

Perancangan Sistem E-Commerce Menggunakan Model Rapid Application Development Pada Pengurus Cabang Judo Karawang

Atang Saepudin¹, Riska Aryanti², Eka Fitriani³, Dian Ardiansyah⁴

¹Universitas Bina Sarana Informatika
e-mail: atang.aug@bsi.ac.id

²Universitas Bina Sarana Informatika
e-mail: riska.rts@bsi.ac.id

³Universitas Bina Sarana Informatika
e-mail: eka.ean@bsi.ac.id

⁴Universitas Bina Sarana Informatika
e-mail: dian.did@bsi.ac.id

Abstract - The development of information technology which is increasingly advanced and dynamic and the increasing competition in the global market has made all competition, both labor and business sectors, tighter. Of course this affects all types of businesses and business actors must start thinking about new breakthroughs so that their business can survive and be able to compete with other business competitors. The lack of breakthrough in marketing is experienced by the Judo Karawang Branch Management, where marketing is the spearhead of a business. So, if the marketing strategy is blunt, it will have an impact on the process of business activities. In order for these businesses to survive, the use of information technology is of course the main choice in business development, especially in terms of promotion and sales of services so that they can compete with other businesses. To increase competitiveness and to obtain other business opportunities, this can be done by taking advantage of developments in Information and Communication Technology (ICT). The system development method used in this study is the Rapid Application Development model. This model is used because it is considered a development method that has a short and fast development time. Referring to previous research, the researcher chose this RAD model because it was considered appropriate for the e-commerce system that the researcher built. E-commerce will make it easier for producers in marketing activities and also cut operating costs for trading and marketing activities so that it will increase sales volume and increase revenue. This increase in income will eventually expand the business.

Keywords: Information System, E-Commerce, Rapid Application Development

Abstrak - Perkembangan teknologi informasi yang kian maju serta dinamis dan persaingan pasar global yang semakin meningkat membuat semua persaingan baik tenaga kerja ataupun bidang usaha menjadi semakin ketat. Tentunya hal ini berimbas kepada semua jenis usaha dan para pelaku usaha harus mulai memikirkan terobosan baru agar usahanya tetap bertahan dan mampu bersaing dengan pesaing usaha lainnya. Kurangnya terobosan akan pemasaran dialami oleh Pengurus Cabang Judo Karawang, dimana pemasaran merupakan ujung tombak bagi suatu bisnis. Sehingga, apabila strategi pemasaran tumpul maka akan berdampak pada proses kegiatan bisnis. Agar usaha tersebut bisa tetap bertahan penggunaan teknologi informasi tentunya menjadi pilihan utama dalam pengembangan usaha tersebut terutama dalam hal promosi dan penjualan jasa agar tetap bisa bersaing dengan usaha yang lainnya. Untuk meningkatkan daya saing serta untuk mendapatkan peluang bisnis lainnya dapat dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan Information and Communication Technology (ICT). Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan model Rapid Application Development. Model ini digunakan karena dianggap sebagai metode pengembangan yang memiliki waktu pengembangan yang singkat dan cepat. Mengacu pada penelitian sebelumnya peneliti memilih model RAD ini karena dinilai tepat untuk sistem e-commerce yang peneliti bangun. E-commerce akan mempermudah produsen dalam kegiatan marketing dan juga memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan perdagangan dan pemasaran, sehingga akan meningkatkan volume penjualan dan meningkatkan pendapatan. Peningkatan pendapatan ini pada akhirnya akan mengembangkan usaha tersebut.

Kata kunci: Sistem Informasi, E-Commerce, Rapid Application Development

PENDAHULUAN

Pengurus Cabang Persatuan Judo Seluruh Indonesia (PJSI) Kabupaten Karawang merupakan organisasi induk dari cabang Olahraga Judo di Kabupaten Karawang. Salah satu sumber dana untuk memenuhi kebutuhan operasionalnya selain pelatihan olahraga beladiri judo, Pengurus Cabang Judo Karawang juga menjual berbagai perlengkapan olahraga beladiri judo yaitu baju judo (Gi) dan sabuk (Obi). Sistem penjualan yang diterapkan saat ini adalah masih bersifat konvensional yang artinya pembeli harus datang langsung ke Pengurus Cabang Judo Karawang untuk membeli produk. Ruang lingkup penjualan yang terbatas karena hanya meliputi daerah Karawang dan sekitarnya. Oleh sebab itu Pengurus Cabang Judo Karawang mempunyai permasalahan dalam memperluas pangsa pasar untuk mendapatkan pelanggan yang lebih luas.

