



## Perancangan aplikasi e – commerce berbasis web pada PT. Tanamas industry komunitas

<sup>1</sup>Fadli Azlinaldi\*, <sup>2</sup>Ifan Junaedi, <sup>3</sup>Erwah Kurniawan, <sup>4</sup>Ito Riris Immasari

<sup>1</sup>Program Studi Sistem Informasi, <sup>2</sup>Teknik Informatika, <sup>3</sup>Sistem Informasi  
<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Komputer, <sup>2</sup>Fakultas Ilmu Komputer, <sup>3</sup>Fakultas Ilmu Komputer  
<sup>1</sup>STMIK Jayakarta, <sup>1</sup>STMIK Jayakarta, <sup>1</sup>STMIK Jayakarta,

\*e-mail: [adiaandio50@gmail.com](mailto:adiaandio50@gmail.com), [ifanjunaedi8@gmail.com](mailto:ifanjunaedi8@gmail.com), [erwah.kurniawan@stmik.jayakarta.ac.id](mailto:erwah.kurniawan@stmik.jayakarta.ac.id),  
[itoriris@yahoo.com](mailto:itoriris@yahoo.com)

**Received:** 28 Februari 2023, **Revised:** 18 April 2023, **Accepted:** 25 April 2023

### Abstrak

PT. Tanamas Industry Comunitas merupakan perusahaan yang bergerak pada sektor hasil olahan rotan menjadi barang jadi seperti furniture rotan. Penjualan pada PT.Tanamas Industry Comunitas dapat dilakukan melalui datang langsung ke perusahaan atau melalui surat elektronik yang biasa disebut e-mail. Dengan penjualan melalui e-mail terdapat kesulitan dalam melakukan transaksi maupun memperoleh informasi produk. Pada PT. Tanamas Industry Comunitas juga belum adanya web e-commerce, sehingga customer kesulitan dalam bertransaksi maupun melihat katalog produk yang tersedia. Dengan adanya website e-commerce ini akan memudahkan customer yang dapat melakukan transaksi penjualan dan juga dapat memperoleh informasi tentang produk yang tersedia tanpa harus datang langsung ke perusahaan atau tanpa menghubungi melalui e-mail hanya dengan membuka aplikasi e-commerce tersebut.

**Kata kunci:** Aplikasi, E-commerce, Website, Perancangan

### Abstract

*PT. Tanamas Industry Comunitas is a company engaged in the sector of processed rattan into finished goods such as rattan furniture. Sales at PT. Tanamas Industry Comunitas can be done by coming directly to the company or via electronic mail, commonly called e-mail. With sales via e-mail there are difficulties in conducting transactions and obtaining product information. At PT. Tanamas Industry Comunitas also doesn't have an e-commerce website, so customers have difficulty making transactions or viewing the available product catalogs. The existence of this e-commerce website will make it easier for customers who can make sales transactions and can also obtain information about available products without having to come directly to the company or without contacting via e-mail, just by opening the e-commerce application.*

**Keywords:** Application, E-commerce, Website, Designing

## 1 Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat, sangat menguntungkan bagi seluruh manusia dengan memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut yang dapat membantu perusahaan dalam berbagai banyak hal dari manual menjadi terkomputerisasi salah satunya web e-commerce dalam mempermudah perusahaan untuk memasarkan produknya masing-masing. Dengan adanya web e-commerce akan memudahkan customer dalam berbagai hal transaksi bisnis dengan menggunakan media elektronik.



**JURNAL WIDYA** This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



Sehingga dengan kemudahan tersebut akan meningkatkan pendapatan perusahaan dari meningkatnya penjualan.

*E-commerce* adalah hasil teknologi informasi yang saat ini yang sedang berkembang dengan begitu cepat terhadap pertukaran barang, jasa dan informasi melalui sistem elektronik seperti: internet, televisi dan jaringan komputer lainnya[1]. Dengan mengakses website *e-commerce* pelanggan dapat melihat seluruh catalog produk yang disajikan oleh perusahaan. Informasi yang disajikan seperti ; gambar produk, informasi produk, dan harga produk.. Dengan adanya web *e-commerce* yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja, yang pastinya akan memudahkan pembeli atau customer dalam bertransaksi dan juga memudahkan penjual dalam memperluas cangkupan pemasaran dan menyapaikan informasi produk yang di tawarkan. Kemudahan yang didapat dengan menggunakan aplikasi berbasis web salah satunya fleksibilitas dan multiplatform. Yang dapat diakses melalui komputer, tablet, hingga smartphone dan media elektronik lainnya. Hal ini tentu saja memudahkan pengguna untuk memiliki akses yang fleksibel sehingga produktivitas pekerjaan tidak terganggu.

