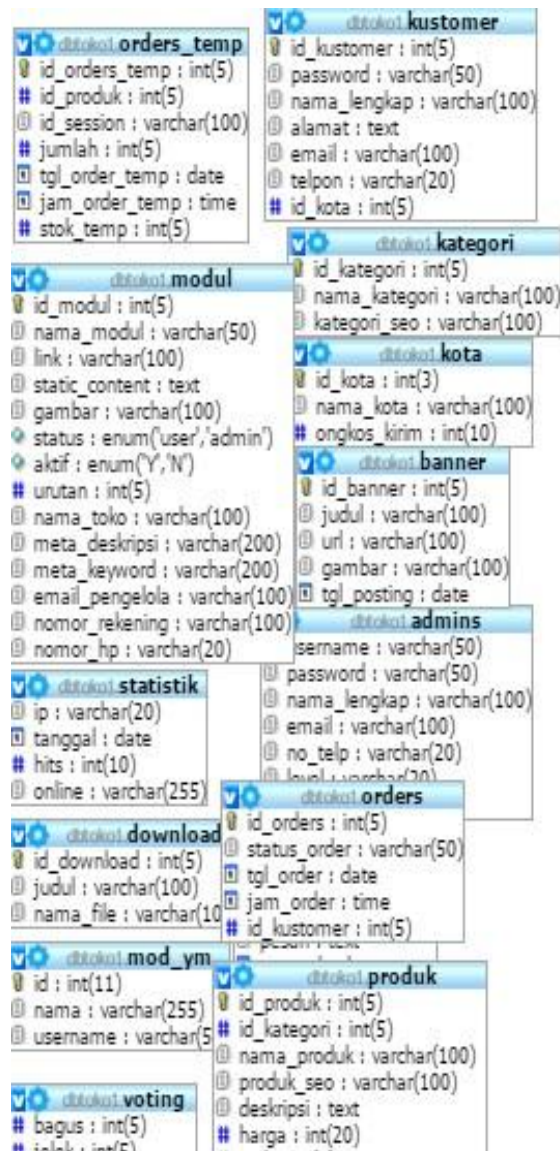
3.1 Perancangan

1. Diagram Konteks yang diusulkan



Gambar 4.1 Diagram Konteks

2. Perancangan E-Commerce pada Agus Jaya Furniture ini memiliki rancangan basis data yang digambarkan dalam ERD (Entity Relationship Diagram) adalah sebagai berikut:



Gambar 4.2 ERD Basis Data Agus Jaya Furniture

3.2 Implementasi dan Pembahasan

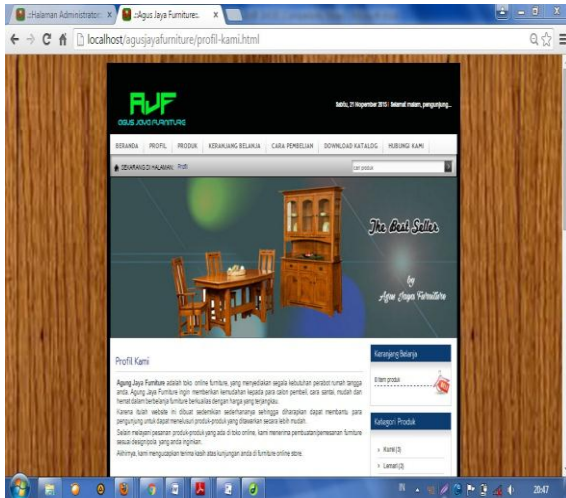
Pembangunan E-Commerce pada Agus Jaya Furniture yang penulis rancang ini memiliki beberapa halaman. Halaman-halaman yang akan ditampilkan merupakan halaman-halaman program yang penulis rancang.

