

# Perancangan Aplikasi Penjualan Mainan Anak Secara Online

Apriyanto<sup>1</sup>, Yeni Christiana<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Manajemen Informatika-AMIK BSI Bogor  
Email: apriyanto.apo@bsi.ac.id

<sup>2</sup>program Studi Manajemen Informatika-AMIK BSI Jakarta  
Email : yeni.christiana7@gmail.com

## Abstrak

Pesatnya teknologi internet merupakan sebuah peluang untuk mengembangkan usaha untuk membuat *website* sebagai media promosi suatu produk, yang menggantikan media sebelumnya yaitu brosur, pamphlet dan sebagainya. Para pelanggan biasanya dalam melakukan transaksi harus datang langsung ke toko mainan anak, memilih-milih mainan anak, kemudian tawar menawar dengan penjual, lalu ke kasir untuk melakukan pembayaran. Dalam pencatatan transaksi penjualan mainan anak yang masih secara manual, sering ditemukan terjadinya kesalahan dalam pembuatan laporan. Solusi yang diajukan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut diatas dan untuk mengembangkan bisnis penjualannya yaitu dengan menggunakan *E-Commerce*. *E-Commerce* merupakan suatu kontak transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli dengan menggunakan media internet. Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan transaksi melalui *E-Commerce* adalah untuk meningkatkan pendapatan dengan menggunakan penjualan yang biayanya lebih murah dan juga sekaligus biaya-biaya operasional lainnya. Banyak keuntungan bagi penjual maupun pembeli. Keuntungan bagi pembeli tidak perlu lagi pergi keluar rumah untuk mencari informasi barang yang diinginkan, mereka cukup melihat katalog-katalog produk yang telah disediakan di *website*. Bagi para penjual tidak memerlukan biaya yang besar untuk melakukan promosi produk serta dengan mudah mengupdate informasi penjualan produk. Dengan menggunakan teknologi internet, pembeli atau pelanggan dapat menikmati layanan ini dan akan mendapatkan informasi dengan cepat dan akurat karena data yang di akses melalui jaringan internet

**Kata Kunci:** penjualan, perancangan, sistem informasi, *website*

## Abstract

*The rapid internet technology is an opportunity to develop the business to create a website as a media promotion of a product, which replaces the previous media namely brochures, pamphlets and others. Customers are usually in transactions must come directly to the toy store, picking out toys, then bargain with the seller, and then go to the cashier to make payment. In recording transactions of toys that are still manually, often found the error in making the report. Solutions are proposed to overcome the problems mentioned above and to develop sales business that is by using E-Commerce. E-Commerce is a contact of trade transactions between seller and buyer by using internet media. The advantage gained by using transactions through E-Commerce is to increase revenue by using sales that are cheaper as well as other operational costs as well. Many advantages for both sellers and buyers. Advantages for buyers that they are no longer need to go outdoors to find information of the desired goods, they simply see the catalog of products that have been provided on the website. For sellers it does not cost a lot to do product promotion and easily update product sales information. By using internet technology, buyers or customers can enjoy this service and will get information quickly and accurately because of the data that is accessed through the internet network*

**Keywords:** design, information systems, sales, *website*

## 1. Pendahuluan

Para pelanggan biasanya dalam melakukan transaksi harus datang langsung ke toko mainan anak, memilih-milih mainan anak, kemudian tawar menawar dengan penjual, lalu ke kasir untuk melakukan pembayaran. Dalam pencatatan transaksi penjualan mainan anak yang masih secara manual, sering ditemukan terjadinya kesalahan dalam pembuatan laporan. Solusi yang diajukan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut diatas dan untuk mengembangkan bisnis penjualannya yaitu dengan menggunakan *E-Commerce*. *E-Commerce* merupakan suatu kontak transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli dengan menggunakan media internet. Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan transaksi melalui *E-Commerce* adalah untuk meningkatkan pendapatan dengan menggunakan penjualan yang biayanya lebih murah dan juga sekaligus biaya-biaya operasional lainnya. Banyak kelebihan dan keuntungan bagi penjual maupun pembeli. Keuntungan bagi pembeli tidak perlu lagi pergi keluar rumah untuk mencari informasi barang yang diinginkan, mereka cukup melihat katalog-katalog produk yang telah disediakan di website. Bagi para penjual tidak memerlukan biaya yang besar untuk melakukan promosi produk serta dengan mudah mengupdate informasi penjualan produk. Dengan adanya teknologi internet pembeli dapat melakukan transaksi dari manapun dan kapanpun hanya dengan menggunakan sebuah gadget yang telah memiliki akses internet. Dengan menggunakan teknologi internet, pembeli atau pelanggan dapat menikmati layanan ini dan akan mendapatkan informasi dengan cepat dan akurat karena data yang di akses melalui jaringan internet. Berdasarkan hal-hal inilah, kemudian dikembangkan aplikasi web *e-commerce* untuk mempermudah pengguna dalam transaksi kapan dan dimana saja khususnya untuk bertransaksi produk mainan anak-anak.