Perkembangan teknologi informasi yang kian maju serta dinamis dan persaingan pasar global yang semakin meningkat membuat semua persaingan baik tenaga kerja ataupun bidang usaha menjadi semakin ketat. Tentunya hal ini berimbas kepada semua jenis usaha dan para pelaku usaha tidak terkecuali Pengurus Cabang Judo Karawang, harus mulai memikirkan terobosan baru agar usahanya tetap bertahan dan mampu bersaing dengan pesaing usaha lainnya.

Kurangnya terobosan akan pemasaran dan pengolahan data penjualan yang kurang baik yang dialami oleh Pengurus Cabang Judo Karawang ini, tentunya berimbas pada kesulitan pengembangan usaha jika hanya dikembangkan dengan cara dan sistem penjualan yang saat ini berjalan. Adanya sebuah sistem yang terkomputerisasi diharapkan akan memberikan kemudahan untuk mendapatkan informasi yang cepat dan akurat. (Ardiansyah, Walim, Gunawan, & Fitriani, 2019)

Untuk memecahkan permasalahan diatas Pengurus Cabang Judo Karawang ingin membangun sebuah sistem penjualan online (*e-commerce*) untuk memperbaiki manajemen dan strategi pemasaran perusahaan yang lebih baik dalam mempromosikan produk-produknya. Perlunya para pelaku usaha untuk terus mengembangkan dan mempromosikan usahanya, salah satunya dengan menggunakan media internet, dengan penggunaan internet perusahaan dapat mempromosikan usahanya dengan biaya yang terjangkau dan dapat di akses secara global. (Febriyantoro & Arisandi, 2018)

Sistem yang dibangun oleh peneliti kali ini menggunakan metode pengembangan *Rapid Application Development* (RAD). Pada penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa metode RAD dapat mempersingkat waktu dalam pembangunan sistem informasi daripada metode tradisional (Aini

& Wicaksono, 2019). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa *Rapid Application Development* (RAD) merupakan metode pengembangan sistem informasi dengan waktu singkat, sehingga dinilai tepat digunakan dalam pembangunan *e-commerce* tersebut. (Wahyuningrum & Januarita, 2014). Mengacu pada penelitian sebelumnya peneliti memilih metode RAD ini karena dinilai tepat untuk sistem *e-commerce* yang akan peneliti bangun.

1. Konsep Dasar Sistem Informasi

Menurut Kristanto (2008:1), sistem merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan bekerjasama untuk memproses masukan (input) yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (output) yang diinginkan. (Rosadi & Andriawan, 2016)

Sutabri (2012:6), juga menjelaskan bahwa sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. (Dermawan & Hartini, 2017)

Sedangkan menurut Menurut Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis (2011:14), sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi organisasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. (Rosadi & Andriawan, 2016)

Tugas dari sistem informasi adalah untuk melakukan siklus pengolahan data. Untuk melakukan siklus pengolahan data atau yang disebut juga siklus sistem informasi diperlukan tiga buah komponen utama, yaitu komponen input, komponen model dan komponen output.

2. E-Commerce

Menurut Adi Nugroho (2006:1), *Electronic commerce (e-commerce)* merupakan konsep baru yang biasa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada world wide web internet atau proses jual beli atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan informasi termasuk internet. *E-commerce* merupakan kegiatan bisnis yang dijalankan secara elektronik melalui suatu jaringan internet atau kegiatan jual beli barang atau jasa melalui jalur komunikasi digital. (Gunanta & Hadian, 2019)

Sedangkan menurut Turban dkk (2008) *e-commerce* merupakan jual beli atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan informasi termasuk internet. Penggunaan *e-commerce* saat ini merupakan syarat bagi sebuah

organisasi atau perusahaan, agar perusahaan tersebut dapat bersaing secara global. Banyak penelitian yang menemukan efisiensi dalam penggunaan *e-commerce*. Selain itu juga peneliti banyak melihat dampak positif yang diberikan oleh *e-commerce* dengan tepat dan disesuaikan dengan jenis dan karakter usahanya. (Maryama, 2013)

E-commerce merupakan kegiatan bisnis yang dijalankan secara elektronik melalui suatu jaringan internet atau kegiatan jual beli barang atau jasa melalui jalur komunikasi digital. Dapat disimpulkan bahwa *e-commerce* yaitu berarti membeli atau menjual baik barang atau jasa secara elektronik yang dilakukan pada jaringan internet. *E-commerce* terlihat lebih nyata, dengan adanya kebutuhan penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi.

3. Rapid Application Development (RAD)

RAD merupakan model proses perangkat lunak yang menekankan pada daur pengembangan hidup yang singkat. RAD merupakan versi adaptasi cepat dari model *waterfall*, dengan menggunakan pendekatan konstruksi komponen (Putri & Effendi, 2018).

METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan metode penelitian terapan. Menurut Suliyanto (2006:17) metode penelitian terapan adalah penelitian yang diarahkan untuk mendapatkan informasi yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah dengan tujuan menerapkan, menguji dan mengevaluasi masalah yang praktis. (Mulyawan & Novia, 2016)

Metode ini kemudian dibagi kedalam dua teknik yaitu teknik pengumpulan data dan teknik pengembangan sistem.

1. Teknik Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan dalam tahapan pengumpulan data pada penelitian ini meliputi:

a. Observasi

Observasi harus dilakukan berdasarkan sebuah pengamatan, mengandung fakta, dan bersifat objektif. Observasi menurut Kosasih (2013:49) bertujuan memberikan pengetahuan atau informasi yang sejelas-jelasnya kepada pembaca. (Prasetyo & Baehaqie, 2017)

Pada tahapan ini peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap sistem penjualan yang sedang berjalan pada Pengurus Cabang Judo Karawang.

b. Wawancara

Menurut Moleong (2005:186) menyatakan bahwa wawancara adalah percakapan dengan

maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. (Dewi, 2012)

Pada tahapan ini peneliti mengajukan beberapa pertanyaan terkait sistem penjualan yang berjalan kepada bagian penjualan.

c. Studi Pustaka

Setelah mendesain bahasa pemodelan maka langkah selanjutnya adalah menerapkannya kedalam sebuah program. Dengan metode studi pustaka ini peneliti mendapatkan sumber data dari buku dan jurnal yang berhubungan dengan studi literatur pada buku atau referensi yang berkaitan dengan perancangan aplikasi berbasis web.

d. Dokumentasi

Dokumentasi tidak hanya sekedar mengumpulkan dan menuliskan atau melaporkan dalam bentuk kutipan tentang sejumlah dokumen, namun yang dilaporkan adalah hasil analisis terhadap dokumen-dokumen tersebut. (Mulyawan & Novia, 2016)

2. Teknik Pengembangan Sistem

Teknik pengembangan sistem yang digunakan oleh peneliti kali ini yaitu model *Rapid Application Development (RAD)*. Metode ini dapat dilakukan dalam waktu yang relatif lebih cepat dari metode *Waterfall*. (Putri & Effendi, 2018)

Tahapan dalam metode RAD dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Sumber : (Putri & Effendi, 2018)

Gambar 1. Tahapan Metode RAD

Metode RAD memiliki tiga tahapan terstruktur dan saling berkaitan, yaitu:

a. Requirements Planning

Pada tahap ini pengguna dan analisis bertemu untuk mengidentifikasi tujuan dari aplikasi atau sistem dan berorientasi pada pemecahan masalah bisnis.

b. Design Workshop

Tahap ini merupakan tahap desain dan penyempurnaan. Programmer dan analisis

membangun dan menunjukkan tampilan visual desain dan alur kerja pengguna. Kemudian menyempurnakan rancangan modul sesuai dengan tanggapan pengguna.

c. **Implementation**

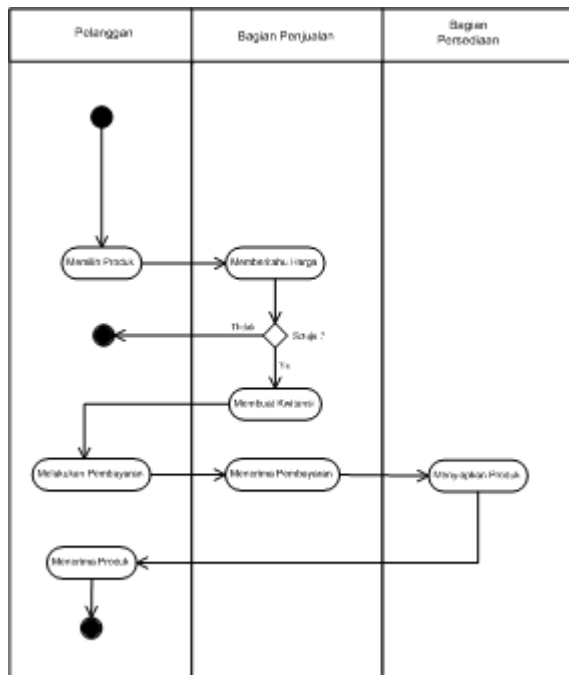
Pada tahap terakhir ini sistem yang dihasilkan akan diuji dan diperkenalkan kepada pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perencanaan Kebutuhan

Setelah dilakukan pengamatan dan analisa peneliti mendapatkan informasi dan data yang lengkap tentang bagaimana prosedur bisnis berjalan. Sistem penjualan yang masih konvensional yaitu pelanggan harus datang langsung ke gerai milik Pengurus Cabang Judo Karawang untuk membeli produk.