a. Tampilan Beranda



Gambar 4.3 Tampilan Home

b. Tampilan Profil



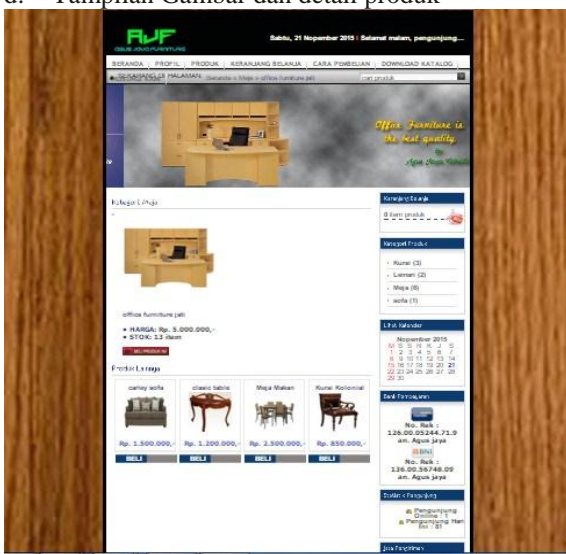
Gambar 4.4 Tampilan Profil

c. Tampilan halaman produk



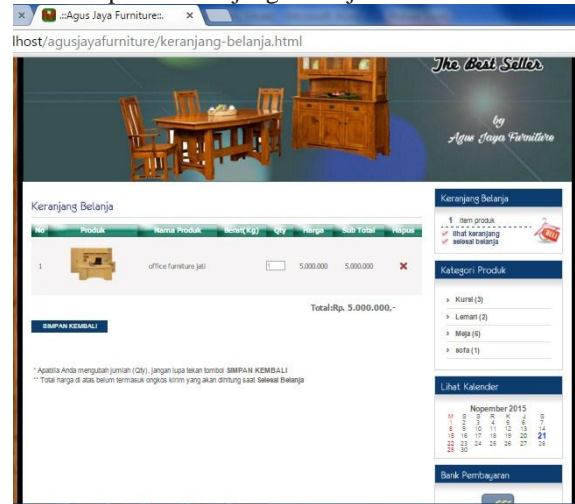
Gambar 4.5 Tampilan halaman produk

d. Tampilan Gambar dan detail produk



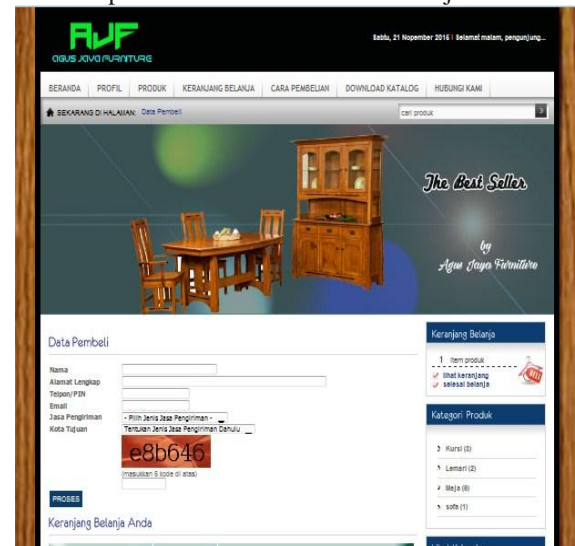
Gambar 4.6 Tampilan gambar dan detail produk

