

## Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan

Rulia Puji Hastanti<sup>1</sup>, Bambang Eka Purnama<sup>2</sup> Indah Uly Wardati<sup>3</sup>  
Universitas Surakarta, STMIK Nusa Mandiri Jakarta, STKIP PGRI Pacitan  
*ruliahas@gmail.com, bambang.bep@nusamandiri.ac.id*

**Abstract :** Creating a media-based promotion and online sales website, design and manufacture is intended to facilitate the management, sales and promotions, also easier for buyers. Easier for consumers to choose fashion models, consumers without having to come to the store. Promoting a product should be accompanied, with a concept that is easy and interesting to be in demand by consumers and society. With this research is expected to create more effective marketing tool than previous systems on Tata Distro urban districts Ploso Pacitan thus increasing sales turnover at Tata distributions.

**Keywords:** sales, media promotion, online

**Deskripsi :** Membuat sebuah media promosi dan penjualan online berbasis website, perancangan dan pembuatan ini dimaksudkan untuk memudahkan pengelolaan, penjualan dan promosi, juga mempermudah pembeli. Agar konsumen lebih mudah memilih model-model fashion, konsumen tanpa harus datang ke toko. Mempromosikan suatu produk harus disertai dengan konsep yang mudah dan menarik agar diminati oleh konsumen dan masyarakat. Dengan dilakukan penelitian ini diharapkan mampu menciptakan sarana pemasaran yang lebih efektif daripada sistem sebelumnya pada Tata Distro kelurahan Ploso kabupaten Pacitan sehingga meningkatkan omset penjualan pada Tata Distro .

**Kata kunci:** penjualan, media promosi, online

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Data dan informasi dibutuhkan untuk membantu pemasaran dan promosi Tata Distro Ploso Pacitan. Mempromosikan produk dengan menggunakan website akan lebih banyak menguntungkan juga mempermudah proses pengembangan dan dapat menghemat biaya. Konsumen lebih mudah memilih produk tanpa harus datang langsung. Tata Distro merupakan sebuah toko yang menjual aneka fashion perempuan secara lengkap dengan gaya yang *up to date*. Tata Distro mulai berdiri pada tanggal 14 Februari 2010 dengan lokasi yang cukup strategis Tata Distro Pacitan masih menggunakan sistem pelayanan kasir yang cukup sederhana. Dengan hanya dicatat pada sebuah buku, pelayanan kepada pelanggan menjadi kurang maksimal. Penghitungan hasil transaksi yang hanya mengandalkan sebuah kalkulator tanpa dukungan sebuah komputer maupun laptop.

Dengan dibantu seorang karyawan pada bagian kasir dan seorang lagi pada bagian pelayanan, pemilik toko sering mengalami keawalan dalam memberikan pelayanan kepada pelanggan disaat toko sedang ramai. Antrian yang cukup lama membuat terjadinya penumpukan pembayaran saat transaksi.

Meski telah didukung dengan sebuah kalkulator, penghitungan transaksi masih memiliki kelemahan dalam penghitungan karena tidak jarang terjadi kesalahan penghitungan karena faktor salah pembacaan kode barang. Dalam pendataan stok barang juga hanya mengandalkan pencatatan pada sebuah buku saja sehingga tidak jarang ketika ditinggal pemiliknya, para pegawai mengalami

kesulitan dalam melihat harga barang karena harus mencari dulu dalam buku besar.

Sistem penjualan yang terjadi di Tata Distro memiliki banyak kelemahan, kebanyakan terjadi kesalahan pada pencatatan dan pencarian data yang sulit karena setiap dilakukan mencari data penjual harus mencari pada buku besar. Tidak ada informasi khusus yang menginformasikan tentang jumlah stok barang sehingga tidak jarang ketika stok sudah habis pemilik toko baru mengetahui ketika terjadi proses transaksi sehingga mengecewakan pelanggan.

Dengan diadakannya penelitian diharapkan mampu tercipta sebuah media pemasaran berbasis online sehingga apabila sistem ini diterapkan pada Tata Distro mampu meningkatkan pelayanan penjualan terutama pada penawaran produk sehingga dapat meningkatkan omset penjualan.

### 2.1. Pendahuluan

Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang berisi informasi yang disimpan diinternet yang bisa diakses atau dilihat melalui jaringan internet pada perangkat-perangkat yang bisa mengakses internet itu sendiri seperti komputer. Definisi kata web adalah Web sebenarnya penyederhanaan dari sebuah istilah dalam dunia komputer yaitu WORLD WIDE WEB yang merupakan bagian dari teknologi Internet.

World wide Web atau disingkat dengan nama www, merupakan sebuah sistem jaringan berbasis Client-Server yang mempergunakan protokol HTTP (Hyperteks Transfer Protocol) dan TCP/IP (Transmission

Control Protocol / Internet Protocol) sebagai medianya. Karena kedua sistem ini mempunyai hubungan yang sangat erat, maka untuk saat ini sulit untuk membedakan antara HTTP dengan WWW.

