

ISBN : 978-979-3877-40-2



PROSIDING

**Bina Darma Conference Series on Computer Science
(BDCSoCS)**



SECURITY FOR SMART CITY

**Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma**

NOVEMBER 2017



Fakultas Ilmu Komputer
Jl. A. Yani No. 3 Kampus Utama Plaju - Palembang
Website : [http:// sentikom.binadarma.ac.id](http://sentikom.binadarma.ac.id)
Email : seminar.mahasiswa@binadarma.ac.id

PROSIDING



Bina Darma Conference Series on Computer Science

(BDCSoCS)

SECURITY FOR SMART CITY

**Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma
2017**

 Penerbit :
PPP-UBD Press

Published by:

Pusat Penerbitan dan Percetakan Universitas Bina Darma Press (PPP-UBD Press) Palembang

Committee

Reviewer dan Editor :

1. Suyanto, M.Kom.
2. Fatoni, M.Kom.
3. Nyimas Sopiah, M.Kom.
4. Kurniawan, M.Kom.
5. Heri Suroyo, M.Kom.
6. Febriyanti Panjaitan, M.Kom
7. Fitri Purwaningtyas, M.Kom.

KATA PENGANTAR

Bina Darma Conference Series on Computer Science (BDCSoCS) adalah konferensi nasional diselenggarakan untuk memfasilitasi mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir/skripsi untuk mempublikasikan karya ilmiahnya. Seminar ini juga dilaksanakan guna meningkatkan Sumber Daya Mahasiswa (SDM), terutama tenaga pengajar (dosen) yang juga merupakan peneliti perguruan tinggi dan berperan secara aktif dalam mengembangkan, memperbaiki dan memperkenalkan teknologi dalam menghadapi perdagangan bebas.

Seminar ini diselenggarakan secara berkala setiap tahunnya oleh Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma dengan tema “**SECURITY FOR SMART CITY**”. Seminar ini mengundang pemangku kepentingan bidang teknologi, pelaku dan akademisi.

Sebagai akhrit kata, kami seluruh panitia berharap buku prosiding ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan pada kesempatan ini kami mohon maaf jika terdapat hal-hal yang kurang berkenan. Kami mengucapkan banyak terimakasih pada semua pihak yang telah membantu terlaksananya BDCSoCS 2017.

Palembang, Desember 2017.

Panitia BDCSoCS 2017.

DAFTAR ISI

NO	Penulis	Judul Artikel	Halaman
1	Antoni, Ahmad Haidar Mirza, Fatmasari	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENEMPATAN PEGAWAI MENGGUNAKAN METODE MULTI FACTOR EVALUATION PROCESS (MFEP) (Studi Kasus : Badan Kepegawaian Daerah Kota Prabumulih)	1-6
2	Muhammad Agustian, Muhammad Akbar, Siti Sauda	APLIKASI SPAM FILTERING PADA GMAIL MENGGUNAKAN GOOGLE API DAN ALGORITMA BAYESIAN NETWORK	7-12
3	Novan Junaidi, Andri, Fitri Purwaningtias	SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS HASIL MONITORING DAN EVALUASI PEMBANGUNAN FISIK BAPPEDA KABUPATEN SIMEULUE	13-17
4	Andini Puspita Sari, Deni Erlansyah, Fitri Purwaningtias	SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO DIAH FASHION BERBASIS WEB DENGAN METODE UP SELLING	18-24
5	Wahyu Rahmadi, Rusmin Syafari, Nia Oktaviani	Evaluasi Sistem Informasi Geografis Kependudukan Badan Pusat Statistik Kota Palembang Menggunakan Metode Information Utility System	25-31
6	Amelda, Andri, Fitri Purwaningtias	PENERAPAN METODE UP-SELLING PADA SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERANGKAT KOMPUTER DI TOKO CHANDRA KOMPUTER	32-37
7	M. Nuzul Irhammullah, Muhammad Nasir, Fatmasari	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN BIBIT UNGGUL PADA DINAS PERKEBUNAN PROVINSI SUMATERA SELATAN MENGGUNAKAN METODE ELECTRE	38-43
8	Arie Dian Irawan, Suyanto, Muhamad Ariandi	SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PERSEBARAN DBD DI WILAYAH KOTA PALEMBANG DENGAN MENGGUNAKAN ARCGIS	44-49
9	Alfi Heri Rahmadi, Vivi Sahvitri, Suyanto	SISTEM INFORMASI PRODUKSI DAN EKSPOR FIBREBOARD PADA PT. HLRF BERBASIS WEB DENGAN METODE ECONOMIC PRODUCTION QUANTITY (EPQ)	50-54
10	Enggi Ardius, Deny Erlansyah, Yesi Novaria Kunang	SISTEM INFORMASI EKSEKUTIF BERBASIS WEB PADA BAGIAN SECURITY NETWORK PADA BANK SUMSEL BABEL PUSAT	55-60
11	Rifaldi Okta Reza, Jemakmun, Ria Andryani	PERANGKAT LUNAK PENGADUAN DAN MONITORING FASILITAS UMUM KOTA PALEMBANG BERBASIS ANDROID SECARA REAL TIME (STUDI KASUS : DINAS PEKERJAAN UMUM DAN PENATAAN RUANG KOTA PALEMBANG)	61-66
12	Muhamad joni, Muhammad Nasir, Zaid Amin	BASIS DATA TERDISTRIBUSI PENERIMAAN DAN PENGELUARAN BARANG PROYEK PT. ADHI KARYA PALEMBANG	67-72
13	Rico Riansyah, Nyimas Sopiah, Siti Sauda	REKAYASA PERANGKAT LUNAK BOOKING TIKET MOBIL PADA YOANDA PRIMA BERBASIS MOBILE	73-78