PT. Tanamas Industry bergerak pada sektor penjualan hasil olahan rotan menjadi barang jadi seperti furniture rotan. Kegiatan proses penjualan bisa melalui datang langsung ke perusahaan atau melalui surat elektronik yang biasa disebut e-mail. Dengan penjualan melalui e-mail PT. Tanamas sudah menggunakan teknologi *e-commerce* namun dengan pesatnya perkembangan teknologi perusahaan competitor sudah hampir semua sudah menggunakan web *e-commerce* sebagai media penjualannya. Sehingga para customer memiliki kesulitan berinteraksi dengan perusahaan hanya melalui e-mail saja, karena bagian penjualan akan menjelaskan satu persatu produk yang tersedia di PT. Tanamas melalui pesan e-mail. Permasalahan yang terjadi pada PT. Tanamas Industry yaitu belum adanya e – commerce yang berbasis website yang didalam nya terdapat informasi produk yang akan dijual, customer tidak perlu lagi menunggu balasan e-mail dari bagian penjualan namun dapat langsung membuka website *e-commerce* PT. Tanamas untuk melihat segala informasi produk dan informasi lainnya yang berkaitan dengan penjualan.

Maka dari itu dengan adanya usulan pembuatan website e – commerce pada PT. Tanamas, diharapkan dapat membantu dan mempermudah customer dalam mendapatkan informasi dengan mudah, sehingga diharapkan meningkatnya penjualan perusahaan. Dengan tujuan terciptanya sebuah aplikasi penjualan digital, dengan basis WEB di PT Tanamas Industry Comunitas, sebagai sebuah solusi dalam pengelolaan data penjualan.

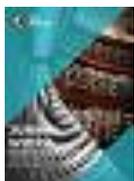
## 2 MATERI DAN METODE

### 2.1 Perancangan

Perancangan adalah konsep yang akan diterapkan pada rancang bangun alat yang diperoleh dari metode perancangan yang diterapkan. Konsep perancangan sebagai alternative masih memerlukan penilaian untuk dipilih sebagai konsep rancangan yang paling mendekati masalah.[2]

Tujuan tahap perancangan adalah untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem/user mengenai gambaran yang jelas rancangan sistem yang akan dibuat serta diimplementasikan.[3]





## 2.2 Aplikasi

Perangkat lunak aplikasi adalah bagian bagian dari perangkat lunak komputer yang dibuat dengan program komputer untuk digunakan melakukan suatu tugas yang diinginkan oleh user (pengguna).[4]

Aplikasi dapat juga diartikan sebagai suatu perangkat lunak yang siap pakai dengan menjalankan intruksi-intruksi dari pengguna, aplikasi diciptakan sebagai alat yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan. Data aplikasi biasanya berpacu pada sebuah komputasi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.[5]

## 2.3 E-commerce

E – commerce (Electronic Commerce) adalah pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet, televisi, world wide web, atau jaringan-jaringan komputer lainnya. E commerce melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis dan sistem pengumpulan data otomatis.

Dengan adanya teknologi e – commerce dapat dijadikan solusi untuk membantu perusahaan dalam mengembangkan perusahaan dan menghadapi tekanan bisnis. E – commerce dapat meningkatkan efisiensi biaya dan produktivitas perusahaan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan perusahaan yang konsisten.[5]

## 2.4 Website

Website merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (hyperlink), dimana website memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara dan animasi atau penggabungan semuanya. [6]

## 2.5 HTML (Hypertext Markup Language)

HTML adalah (Hypertext Markup Language yang artinya adalah sebuah teks berbentuk link dan mungkin juga foto atau gambar yang saat ini di klik, akan membawa si pengakses internet dari satu dokumen ke dokumen lainnya. Dalam praktiknya, hypertext berwujud sebuah link yang bisa mengantar anda ke dunia internet yang sangat luas.[7]

## 2.6 CSS (Cansading Style Sheet)

CSS adalah singkatan dari Cansading Style Sheet. CSS biasanya selalu berkaitan dengan HTML, karena keduanya memang saling melengkapi dimana HTML ditunjukkan untuk membuat struktur, atau konten dari halaman web. Sedangkan CSS digunakan untuk tampilan dari halaman web tersebut. [8]

