

PERANCANGAN E-BUSINESS PADA EMMA JILBAB COLLECTION TALANGPADANG

Maerani

Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu, Lampung

Jl. Wisma Rini No.09 Pringsewu

Website : www.stmikpringsewu.ac.id

E-mail: meyrani869@yahoo.co.id

ABSTRAK

Persaingan dibidang bisnis semakin canggih seiring dengan berkembangnya teknologi informasi pada saat ini dapat menciptakan peluang bisnis bagi para pedagang untuk melakukan penjualan secara online. Dengan adanya teknologi berbasis online para pedagang dengan mudah untuk melakukan transaksi tanpa harus mendatangi tempat penjualan Jilbab yang diinginkan. Sarana internet menunjang para penjual untuk melakukan penjualan secara online. Namun fasilitas yang digunakan untuk mengoneksikan jaringan internet pada Emma Collection belum tersedia, untuk itu akan dirancang program penjualan online menggunakan photoshop, macromedia dreamweaver, php Mysql dan Xampp. Pembuatan Aplikasi ini dilakukan dengan metode observasi dan Interview lalu dirancang dengan model System Development Life Cycle (SDLC). Dengan dirancangnya penjualan berbasis web diharapkan dapat membantu dan menarik minat para pelanggan.

Kata Kunci: E-BUSINESS, Jilbab, Emma Collection

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan dramatis teknologi informasi dalam beberapa tahun terakhir berdampak *transformational* terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk didalamnya dunia bisnis.

Dalam edisi pertama yang berjudul “mengenal *E-Business*”, edisi revisi ini berfokus pada berbagai dampak *transformational* dan aplikasi *E-Business*, seperti pergeseran dari *marketplace*, menuju *marketspace*, *e-marketing*, *e-tailing*, perilaku konsumen *online*, dan sebagainya (Anastasia Diana dan Fandy Tjiptono.2001,2007)

Internet yang semakin berkembang serta penggunaannya yang semakin meluas ke berbagai bidang membuat internet menjadi sesuatu yang tidak bisa dipisahkan dari aktivitas sehari-hari. Salah satunya Emma Collection merupakan perusahaan yang bergerak dibidang Jilbab yaitu menawarkan berbagai model Jilbab.

Saat ini proses bisnis yang terjadi masih dilakukan secara manual dengan menggunakan telepon atau datang langsung ke perusahaan tersebut dan pendataannya pun masih manual. Sehingga pengerjaannya pun sering mengalami kesulitan dan memakan waktu cukup lama dalam pengerjaannya tetapi pemanfaatannya masih belum maksimal, terbukti dengan banyaknya pelanggan yang harus mendatangi suatu toko untuk membeli dan mencari informasi tentang motif-motif tapis yang disukai begitu juga usaha yang dijalankan oleh Emma Collection yang bergerak dibidang penjualan Jilbab di Talangpadang, penjualan dan targetnya tidak begitu luas, karena belum dapat meningkatkan penghasilan pada penjualan. Untuk itu diperlukan sarana elektronik yang dapat mempermudah dan memperlancar pihak pelanggan dan pihak penjual

untuk saling berinteraksi dalam melakukan pembelian dan penjualan barang.

Manfaat dari keberadaan internet atau penjualan secara online yaitu sebagai media untuk menjual Jilbab yang akan dipasarkan, website penjualan adalah alternatif bisnis yang cukup baik untuk diterapkan saat ini, namun proses nya masih manual yaitu masih menggunakan buku tulis serta pembeli harus datang dan melihat langsung motif-motif Jilbab yang diinginkan. informasi yang diberikan hanya dari mulut ke mulut. Untuk itu diperlukan pembangunan dalam aplikasi *website* penjualan secara *online*, karena aplikasi ini dapat dijangkau dengan mudah oleh kalangan masyarakat dalam mengevaluasi aneka ragam Jilbab.