Internet dapat diartikan sebagai jaringan komputer yang luas dan besar yang mendunia, yaitu menghubungkan pemakai komputer dari negara ke negara di seluruh dunia. Pada awalnya Internet atau WEB hanya dipergunakan untuk kepentingan Militer yaitu suatu teknologi yang dipergunakan untuk mengirimkan pesan melalui satelit. Akan tetapi lama kelamaan teknologi tersebut akhirnya meluas, dan bahkan Internet pada saat ini sudah sama populernya dengan Telephone. Informasi yang dikirimkan lewat Internet dapat diakses keseluruhan dunia hanya dalam hitungan menit bahkan detik.

Teknologi yang digunakan menjadi sangat populer dan cepat sekali perkembangannya. Saat ini Internet sudah tidak menjadi istilah yang asing lagi. Suatu Informasi yang dikirimkan lewat Internet dapat berupa Teks, gambar maupun multimedia sehingga Internet juga dimanfaatkan oleh perusahaan-perusahaan untuk mempromosikan Produk-produknya dengan cepat dan mudah.

## 2.2. Data

Data adalah fakta kasar atau gambaran yang dikumpulkan dari keadaan tertentu. Data adalah hal yang merujuk pada fakta-fakta baik berupa angka, teks, dokumen, gambar, bagan, suara yang mewakili deskriptif verbal atau kode tertentu. Jadi data merupakan bentuk yang masih mentah sehingga perlu diolah lebih lanjut. (Sabarguna 2008).

## 2.3. Pengertian Informasi

Didefinisikan oleh John dan Gary Grudnitski sebagai berikut informasi adalah data yang telah diletakkan dalam konteks yang lebihberarti dan berguna yang dikomunikasikan kepada penerima untuk digunakan di dalam pembuatan keputusan. (Jogiyanto, 1997 : 23)

## 2.4. Pengertian Internet

Internet adalah sebagai jaringan komputer yang sangat luas dan besar dan mendunia, menghubungkan pemakai komputer dari satu negara ke negara lain di seluruh dunia, dimana di dalamnya terdapat berbagai sumber informasi dan fasilitas-fasilitas layanan internet yaitu diantaranya:

1. **Browsing atau surfing** yaitu kegiatan "berselancar" di internet, kegiatan ini seperti layaknya berjalan-jalan di mal

sambil melihat-lihat ke toko-toko tanpa membeli apapun.

2. **Elektronik mail (E-mail)** fasilitas ini digunakan untuk berkirim surat dengan orang lain, tanpa mengenal batas, waktu, ruang bahkan birokrasi. *searching* yaitu kegiatan mencari data atau informasi tertentu di internet.
3. **Chatting** fasilitas ini digunakan untuk berkomunikasi secara langsung dengan orang lain di Internet. Pada umumnya fasilitas ini sering digunakan untuk bercakap-cakap atau mengobrol di internet *World Wide Web (WWW)*.
4. **Newsgroup** fasilitas ini digunakan untuk berkoferensi jarak jauh, sehingga anda dapat menyampaikan pendapat dan tanggapan dalam internet.
5. **Download** adalah proses mengambil file dari computer lain melalui internet ke computer kita.
6. **Upload** adalah proses meletakkan file dari computer kita ke computer lain melalui internet.
7. **Transfer protocol (FTP)** fasilitas ini digunakan untuk melakukan pengambilan arsip atau file secara elektronik atau transfer file dari satu computer ke computer lain di internet.
8. **Telnet** fasilitas ini digunakan untuk masuk ke system computer tertentu dan bekerja pada system computer lain.
9. **Gopher** fasilitas ini digunakan untuk menempatkan informasi yang disimpan pada internet server dengan menggunakan hirarki.

Selain yang diatas masih banyak lagi fasilitas-fasilitas yang terdapat di internet. (Jasmadi 2004) dan (Daniel H. Purwadi)

## 2.4. Sejarah Internet

Sejarah internet dikembangkan pada tahun 1969 ketika dibangun proyek ARPANET yang dipelopori oleh DARPA (*Defense Advanced Research Projects Agency*). Proyek ini dikembangkan oleh departemen Pertahanan Amerika Serikat yang bekerja sama dengan beberapa Universitas yang fokusnya untuk keperluan militer. Awalnya ARPANET hanya menghubungkan 4 buah computer, dengan computer server terletak di UCLA. Percobaan pertama dilakukan dengan mengirimkan paket data pertama, namun kurang berjalan mulus karena tiba-tiba computer crash meski meski akhirnya dapat diperbaiki. (Jasmadi 2004) dan (Daniel H. Purwadi)

## 2.5. DFD (Diagram Flow Data

Data flow diagram atau yang disingkat DFD merupakan diagram yang menggambarkan alir

data dalam suatu entitas ke sistem atau sistem ke entitas. DFD juga dapat diartikan sebagai teknisi grafis yang menggambarkan alir data dan transformasi yang digunakan sebagai perjalanan data dari input atau masukan menuju keluaran atau output. ( Agus Saputra, Feni Agustin 2012).