Menurut Nur Elfi Husda dan Wangdra (2016:128) "WWW atau dikenal dengan Web atau situs adalah sistem dimana informasi dalam bentuk teks, suara, gambar dan lain-lain yang

disimpan di *server-server* yang terdapat di seluruh dunia". Sedangkan pengertian website menurut mereka adalah setiap komputer atau tempat (*space*) dalam sebuah komputer yang terhubung dengan internet dan menjalankan fungsi dan proses sebagai *server* web yang berisi dokumen-dokumen dalam format HTML. Nur Elfi dan Wangdra (2016) mengatakan bahwa *E-Commerce* adalah kegiatan-kegiatan bisnis yang menyangkut konsumen (*consumers*), manufaktur (*manufactures*), *service providers* dan pedagang perantara (*intermediaries*) dengan menggunakan jaringan-jaringan komputer (*Computer networks*) yaitu internet.

Untuk merancang sistem berbasis web ini diperlukan bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang digunakan disini diantaranya adalah:

### a. PHP (*Personal Home Page*)

Saputra (2011) mengatakan bahwa PHP merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu website dinamis. Beberapa keunggulan yang dimiliki PHP adalah:

- 1) PHP memiliki tingkat akses yang lebih cepat,
- 2) PHP memiliki tingkat keamanan yang tinggi,
- 3) PHP mampu berjalan di beberapa server yang ada misalnya: Apache,
- 4) PHP mendukung akses ke beberapa database yang sudah ada, baik yang bersifat free atau gratis maupun komersial

### b. HTML (*Hypertext Markup Language*)

Menurut Nur Elfi Husda dan Wangdra (2016), HTML (*Hyper Text Markup Language*) merupakan bahasa program yang digunakan untuk menulis format dokumen yang dapat diakses dalam Web. Dengan menggunakan format HTML setiap dokumen yang dibuat dapat dibaca oleh semua sistem operasi dan tipe komputer yang ada di dunia. Di samping itu, kekuatan utama file HTML adalah adanya fungsi hypertext link (disingkat hyperlink).

### c. JQuery

Menurut Saputra dan Agustin (2012:7) "JQuery merupakan salah satu teknik atau kumpulan library javascript yang

sangat terkenal dengan animasinya. Dengan sedikit sentuhan, animasi keren akan dengan mudah kita ciptakan”

d. JavaScript

Menurut Suryana dan Koesheryatin (2014) “JavaScript merupakan modifikasi dari bahasa C++ dengan pola penulisan yang lebih sederhana”. Interpreter bahasa ini sudah disediakan ASP ataupun internet explorer. Kelebihan JavaScript adalah berinteraksi dengan HTML, ini membolehkan pembuat web untuk memasukkan web mereka dengan kandungan-kandungan yang dinamik, menukar warna background, menukar banner, efek mouse, menu interaktif dan sebagainya.

Selain itu dibutuhkan juga basisdata. Rosa dan Shalahuddin (2014) mengatakan bahwa sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat.

Menurut Saputra dan Agustin (2012:7) “MySQL merupakan salah satu database populer dan mendunia, MySQL bekerja menggunakan SQL (Structure Query Language). Itu dapat diartikan bahwa MySQL merupakan standar pengguna database didunia untuk pengolahan data”. Menurut Ibrahim (2008:2) “Xampp merupakan suatu paket instalasi untuk Apache, PHP, dan MySQL”. XAMPP merupakan pengembangan dari LAMP (Linux Apache, MySQL, PHP dan PERL). XAMPP ini merupakan *project non-profit* yang dikembangkan oleh *Apache Friend* yang didirikan Kai ‘Oswalad’ Seidler dan Kay Vogelgesang pada tahun 2002, *project* mereka ini bertujuan mempromosikan penggunaan *Apache web server*.

Kemudian digunakan juga struktur navigasi didalan merancang tampilan pada system ini. Menurut Binanto (2010:268) “Struktur navigasi adalah gabungan dari struktur referensi informasi situs web dan mekanisme link

yang mendukung pengunjung untuk melakukan penjelajahan situs”.

## 2. Metode Penelitian

### Model Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2014) menyimpulkan bahwa model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Tahapan dalam pengembangan perangkat model air terjun yaitu:

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses *multi* langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

c. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

- e. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*)  
Tahap pendukung dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

### Teknik pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan observasi dan studi pustaka. Observasi dilakukan dengan melihat secara langsung ha-hal yang terkait objek penelitian. Sedangkan studi pustaka dilakukan dengan membaca literature dari buku-buku terkait dengan perancangan sistem berbasis web.

## 3. Hasil Dan Pembahasan

### 3.1. Analisa Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan identifikasi apa saja yang diperlukan, dibutuhkan dan diinginkan oleh pengguna. Analisa kebutuhan sistem informasi yang ada pada toko mainan anak adalah sebagai berikut:

#### a. Ruang Admin

Di ruang admin ini dapat digunakan untuk mengelola konten website yang akan tampil kepada pengguna. Pada tahap ini admin dapat melakukan login sebagai admin, mengelola data kategori, mengelola data produk, mengelola data order masuk, melihat data konfirmasi transfer, melihat mengubah foto dan menambah isi profil, mengedit cara pembelian, membaca dan menghapus pesan masuk, menambah mengedit dan menghapus ongkos kirim, melihat kustomer baru, melihat dan mencetak laporan penjualan, dan mengubah *password* admin.