## 2.7 PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP (PHP: Hypertext Preprocessor ) adalah sebuah bahasa pemrograman yang perintahnya dilaksanakan server kemudian hasilnya ditampilkan pada komputer client. PHP juga merupakan HTML embedded, yaitu sintaks HTML. Jadi PHP dan HTML adalah sinergi dua bahasa pemrograman yang saling menguatkan. Walaupun orang berpendapat bahwa HTML bukan bahasa pemrograman. [9]

## 2.8 Laravel

Laravel adalah sebuah framework PHP yang dirilis di bawah lisensi MIT dan dibangun dengan konsep MVC (model view controller). Laravel adalah pengembangan website berbasis MVP yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal





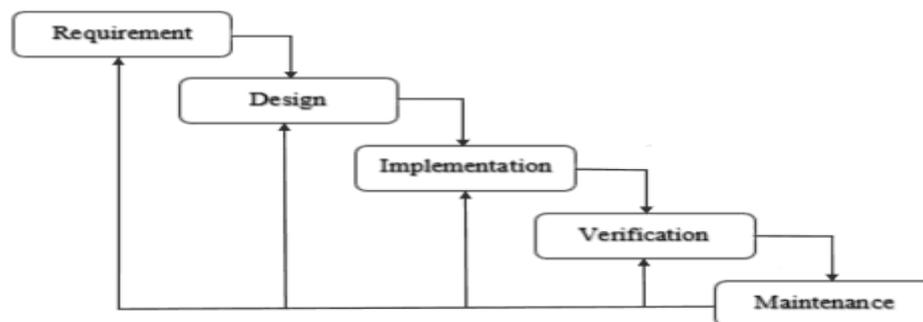
dan biaya pemeliharaan, serta untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas, dan menghemat waktu.[10]

## 2.9 Bootstrap CSS

Bootstrap adalah framework front-end yang intuitif dan powerful untuk pengembangan aplikasi web yang lebih cepat dan mudah. Bootstrap menggunakan HTML, CSS dan Javascript. Bootstrap memiliki fitur-fitur komponen interface yang bagus seperti Typography, Forms, Buttons, Tables, Navigation, Dropdowns, Alerts, Modals, Tabs, Accordion, Carousel, dan lain sebagainya.[11]

## 2.10 Metode Waterfall

Metode *waterfall* adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, dimana kemajuan teknologi dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (kontruksi), dan pengujian. [12]



Pada penelitian ini pengembangan sistem menggunakan metodologi pengembangan sistem dengan model waterfall. Model ini merupakan sebuah pendekatan terhadap pengembangan perangkat lunak yang secara sistematis dengan beberapa tahapan didalamnya, yaitu ;

### 1. Requirements

Pada tahap ini pengembangan sistem memerlukan metode pengumpulan informasi untuk memahami dan mengetahui kebutuhan sistem, batasan suatu sistem tersebut dan kebutuhan pengguna untuk sistem yang akan dikembangkan.

### 2. Design

Kebutuhan dari tahap requirements akan dipelajari untuk membuat gambaran lengkap rancangan desain sistem yang akan dikembangkan. Berbagai macam alat pemodelan yang membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan pada sistem yang baru.

### 3. Implementasion

Pada tahap ini sistem dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing.

### 4. Integration & testing





Seluruh unit yang dikembangkan pada tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian atau testing yang dilakukan pada masing-masing unit untuk mengecek kegagalan sistem. Setelah seluruh unit dilakukan pengujian maka seluruh unit dapat diintegrasikan.

## 5. Operation & Maintenance

Pada tahap terakhir ini, perangkat lunak yang sudah jadi akan dijalankan serta dilakukan pemeliharaan sistem. Pemeliharaan sistem ini termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan di tahap sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

## 3 Metode Penelitian (or Research Method)

### 3.1 Sumber Data

Sumber data penelitian adalah subjek darimana data didapatkan. Sumber data bersifat umum yang memiliki informasi tentang objek penelitian.[13]

#### 1. Data primer

Dalam penelitian ini, data primer yang didapatkan dengan menggunakan metode observasi ke PT. Tanamas Industry Comunitas dan melakukan wawancara kepada pihak terkait.

#### 2. Data sekunder

Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh melalui laporan serta jurnal terdahulu dan berbagai situs artikel dan buku yang relevan dengan topik penelitian.

### 3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, dan juga menjadi langkah yang paling strategis yang dipilih peneliti untuk mendapatkan data.[14]

#### 1. Observasi

Pada tahap ini peneliti datang langsung ke lokasi untuk meninjau secara langsung aktivitas dan kegiatan yang ada pada PT. Tanamas Industry Comunitas.