## 2.6. Pengertian Website

Website adalah lokasi di internet yang menyajikan kumpulan informasi sehubungan dengan profil pemilik situs. Website adalah suatu halaman yang memuat situs-situs web page yang berada di internet yang berfungsi sebagai media penyampaian informasi, komunikasi, atau transaksi. (sumber:<http://deeyaan.blogspot.com/2008/03/pengertian-website.html>)

## 2.7. Sejarah Website

Sejarah website dimulai pada bulan maret 1989 ketika Tim *berner lee* yang bekerja di Laboratorium Fisika Partikel Eropa atau yang dikenal dengan nama CERN (*Conseil European Pour la Recherche Newclaire*) yang berada di Genewa, Swis, mengajukan protocol (suatu tata cara untuk berkomunikasi) system distribusi informasi internet yang digunakan untuk berbagai informasi diantara para fisikawan. Protokol inilah yang selanjutnya dikenal sebagai *protocol World Wide Web* dan dikembangkan oleh *World Wide Web Consortium* dari sejumlah organisasi yang berkepentingan.

sumber:<http://deeyaan.blogspot.com/2008/03/pengertian-website.html>).

## 2.8. Fungsi Website

Secara umum website mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Fungsi Komunikasi.. Beberapa fasilitas yang memberikan fungsi komunikasi, seperti : chatting, web base email dan lain-lain.
2. Fungsi Informasi. Fungsi informasi website seperti : News, Profile, Library, referensi dan lain-lain.
3. Fungsi Intertainment. Website mempunyai fungsi hiburan. Misalnya web-web yang menyediakan game on-line, music on-line dan lain-lain.
4. Fungsi Transaksi. Sebuah web dapat dijadikan sarana untuk melakukan transaksi dan lain-lain. (sumber:<http://deeyaan.blogspot.com/2008/03/pengertian-website.html>).

## 2.9. Pengertian Web Server

Web server adalah system computer dan software yang menyimpan serta

mendistribusikan data ke computer lain lewat internet yang meminta informasi tersebut.

## 2.10. Fungsi Web Server

Web server merupakan software yang memberikan layanan data yang berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan browser web dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman web yang umumnya berbentuk dokumen HTML. (sumber:<http://worldfriend.web.id/pengertian-sejarah-web-server>).

## 2.11. Browsing

Browsing adalah Berselancar untuk menjelajahi informasi yang ada di internet. Browsing dapat juga diartikan seni pencarian informasi melalui system operasi yang berbasis hypertext, misalnya membaca berita, mencari istilah dan lain-lain. *Jasmadi 2004*

## 2.12. Browser

Pengertian web browser adalah sebuah perangkat lunak atau software yang berfungsi untuk menampilkan dan melakukan interaksi dengan dokumen-dokumen yang disediakan oleh server web. Dengan web browser kita dapat memperoleh informasi yang disediakan oleh server web. Web browser dikenal juga dengan istilah browser, atau peselancar, atau Internet browser adalah suatu program computer yang menyediakan fasilitas untuk membaca halaman web di suatu computer.

Dua program web browser yang cukup populer saat ini adalah Microsoft Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, Safari dan Netscape Navigator. Program browser pertama adalah mosaic, yang merupakan suatu text browser, yang sekarang web browser telah berkembang ke dalam bentuk multimedia. (<http://kangmoes.com/artikel-tips-trik-ide-menarik-kreatif.definisi/pengertian-browser.html>).

## 2.13. Pengertian Hosting

Hosting berasal dari kata host. Komputer yang terhubung dalam jaringan. Memanfaatkan fasilitas yang tersedia dalam suatu computer yang terhubung dengan jaringan. Hosting menyediakan sumber daya server-server untuk disewakan sehingga memungkinkan organisasi atau individu menmpatkan informasi di internet, server hosting terdiri dari gabungan server-server atau sebuah server yang terhubung dengan jaringan internet berkecepatan tinggi. *Bonafit Nugroho 2008*.

#### 2.14. PHP

PHP adalah bahasa pemrograman skrip sederhana yang digunakan untuk pemrosesan HTML Form di dalam halaman web. Strukturnya sangat sederhana sehingga PHP dapat dengan mudah dipelajari programmer pemula bahkan orang tanpa latar belakang Teknologi Informasi. Hal inilah yang menyebabkan PHP sangat cepat populer di kalangan pengembang aplikasi web. Membuat program menggunakan PHP itu mudah, cukup sediakan saja sebuah program editor teks sederhana untuk menuliskan programnya, seperti Notepad (Windows) dan vi editor (Linux), atau program editor yang lebih advance, seperti EditPlus, Notepad++, atau Dreamweaver. Ekstensi file PHP yang umum digunakan adalah .php (selain .php3 dan .phtml).

#### 2.15. Pengertian Domain

Domain adalah nama, nama yang digunakan suatu pemilik website atau blog agar alamat website mereka mudah dihafal. Misalnya web site ini domainnya adalah tatadistro.com. Berikut beberapa nama domain yang sering digunakan tersedia di internet.