e. Tampilan Keranjang Belanja



Gambar 4.7 Tampilan Keranjang Belanja

f. Tampilan halaman konfirmasi belanja



Gambar 4.8 Proses konfirmasi belanja

g. Tampilan login admin



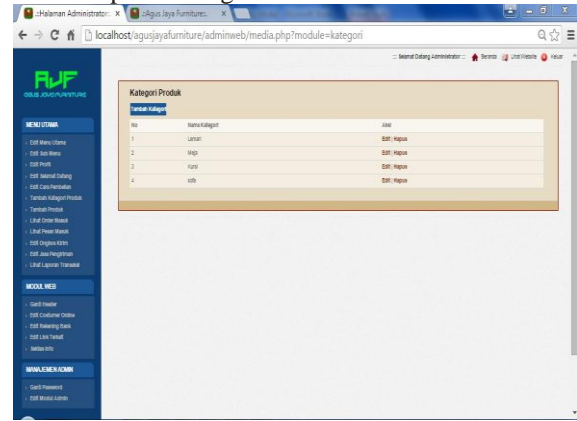
Gambar 4.9 Tampilan Login Admin

h. Tampilan Hubungi Kami



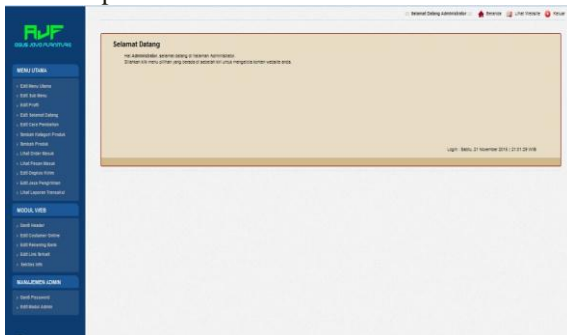
Gambar 4.10 Hubungi Kami

l. Tampilan Kategori Produk



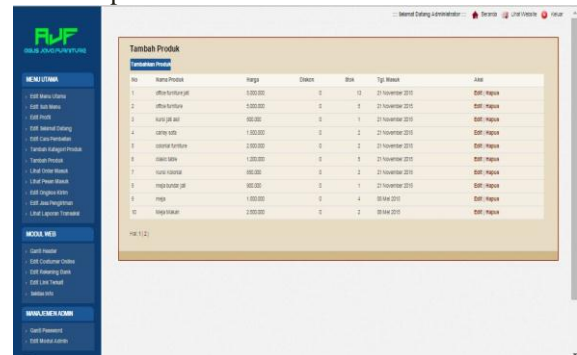
Gambar 4.14 Tampilan Kategori Produk

i. Tampilan Administrator



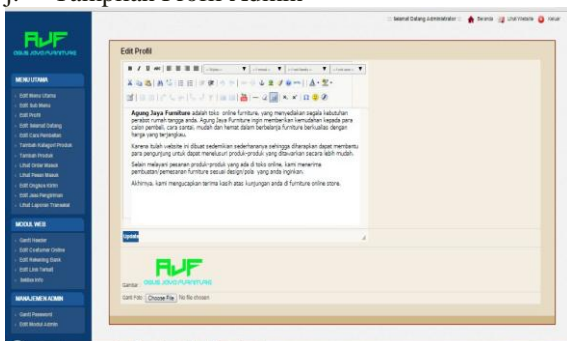
Gambar 4.11 Tampilan Administrator

m. Tampilan Tambah Produk



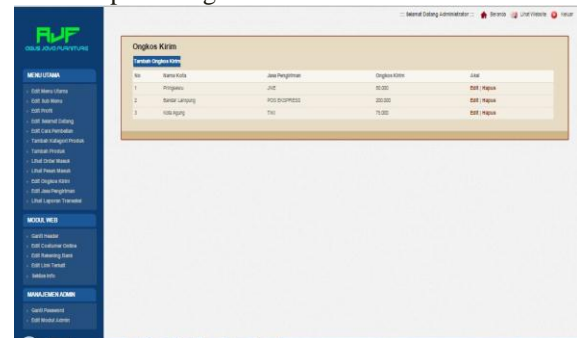
Gambar 4.15 Tampilan Tambah Produk

j. Tampilan Profil Admin



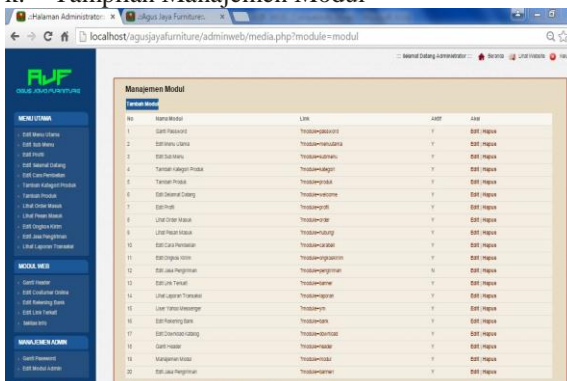
Gambar 4.12 Tampilan Profil Admin

n. Tampilan Ongkos Kirim



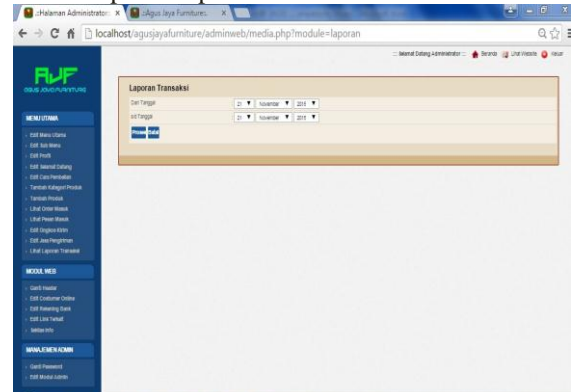
Gambar 4.16 Tampilan Ongkos Kirim

k. Tampilan Manajemen Modul



Gambar 4.13 Tampilan Manajemen Modul

o. Tampilan Laporan



Gambar 4.17 Tampilan Laporan

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Setelah terciptanya sistem baru E-Commerce pada Agus Jaya Furniture yaitu suatu sistem yang memberikan informasi tentang produk furniture, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa berbagai permasalahan mengenai terbatasnya informasi dan belum memiliki akses yang cukup luas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dengan E-Commerce pada Agus Jaya Furniture, maka wilayah area promosinya menjadi sangat luas, waktu untuk mendapatkan informasi mengenai produk sepatu pada Agus Jaya Furniture akan lebih cepat, mudah dan efisien.
2. E-Commerce sudah memiliki akses yang cukup luas, sehingga dalam penyampaian informasinya tidak terbatas dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja tanpa harus datang langsung ke toko Agus Jaya Furniture.

4.2 Saran

Pembuatan E-Commerce pada Agus Jaya Furniture ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut. Adapun saran yang dapat dikemukakan agar website ini bisa berfungsi dengan lebih optimal, yaitu :