Berdasarkan penguraian di atas maka penulis mengambil judul “**PERANCANGAN E-BUSINESS PADA EMMA JILBAB COLLECTION TALANGPADANG**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada dapat dirumuskan permasalahan yang akan di selesaikan yaitu:

- Bagaimana cara merancang Sistem informasi mengenai Jilbab yang di pasarkan oleh Emma Collection?
- Bagaimana cara meningkatkan pemasaran Jilbab untuk mencapai target penjualan?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada sistem ini adalah :

- E-Business* dibuat hanya untuk melayani pembelian secara online.
- E-Business* ini hanya melakukan transaksi pembayaran dengan transfer rekening bank.

- c. Setiap transaksi hanya diberi batas waktu 5 hari untuk melakukan pembayaran dengan menggunakan *update time script*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

- a. Menyediakan sebuah Sistem Informasi yang berisi informasi tentang Penjualan Jilbab pada Emma Collection.
- b. Memberikan kemudahan dalam bertransaksi.
- c. Menyediakan layanan cek data order konsumen.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah “suatu sistem di dalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. (Jogiyanto, 2005).

2.2 Sistem Informasi Penjualan

Menurut jogiyanto (2000:34) dalam jurnal (novita Andriyani,2014) “Sistem dapat didefinisikan dengan pendekatan komponen”.

Menurut Jimmy L.Goal (2008:9), “Sistem adalah hubungan satu unit dengan unit-unit lainnya yang saling berhubungan satu sama lainnya dan yang tidak dapat dipisahkan serta menuju satu kesatuan dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Apabila suatu unit macet atau terganggu, unit lainnya pun akan terganggu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan tersebut”.

Menurut Sutarman (2009:5), Sistem adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan dan saling berinteraksi dalam satu kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian suatu tujuan utama”. Dari berbagai pendapat oleh para ahli mengenai sistem, maka penulis menyimpulkan bahwa sistem adalah “kumpulan elemen-elemen yang saling berinteraksi dan dengan adanya pendekatan prosedur dan komponen satu unit dengan unit-unit lainnya yang tidak dapat dipisahkan maka sistem akan dapat mencapai sebuah tujuan yang diinginkan oleh sipembuat sistem, dan jika satu komponen saja itu hilang maka sistem tidak dapat berjalan dengan sempurna”.

Informasi adalah data yang dibentuk (2004:40). Informasi adalah data yang dibuat yang telah diolah yang mempunyai nilai guna atau manfaat bagi sipemakai dalam proses pengambilan keputusan atau informasi atau output dari proses tranformasi dimana data tersebut berfungsi sebagai input.

Sistem informasi dapat didefinisikan Ladjamudin dalam jurnal (Luki, Markito, Estiarto Wayu Sumirat, Sukadi,2013) sebagai berikut :

- a. Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yang menyajikan informasi.
- b. Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengendalikan organisasi.
- c. Suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Menurut Hasan dalam jurnal (Eka Prasetyo Adhy Sugara,2011) Mengemukakan penjualan dapat diartikan sebagai seni atau semua aktifitas untuk mempengaruhi pribadi atau golongan agar bersedia membeli barang atau jasa yang ditawarkan dengan harga atau nilai tertentu.

Sistem informasi penjualan adalah suatu sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi guna mendukung pengambilan keputusan.(Fat Setiyadi,2013)

2.3. ERD

ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Dalam perancangan ERD dipakai untuk menggambarkan hubungan antara entitas dalam program yang akan dibuat dapat dilihat pada gambar DFD berikut ini (Simarmata & Paryudi,2006) dalam jurnal (Novita Andriyani)

2.4. Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) merupakan alat yang digunakan untuk menggambarkan susatu sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir ataupun lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan (Jogiyanto, HM,2005) dalam jurnal (Kurniawan dkk,2012)

2.5. Definisi Website

Menurut Doni Wahyudi dalam bukunya “*Teknologi Informasi Dan Komunikasi 3*”,(2010:17) mengemukakan bahwa :

Web/Situs adalah suatu kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, gambar gerak, suara atau gabungan dari semua itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan *link-ling*.