Domain ini dioperasikan dan di daftarkan dimasing negara. Di Indonesia, domain-domain ini berakhiran, .co.id, .ac.id, .go.id, .mil.id, .or.id, dan pada akhir-akhir ini ditambah dengan war.net.id, .mil.id, dan web.id. Penggunaan dari masing-masing akhiran tersebut berbeda tergantung pengguna dan penggunaannya, antara lain: Ø.co.id : Untuk Badan Usaha yang mempunyai badan hukum sah Ø.ac.id : Untuk Lembaga Pendidikan Ø.go.id : Khusus untuk Lembaga Pemerintahan Republik Indonesia Ø.mil.id : Khusus untuk Lembaga Militer Republik Indonesia Ø.or.id : untuk segala macam organisasi yang tidak termasuk dalam kategori "ac.id", "co.id", "mi.id", "gol.id" dan lain Ø.war.net.id : untuk industri warung internet di Indonesia Ø.sch.id : khusus untuk Lembaga Pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan seperti SD, SMP dan atau SMU Ø.web.id : Ditujukan bagi badan usaha, organisasi ataupun perseorangan yang melakukan kegiatannya di Worl Wide Web. Nama domain dari tiap-tiap situs di seluruh dunia tidak ada yang sama sehingga tidak ada satupun situs yang akan dijumpai.

(sumber:

<http://www.tutorialdigital.com/2009/11/pengertian-domain.htm>) dan (Hengki prihatna : 2005).

#### 2.16. Kajian Pustaka

Trinoto, 2012 Melakukan Penelitian yang membahas tentang pembuatan Media

promosi dan pemasaran yang berbasis website dan manfaat dari Media promosi dan pemasaran yang berbasis website ini adalah untuk membantu Tanjung Pinang Motor Pacitan dalam memasarkan produk dan menyampaikan informasi seputar produk Yamaha kepada masyarakat luas. Dalam penelitian ini akan dibahas tentang faktor apa saja dalam pembuatan website. Sehingga dengan penelitian ini, aplikasi yang digunakan bisa mempermudah proses promosi dan pemasaran produk serta konsumen mudah mendapatkan informasi. Dengan dibuatnya media promosi dan pemasaran produk berbasis web ini CV Tanjung Pinang Motor dapat menyampaikan informasi produk, spesifikasi produk, serta informasi program promosi melalui website.

Sinta, 2012, memaparkan pentingnya media promosi serta efisiensi media online sebagai media promosi dalam skripsinya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat Media promosi dan penjualan yang berbasis website dan manfaat dari Media promosi dan pemasaran yang berbasis website ini adalah untuk membantu Toko Kraton Mas Pacitan dalam memasarkan produk busana, kepada masyarakat luas. Dalam penelitian ini akan dibahas tentang faktor apa saja dalam pembuatan website. Sehingga dengan penelitian ini, aplikasi yang digunakan bisa mempermudah proses promosi dan pemasaran produk serta konsumen mudah membeli produk. Hasil yang diharapkan dari penelitian dan pembuatan website ini adalah karyawan dan pemilik toko bisa terbantu dalam menjual produk busana dalam melakukan promosi, serta masyarakat juga mudah untuk membeli produk-produk busana pada Toko Batik Kraton Mas.

Pada tahun 2012 Widodo menulis Skripsi yang berjudul Analisis Dan Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Penjualan Selfish Clothing Company E-commerce atau pemasaran secara elektronik adalah salah satu strategi pemasaran yang menggunakan media elektronik seperti website untuk melakukan pemasaran produk atau jasa. E-commerce merupakan cara pemasaran yang tidak memerlukan biaya tinggi namun memiliki jangkauan pemasaran yang sangat luas. Selfish clothing company adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang industri pakaian yang berada di kota Yogyakarta. ari berbagai pemaparan kajian pustaka di atas maka praktikan menyimpulkan bahwa media pemasaran secara online memang dianggap efisien karena selain murah juga memiliki jangkauan pasar yang lebih luas

sehingga diperlukan suatu rancangan website untuk media pemasaran pada Tata Distro.

### 3.1 Analisa Masalah

Analisis adalah suatu tindakan mengumpulkan mencari dan meneliti suatu masalah yang akan dibahas dengan jelas sehingga lebih dalam memecahkan suatu masalah.

Dari tindakan penjualan yang dilakukan pada Tata Distro maka didapatkan beberapa analisis sebagai berikut :

### 3.2. Analisis Hasil Wawancara

Berdasar hasil wawancara dengan pemilik Tata Distro, Mbak Danik, yang dilaksanakan pada hari minggu 21 Juli 2013, maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi Tata Distro dalam penjualan dan promosi selama ini karena belum adanya media yang mendukung seperti media website dalam promosi dan saat ini masih menggunakan media konvensional sehingga masih kurang maksimal.