Pada setiap transaksi penjualan, bagian penjualan akan memberikan kwitansi pembayaran kepada pelanggan. Bagian persediaan akan menyediakan produk yang diinginkan pelanggan dan menyerahkan langsung ke pelanggan. Aktivitas penjualan tersebut peneliti gambarkan melalui *activity diagram* dibawah ini:



Sumber : Hasil Penelitian (2020)

Gambar 2. *Activity Diagram* Prosedur Penjualan

2. Perencanaan Kebutuhan Fungsional Sistem

Berikut ini spesifikasi kebutuhan (*system requirement*) dari sistem *e-commerce* yang dirancang:

1. Halaman Calon Pelanggan

A.1. Calon pelanggan dapat melakukan pendaftaran agar menjadi pelanggan.

A.2. Calon pelanggan dapat melakukan pencarian produk berdasarkan kata kunci nama produk pada kotak pencarian.

A.3. Calon pelanggan dapat menghubungi perusahaan melalui form hubungi kami.

A.4. Calon pelanggan dapat melihat halaman tentang kami (*about us*).

2. Halaman Pelanggan

B.1. Pelanggan dapat memilih produk dan melakukan proses pembelian.

B.2. Pelanggan dapat melihat data transaksi pemesanan yang telah dilakukan.

B.3. Pelanggan dapat melakukan konfirmasi pembayaran.

3. Halaman Admin

C.1. Admin dapat mengelola data produk.

C.2. Admin dapat mengelola data kategori produk.

C.3. Admin dapat mengelola data pemesanan.

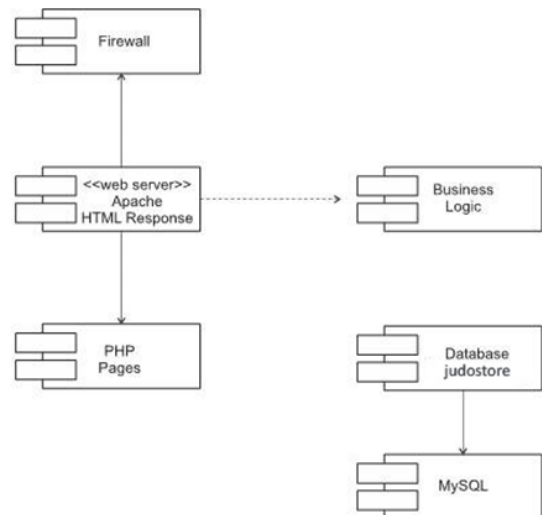
C.4. Admin dapat mengelola data konfirmasi pembayaran.

C.5. Admin dapat mengelola data provinsi.

C.6. Admin dapat mengelola data laporan pemesanan.

3. Proses Desain (*Design Workshop*)

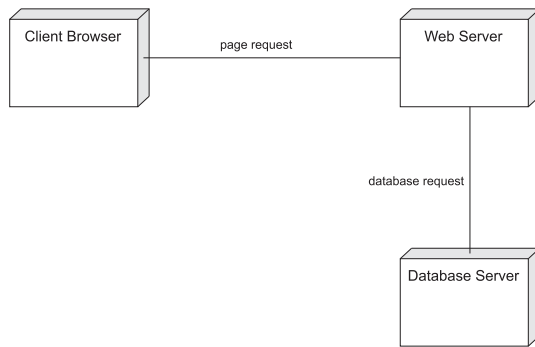
Konsep rancangan sistem penjualan yang akan dibangun dapat dilihat pada diagram *deployment* berikut ini:



Sumber : Hasil Penelitian (2020)

Gambar 3. *Component Diagram* Sistem Penjualan

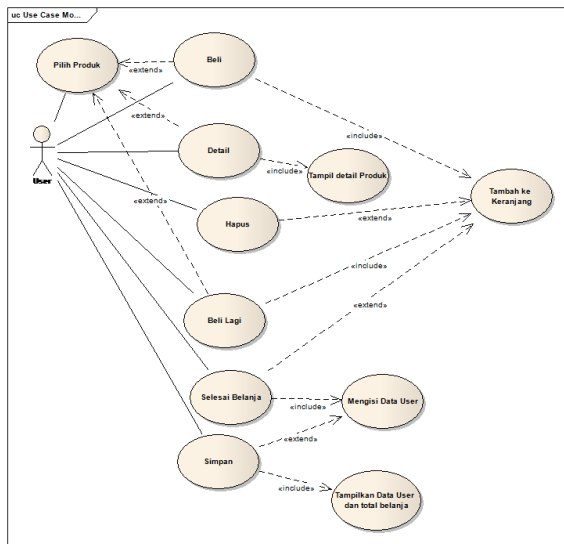
Deployment diagram menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi. *Deployment diagram* juga dapat digunakan untuk mengimplementasikan sebuah sistem dan keterhubungan antara komponen *hardware-hardware* tersebut.