Menurut Yuhefizar, *Website* adalah suatu metode menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang

interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (*link*) satu dokumen dengan dokumen lainnya (*hypertexts*) yang dapat diakses melalui sebuah *browser*.

Menurut Penulis, *Website* adalah sebuah tempat di internet yang mempunyai nama dan alamat.

2.6. HTML

HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah bahasa yang digunakan untuk membuat suatu situs web atau homepage. Setiap dokumen dalam web ditulis dalam format HTML. Semua format dokumen, hyperlink yang dapat di klik, gambar, dokumen, multimedia, form yang dapat diisi dan sebagainya didasarkan atas HTML (Muhammad, 2009) dalam jurnal (Siregar dkk, 2012).

Setiap menggunakan HTML dalam membuat web, diperlukan juga Sintaks PHP. Dengan menggunakan PHP, user tidak akan melihat kode-kode PHP yang telah ditulis tersebut di dalam browser. Umumnya semua dokumen web dibagi menjadi dua *section* (Bagian), yaitu *section head* dan *section body*.

2.7. PHP

Bahasa pemrograman yang digunakan dalam aplikasi ini salah satunya adalah **PHP**.

PHP atau *hiperteks Preprocessor* adalah sebuah *server-side embedded script language* artinya sintaks-sintaks dan perintah yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan oleh server tetapi disertakan pada halaman HTML biasa (materi PHP 2009) dalam jurnal (Novita Andriyani, 2014)

Dari berbagai pendapat diatas maka penulis menyimpulkan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman yang berbasis server, dimana perintah yang diberikan baik itu file dan seluruh proses sepenuhnya dijalankan oleh server, kemudian hasilnya yang dikirimkan kepada klien.

2.8. MySQL

MySQL Menurut Kustiyahningsih (2011), "MySQL adalah sebuah basis data yang mengandung satu atau jumlah table. Table terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau sejumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau sejumlah tabel".

Menurut Wahana Komputer (2010), MySQL adalah database server open source yang cukup populer keberadaannya. Dengan berbagai keunggulan yang dimiliki, membuat software database ini banyak digunakan oleh praktisi untuk membangun suatu project. Adanya fasilitas API (*Application Programming Interface*) yang dimiliki oleh MySQL, memungkinkan bermacam-macam aplikasi Komputer yang ditulis dengan berbagai bahasa pemrograman dapat mengakses basis data MySQL.

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: *database management system*) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU (*General Public License*), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL.

Relational Database Management System (RDBMS) MySQL memiliki beberapa keistimewaan, antara lain: Portabilitas. MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, FreeBSD, Mac Os X Server, Solaris, Amiga, dan masih banyak lagi. Open Source. MySQL didistribusikan secara open source, dibawah lisensi GPL sehingga dapat digunakan secara cumacuma. 'Multiuser'. MySQL dapat digunakan oleh beberapa user dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik. 'Performance tuning'.

MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani *query* sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak SQL per satuan waktu. Jenis Kolom. MySQL memiliki tipe kolom yang sangat kompleks, seperti *signed / unsigned integer, float, double, char, text, date, timestamp*, dan lain-lain.

Perintah dan Fungsi. MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah *Select* dan *Where* dalam perintah (*query*). Keamanan. MySQL memiliki beberapa lapisan keamanan seperti level subnetmask, nama *host*, dan izin akses user dengan sistem perizinan yang mendetail serta sandi terenkripsi. Skalabilitas dan Pembatasan.

MySQL mampu menangani basis data dalam skala besar, dengan jumlah rekaman (records) lebih dari 50 juta dan 60 ribu tabel serta 5 milyar baris. Selain itu batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya Konektivitas.

