

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROMOSI DAN PENJUALAN
BERBASIS WEB DI TOKO BERKAH ALUMINIUM BEKASI**

NASKAH PUBLIKASI



diajukan oleh

Nur Jannati

10.12.4725

kepada
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

NASKAH PUBLIKASI

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROMOSI DAN PENJUALAN BERBASIS WEB DI TOKO BERKAH ALUMINIUM BEKASI

disusun oleh

NUR JANNATI

10.12.4725

Dosen Pembimbing



Anggit Dwi Hartanto, M.Kom

NIK. 190302163

Tanggal 27 Februari 2014

**Ketua Jurusan
Sistem Informatika**




Drs. Bambang Sudaryatno M.M

NIK. 190302029

**INFORMATION SYSTEM DESIGN WEB PROMOTIONS AND SALES IN
BERKAH ALUMINIUM BEKASI STORE**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROMOSI DAN PENJUALAN
BERBASIS WEB DI TOKO BERKAH ALUMINIUM BEKASI**

Nur Jannati
Anggit Dwi Hartanto
Jurusan Sistem Informasi
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

ABSTRACT

Berkah Aluminum store Bekasi is a trading company engaged in the business of sales of furniture fittings such as wardrobes , laundry , staircase , figura , storefronts , doors , windows , and others. Promotion and sales process is still conventional , which means customers have to go to the store Bekasi Aluminum Blessing to be able to purchase the product . Store sales system development Blessing Aluminum is the first step to increasing sales and promotion of products that can provide benefits to the company .

The purpose of building this furniture sales sisteme customers can order products without having to come to the shop and the perusahaanpun can overcome the problem of product processing , order processing so as to provide convenience to consumers to obtain information about existing products . The system was created using php and MySQL databases and using notepad + + editor . The results of this research is the implementation of the web can be used as a means of promotion and sales that can be accessed anywhere and anytime , as well as the buying process can be directly without having to come run down , and can facilitate the process of product purchases .

Keywords: e-commerce, furniture

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Berkah Aluminium yang terletak di Jalan raya Cisoka-Cangkudu, Tangerang, Bekasi adalah salah satu bidang bisnis yang dibangun oleh Bapak Abu Tholha. Toko ini menjual berbagai macam barang dan jasa. Barang yang dijual meliputi almari, jemuran, tangga, figura, etalase, pintu, jendela, segala jenis *grobak*. Dalam melakukan kegiatan promosi dan pemasaran, Bapak Abu masih menggunakan media yang sederhana yaitu dengan kartu nama dan brosur. Sedangkan untuk pelayanan informasi dengan pencatatan manual, hal ini menjadikan kegiatan tersebut belum maksimal. Dengan adanya masalah ini, maka Toko Berkah Aluminium Bekasi membutuhkan sebuah Sistem Informasi berbasis Web, yang nantinya mampu melakukan promosi dan pemasaran lebih maksimal lagi sehingga mampu memperluas jangkauan pemasaran tanpa harus menghabiskan banyak waktu dan biaya.

Dari berbagai macam kendala yang ada, maka penulis memutuskan untuk membuat judul skripsi “ **Perancangan Sistem Informasi Promosi dan Penjualan Berbasis Web di Toko Berkah Aluminium Bekasi**” yang menggunakan bahasa pemrograman PHP, dan databasenya menggunakan MySQL.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang ada, maka rumusan masalahnya adalah Bagaimana cara merancang Sistem Informasi Promosi dan Penjualan Berbasis Web di Toko Berkah Aluminium Bekasi ?

1.3 Batasan Masalah

1. Sistem Informasi ini digunakan sebagai media promosi dan media penjualan produk barang.
2. Menyajikan informasi profil perusahaan sebagai media promosi mulai dari Sejarah, Visi, dan Misi serta informasi produk-produk terbaru dan berbagai macam diskon.
3. Penyediaan aplikasi *interface* untuk pengolahan data yang selanjutnya akan dihasilkan laporan: laporan produk, laporan pegawai, laporan member, laporan penjualan.
4. Software yang digunakan yaitu Notepad++ sebagai web editor, XAMPP sebagai web server, Google Chrome sebagai web browser, MySQL sebagai database editor. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu PHP (*Hypertext Preprocessor*) sebagai *Server Side Scripting* dan CSS (*Client Side Scripting*).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah menghasilkan Sistem Informasi Promosi dan Penjualan Berbasis Web di Toko Berkah Aluminium Bekasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penulisan ini adalah :

1. Bagi penulis yaitu memberikan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan terus mengembangkan ilmu yang telah didapat selama kuliah, serta upaya pengembangan diri dan lingkungan sosial.
2. Bagi pembaca yaitu sebagai referensi dalam penyusunan laporan naskah skripsi dan menambah pengetahuan dalam pembuatan Sistem Informasi Promosi dan Penjualan.
3. Bagi perusahaan yaitu untuk membantu perusahaan dalam mempromosikan dan menjual produk perusahaan secara online.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian metodologi penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Pengumpulan Data
 - a. Metode Wawancara
 - b. Metode Observasi
 - c. Metode Kepustakaan
2. Analisis
 - a. Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threat*)
 - b. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan Fungsional dan Nonfungsional
 - c. Analisis kelayakan sistem yang terdiri dari Analisis kelayakan Teknologi, Operasional, Hukum, Ekonomi (biaya dan manfaat).
3. Perancangan Sistem dan Alur