Sumber : Hasil Penelitian (2020)

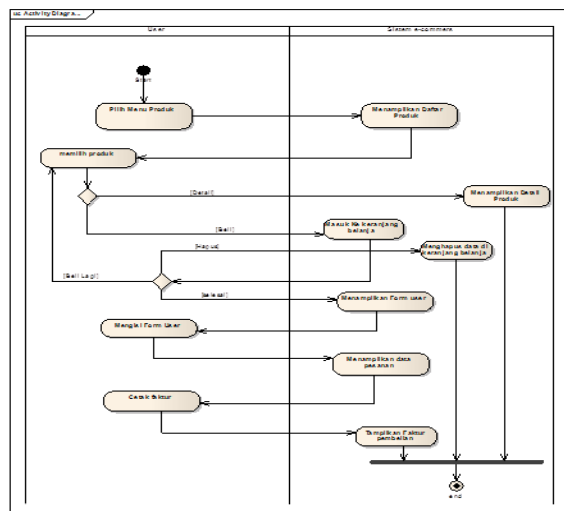
Gambar 4. Deployment Diagram Sistem Penjualan

Proses pemesanan oleh pelanggan dalam menggunakan sistem *e-commerce* dapat dilihat pada *use case* dan *activity diagram* dibawah ini.



Sumber : Hasil Penelitian (2020)

Gambar 5. Usecase Diagram Pemesanan



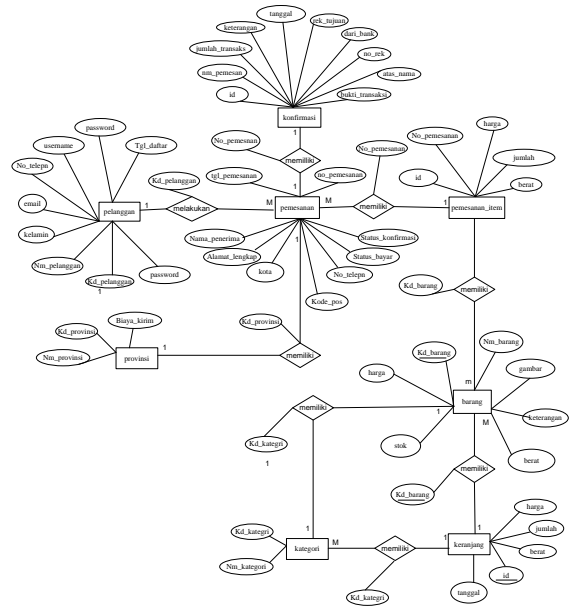
Sumber : Hasil Penelitian (2020)

Gambar 6. Activity Diagram Pemesanan

4. Implementasi (Implementation)

1. Entity Relationship Diagram (ERD)

Database yang dirancang pada sistem penjualan *e-commerce* untuk Pengurus Cabang Judo Karawang ini peneliti sajikan melalui diagram ERD (*Entity Relationship Diagram*) dibawah ini:

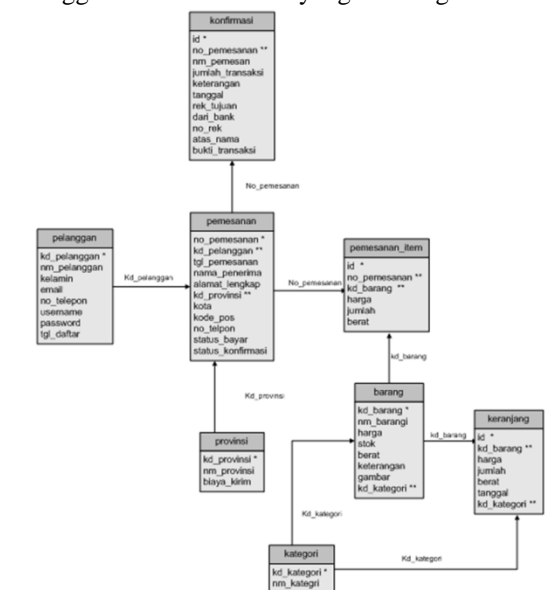


Sumber : Hasil Penelitian (2020)

Gambar 7. ERD Sistem Penjualan Perlengkapan Judo

2. Logical Record Structure (LRS)

LRS merupakan hasil transformasi dari diagram ERD dan menghasilkan sebuah diagram yang menggambarkan database yang akan digunakan.