1. Diharapkan Bagi pemilik toko Agus Jaya Furniture untuk dapat menyediakan SDM khusus untuk melayani pemesanan via e-commerce demi kelancaran penjualan via internet.
2. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat menambahkan sistem retur dalam program e-commerce.
3. Dengan adanya E-Commerce pada Agus Jaya Furniture, dapat mengoptimalkan pelayanan yang diberikan oleh pihak Agus Jaya Furniture terhadap masyarakat setempat dan masyarakat luas pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aneka Kreasi Teknik. 2014. Pengertian Furniture. Diakses pada tanggal 5 Desember 2015 dari <http://adira-contruction.com>
- Aryanto, Arip, Tjendrowarsono, Tri Irianto. (2013). *Pembangunan Sistem Penjualan Online Pada Toko Indah Jaya Furniture Surakarta*. IJCSS. Surakarta: Fakultas Teknologi Informatika. Universitas Surakarta.
- Bimo Hapsoro Seto. *Sistem Informasi Penjualan Mebel Berbasis Web Pada Mebel Angkasa*

- Pekalongan*. Fakultas Ilmu Komputer, UDINUS, Semarang,(50148), Indonesia
- Hadi Sunarko, Bambang Eka Purnama, Indah. *Pembangunan e-commerce Pada usaha dagang (ud) harapan jaya meube*. IJNS – Indonesian Journal on Networking and Security - ISSN: 2302-5700 – <http://ijns.org>.
- Jannatun Niam. *Rancang Bangun Sistem Afiliasi Pada Zifara Mebel Berbasis We*. Fakultas Ilmu Kompus Universitas Dian Nuswantoro.
- Nugroho. Bunafit. *Perancangan Web dengan Fireworks dan Dreamweaver MX*. Jogjakarta: Gaya Media. hal 1,2005
- Rizky Saputro Wibowo , Bambang Eka Purnama ,Sukadi. *Pembuatan Toko Online Barang Furniture Pada Usaha Dagang (Ud) Pendowo Jati Pacitan*. IJNS – Indonesian Journal on Networking and Security - ISSN: 2302-5700 – <http://ijns.org>
- Rizam Eko Novianto, Acun Kardianawati. *Sistem Informasi Penjualan Mebel Berbasis Web Pada Jengky Galery Art*. Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro Semarang
- Tim Litbang LPKBM MADCOMS. (2004). *Aplikasi Program PHP dan MySQL Untuk Membuat Website Interaktif*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Sutarman, S.Kom., M.Kom. (2009 : 14). *Pengantar Teknologi Informasi*.
- Hartono Jogiyanto. (2009 : 34). *Sistem Teknologi Informasi*.