### 3.3. Analisis Sistem Berjalan

Analisis Sistem Berjalan yaitu menganalisis permasalahan yang sedang berjalan pada saat ini yang ada pada proses kegiatan penjualan dan dalam mempromosikan produk, dari hasil analisis sistem berjalan ditemukan beberapa permasalahan yang salah satunya adalah dalam melakukan promosi dan penjualan, pemilik toko hanya menggunakan media konvensional.

### 3.4. Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional dari sistem yang akan dibuat yaitu sebagai berikut:

- Sistem harus dapat memberikan informasi tentang produk-produk fashion kepada konsumen dan masyarakat.
- Kebutuhan dari sistem harus dapat menampilkan produk-produk busana yang baru.
- Sistem harus dapat menangani proses pemesanan produk dengan mudah.

### 3.5. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

#### a. Flowchart



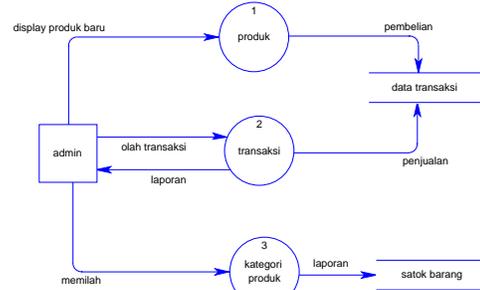
Gambar 3.1 Flowchart

### b. Diagram Konteks



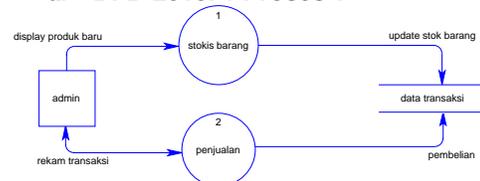