Sumber : Hasil Penelitian (2020)

Gambar 8. LRS Sistem Penjualan Perlengkapan Judo

3. Spesifikasi File

1. Spesifikasi file tabel pelanggan

Tabel 1. Spesifikasi file tabel pelanggan

| No | Nama Field | Type | Size | Ket |
|----|--------------|---------|------|-----|
| 1 | kd_pelanggan | Varchar | 6 | PK |
| 2 | nm_pelanggan | Varchar | 30 | |
| 3 | kelamin | Varchar | 20 | |
| 4 | email | Varchar | 30 | |
| 5 | no_telpon | Varchar | 12 | |
| 6 | username | Varchar | 20 | |
| 7 | password | Varchar | 16 | |
| 8 | tgl_daftar | Date | | |

Sumber : Hasil Penelitian (2020)

2. Spesifikasi file tabel pemesanan

Tabel 2. Spesifikasi file tabel pemesanan

| No | Nama Field | Type | Size | Ket |
|----|---------------|---------|------|-----|
| 1 | no_pemesanan | Varchar | 10 | PK |
| 2 | kd_pelanggan | Varchar | 6 | FK |
| 3 | tgl_pemesanan | Date | | |
| 4 | nm_penerima | Varchar | 30 | |
| 5 | alamat | Varchar | 50 | |
| 6 | kd_provinsi | Varchar | 3 | |
| 7 | kota | Varchar | 30 | |
| 8 | kd_pos | Varchar | 6 | |
| 9 | no_telp | Varchar | 15 | |
| 10 | stat_bayar | Varchar | 15 | |
| 11 | stat_konfirm | Varchar | 20 | |

Sumber : Hasil Penelitian (2020)

3. Spesifikasi file tabel barang

Tabel 3. Spesifikasi file tabel barang

| No | Nama Field | Type | Size | Ket |
|----|-------------|---------|------|-----|
| 1 | kd_barang | Varchar | 12 | PK |
| 2 | nm_barang | Varchar | 30 | |
| 3 | harga | Double | | |
| 4 | stok | Int | 10 | |
| 5 | berat | Int | 10 | |
| 6 | keterangan | Varchar | 50 | |
| 7 | gambar | Varchar | 50 | |
| 8 | kd_kategori | Varchar | 4 | |

Sumber : Hasil Penelitian (2020)

4. Spesifikasi file tabel kategori

Tabel 4. Spesifikasi tabel kategori

| No | Nama Field | Type | Size | Ket |
|----|-------------|---------|------|-----|
| 1 | kd_kategori | Varchar | 4 | PK |
| 2 | nm_kategori | Varchar | 30 | |

Sumber : Hasil Penelitian (2020)

5. Spesifikasi file tabel provinsi

Tabel 5. Spesifikasi tabel provinsi

| No | Nama Field | Type | Size | Ket |
|----|-------------|---------|------|-----|
| 1 | kd_provinsi | Varchar | 5 | PK |
| 2 | nm_provinsi | Varchar | 30 | |
| 3 | ongkir | Double | | |

Sumber : Hasil Penelitian (2020)

6. Spesifikasi file tabel konfirmasi

Tabel 6. Spesifikasi tabel konfirmasi

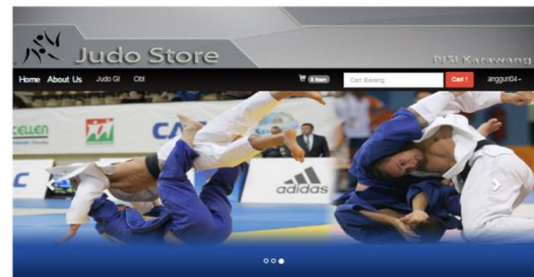
| No | Nama Field | Type | Size | Ket |
|----|--------------|---------|------|-----|
| 1 | id | Varchar | 5 | PK |
| 2 | no_pemesanan | Varchar | 30 | |
| 3 | nm_pelanggan | Varchar | 30 | |
| 4 | jml_transfer | Double | | |
| 5 | keterangan | Varchar | 50 | |
| 6 | tanggal | Date | | |
| 7 | rek_tujuan | Varchar | 20 | |
| 8 | dari_bank | Varchar | 20 | |
| 9 | no_rekening | Varchar | 30 | |
| 10 | atas_nama | Varchar | 30 | |
| 11 | bukti_tf | Varchar | 50 | |

Sumber : Hasil Penelitian (2020)

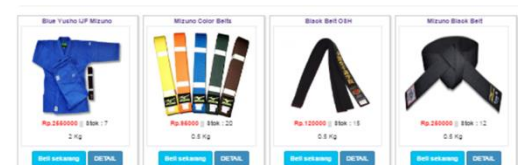
5. User Interface

User interface (antarmuka pengguna) merupakan bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna (*user*). Berikut adalah user interface dari sistem penjualan perlengkapan olahraga beladiri judo yang peneliti bangun.