#### b. Ruang Member

Ruang *member* hanya dapat diakses oleh anggota atau *member* toko mainan anak. Pada tahap ini *member* dapat melakukan pembelian barang,

#### c. Ruang Pengguna

Ruang pengguna bisa diakses dan dilihat oleh semua orang. Pada tahap ini pengguna hanya dapat melihat informasi seputar mainan anak, seperti informasi deskripsi produk, harga dan koleksi mainan anak

## 3.2. Perancangan Perangkat Lunak

Menjelaskan rancangan anarmuka yang terdapat pada aplikasi Penjualan mainan anak berbasis web. Rancangan tersebut antara lain:

#### a. Rancangan Antarmuka Login Admin

Gambar 1. Login Admin

#### b. Rancangan Antarmuka Member

Gambar 2. Antarmuka Home Member

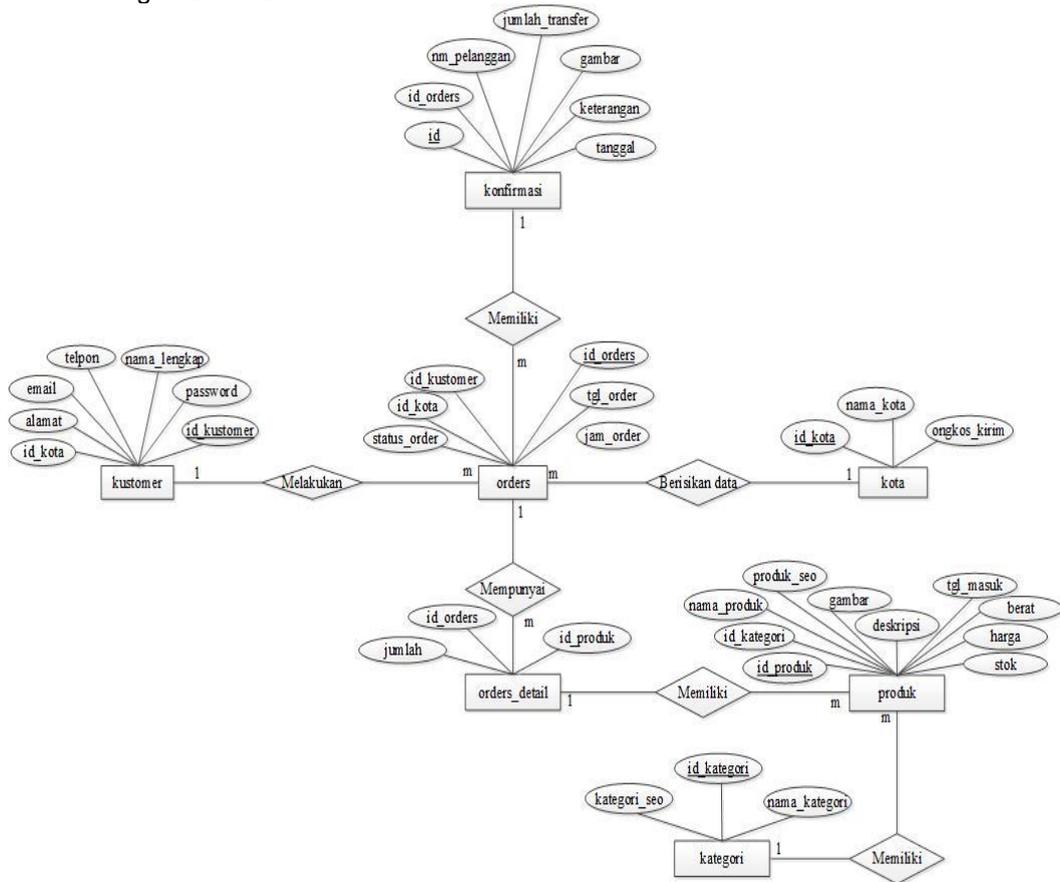
Gambar 3. Antarmuka Login Member

#### c. Rancangan Antarmuka Pengguna

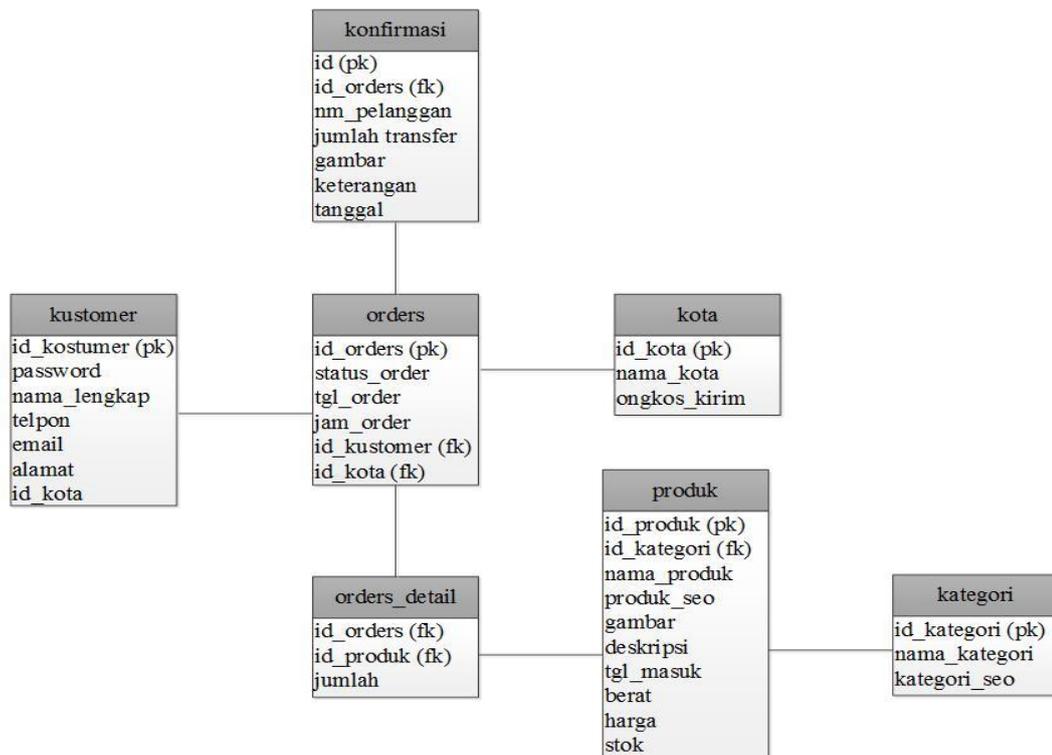
Gambar 4. Antarmuka Pengguna

Gambar 5. Antarmuka Profil Pengguna

d. Rancangan Basis Data



Gambar 6. Entity Relationship Diagram



Gambar 7. Logical Relational Structure

### 3.3. Spesifikasi File

Dalam perancangan sistem ini, database yang digunakan adalah tokomainan.sgl. Database ini terdiri atas file-file sebagai berikut:

#### a. Spesifikasi File Admins

Nama *File* : admins  
 Akronim : admins.myd  
 Fungsi : Untuk menyimpan data login admin

Tipe *File* : *File Master*  
 Organisasi *File* : *Index Sequential*  
 Akses *File* : *Random*  
 Media : *Harddisk*  
 Panjang *Record* : 120 karakter  
 Kunci *Field* : username  
 Software : *MySql*

#### b. Spesifikasi File Hubungi

Nama *File* : hubungi  
 Akronim : hubungi.myd  
 Fungsi : Untuk memberikan kritikan dan saran