MySQL dapat melakukan koneksi dengan klien menggunakan protokol TCP/IP, Unix socket (UNIX), atau *Named Pipes* (NT). Lokalisasi. MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan pada klien dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa. Meski pun demikian, bahasa Indonesia belum termasuk di dalamnya.

Antar Muka MySQL memiliki interface (antar muka) terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi API (*Application Programming Interface*). Klien dan Peralatan. MySQL dilengkapi dengan berbagai peralatan (tool) yang dapat digunakan untuk administrasi basis data, dan pada setiap peralatan yang ada disertakan petunjuk online. Struktur tabel. MySQL memiliki struktur tabel yang lebih fleksibel dalam menangani ALTER TABLE, dibandingkan

basis data lainnya semacam PostgreSQL ataupun Oracle.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data dan informasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

3.1.1. Metode Observasi

Observasi atau pengamatan melibatkan semua indera penglihatan, penciuman, pendengaran, dan perasa. Observasi itu digunakan untuk mengumpulkan informasi yang didapat baik dari buku maupun pengalaman.

Pada saat observasi yang didapat pada *Emma Collection Talang Padang* ternyata masih terdapat kekurangan karena kurangnya ajakan atau daya tarik bagi peminat untuk membeli dan susah untuk mendapatkan banyak pelanggan. Untuk itu dengan adanya aplikasi ini akan lebih maju dan memenuhi target yang akan diinginkan. Jadi, observasi merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti untuk mencatat kejadian atau peristiwa dengan menyaksikannya.

3.1.2. Metode Interview (Wawancara)

Interview (wawancara) merupakan teknik pengambilan data dimana peneliti langsung berdialog dengan responden untuk menggali informasi. Teknik wawancara memakan waktu dan biaya yang sangat besar untuk sampel yang cukup besar dan tersebar. Wawancara berarti komunikasi antara pewawancara dan orang yang diwawancarai, hal ini cenderung menimbulkan perbedaan interpretasi antara keduanya. Namun dengan wawancara dapat diperoleh informasi lebih lengkap.

Dengan wawancara yang dilakukan pada toko *Emma Collection Talang Padang* tentang *Jilbab* dari tahun ketahun belum memenuhi hasil yang maksimal.

3.1.3. Studi Kepustakaan (Library Research)

Studi Kepustakaan Yaitu penelitian yang dilaksanakan berdasarkan data yang diperoleh dari teori-teori yang bisa didapat dari buku-buku penunjang yang berhubungan dengan topik yang diambil sebagai bahan pembandingan atau dasar pembahasan lanjut, serta untuk memperoleh landasan-landasan teori dari sistem yang akan dikembangkan dalam pelaksanaannya.

3.2. Metode Pengembangan Sistem

3.2.1 Metode SDLC

System Development Life Cycle (SDLC) dalam rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. SDLC juga merupakan tahapan-tahapan pekerjaan yang

dilakukan oleh analis sistem dan programmer dalam membangun sistem informasi.



Gambar 3.2.1 . *System Development Life Cycle*

3.2.2 Penjelasan SDLC

Tahapannya adalah sebagai berikut :

1. *System Planning* ialah perencanaan awal untuk sebuah proyek guna mendefinisikan lingkup, tujuan, dan anggaran bisnis awal yang diperlukan untuk memecahkan masalah atau kesempatan yang direpresentasikan oleh proyek. Lingkup proyek mendefinisikan area bisnis yang akan ditangani oleh proyek dan tujuan-tujuan yang dicapai. Lingkup dan tujuan pada akhirnya berpengaruh pada komitmen sumber yaitu jadwal dan anggaran yang harus dibuat supaya berhasil menjelaskan proyek.
2. *system Analysis* ialah studi domain masalah bisnis untuk merekomendasikan perbaikan dan menspesifikasikan persyaratan dan prioritas bisnis untuk solusi. Analisis sistem ditujukan untuk menyediakan tim proyek dengan pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap masalah-masalah dan kebutuhan-kebutuhan yang memicu proyek. Area bisnis dipelajari dan dianalisis untuk memperoleh pemahaman yang lebih rinci mengenai apa yang bekerja, apa yang tidak bekerja dan apa yang dibutuhkan.
3. *System Design* ialah spesifikasi atau konstruksi solusi yang teknis dan berbasis komputer untuk persyaratan bisnis yang di identifikasikan dalam analisis sistem. Selama desain sistem, pada awalnya akan mengeksplorasi solusi teknis alternatif. Setelah alternatif solusi disetujui, fase desain sistem mengembangkan cetak biru (blueprint) dan spesifikasi teknis yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan database, program, antarmuka pengguna dan jaringan yang dibutuhkan untuk sistem informasi.
4. *System Implementation* ialah konstruksi, instalasi, pengujian dan pengiriman sistem ke dalam produksi (artinya operasi sehari-hari).