1. Halaman index pelanggan



Produk Terbaru



Sumber : Hasil Penelitian (2020)

Gambar 9. Halaman index pelanggan

2. Halaman pendaftaran pelanggan

Lengkapi Data Dibawah Ini.

Nama Lengkap Jenis Kelamin

Alamat Email

No Telephone

Data Login

Username

Password Konfirmasi Password

62017

Masukan Kode Capcha

Sumber : Hasil Penelitian (2020)

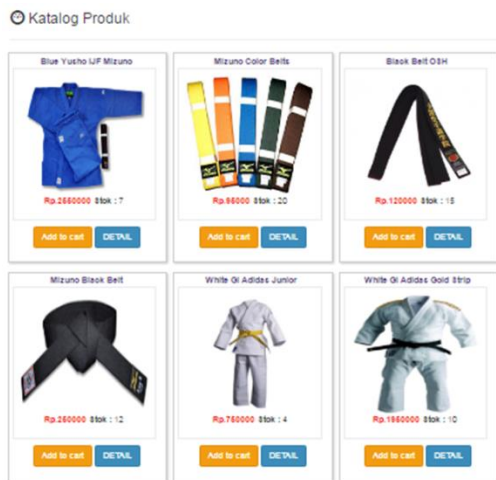
Gambar 10. Halaman pendaftaran pelanggan

3. Halaman login pelanggan

Sumber : Hasil Penelitian (2020)

Gambar 11. Halaman login pelanggan

4. Halaman katalog produk



Sumber : Hasil Penelitian (2020)

Gambar 12. Halaman katalog produk

5. Halaman data pemesanan pelanggan

| No | No Pesan | Tanggal | Penerima | Total | Ongkir | Status | Konfirmasi | Tools |
|----|----------|------------|-----------------|---------------|------------|--------|------------|------------------|
| 1 | PS000003 | 03-08-2016 | Anggun Nurajjah | Rp. 1.860.000 | Rp. 30.000 | Lunas | SUDAH | Cetak Konfirmasi |
| 2 | PS000004 | 04-08-2016 | Anggun Nurajjah | Rp. 790.000 | Rp. 22.600 | Lunas | SUDAH | Cetak Konfirmasi |
| 3 | PS000005 | 06-08-2016 | Anggun Nurajjah | Rp. 2.750.000 | Rp. 30.000 | Pesan | Belum | Cetak Konfirmasi |

Sumber : Hasil Penelitian (2020)

Gambar 13. Halaman pemesanan pelanggan

6. Halaman konfirmasi pembayaran

Sumber : Hasil Penelitian (2020)

Gambar 14. Halaman konfirmasi pembayaran

7. Halaman login admin

Sumber : Hasil Penelitian (2020)

Gambar 15. Halaman login admin

8. Halaman index admin



Sumber : Hasil penelitian (2020)

Gambar 16. Halaman index admin

9. Halaman daftar transaksi pemesanan

| No | No Pesan | Tanggal | Nama Pelanggan | Total Transfer | Status | Set Bayar | Tools |
|----|----------|------------|-----------------|----------------|--------|-----------|-------|
| 1 | PS000005 | 16-08-2016 | Anggun Nurajjah | Rp. 2.750.000 | Pesan | Bayar | Cetak |
| 2 | PS000004 | 04-08-2016 | Anggun Nurajjah | Rp. 772.500 | Pesan | Bayar | Cetak |
| 3 | PS000003 | 03-08-2016 | Anggun Nurajjah | Rp. 1.890.000 | Lunas | Batalkan | Cetak |
| 4 | PS000002 | 03-08-2016 | Billy Thousand | Rp. 6.840.000 | Lunas | Batalkan | Cetak |
| 5 | PS000001 | 02-08-2016 | Billy Thousand | Rp. 6.750.000 | Lunas | Batalkan | Cetak |

Sumber : Hasil Penelitian (2020)

Gambar 17. Halaman daftar transaksi

KESIMPULAN

Untuk meningkatkan daya saing dan untuk mendapatkan peluang bisnis lainnya Pengurus Cabang Judo Karawang perlu memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, utamanya *e-commerce*. Penerapan sistem informasi penjualan berbasis web bertujuan untuk mengubah cara pemasaran dan penjualan yang sebelumnya dilakukan secara manual menjadi terkomputerisasi. Sehingga berdampak kepada pendapatan usaha dan jangkauan pasar menjadi lebih luas. Dengan adanya sistem penjualan online ini, tentunya dapat meningkatkan penjualan karena pembeli tidak hanya berasal dari sekitaran toko saja, tetapi juga mendapatkan pelanggan dari berbagai daerah bahkan luar negeri.