#### 2. Wawancara

Pada tahap ini penulis melakukan proses wawancara dengan para direktur dan para manajer PT. Tanamas Industry Comunitas.

#### 3. Studi pustaka

Pada tahap ini peneliti melakukan studi pustaka atau kajian literatur untuk mencari referensi dan mempelajari pengetahuan yang nantinya akan mendukung peneliti dalam penyusunan penelitian ini.

### 3.3 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif, metode analisis data ini merupakan metode dengan menggunakan wawancara dan observasi dengan menjawab pertanyaan seperti apa, mengapa dan bagaimana. Data-data yang dianalisa dengan metode ini berupa teks atau narasi. Selanjutnya mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan yang ada dan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan, sehingga dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

### 3.4 Analisis sistem yang sedang berjalan

Dalam hal ini peneliti akan menguraikan secara sistematis bagaimana alur kerja sistem sebelumnya dan aktivitas apa saja yang terjadi pada sistem tersebut yakni sebagai berikut:





## 1. Proses pemesanan

- a. Costomer menghubungi admin melalui pesan elektronik (e-mail) untuk meminta katalog yang tersedia di PT. Tanamas Industry Comunitas.
- b. Admin menerima permintaan costomer , lalu mengirimkan katalog produk yang tersedia di PT. Tanamas Industry Comunitas.
- c. Costomer menerima katalog produk yang dikirimkan oleh admin.
- d. Costomer memilih dan menentukan produk mana yang ingin dipesan.
- e. Setelah ditentukan produk mana yang ingin dipesan. Costomer melakukan pesan dengan melalui email.
- f. Admin menerima email pemesanan produk dari costomer dan membuat invoice pemesanan lalu dikirimkan ke costomer
- g. Costomer menerima invoice pemesanan dan melakukan pembayaran. Setelah pemabayaran dilakukan costomer mengkonfirmasi pembayaran dan mengirim bukti pembayaran.
- h. Admin melakukan validasi pembayaran apakah sudah sesuai dengan invoice yang diberikan.
- i. Admin meminta divisi pabrik menyiapkan pemesanan produk. Setelah produk selesai disiapkan produk dikirim ke costomer.
- j. Admin mengirim resi pengiriman yang telah dikirim.
- k. Costomer menerima resi dan menunggu produk datang.
- l. Costomer menerima produk yang dipesan.

## 2. Proses pendataan produk

Admin selalu mengupdate produk apa saja yang tersedia dan detail dari masing-masing produk, lalu menghapus produk yang tidak di produksi di PT. Tanamas Industry Comunitas. Seluruh kegiatan ini dilakukan oleh admin dan menyusunnnya di katalog produk yang akan disajikan kepada costomer.

## 3. Pembuatan laporan

Admin membuat seluruh laporan penjualan secara sistematis dan secara berkala dan menghitung hasil penjualan produk yang secara berkala.

### 3.5 Evaluasi sistem yang sedang berjalan

Maka dapat disimpulkan hasil evaluasi sistem berjalan sebagai berikut:

No.	Permasalahan	Solusi
1.	Belum adanya media promosi dan belum ada web <i>e-commerce</i> .	Membuat aplikasi <i>e-commerce</i> yang berbasis web yang mana didalamnya terdapat kegiatan promosi barang dan pemesanan produk.
2.	Proses perhitungan pencatatan penjualan masih dilakukan dengan manual menggunakan Ms.Excel.	Membuat aplikasi <i>e-commerce</i> yang dimana admin dapat melakukan perhitungan hasil penjualan secara otomatis.
3.	Pendataan produk juga masih dilakukan secara manual dan belum	dapat melakukan proses pendataan menggunakan database sistem admin.





saling terintegrasi datanya
-----------------------------

### 3.6 Analisis kebutuhan pengguna

Berikut ini adalah tabel dari hasil analisis kebutuhan pengguna.

No.	Pengguna	Kebutuhan
1.	Admin	1. Sistem pemesanan yang efektif dan efisien agar memudahkan costomer dalam menentukan produk pemesanan. 2. Media promosi yang mudah menyampaikan segala informasi produk maupun perusahaan.  3. Sistem informasi yang saling tergintergrasi yang akan mempermudah admin dalam pengelolaan produk yang tersedia dan memudahkan dalam perhitungan hasil penjualan produk. 4. Sistem yang transaksi yang sistematis dan efisien.
2.	Costomer	1. Dapat mengetahui dengan mudah detail produk apa saja yang tersedia. 2. Mengetahui segala informasi produk dengan mudah dan produk apa saja yang sedang dipromosikan 3. Dapat melakukan segala transaksi pemesanan kapan saja dan dimana saja tanpa ada batasan waktu pemesanan. 4. Mendapat informasi yanm terupdate tentang produk yang tersedia.