Tipe *File* : *File Transaksi*  
 Organisasi *File* : *Index Sequential*  
 Akses *File* : *Random*  
 Media : *Harddisk*  
 Panjang *Record* : 255 karakter  
 Kunci *Field* : id\_hubungi  
 Software : *MySql*

#### c. Spesifikasi File Kategori

Nama *File* : kategori  
 Akronim : kategori.myd  
 Fungsi : Untuk menyimpan data kategori produk

Tipe *File* : *File Master*  
 Organisasi *File* : *Index Sequential*  
 Akses *File* : *Random*  
 Media : *Harddisk*  
 Panjang *Record* : 205 karakter  
 Kunci *Field* : id\_kategori  
 Software : *MySql*

#### d. Spesifikasi File Konfirmasi

Nama *File* : konfirmasi  
 Akronim : konfirmasi.myd  
 Fungsi : Untuk menyimpan data konfirmasi customer setelah melakukan transfer pembayaran

Tipe *File* : *File Transaksi*  
 Organisasi *File* : *Index Sequential*  
 Akses *File* : *Random*  
 Media : *Harddisk*  
 Panjang *Record* : 104 karakter  
 Kunci *Field* : id  
 Software : *MySql*

#### e. Spesifikasi File Kota

Nama *File* : kota  
 Akronim : kota.myd

Fungsi : Untuk menyimpan data kota dan ongkos kirim

Tipe *File* : *File Transaksi*  
 Organisasi *File* : *Index Sequential*  
 Akses *File* : *Random*  
 Media : *Harddisk*  
 Panjang *Record* : 113 karakter  
 Kunci *Field* : id\_kota  
 Software : *MySql*

#### f. Spesifikasi File Kustomer

Nama *File* : kustomer  
 Akronim : kustomer.myd  
 Fungsi : Untuk menyimpan data kustomer

Tipe *File* : *File Master*  
 Organisasi *File* : *Index Sequential*  
 Akses *File* : *Random*  
 Media : *Harddisk*  
 Panjang *Record* : 113 karakter  
 Kunci *Field* : id\_kota  
 Software : *MySql*