Pengembangan yang dapat dilakukan pada penelitian berikutnya salah satunya yaitu

diperlukan sistem *backup* otomatis untuk mencegah hilangnya data-data penting.

REFERENSI

- Aini, N., & Wicaksono, S. (2019). Pembangunan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) (Studi pada: SMK Negeri 11 Malang). *J-Ptiik*, 3(9), 9.
- Ardiansyah, D., Walim, W., Gunawan, D., & Fitriani, E. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Tidur (SIPPAT) Berbasis Web pada Fortun Barokah Karawang. *Jurnal Inkofar*, 1(1), 68–79.
- Dermawan, J., & Hartini, S. (2017). Implementasi Model Waterfall Pada Pengembangan Sistem Informasi Perhitungan Nilai Mata Pelajaran Berbasis Web Pada Sekolah Dasar Al-Azhar Syifa Budi Jatibening. *Paradigma*, 19(2), 142–147.
- Dewi, R. (2012). Peningkatan Kemampuan Wawancara Melalui Metode Bermain Peran Kelas Xi Ipa 1 SMA Muhammadiyah I Lubuklinggau. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 5(1).
- Febriyantoro, M. T., & Arisandi, D. (2018). Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah Pada Era Masyarakat Ekonomi Asean. *Jurnal Manajemen Dewantara*, 1(2), 61–76.
- Gunanta, R., & Hadian, N. (2019). 18 Imperative E-Commerce: Analisis Kesiapan Pelaku UMKM Kota Bandung Dalam Mengembangkan Industri Kreatif Digital. *Jurnal Akuntansi Maranatha*, 11(1), 187–198. <https://doi.org/10.28932/jam.v11i1.1550>
- Maryama, S. (2013). Penerapan E-Commerce Dalam Meningkatkan Daya Saing Usaha. *Jurnal Liquidity*, 2(1), 73–79. <https://doi.org/10.38043/jmb.v17i3.2486>
- Mulyawan, A., & Novia, D. (2016). Aplikasi Pembayaran Pajak Kendaraan Bermotor Online Berbasis Web (Studi Kasus Di Samsat Soreang Kab. Bandung). *Jurnal Computech & Bisnis*, 10(1), 30–39.
- Prasetyo, B., & Baehaqie, I. (2017). Pengembangan Media Video Animasi untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 44–59.
- Putri, M. P., & Effendi, H. (2018). Implementasi Metode Rapid Application Development Pada Website Service Guide “Waterfall Tour South Sumatera.” *Jurnal SISFOKOM*, 07(September), 130–136.
- Rosadi, D., & Andriawan, F. O. (2016). Aplikasi Sistem Informasi Pencarian Tempat Kos Di

Kota Bandung Berbasis Android. *Computech & Bisnis*, 10(1), 50–58.

- Wahyuningrum, T., & Januarita, D. (2014). *Perancangan Web e-Commerce dengan Metode Rapid Application Development (RAD) untuk Produk Unggulan Desa. 2014(November)*, 81–88.

PROFIL PENULIS

Atang Saepudin, M.Kom.

Tahun 2016 lulus dari Program Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri. Pada Tahun 2018 lulus dari Program Magister (S2) Program Studi Ilmu Komputer di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri. Saat ini bekerja sebagai Staff Pengajar (Dosen) di Universitas Bina Sarana Informatika dan menjadi staff PDPT Universitas Bina Sarana Informatika.

RiskaAryanti, M.Kom.

Tahun 2016 lulus dari Program Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri. Pada Tahun 2018 lulus dari Program Magister (S2) Program Studi Ilmu Komputer di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri. Saat ini bekerja sebagai Staff Pengajar (Dosen) di Universitas Bina Sarana Informatika dan menjadi staff LPPM Universitas Bina Sarana Informatika.

Eka Fitriani, M.Kom.

Tahun 2016 lulus dari Program Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri. Pada Tahun 2018 lulus dari Program Magister (S2) Program Studi Ilmu Komputer di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri. Saat ini bekerja sebagai Staff Pengajar (Dosen) di Universitas Bina Sarana Informatika dan menjadi staff LPPM Universitas Bina Sarana Informatika.

Dian Ardiansyah, M.Kom.

Tahun 2016 lulus dari Program Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri. Pada Tahun 2018 lulus dari Program Magister (S2) Program Studi Ilmu Komputer di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri. Saat ini bekerja sebagai Staff Pengajar (Dosen) di Universitas Bina Sarana Informatika dan menjadi staff Markom Universitas Bina Sarana Informatika.