### 3.7 Analisis kebutuhan perangkat

Pada penelitian ini anilisis kebutuhan perangkat ada 2 yaitu kebutuhan perangkat keras (Hardware) dan kebutuhan perangkat lunak (Software), berikut adalah penjelasannya:

#### 1. Kebutuhan perangkat keras

Berikut ini adalah tabel dari kebutuhan perangkat keras.

No.	Komponen <i>Hardware</i>	Spesifikasi minimum
1.	Processor	Intel Pentium B987 Dual Core 1,5 GHz
2.	RAM	2 GB DDR3 SDRAM up to 8GB
3.	Monitor PC	14 Inci

#### 2. Kebutuhan perangkat lunak

Berikut ini adalah tabel dari kebutuhan perangkat lunak.

No.	Perangkat lunak ( <i>Software</i> )
1.	Sistem operasi (windows 10)
2.	Xampp
3.	Visio 2021
4.	Text editor (Visual studio code)





5.	Web browser
----	-------------

### 3.8 Analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional

Pada penelitian ini peneliti mengelompokan kebutuhan sistem menjadi 2 yaitu kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Berikut ini merupakan rincian dari analisis kebutuhan tersebut:

#### 1. Kebutuhan fungsional

Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya akan dilakukan oleh sistem tersebut:

- a. Sistem dapat melakukan update dan input barang.
- b. Sistem dapat melakukan input data data barang.
- c. Sistem dapat melakukan transaksi penjualan.
- d. Sistem dapat membuat perhitungan transaksi penjualan.
- e. Sistem dapat melakukan pencarian sesuai katagori barang.

#### 2. Kebutuhan non-fungsional

Kebutuhan non-fungsional adalah kebutuhan yang menitikberatkan pada property perilaku yang dimiliki oleh sistem.

- a. Sistem dapat dijalankan melalui beberapa web browser diantaranya google chrome dan mozilla firefox.
- b. Sistem memiliki tampilan antarmuka (*user interface*) yang menarik dan mudah dipahami sehingga memudahkan *costomer* dalam melakukan pemesanan produk.

### 3.9 Hasil analisis sistem

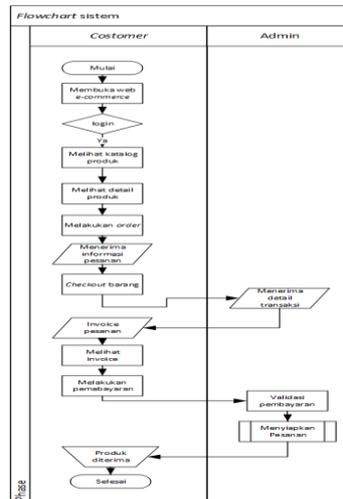
Berdasarkan fakta atau informasi yang didapatkan oleh peneliti bahwa sistem penjualan yang terjadi pada PT. Tanamas Industry Comunitas hanya dilakukan melalui e-mail dan tidak memiliki sebuah web e-commerce yang didalamnya terdapat segala kegiatan transaksi pemesanan produk. Hal ini tentu tidak efektif karena perkembang teknologi informasi yang begitu cepat. Dengan adanya web e-commerce nanti akan memudahkan costumer dalam melakukan transaksi dan mencari tentang informasi produk yang dicari. Dan bagi admin penjualan pembuatan perhitungan hasil penjualan yang sebelumnya dilakukan secara manual yang nantinya akan dilakukan secara otomatis dengan sistem web e-commerce ini, Admin juga disediakan fitur mengelola stock produk, input produk yang nantinya hal ini akan mempermudah admin dalam menjalankan tugasnya.