Dalam tahap perancangan sistem, yang dilakukan adalah membuat alur data yaitu normalisasi dan DFD (Data Flow Diagram) sedangkan untuk alur sistem bisa berupa flowchart dan algoritma.
4. Design Aplikasi

Setelah menentukan alur sistem, maka selanjutnya mendesign bagian-bagian yang akan menjadi tampilan/sistem yang akan dibuat. Desain tampilan menjadi sangat penting karena menentukan apakah perangkat lunak tersebut menarik (*interest*), mudah (*simple*) atau *user friendly*.
5. Pengkodean

Pada dasarnya, pengkodean adalah menyalin alur data dan alur sistem ke dalam bahasa pemrograman yang kita inginkan. Pada pengkodean dilakukan dua tahap yaitu pengkodean alur sistem dan data dan pengkodean tampilan.
6. Pengujian

Tahap pengujian terbagi atas dua jenis pengujian yang dilakukan keduanya atau salah satu. Dua bagian tersebut adalah white box dan black box atau pengujian per modul dan pengujian sistem secara terintegrasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu :

BAB I	PENDAHULUAN
BAB II	LANDASAN TEORI
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN
BAB V	PENUTUP

2. LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem

2.1.1 Pengertian Sistem

Secara sederhana sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling interaksi, dan saling bergantung sama lain. *Murdick dan Ross (1993)*, mendefinisikan sistem sebagai seperangkat elemen yang digabungkan dengan lainnya untuk tujuan bersama. Sementara, definisi sistem dalam kamus Webster's Unbridged adalah elemen-elemen yang saling berhubungan dan membentuk satu kesatuan atau organisasi¹.

2.1.2 Karakteristik Sistem

Untuk memahami atau mengembangkan suatu sistem, maka perlu membedakan unsur-unsur dari sistem yang membentuknya. Karakteristik sistem meliputi ² Batasan (*boundary*), Lingkungan (*environment*), Masukan (*input*), Keluaran (*Output*), Komponen (*component*), Penghubung (*interface*), Penyimpanan (*storage*).

2.2 Konsep Dasar Informasi

Informasi merupakan hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi yang menerimanya yang menggambarkan suatu kejadian –kejadian nyata dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengambilan suatu keputusan. Kualitas informasi tergantung dari 3 hal, yaitu informasi harus akurat, tepat waktu dan relevan.

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak computer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut. Data yang akan dimasukkan adalah adalah sebuah

¹Al Fatta, Hanif. 2007. *Analisis & Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan & Organisasi Modern*, Yogyakarta. ANDI, hal:3

²Ibid, hal. 5

sisitem informasi dapat berupa formulir-formulir, procedure-prosedur dan bentuk data lainnya.

2.4 Konsep Dasar Penjualan

2.4.1 Pengertian Sistem Informasi Penjualan

Suatu kumpulan informasi yang mendukung proses pemenuhan kebutuhan suatu organisasi yang bertanggung jawab untuk menyediakan informasi penjualan dan transaksi data dalam satu kesatuan proses yang saling antar pembeli dan bersama-sama bertujuan untuk mendapatkan keuntungan³.

2.4.2 Pengertian E-Commerce

E-Commerce merupakan konsep baru yang bisa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa di internet. Umumnya transaksi melalui sarana E-commerce dilakukan melalui sarana sebuah situs yang diibaratkan sebagai sebuah etalase tempat menjual barang dagangan. Dan dari situs ini, para pembeli (*customer*) dapat melihat bentuk dan spesifikasi produk yang bersangkutan lengkap dengan harga jualnya.

2.5 Konsep Dasar Promosi

Promosi merupakan salah satu cara yang dibutuhkan perusahaan dalam meningkatkan volume penjualan. Oleh karena itu, Kegiatan promosi harus diarahkan dan dikendalikan dengan baik sehingga promosi tersebut benar-benar memberikan kontribusi yang tinggi dalam upaya meningkatkan volume penjualan. Menurut Saladin (2003) yang disadur oleh Fredy Rangkuti (2009, hal. 49) menyatakan bahwa promosi adalah salah satu unsur dalam bauran pemasaran perusahaan yang didayagunakan untuk memberitahukan, membujuk, dan meningkatkan tentang produk perusahaan⁴.

2.6 Konsep Dasar Internet

Interconnected Network atau lebih populer dengan sebutan Internet adalah sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan computer diseluruh dunia.⁵

2.7 Konsep Dasar Website

World Wide Web atau WWW atau juga dikenal dengan WEB adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai computer yang terhubung ke internet. Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk

³ Skripsi Janu Eko Nugroho, Analisis dan Perancangan Aplikasi Point of Sale berbasis ClientServer pada toserba brebes, halaman 15

⁴ Rangkuti, Fredy. 2009. *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus – Integrated Marketing Communications*. Jakarta. Gramedia.