#### g. Spesifikasi File Modul

Nama *File* : modul  
 Akronim : modul.myd  
 Fungsi : Untuk pemanggilan modul-modul yang ada padaadmin

Tipe *File* : *File Master*  
 Organisasi *File* : *Index Sequential*  
 Akses *File* : *Random*  
 Media : *Harddisk*  
 Panjang *Record* : 980 karakter  
 Kunci *Field* : id\_modul  
 Software : *MySql*

#### h. Spesifikasi File Orders

Nama *File* : orders  
 Akronim : orders.myd  
 Fungsi : Untuk menyimpan data transaksi order

Tipe *File* : *File Transaksi*  
 Organisasi *File* : *Index Sequential*  
 Akses *File* : *Random*  
 Media : *Harddisk*  
 Panjang *Record* : 71 karakter  
 Kunci *Field* : id\_orders  
 Software : *MySql*

#### i. Spesifikasi File Orders Detail

Nama *File* : orders Detail  
 Akronim : orders\_detail.myd  
 Fungsi : Untuk menyimpan daftar produk yang dipesan saat transaksi pemesanan

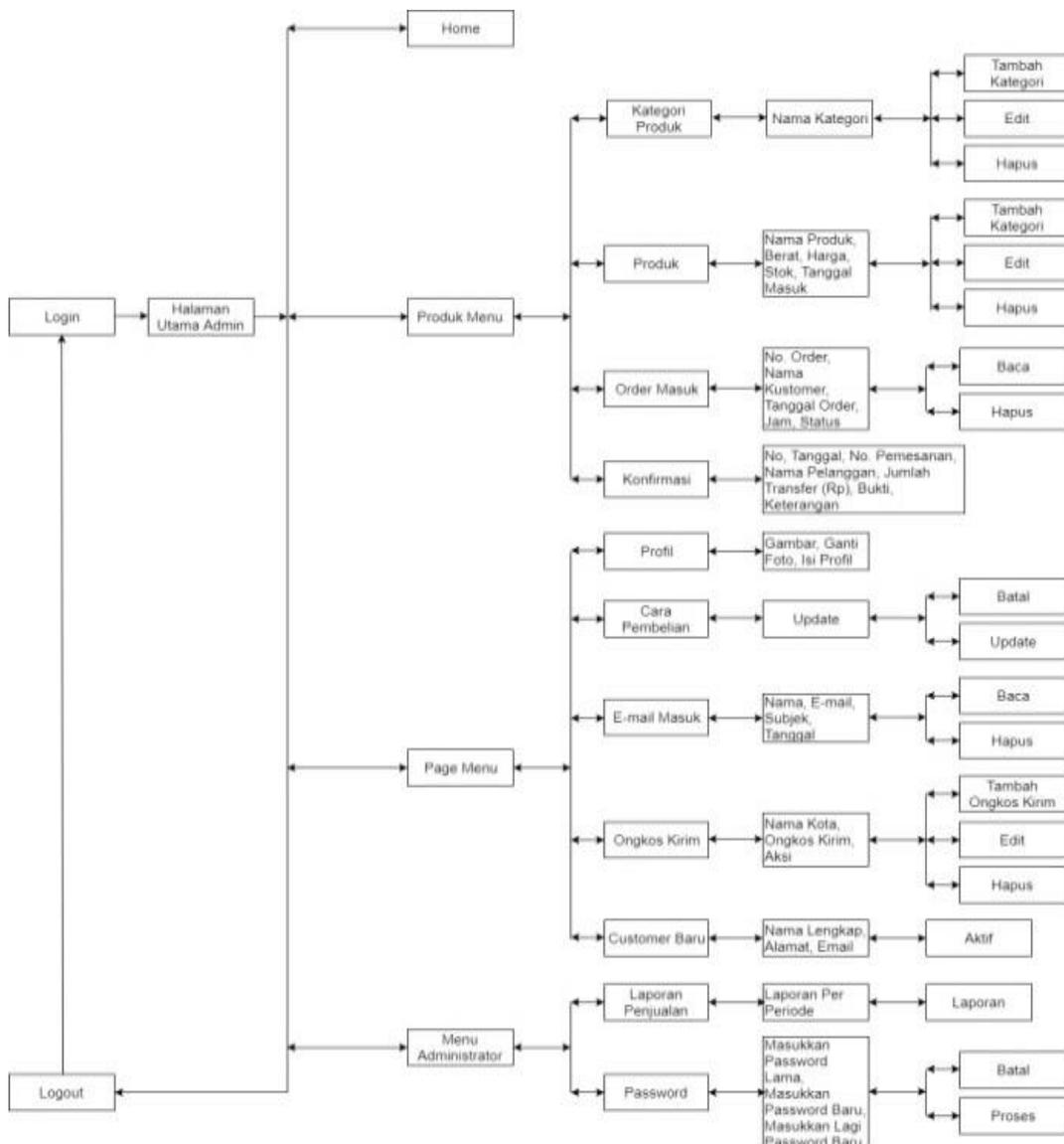
Tipe *File* : *File Transaksi*  
 Organisasi *File* : *Index Sequential*  
 Akses *File* : *Random*  
 Media : *Harddisk*  
 Panjang *Record* : 15 karakter  
 Kunci *Field* : id\_orders