## 4 Hasil dan Pembahasan (or Results and Analysis)

### 4.1 Flowchart sistem

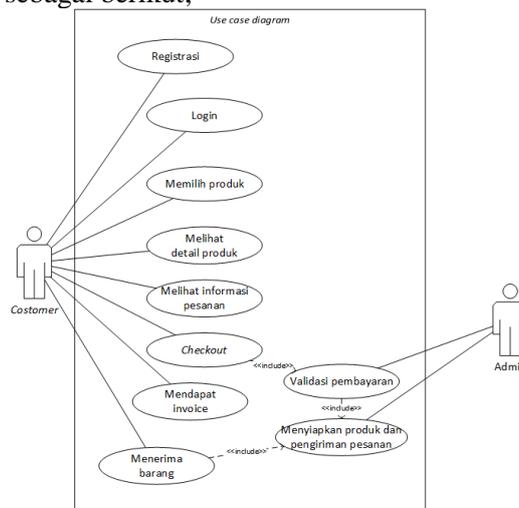
*Flowchart* sistem ini dibuat agar memudahkan untuk mengetahui alur dari proses penjualan dengan aplikasi web *e-commerce* ini, alur dari proses tersebut dijabarkan dalam *flowchart* sistem sebagai berikut:





## 4.2 Use case diagram sistem

Use case diagram sistem dibuat dengan tujuan agar penulis maupun pembaca dapat mengetahui alur dari proses penjualan pada PT. Tanamas Industry Comunitas dengan mudah, alur dari proses tersebut dijabarkan dalam Use case Diagram sistem sebagai berikut;

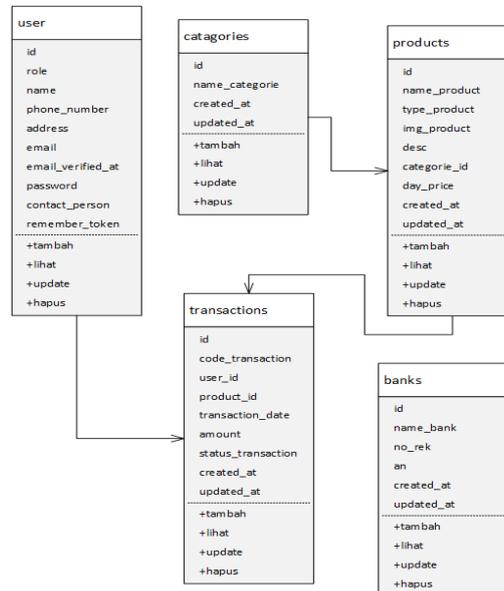


## 4.3 Class diagram

Berikut ini merupakan keterangan beberapa table yang digunakan pada sistem ini:

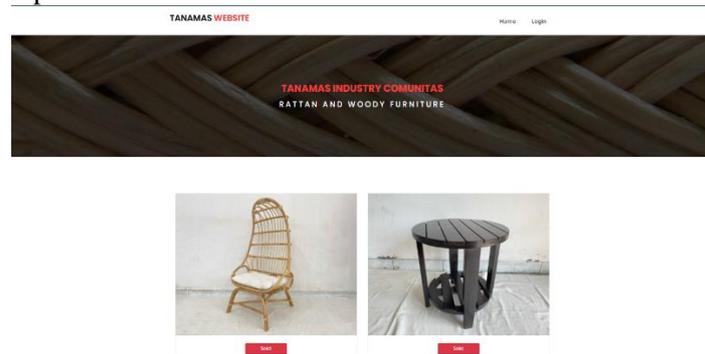
1. Tabel bank merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data bank yang digunakan perusahaan.
2. Tabel catagories merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data katagori produk.
3. Tabel products merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data produk.
4. Tabel transactions merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data informasi transaksi.
5. Tabel users merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data user.





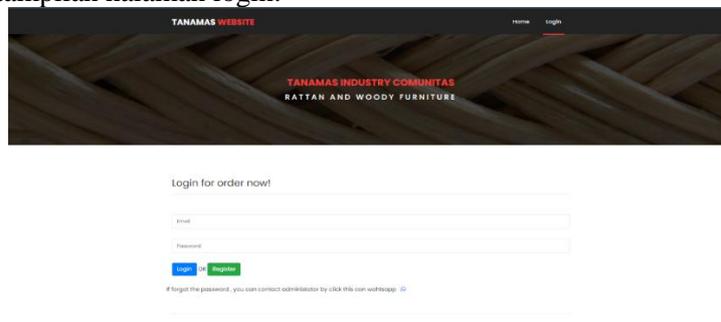
#### 4.4 Tampilan halaman utama

Berikut ini adalah tampilan halaman utama.