⁵ Melwin Syafrizal, *Pengantar Jaringan Komputer*, hal.195

satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

2.8 Konsep Analisis Sistem

2.8.1 Analisis SWOT

Untuk mengidentifikasi masalah, maka kita harus melakukan analisis terhadap kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman. Panduan ini dikenal dengan SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Thread*). Dari analisis ini biasanya didapatkan beberapa masalah, yang pada akhirnya dapat kita simpulkan masalah utamanya dengan jelas dan lebih spesifik.

2.8.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan diperlukan untuk menentukan keluaran yang akan dihasilkan, masukan yang diperlukan sistem, lingkup proses yang digunakan untuk mengolah masukan menjadi keluaran, volume data yang akan ditangani sistem, jumlah pemakai dan kategori pemakai, serta kontrol terhadap sistem.⁶

2.8.3 Analisis Kelayakan Sistem

Analisis kelayakan merupakan proses mempelajari masalah yang telah ditentukan sesuai dengan tujuan akhir yang akan dicapai. Tujuan dari analisis kelayakan adalah untuk menguji apakah sistem baru yang akan diterapkan sebagai pengembangan dari sistem lama layak untuk dipakai atau tidak. Kita dapat melakukan evaluasi kelayakannya dari berbagai segi kelayakan, diantaranya:⁷

1. Kelayakan Teknis
2. Kelayakan Operasional
3. Kelayakan Biaya dan Manfaat
 - a. Metode Periode Pengembalian (*Payback Period*)
 - b. Metode Pengembalian Investasi (*Return of Investment*)
 - c. Metode Nilai Sekarang Bersih (*Net Present Value*)
4. Kelayakan Hukum

2.9 Konsep Permodelan Sistem

1. Flowchart
2. Data Flow Diagram

2.10 Konsep Basis Data

2.10.1 Pengertian Basis Data

⁶Abdul Kadir, Pengenalan Sistem Informasi, Andi Offset, Yogyakarta, 2003, hal.404

⁷Hanif Al Fatta, Op.cit, hal.75

Basis data adalah kumpulan data yang saling berinteraksi. Data sendiri merupakan fakta mengenai objek, orang, dan lain-lain. Data dinyatakan dengan nilai (angka, deretan karakter atau symbol).⁸

2.10.2 Normalisasi

Menurut Kristianto (1994, hal. 19) menyebutkan proses normalisasi merupakan proses pengelompokan data elemen menjadi tabel yang menunjukkan entity dan relasinya. Pada proses normalisasi selalu diuji pada beberapa kondisi. Apakah ada kesulitan pada saat menambah atau *insert*, menghapus atau *delete*, mengubah atau *update*, membaca atau *retrieve* pada satu database.⁹

2.11 Bahasa Pemrograman yang Digunakan

1. PHP
2. CSS

2.12 Perangkat Lunak yang Digunakan

1. Notepad++
2. MySQL
3. XAMPP
4. Web Browser

3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Tinjauan Umum

Pada Tanggal 22 Juni 2007 di Bapak Abu menyewa sebuah Ruko yang terletak di Jalan Raya Cisoka-cangkudu, desa Caringin RT/RW 001/002, Kecamatan Cisoka, Bekasi, 15730. Dan disinilah Bapak Abu membuka sebuah Toko yang diberi nama Toko Berkah Aluminium.

3.2 Analisis Sistem

Analisis sistem (*System Analysis*) dapat didefinisikan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya¹⁰.

⁸ Kusrini, 2007. *Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data*, Yogyakarta, ANDI Offset.

⁹Kristianto, Harianto. 1994. *Konsep dan Perancangan Database*. Yogyakarta. ANDI Offset.