Implementasi sistem mengontruksi sistem informasi baru dan menempatkannya ke dalam operasi, selanjutnya dilaksanakan pengujian.

5. Perawatan (*Maintenance*)

Perawatan dimaksudkan agar sistem yang telah diimplementasikan dapat mengikuti perkembangan dan perubahan apapun, yang terjadi guna meraih tujuan penggunaannya.

3.3 Analisi Kebutuhan

Dilihat dari hasil analisis alur kerja secara *offline* sebelumnya, maka bisa dirumuskan alur kerja atau kriteria sistem yang akan dibangun.

3.3.1. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

No	Perangkat Keras	Kebutuhan
1	Processor	Intel Core i3
2	Memory (RAM)	2 GB
3	Harddisk (Space)	500 GB
4	Modem (connection)	100 ps

Tabel 4.1.1. Kebutuhan Perangkat Keras

3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak

- a. Windows 7
- b. Visual Basic 6.0
- c. Adobe Photoshpe CS3
- d. Microsoft Office
- e. Browser Mozilla Firefox

3.3.3 Kebutuhan Antarmuka Pemakai (*User Interface*)

Antarmuka pemakai atau *User Interface* adalah bagian penghubung antara program dengan pengguna. Pengguna akan berhubungan dengan sebuah situs yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman.

3.3.4 Kebutuhan Input

Kelebihan *Input* dari sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Informasi tentang registrasi operator, input, edit, hapus, cetak data.
- b. Input data tentang, kode Jilbab, kode produk, nama barang, satuan, harga jual dan stok.

3.3.5 Kebutuhan Output

Kebutuhan *Output* dari Sistem Informasi ini adalah sebagai berikut:

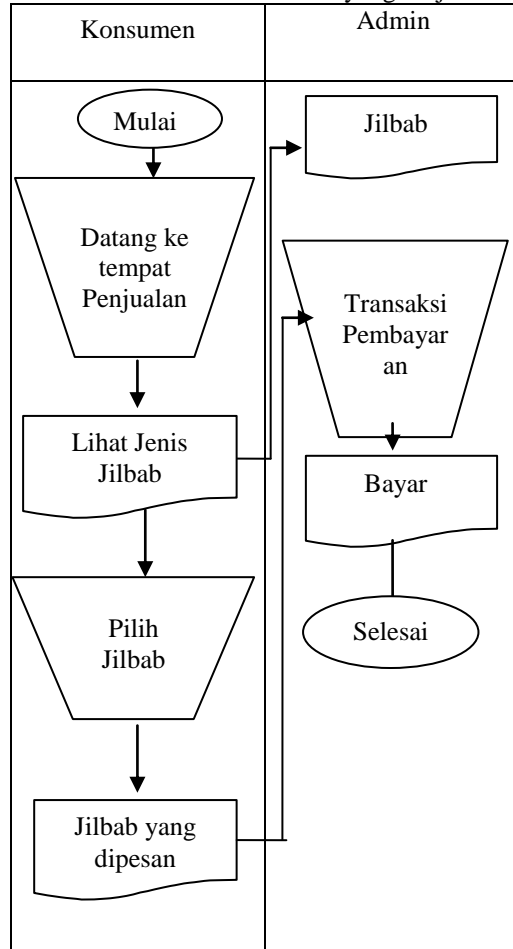
- a. Memberikan informasi yang cepat kepada pelanggan tentang order Jilbab.
- b. Memberikan informasi pemakai atas kemajuan pembelian yang diajukan oleh sistem selanjutnya akan menjadi masukan untuk menentukan hasil analisis.