#### 4.5 Tampilan halaman login

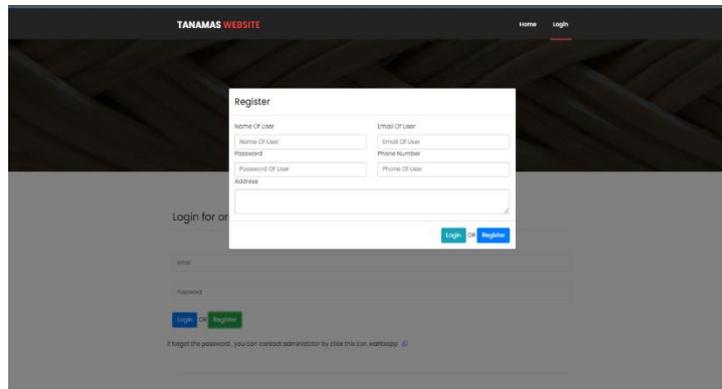
Berikut ini adalah tampilan halaman login.



#### 4.6 Tampilan halaman register

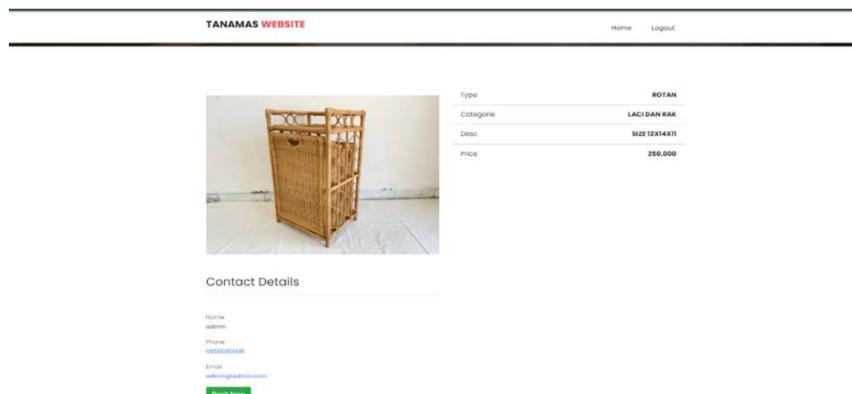
Berikut ini adalah tampilan halaman register.





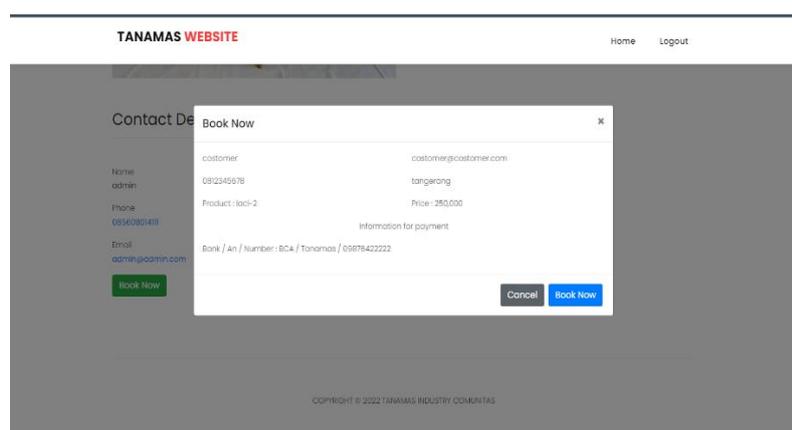
#### 4.7 Tampilan halaman detail produk

Berikut ini adalah tampilan halaman detail produk.



#### 4.8 Tampilan informasi pesanan

Berikut ini adalah tampilan halaman pesanan.



#### 4.9 Tampilan invoice pesanan

Berikut ini adalah tampilan halaman pesanan.

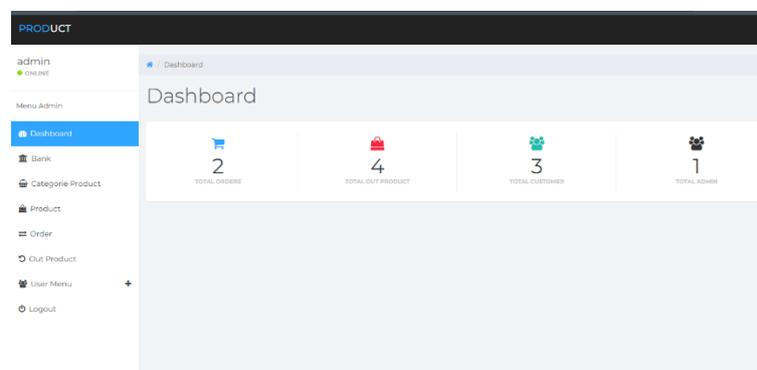




PRODUCT		Invoice #: IQQHGFUVUB
		Created: 2022-12-20
tangerang		0812345678.
		customer
		customer@costomer.com
Payment Method	Transfer bank #	
Transfer	250,000	
Item	Price	
Product lacl-2	250,000	
		<b>Total: 250,000</b>

#### 4.10 Tampilan halaman dashboard

Berikut ini adalah tampilan halaman dashboard admin.