Gambar 3.2 Diagram Konteks

### c. DFD Level 1



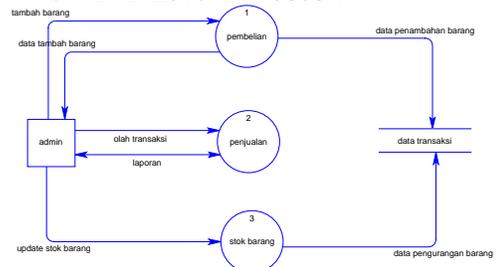
Gambar 3.3 DFD Level 1

### a. DFD Level 1 Proses 1



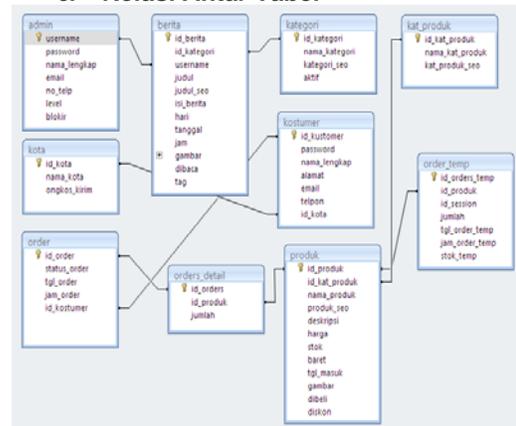
Gambar 3.4 DFD Level 1 Proses 1

### b. DFD Level 2 Proses 1

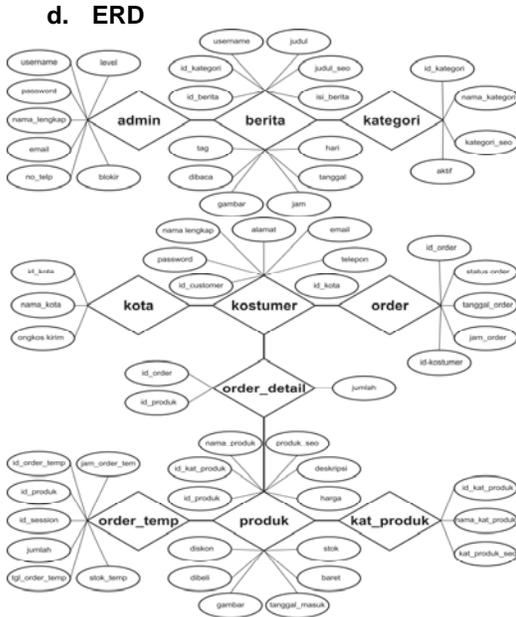


Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses 1

### c. Relasi Antar Tabel

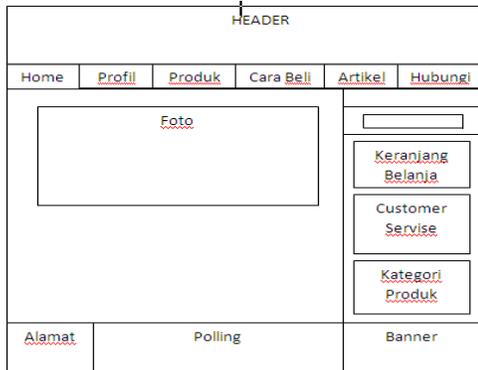


Gambar 3.5 Relasi Antar Tabel

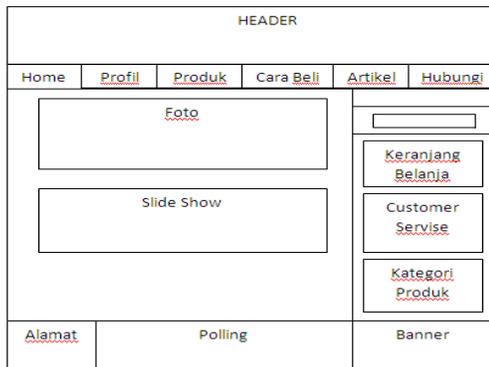


**Gambar 3.6 ERD**

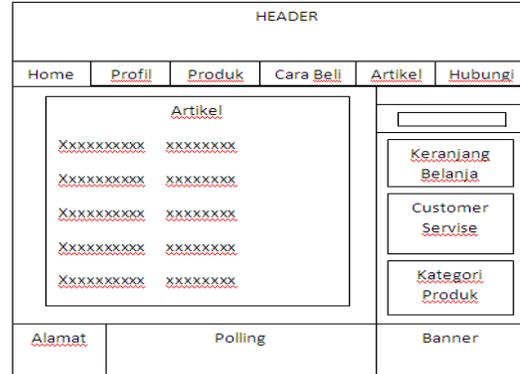
**e. Desain Interface**



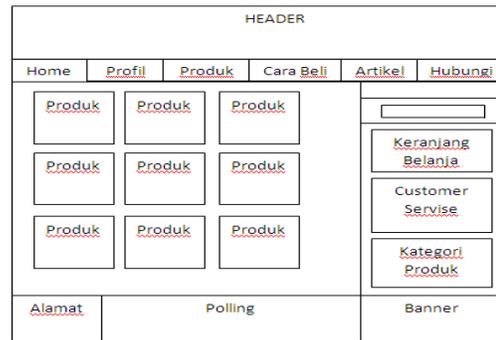
**Gambar 3.16 Desain halaman depan**



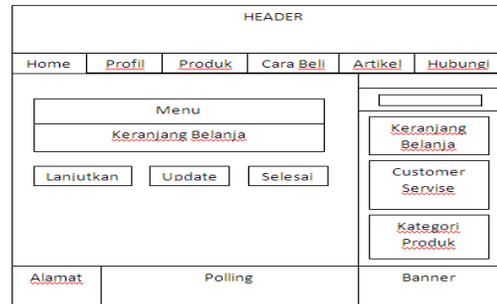
**Gambar 3.17 Desain Halaman Profil**



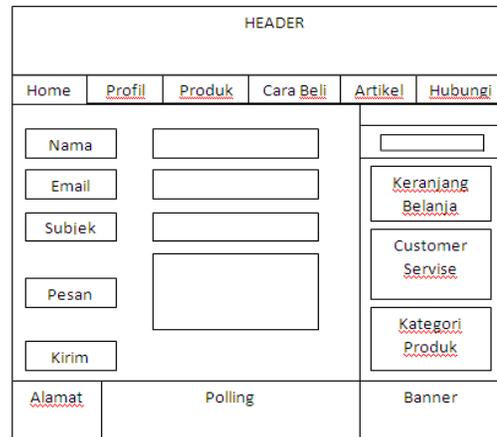
**Gambar 3.18 Desain Halaman Artikel**



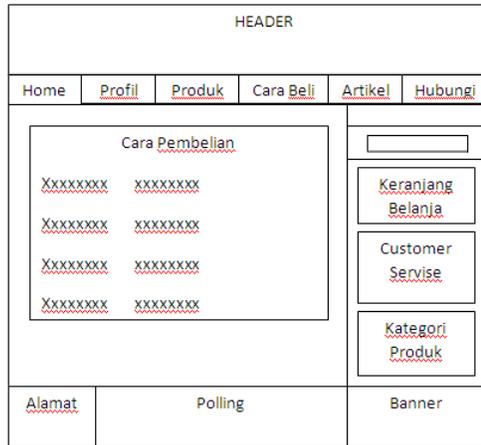
**Gambar 3.19 Desain Halaman**



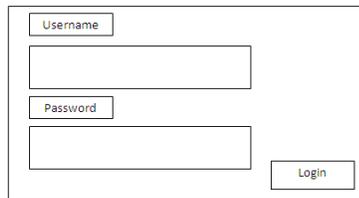
**Gambar 3.20 Desain Halaman Keranjang Belanja**