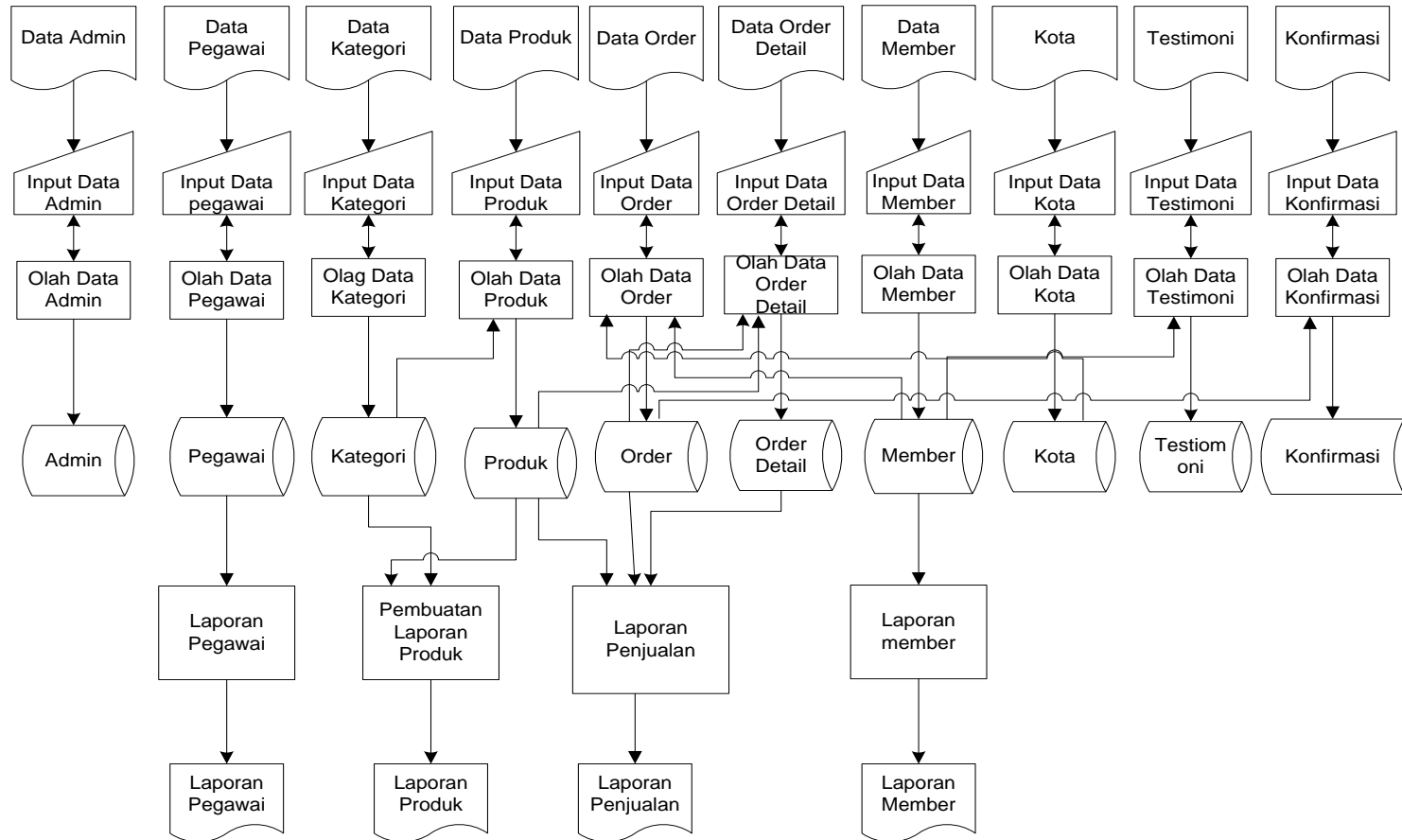
¹⁰ Jogianto. HM,Op.cit, Halaman 129

3.3 Analisis SWOT

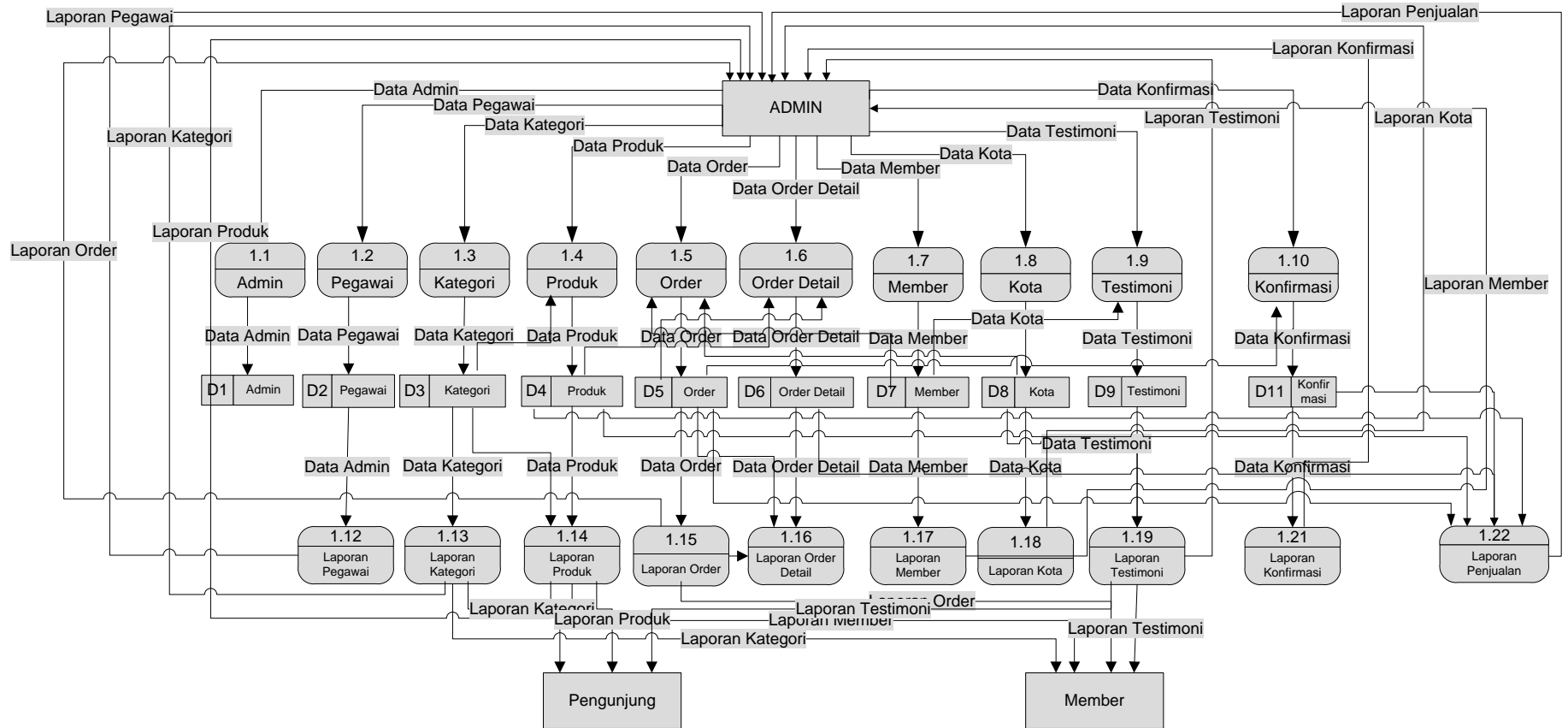
<p style="text-align: center;">Faktor Internal</p> <p style="text-align: center;">Faktor Eksternal</p>	<p>Kekuatan / Strength :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Kualitas produk yang sudah terpercaya oleh pelanggan ✓ Memiliki kerjasama dengan perusahaan ternama ✓ Produknya Up To Date ✓ Memiliki Komputer dan Akses Internet ✓ Menawarkan harga bersaing dan diskon ✓ Tempat penjualan yang Strategis 	<p>Kelemahan / Weakness :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Produk yang awet, sehingga pemesanan dilakukan ketika produk benar-benar rusak ✓ Modal pemilik yang terbatas, sehingga tidak ada sistem Kredit ✓ Kurangnya tenaga kerja, sehingga deadline sering terlambat ✓ Belum memiliki Sistem Informasi Website
<p>Peluang / Opportunity :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ E-commerce mampu meningkatkan Penjualan dan Promosi ✓ Penyampaian yang Informasi yang Up to Date, bisa langsung dikenal masyarakat ✓ Pemsaran dalam skala global ✓ Tidak memerlukan modal yang banyak ✓ Banyaknya peminat Furniture Aluminium ✓ Dengan Websita mampu melayani 24 Jam 	<p>Strategi SO:</p> <p>Memanfaatkan seluruh kekuatan untuk merebut dan memanfaatkan peluang sebesar-besnya atau disebut juga Strategi Agresif Positif</p>	<p>Strategi WO :</p> <p>Strategi yang ditetapkan berdasarkan pemanfaatan peluang yang ada dengan cara meminimalkan kelemahan yang ada atau disebut dengan Strategi Turn-Around</p>
<p>Ancaman / Threat :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Banyaknya kompetitor baru di area yang sama ✓ Hanya terjangkau daerah yang memiliki koneksi internet ✓ Proses pengiriman barang yang terhambat karena kecelakaan dan atau bencana alam ✓ Banyaknya isu penipuan di penjualan Online 	<p>Strategi ST :</p> <p>Strategi yang ditetapkan berdasarkan kekuatan yang dimiliki organisasi untuk mengatasi ancaman atau disebut dengan Strategi Disverivikasi</p>	<p>Strategi TW :</p> <p>Strategi yang ditetapkan berdasarkan kegiatan yang bersifat defensif dan berusaha meminimalkan kelemahan yang ada serta menghindari ancaman atau disebut dengan Strategi Defensif</p>