### 5 Kesimpulan (or Conclusion)

#### 5.1 Kesimpulan

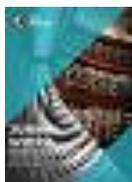
Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan pada penelitian “ Perancangan aplikasi *e-commerce* berbasis web pada PT. Tanamas Industry Comunitas”

1. Dengan adanya aplikasi *e-commerce* ini dapat memudahkan proses transaksi jual-beli produk yang awalnya hanya menggunakan pesan elektronik saja (e-mail) untuk meminta produk apa saja yang tersedia, kini customer dapat langsung melihat informasi produk melalui aplikasi *e-commerce* ini tanpa ada batasan waktu dan dapat diakses disegala *browser*. Dengan ini penjualan akan semakin efektif dan efisien, yang dimana akan meningkatkan perusahaan bersaing dengan competitor
2. Dengan adanya sistem admin pada aplikasi *e-commerce* ini akan mempermudah tugas admin dalam mengelola segala kegiatan transaksi penjualan. Yang sebelumnya admin mengirim katalog produk terbaru ke *customer*, kini admin dapat mengelola barang apa saja yang akan dijual dan dapat melihat berbagai informasi penjualan dan mengelola data-data yang tersedia dengan mudah.

#### 5.2 Saran

Adapun saran yang diberikan pada penelitian untuk mengembangkan penelitian ini, yaitu kedepannya dapat ditingkatkan kompleksitas pada aplikasi *e-commerce* dalam bentuk ke integrasian sistem dan metode pembayaran yang saling terintegrasi dengan sistem agar lebih mempermudah admin dalam validasi pembayaran.





## Referensi (Reference)

- [1] R. Romindo *et al.*, *E-Commerce: Implementasi, Strategi dan Inovasinya*. Yayasan Kita Menulis, 2019.
- [2] B. B. Wahyujati, *Metode Perancangan: Rangkuman Teori Dan Aplikasi*. Sanata Dharma University Press, 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=9WlnEAAAQBAJ>
- [3] I. H. Santi, *ANALISA PERANCANGAN SISTEM*. Penerbit NEM, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=PHYJEAAAQBAJ>
- [4] M. Fauzi, *KOMPUTER DAN INTERNET*. Duta Media Publishing, 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=Tuz4DwAAQBAJ>
- [5] A. Prasetio *et al.*, *Konsep Dasar E-Commerce*. Yayasan Kita Menulis, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=xt8hEAAAQBAJ>
- [6] Elgamar, *BUKU AJAR KONSEP DASAR PEMROGRAMAN WEBSITE DENGAN PHP*. Ahlimedia Book, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=sgLyDwAAQBAJ>
- [7] J. Enterprise, *Pengenalan HTML dan CSS*. Elex Media Komputindo, 2016. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=Pi1IDwAAQBAJ>
- [8] R. R. Rerung, *Pemrograman Web Dasar*. Deepublish, 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=0pxLDwAAQBAJ>
- [9] R. Habibi, F. B. Putra, and I. F. Putri, *Aplikasi kehadiran dosen menggunakan PHP OOP*. Kreatif, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=soH1DwAAQBAJ>
- [10] Y. Y. H. A. Prasetyo, *Mudah Menguasai Framework Laravel*. Elex Media Komputindo, 2019. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=8tKdDwAAQBAJ>
- [11] J. Enterprise, *Pemrograman Bootstrap untuk Pemula*. Elex Media Komputindo, 2016. [Online]. Available: [https://books.google.co.id/books?id=\\_CxIDwAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=_CxIDwAAQBAJ)
- [12] N. Hidayanti, W. Widyawati, R. Fatullah, and B. Budiono, "Rancang bangun aplikasi monitoring kegiatan kuliah kerja mahasiswa berbasis android di Universitas Banten Jaya," *Teknika: Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 16, no. 2, p. 267, Oct. 2020, doi: 10.36055/tjst.v16i2.8680.
- [13] A. E. Wibowo, A. Kurniawan, L. Forsia, and H. Nuraini, *Metodologi Penelitian Pegangan untuk Menulis Karya Ilmiah*. Penerbit Insania, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=79JcEAAAQBAJ>
- [14] Evanirosa *et al.*, *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research)*. Media Sains Indonesia, 2022. [Online]. Available: [https://books.google.co.id/books?id=vrp\\_EAAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=vrp_EAAAQBAJ)