- Software : MySql
- j. Spesifikasi File Orders Temp
  - Nama File : orders temp
  - Akronim : orders\_temp.myd
  - Fungsi : Untuk menyimpan data keranjang belanja
  - Tipe File : File Sementara
  - Organisasi File : Index Sequential
  - Akses File : Random
  - Media : Harddisk
  - Panjang Record : 126 karakter
  - Kunci Field : id\_orders\_temp
  - Software : MySql
- k. Spesifikasi File Produk
  - Nama File : produk
  - Akronim : produk.myd
  - Fungsi : Untuk menyimpan data produk yang dijual

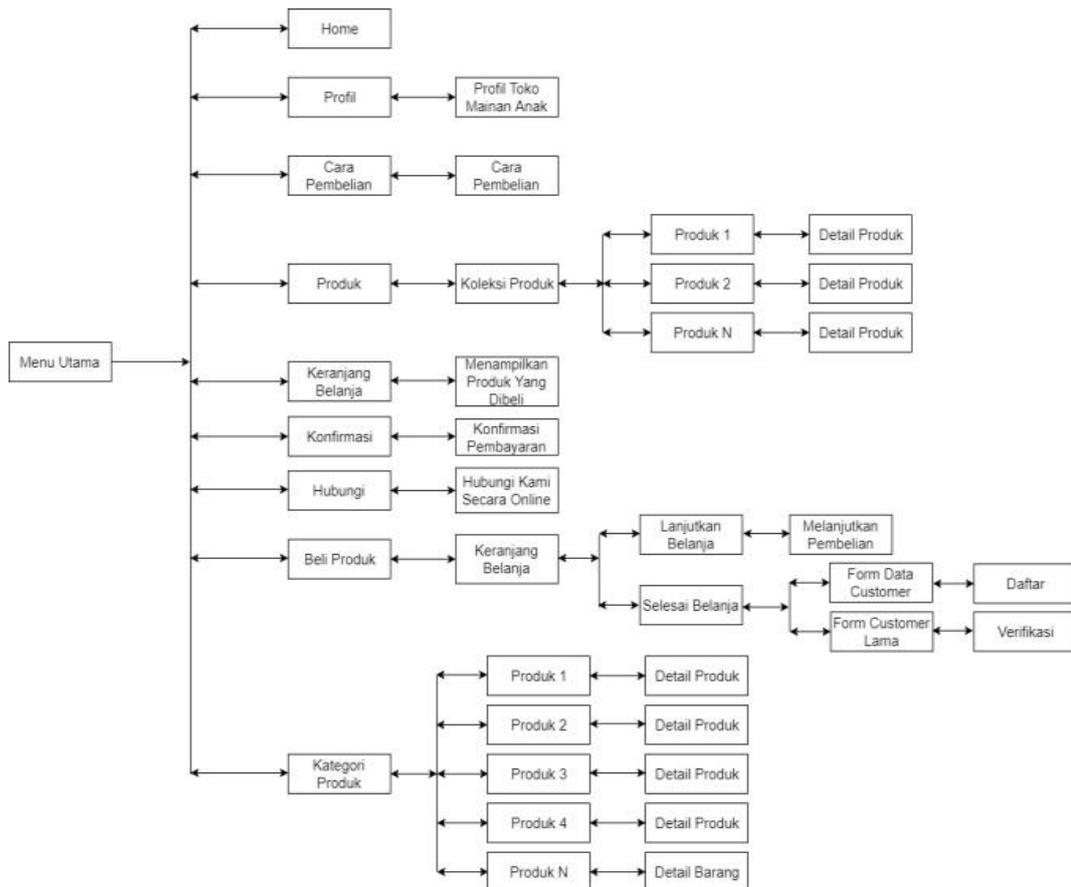
- Tipe File : File Master
- Organisasi File : Index Sequential
- Akses File : Random
- Media : Harddisk
- Panjang Record : 340,2 karakter
- Kunci Field : id\_produk
- Software : MySql