4. SISTEM PERANCANGAN

4.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Penjualan jilbab pada *Emma Collection* Talang Padang masih melakukan proses transaksi secara manual, pelanggan mendatangi toko tempat penjual jilbab ditalang padang untuk melihat berbagai macam model jilbab yang ada ditoko jika sesuai pelanggan langsung melakukan transaksi pembayaran.

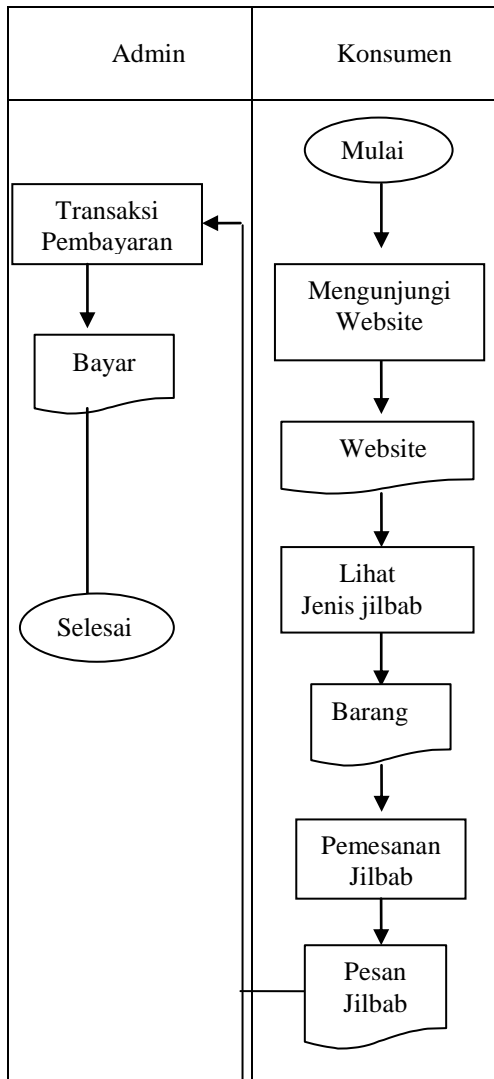
Tabel 1. Proses sistem yang berjalan



4.2 Analisis Sistem yang diajukan

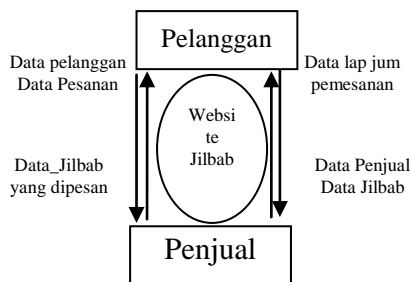
Perancangan berisikan sistem yang diajukan yaitu pelanggan langsung mengakses website Emma Collection dan membuka link Galery yang berisikan jenis Jilbab Lampung, jika pelanggan berminat maka langsung pilih link pemesanan.