3.4 Perancangan Sistem

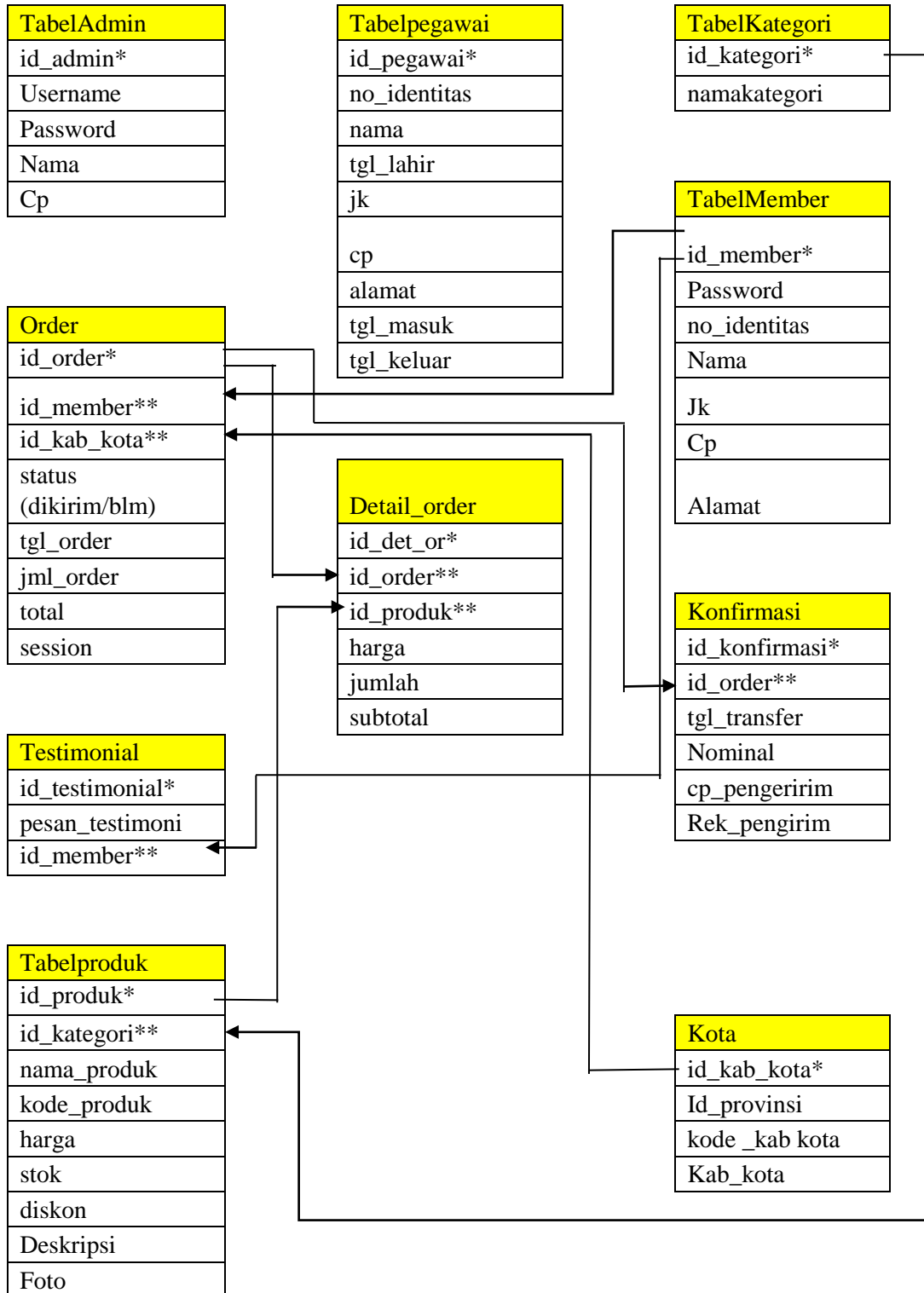
3.4.1 Flowchart



3.4.2 DFD (Data Flow Diagram)



3.4.3 Relasi Tabel



4. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan kegiatan akhir setelah melakukan analisis sistem dan perancangan sistem secara rinci. Kegiatan ini secara garis besar adalah meletakkan sistem baru yang telah direncanakan dan dibuat untuk diterapkan dan dioperasikan.

4.2 Tahap Implementasi

Adapun bentuk kegiatan yang dilakukan dalam tahapan implementasi adalah sebagai berikut :

4.2.1 Pemrograman

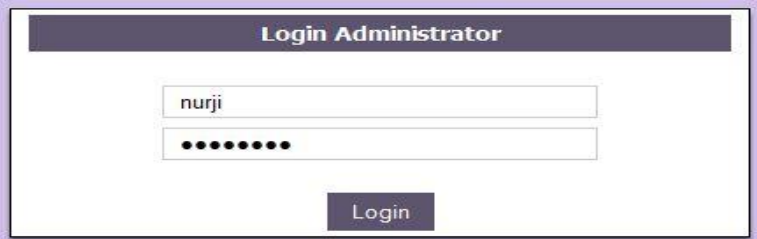
4.2.2 Pengujian Program

4.2.3 Pengujian sistem

Sesuai dengan rancangan fisik sebagai dokumentasi aplikasi, maka program yang dibuat haruslah sesuai dengan dokumentasi yang telah dibuat. Dalam penerapan kode-kode program yang membangun website ini juga harus diuji agar terhindar dari kesalahan program secara menyeluruh.

a. Uji Coba White Box (*White Box Testing*)

White Box Testing adalah cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak. Salah satu contoh *white box testing* adalah pengujian pada form login admin, jika username atau password salah maka akan muncul pesan error.



The image shows a screenshot of a web application's login interface. At the top, there is a dark header with the text "Login Administrator" in white. Below the header, there are two input fields. The first field contains the text "nurji". The second field contains a series of dots, representing a password. Below the password field, there is a dark button with the text "Login" in white.