**Gambar 3.21 Desain Halaman Hubungi**



Gambar 3.22 Desain Halaman Cara Pembelian

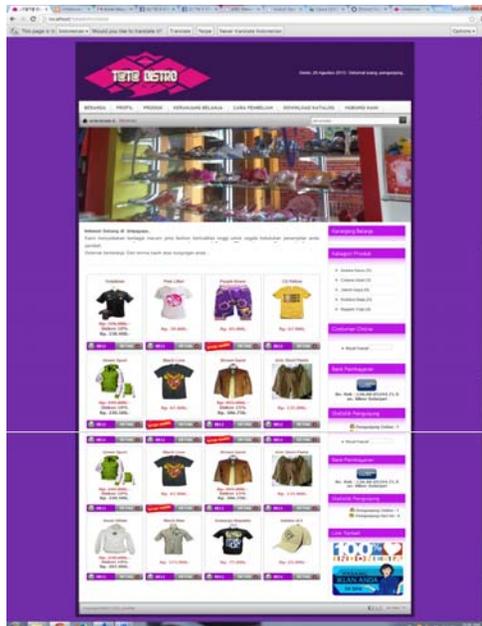


Gambar 3.23 Desain Login Admin

**4.1 Implementasi Sistem**

**a. Tampilan Halaman Depan**

Halaman depan adalah merupakan halaman awal dalam website yang menampilkan informasi-informasi terbaru seputar produk fashion. Pada halaman depan ini tertampil gambaran umum keadaan toko secara menyeluruh.



Gambar 4.1 home atau halaman depan

**b. Tampilan halaman profil**

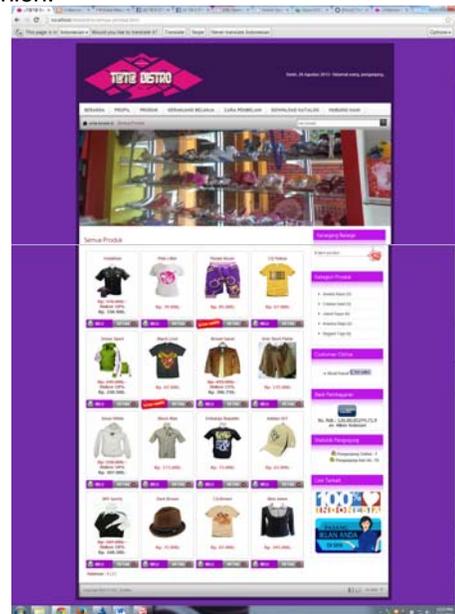
Berisi tentang informasi mengenai Tata Distro. Didalam data ini menyangkut tentang Tata Distro.



Gambar 4.2 Halaman Profil Perusahaan

**c. Produk**

Informasi produk yang telah tersedia di perusahaan, meliputi merk, harga, ukuran, warna, jenis dan informasi seputar produk fashion.



Gambar 4.3 Halaman Produk

**d. Keranjang Belanja**

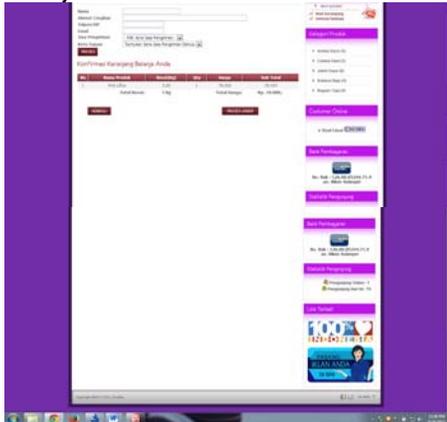
Pada masing-masing produk terdapat tombol beli, dimana apabila kita klik tombol tersebut, maka produk yang akan dipilih akan masuk ke dalam keranjang belanja.



Gambar 4.4 Halaman keranjang belanja

**e. Data Pembeli**

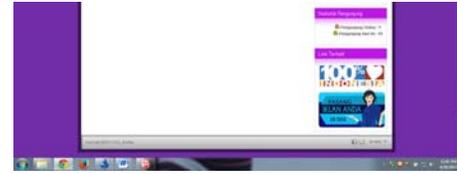
Stelah selesai belanja, web akan meminat data pembeli untuk konfirmasi pembelian serta alamat tujuan.



Gambar 4.5 Halaman data pembeli

**e. Konfirmasi Pembayaran**

Dalam setiap pembelian produk-produk fashion dari Tata Distro ini maka perlu dikonfirmasi dengan pengisian data diri secara lengkap.



Gambar 4.6 Halaman konfirmasi pembelian

**f. Cara Pembelian**

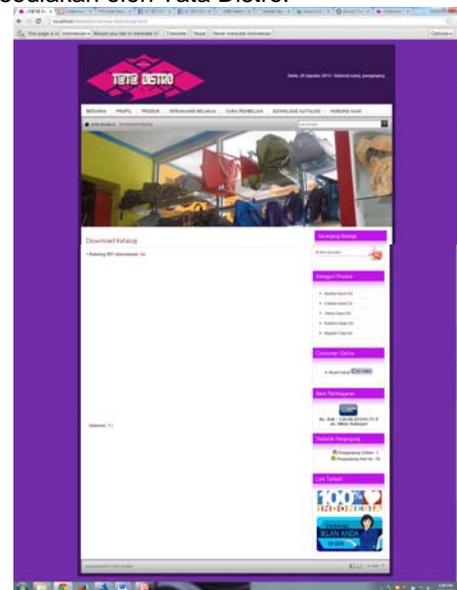
Halaman ini menerangkan cara pembelian atau belanja melalui website Tata Distro.