**3.4. Rancangan Struktur Navigasi**

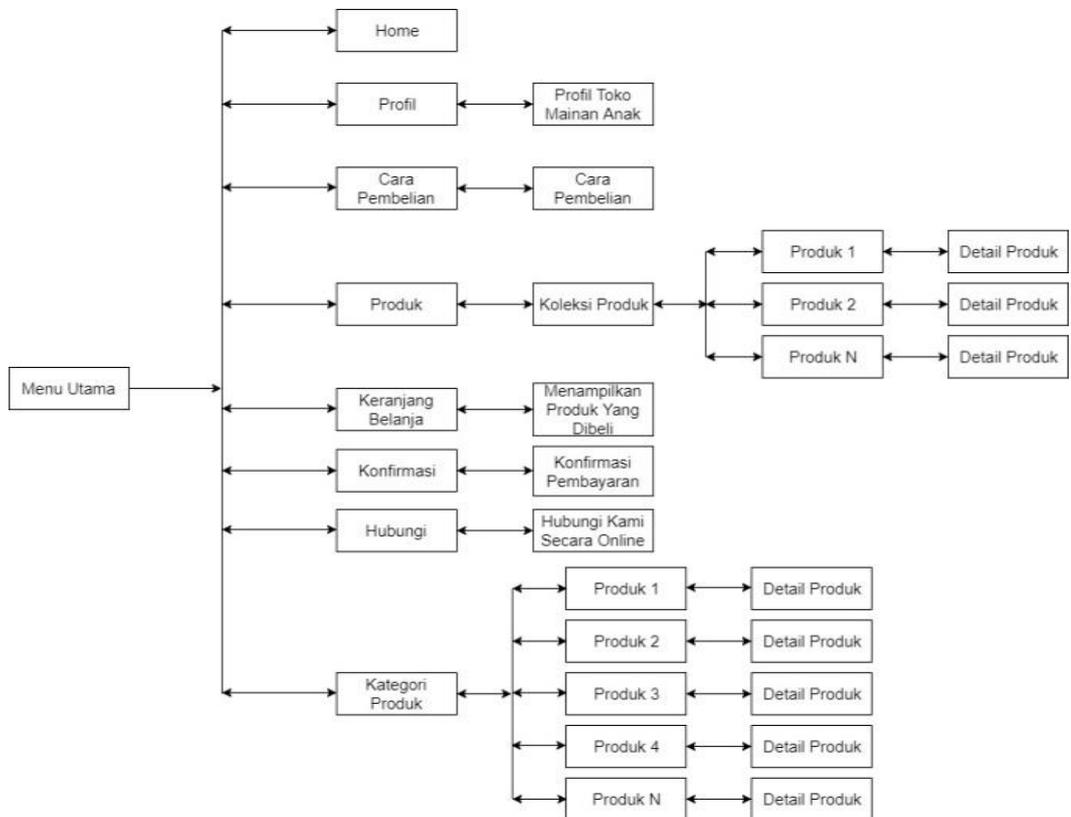
Dengan adanya struktur navigasi akan memudahkan melihat bagaimana prosedur web dijalankan sesuai dengan ketentuannya. Adapun struktur navigasi yang dirancang pada website ini terdiri atas struktur navigasi Admin, Member, dan Pengguna.



Gambar 8. Struktur Navigasi Admin



Gambar 9. Struktur Navigasi Member



Gambar 10. Struktur Navigasi Pengguna

### 3.5. Implementasi Rancangan A. Implementasi Rancangan Antarmuka Admin

Administrator harus melakukan login terlebih dahulu untuk dapat menggunakan modul-modul yang tersedia.



Gambar 11. Login Admin

Jika login berhasil maka menu-menu yang sesuai dengan kategori user tersebut akan ditampilkan. Admin dapat melihat, menambah, menghapus produk yang ada pada website ini



Gambar 12. Halaman Setelah Login Admin

Halaman kategori produk merupakan halaman yang menampilkan kategori-kategori yang ada. Di halaman ini admin dapat menambahkan, mengubah dan menghapus kategori yang ada.



Gambar 13. Halaman Kategori Produk

Pada halaman produk akan ditampilkan modul kelola data produk yang digunakan oleh admin untuk mengelola produk. Admin dapat menambah, mengedit dan menghapus secara langsung pada halaman produk ini.



Gambar 14. Halaman Produk

Halaman order masuk merupakan halaman yang berisi total yang harus dibayar oleh customer dan ada status bayar yang akan dilakukan oleh admin jika customer telah melakukan konfirmasi status order.



Gambar 15. Order Masuk

Pada halaman detail order masuk akan menampilkan nama penerima, transaksi dan daftar pesanan produk serta total yang akan customer bayar



Gambar 16. Detail Order Masuk

Pada halaman konfirmasi menampilkan konfirmasi pemesanan dari customer.



Gambar 17. Halaman Konfirmasi

Pada halaman profil akan berisikan gambar dan isi profil yang

berisikan kontak admin jika ingin melakukan order. Kontak admin di profil tersebut berisi nama, alamat dan nomor telepon



Gambar 18. Halaman Profil

Pada halaman cara pembelian berisi cara untuk melakukan order, dari mulai mendaftar sebagai *member*, memilih mainan anak yang diinginkan, melakukan transaksi pembayaran sampai barang dikirim oleh admin dan sampai pelanggan menerima produk tersebut.



Gambar 19. Halaman Cara Pembelian

Pada halaman email masuk akan menampilkan pesan masuk yang berisikan kritik atau saran



Gambar 20. Halaman E-mail Masuk

Halaman *reply* e-mail merupakan halaman balasan email oleh admin yang digunakan untuk membalas pesan masuk yang telah diterima dan dibaca



Gambar 21. Halaman Reply E-mail

Halaman ongkos kirim merupakan halaman yang menampilkan biaya kirim dari seluruh kota di Indonesia untuk melakukan pengiriman



Gambar 22. Halaman Ongkos Kirim

Halaman customer baru menampilkan data-data *customer* yang telah menjadi *member* di toko mainan anak



Gambar 23. Halaman Customer Baru

Pada halaman laporan penjualan merupakan halaman laporan penjualan per periode. Dengan adanya halaman ini admin dapat mengetahui total bayar *customer* setiap bulannya.