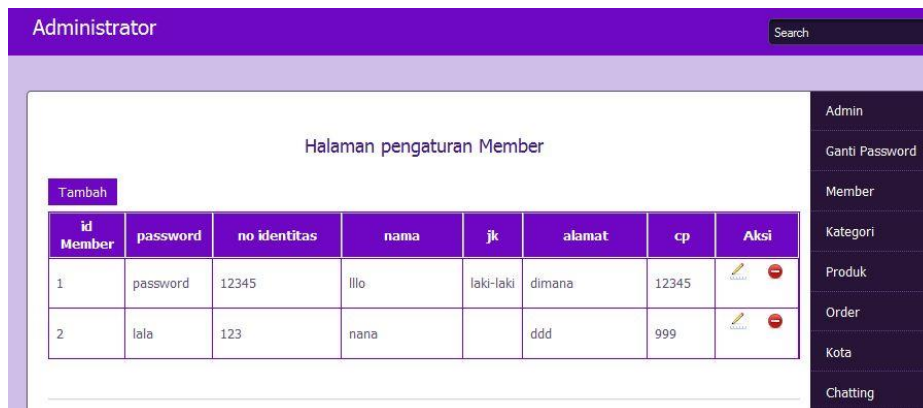


Tampilan pengujian *White Box*

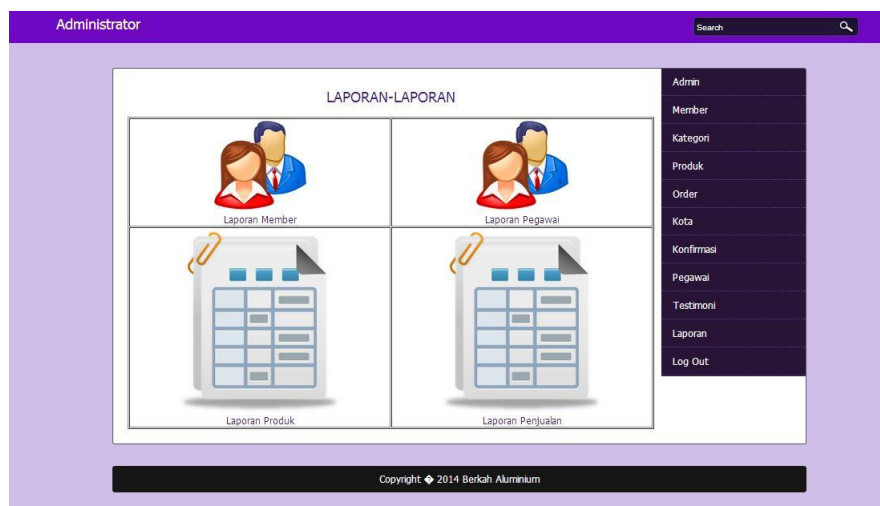
b. Uji Coba Black Box (*Black Box Testing*)

Black box testing adalah pengujian spesifikasi yaitu menguji suatu fungsi atau modul apakah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian pengujian *black box* memungkinkan perekrayaan perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input suatu program.

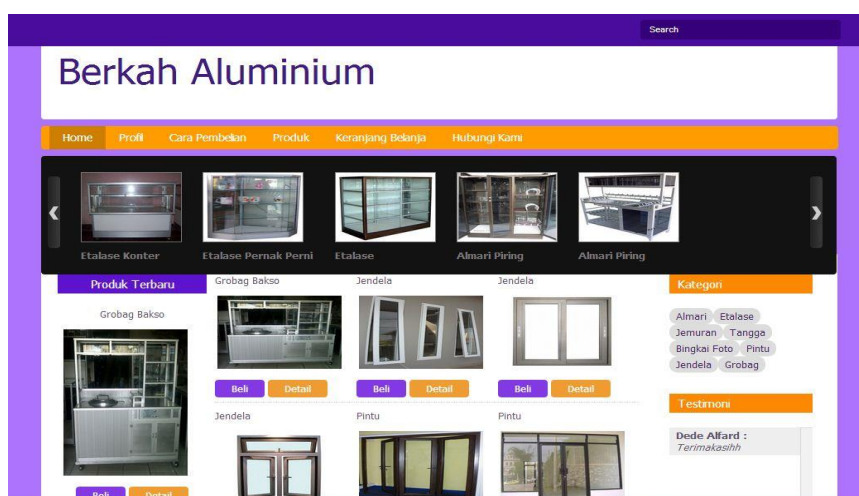
No	Nama Menu	Jenis Unit Tes	Hasil Tes
1	Halaman Login Admin	Proses Login	Sukses
2	Halaman Log in Member	Proses Log in	Sukses
3	Halaman Admin	Proses tambah, edit dan hapus	Sukses
4	Halaman Ganti Password	Proses edit password	Sukses
5	Halaman Member	Proses tambah, edit, hapus	Sukses
6	Halaman Kategori	Proses tambah, edit, hapus	Sukses
7	Halaman Produk	Proses tambah, edit, hapus	Sukses
8	Halam Order	Proses tambah, edit, hapus	Sukses
9	Halaman Kota	Proses tampil	Sukses
10	Halaman Chatting	Proses chatting	Sukses
11	Halaman Konfirmasi	Proses tambah, edit, hapus	Sukses
12	Halaman Pegawai	Proses tambah, edit, hapus	Sukses
13	Halaman Testimoni	Proses edit dan hapus	Sukses
14	Halaman Laporan	Proses tampil dan print out	Sukses
15	Halaman Keranjang Belanja	Proses tambah, edit, hapus	Sukses
16	Halaman Hubungi Kami	Proses kirim pesan	Sukses