Tabel 2. Proses sistem yang diajukan



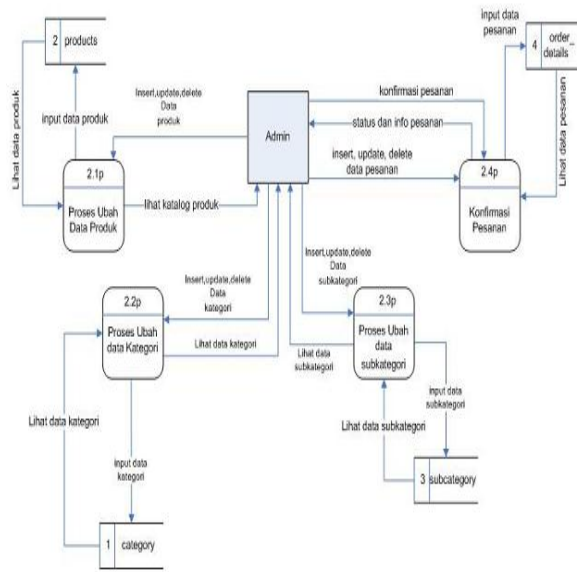
4.1. Diagram Konteks

Pada diagram Konteks ini Program Web Penjualan memproses data-data pelanggan, data-data pesanan, serta data-data penjual dan data laporan penjualan yang digunakan sebagai rekapan hasil penjualan.



Gambar 4.1. Diagram Konteks

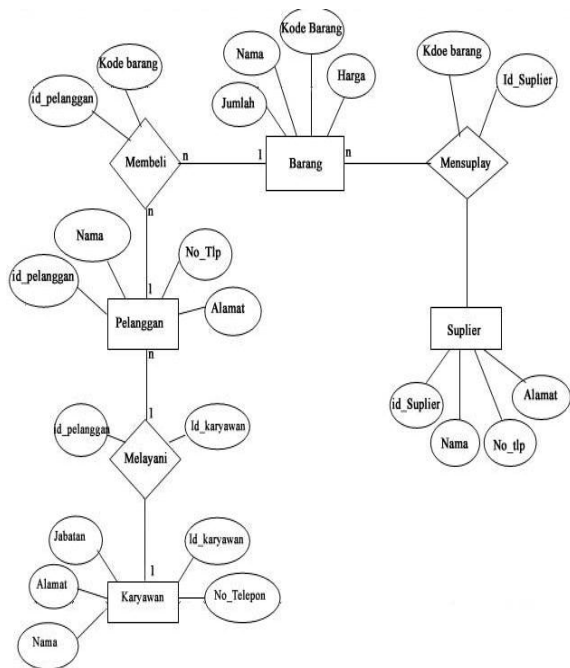
4.4. DFD Level 0



Gambar 4.4. DFD Level 0

4.5. ERD

Pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*. ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika.

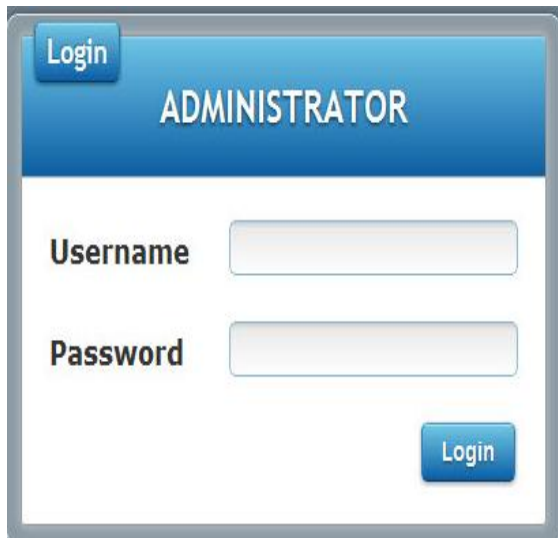


Gambar 4.5. Perancangan ERD

4.6. Rancangan Web

4.6.1 Tampilan Halaman Login

Halaman *login* digunakan oleh *administrator* untuk memulai memanipulasi data, karena untuk memanipulasi data website, seorang *administrator* harus *login* terlebih dahulu. Adapun halaman *login* ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 4.6.1. Halaman Login