Gambar 4.7 Halaman cara pembelian

**g. Download Katalog**

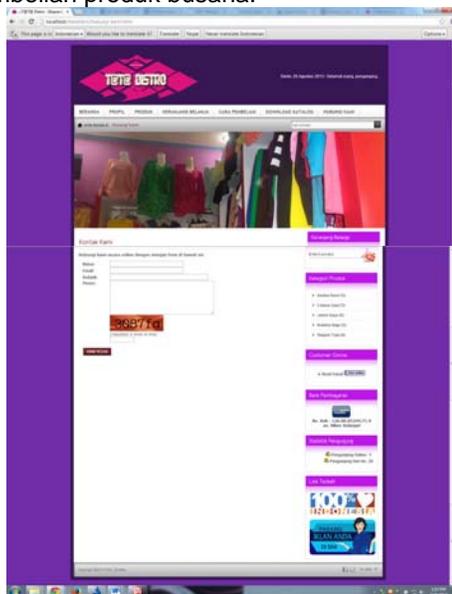
Berisi link untuk mendownload katalog yang disediakan oleh Tata Distro.



Gambar 4.8 Halaman download katalog

#### h. Hubungi Kami

Konsumen biasa menghubungi atau mengisi form, untuk melakukan pemesanan atau pembelian produk busana.



Gambar 4.6 Halaman hubungi Kami.

#### 5.1 Kesimpulan

1. Dengan adanya pembuatan web pemasaran pada Tata Distro, maka pihak toko dapat terbantu memasarkan produk fashion secara online.
2. Dengan adanya media promosi dan penjualan berbasis website ini maka konsumen akan mudah memesan produk-produk fashion yang terbaru.

#### 5.2 Saran

1. Untuk pengembangan selanjutnya aplikasi ini dapat lebih memaksimalkan keamanan system yang telah ada.
2. Harga barang dapat dibuat secara historial pertanggal dan perproduk.

#### Daftar Pustaka

- [1] **Ari Yuana, Rosihan**, 67 *Trik Dan Ide Brilian Master Php*, Lokomedia: Yogyakarta, 2010
- [2] **Firdaus**, 7 *Jam Belajar Interaktif Php, Mysql Dengan Dreamweaver*, maxikom: Palembang, 2007
- [3] **Gunawan, Wahyu**, *Kebut Sehari Menjadi Master Php*, Geneus Publisher: Yogyakarta, 2007
- [4] **Hadi, Mulya**, *Dreamweaver 8 Untuk Orang Awam*, Maxikom: Palembang, 2007

- [5] **Hakim, Lukmanul**. *Membongkar Trik Rahasia Para Master PHP*, Lokomedia :Yogyakarta, 2008
- [6] **Hakim, Lukmanul**. *Trik Rahasia Master PHP Terbongkar Lagi*, Lokomedia :Yogyakarta, 2009
- [7] **Trinoto**, 2012. *Jurnal Ilmiah Pembuatan Media Promosi dan Pemasaran Produk Berbasis Website di CV. Tanjung Pinang Motor Pacitan*. Solo: Universitas Surakarta
- [8] **Suprianto, Dodit**. *Buku Pintar pemrograman php*, Oase media: Bandung, 2008
- [9] **Susilowati, Sinta**. 2012. *Jurnal Ilmiah Pembuatan Media Promosi dan Penjualan Berbasis Web Pada Toko Batik Kraton Mas Pacitan*. Solo: Universitas Surakarta.
- [10] **Widodo**, 2012. *Jurnal Ilmiah Analisis Dan Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Penjualan Selfish Clothing Company E-commerce*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan
- [11] **Yuwono, Eko**, *Membuat Home Page Probadi Dengan CFML*, Andi: Yogyakarta, 2002
- [12] **Bambang Eka Purnama (2013)**, *Membangun Toko Online Dengan WP Commerce*, Graha Ilmu, Yogyakarta
- [13] **Dahlan Abdullah, Cut Ita Erliana (2013)**, *Bisnis Rental Mobil Melalui Internet (E-Commerce) Menggunakan Algoritma Sha-1 (Sequire Hash Algorithm-1)*, Speed Journal - - Volume 10 No 4 – Oktober 2013, ISSN 1979 – 9330
- [14] **Bambang Eka Purnama (2011)**, *Cara Mudah Membuat Web Dengan Wordpress*, Mahameru Press, Yogyakarta
- [15] **Bambang Eka Purnama (2014)**, *Cara Mudah Membuat Web Dengan CMS Wordpress Pada Domain dan Hosting Gratisan*, Graha Ilmu, Yogyakarta
- [16] **Wiga Ariyani, Djoko Hanantjo, Bambang Eka Purnama (2015)**, *International Journal of Science and Research (IJSR)*, Volume 4 Issue 5, May 2015
- [17] **Sudarno, Bambang Eka Purnama (2012)**, *Analysis Tracking Online Payment System*, IJSTR - International Journal Of Scientific & Technology Research Volume 1, Issue 10, November 2012, ISSN 2277-8616