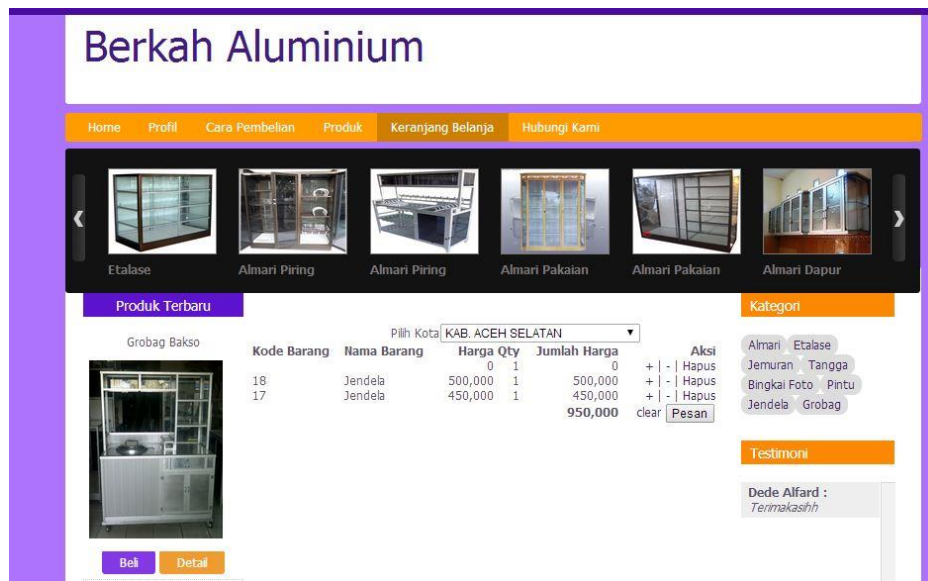
Halaman Admin pengaturan Member



Halaman Menu Laporan Admin



Halaman Homepage



Halaman Keranjang Belanja

4.2.4 Konversi

4.2.5 Manual program

4.2.6 Tindak lanjut implementasi

Pemeliharaan Sistem dan Data Tahap akhir dari proses penerapan sistem adalah tahap pemeliharaan yang terus dilakukan selama sistem masih berjalan dan tetap dipakai. Kegiatan pemeliharaan ini adalah pemeliharaan sistem perangkat lunak, yaitu dengan memiliki duplikat dari sistem aplikasi tersebut secara keseluruhan. Duplikat dapat dilakukan dengan cara mengcopy file-file tersebut kedalam CD untuk mengantisipasi terhadap kesalahan atau eror pada aplikasi.

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian penjelasan dan pembahasan pada keseluruhan bab pada skripsi yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Promosi dan Penjualan Berbasis Web di Toko Berkah Aluminium Bekasi”, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan menerapkan sistem informasi promosi dan penjualan inidiharapkan akan meningkatkan tingkat penjualan perusahaan.
2. Dengan menerapkan sistem informasi promosi dan penjualan ini diharapkan akan meningkatkan citra perusahaan dan dikenal diseluruh Indonesia, sehingga nantinya mampu membangun cabang perusahaan.
3. Dengan menerapkan sistem informasi promosi dan penjualan inidiharapkan akan mempermudah segala jenis pendataan perusahaan.
4. Data tersimpan dengan baik dan rapi karena dari sisi keamanan sistem ini menggunakan sistem login yang hanya admin dan pihak-pihak tertentu yang hanya bisa mengaksesnya.
5. Hasil laporan dari data yang dibutuhkan dapat diperoleh dengan mudah dan tepat waktu

5.2 Saran

Dari proses keseluruhan pembuatan aplikasi *website* yang telah dilakukan, maka penulis memberikan beberapa saran untuk pengembangan aplikasi *website* tersebut agar menjadi lebih baik kedepannya, yaitu sebagai berikut :

1. Sistem yang dibangun dilengkapi dengan perlindungan kepada user dalam menggunakan fasilitas internet di dunia maya, terutama yang berhubungan dengan password, karena sebuah password adalah kunci yang sangat berharga bagi kita yang sering melakukan aktifitas di dunia maya. Sehingga tidak mudah bagi cracker untuk menjebol sistem yang dibangun.
2. Sistem yang dibuat harus *user friendly*, sehingga pengguna mudah untuk menjalankan sistem yang dibuat.
3. Sistem yang dibangun harus memiliki desain yang lebih menarik dari sistem lainnya, sehingga mampu meningkatkan statistik pengunjung
4. Sistem yang dibangun dilengkapi dengan sms gateway, yang berguna untuk mempermudah penyampaian informasi kepada member.

DAFTAR PUSTAKA

Al Fatah, H. (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan & Organisasi Modern*. Yogyakarta: Andi Offset.

Jogiyanto. (1990). *Analisis dan Desain Sistem Informasi: pendekatan terstruktur teori dan praktik aplikasi bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.

Kristanto, H. (1994). *Konsep dan Perancangan DataBase*. Yogyakarta: Andi Offset.

Kusrini. (2007). *Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data*. Yogyakarta: Andi Offset.

Rangkuti, Fredy. 2009. *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus – Integrated Marketing Communications*. Jakarta. Gramedia.

Skripsi Janu Eko Nugroho, *Analisis dan Perancangan Aplikasi Point of Sale berbasis ClientServer pada toserba brebes*.

Syafrizal, Melwin.(2007).*Pengantar Jaringan Komputer*. Yogyakarta: Andi Offset.

Tim LPK Wahana Semarang. 2002. *Panduan Aplikatif Pengembangan Web Berbasis ASP*. Yogyakarta. Andi Offset