4.6.2 Tampilan Halaman Home

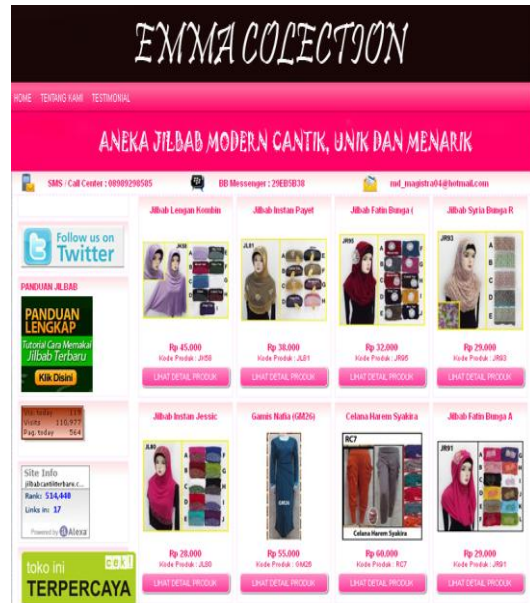
Tampilan halaman *home* merupakan suatu tampilan utama yang merupakan penggambaran dari semua halaman dan memiliki *link* ke semua halaman itu. Adapun implementasi tampilan halaman *home* yaitu:



Gambar 4.6.2. Halaman Home

4.6.3 Halaman Galery

Tampilan halaman *Galery* menampilkan produk-produk yang ditawarkan pada Emma Collection. Adapun tampilan halaman *Galery* adalah sebagai berikut :



Gambar 4.6.3. Halaman Galery

5. Penutup

5.1. Kesimpulan

Dari studi kasus yang diambil dari Emma Collection dapat dilihat bahwa pesatnya perkembangan bisnis yang membangun *website* penjualan secara *online*, yaitu aplikasi *E-BUSINESS* yang dimana dirancang dengan software photoshop, macromedia dreamweaver, php Mysql dan Xampp yang dibantu dengan metode *System Development Life Cycle (SDLC)*.

Dengan adanya aplikasi *E-BUSINESS* ini dapat mempermudah menganalisis penjualan serta minat pelanggan pelanggan untuk mendapatkan informasi dan bertransaksi mengenai Jilbab melalui website Emma Collection dengan mudah dan cepat.

5.2. Saran

Disadari Sistem Informasi ini masih banyak kekurangan untuk itu untuk kedepannya

1. Diharapkan untuk kedepannya sistem informasi dapat terupdate otomatis setiap pembeli melakukan transaksi pembayaran.
2. Hendaknya dalam penginputan data ataupun laporan-laporan diperhatikan ketelitiannya sehingga tidak terdapat kesalahan dalam penyampaian informasi kepada pihak yang memerlukan informasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Adhy Sugara, Eka Prasetya. 2011 jurnal *Sistem Informasi Pencarian dan Penjualan Barang Berbasis Web Pada Toko Bagus*

Fat Setiyadi (2013) sistem informasi penjualan jersey tim bola dan aksesoris berbasis web pada aji sport semarang,

E-Business, 2001, 2007 Anastasia Diana dan Fandy Tjiptono.

Imanuel Korowetjeng, Rizal Sengkey, ST., MT., Sary D.E., Paturusi, ST., M.Eng, Nancy J. Tururoong, ST., M.Kom. (2014) sistem informasi pengarsipan berbasis web

Kurniawan dkk (2011). *Sistem Informasi Penjualan Produk Berbasis Web di Distro Black Hell Bandung.*

Luki Markito, Estiarto Wahyu Sumirat, Sukadi (2013) pembangunan sistem informasi penjualan pada toko harapan santoso elektronik kecamatan kebonagung kabupaten pacitan

Novita Andriyani (2014) *e-commerce* pada butik princess collection pringsewu.

Octafian dkk (2011). *Desain Database Sistem Informasi Penjualan Barang (Studi Kasus : Minimarket "Grace" Palembang).*

Siregar dkk (2012). *Sistem Informasi Penjualan Tiket Travel pada Cv. Martabe, Berbasis Web.*

(<http://fseptian.mhs.uksw.edu/2012/10/sistem-development-life-cycle.html>)