Gambar 24. Halaman Laporan Penjualan

**B. Implementasi Rancangan Antar Muka *Member***  
 Pada halaman login member merupakan tampilan *login member*. Dan *customer* belum bisa melakukan transaksi. Jika *customer* telah melakukan *login*, maka transaksi sudah bisa dilakukan



Gambar 25. Halaman Login Member

Pada halaman cara pembelian pengguna dapat melihat cara bagaimana melakukan pembelian pada web ini



Gambar 29. Halaman Cara Pembelian

Pada halaman pendaftaran baru berisi nama lengkap, password, kota tujuan, alamat pengiriman, nomor telepon, email dan kode yang harus diisi customer baru jika ingin melakukan transaksi. Dan kemudian form yang telah diisi akan masuk ke dalam database



Gambar 26. Halaman Pendaftaran Baru

Pada halaman produk pengguna hanya dapat melihat produk-produk beserta deskripsi tentang produk tersebut



Gambar 30. Halaman Produk

Pada halaman keranjang belanja menampilkan produk-produk yang telah dipilih dan dimasukkan ke dalam keranjang belanja, berisi nama produk, berat, qty, harga dan subtotal yang harus dibayar oleh customer



Gambar 31. Halaman Keranjang Belanja

### C. Implementasi Rancangan Antar Muka Pengguna

Pada tampilan web home, pengguna hanya bisa melihat barang dan tidak bisa melakukan transaksi



Gambar 27. Halaman Home Pengguna

Pada halaman profil pengguna dapat melihat info mengenai kontak admin yang dapat dihubungi oleh customer



Gambar 28. Halaman Profil

Pada halaman konfirmasi merupakan halaman konfirmasi pembayaran yang dilakukan oleh kustomer. Form ini di isi oleh kustomer agar admin dapat mengetahui bahwa kustomer telah melakukan pembayaran



Gambar 32. Halaman Konfirmasi

Pada halaman hubungi berisikan kritik atau saran oleh *customer*



Gambar 33. Halaman Hubungi

### 3.6. Spesifikasi Sistem Komputer

Spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak minimum yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan aplikasi Penjualan mainan anak berbasis web, terdiri atas:

- Spesifikasi Perangkat Keras : Sisi Server terdiri atas CPU (Processor Intel Celeron® CPU 1007U, RAM DDR3 2 GB, Hard Disk 320 GB ), Mouse, Keyboard, Monitor dengan resolusi layar minimum 1024x768, Koneksi Internet. Sedangkan sisi Client terdiri atas CPU (Processor Intel Core i3-2310M, RAM DDR3 2GB, Hard Disk 500 GB ), Mouse, Keyboard, Monitor dengan resolusi layar minimum 1024x768, Koneksi internet.
- Spesifikasi Perangkat Lunak : Sisi Server terdiri atas Sistem operasi: Microsoft Windows atau Linux (Ubuntu, Fedora, dan lain-lain). Aplikasi web server dan mysql server, Aplikasi Web seperti Mozilla Firefox, Opera, Internet Explorer, Google Chrome. Sedangkan sisi Client terdiri atas Sistem operasi yang umum digunakan seperti Microsoft Windows atau Linux (Ubuntu, Fedora, dan lain-lain). Dan aplikasi Web seperti Mozilla Firefox, Opera, Safari, Internet Explorer, Google Chrome.

## 4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai analisis perancangan dan implementasi *website* penjualan mainan anak secara online ini, dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa aplikasi ini sangat membantu memudahkan pelanggan mendapatkan produk yang diinginkannya khususnya produk mainan anak, tanpa perlu datang langsung ke toko. Dari sisi pemilik toko, aplikasi ini mampu meningkatkan omset Penjualan, mempercepat transaksi, dan komputerisasi dalam pembuatan laporan-laporan yang dibutuhkan.

## REFERENSI

- Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Andi Offset.
- Fathansyah. 2012. Basis Data. Bandung: Informatika Bandung.
- Fathurrahman. 2014. Membuat Website Mudah dan Praktis dengan Weebly. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Ibrahim. 2008. Cara Praktis Membuat Website Dinamis Menggunakan Xampp. Yogyakarta: Neotekno.
- Rosa, A.S, dan Shalahuddin, M 2014. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika.
- Saputra dan Feni Agustin. 2012. Membangun Sistem Aplikasi E-Commerce dan SMS. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Saputra, Agus. 2011. Trik dan Solusi Jitu Pemrograman PHP. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sugiri dan Budi Kurniawan. 2007. Desain Web Menggunakan HTML dan CSS. Yogyakarta: ANDI.
- Taryana Suryana dan Koesheryatin. 2014. Aplikasi Internet Menggunakan HTML, CSS, & JavaScript. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.