14	Ebit Alfiando, Widyanto, Taqrin Ibadi	PERANGKAT LUNAK RESTORAN DAN RUMAH MAKAN HALAL DI KOTA PALEMBANG BERBASIS ANDROID	79-83
15	Sherly Monica, Zaniel Mazalisa, Evi Yulianingsih	PENERAPAN SEGMENTASI CITRA PADA TEKNOLOGI SIMULASI IDENTIFIKASI TANDA TANGAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE THRESHOLD	84-88
16	Sigit Pamungkas, Fatoni, Timur Dali Purwanto	PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN DAN PEMESANAN BARANGBERBASIS WEB PADA PT CAHAYA MURNI SRIWINDO MENGGUNAKAN METODE AGILE	89-94
17	Muhamad Yogi, Yesi Novaria Kunang, Evi Yulianingsih	RANCANG BANGUN E-COMMERCE TIKET PADA CINEMA 21 PALEMBANG INDAH MALL MENGGUNAKAN METODE PAYMENT GATEWAY	95-99
18	M Agung Nugroho, Deni Erlansyah, Susan Dian Purnama	SISTEM INFORMASI BIMBINGAN AKADEMIK DENGAN METODE CASE BASED REASONING BERBASIS WEBSITE DI UNIVERSITAS BINA DARMA	100-105
19	Muhamad Syarifudin, A. Haidar Mirza, Qoriani Widayati	PROTOTIPE SISTEM INFORMASI LOKET PEMBAYARAN TAGIHAN CV. SRIWIJAYA INDAH PALEMBANG BERBASIS GLOBAL POSITIONING SYSTEM (GPS)	106-108
20	Hendri Maszuki Alamsyah, Leon Andretti Abdillah, Susan Dian Purnamasari	REDESIGN JARINGAN KOMPUTER INTERNET DAN INTRANET PADA PT.SEKAWAN KONTRINDO	109-114
21	Sari Marvinionita, M.Nasir, Kiky Rizky Nova Wardani	EVALUASI SISTEM PEMBAYARAN TAGIHAN ONLINE (WEPAY) PADA CV SRIWIJAYA INDAH MENGGUNAKAN METODE HOT-FIT	115-119
22	Ide Gantama cahyadi, Muhammad Nasir, Kiky Rizky Nova Wardani	ANALISIS DATA MINING PADA DATA PEMBAYARAN DAN PENUNGGAKAN SEWA RUMAH SUSUN SEDERHANA SEWA KASNARIANSYAH MENGGUNAKAN METODE ASSOCIATION RULE	120-125
23	Marwan, Nyimas Sopiah, Febriyanti Panjaitan	ANALISIS METODE DAN LAYANAN LINK AGGREGATION PADA SERVER DATA DI DINAS TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI PEMKAB OGAN ILIR	126-129
24	Among Firdaus, Widiyanto , Suzi Oktavia Kunang	PEMANTAUAN KEAMANAN LOCAL AREA NETWORK MENGGUNAKAN NMAP DAN HPING3 (STUDI KASUS LAN UNIVERSITAS BINA DARMA)	130-135
25	Endrico Aldrian, Kurniawan, Susan Dian Purnamasari	PENERAPAN METODE LEAST SQUARE PADA SISTEM INFORMASI PENJUALAN UNTUK PERAMALAN SALES REVENUE (STUDI KASUS PT GARUDA INDONESIA (PERSERO) TBK BRANCH OFFICE PALEMBANG)	136-142

26	Muhammad Ghufron, Linda Atika, Susan Dian Purnamasari	PENERAPAN DATA MINING UNTUK KLASIFIKASI PAKAN TERNAK AYAM MENGGUNAKAN METODE CLASSIFICATION RULE	143-146
27	Hendri, Alex Wijaya, Hutrianto	ANALISIS DAN PERANCANGAN VTP SERVER DAN VTP CLIENT PADA JARINGAN VLAN MENGGUNAKAN METODE RSJK (REKAYASA SISTEM JARINGAN KOMPUTER) PADA DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA KABUPATEN BANGKA BARAT	147-152
28	Fauzal Halik, Muhammad Sobri, Nia Oktaviani	REKAYASA PERANGKAT LUNAK PUSAT INFORMASI UMKM DI KOTA PALEMBANG	153-158
29	Defry Andani, Syahril Rizal, Evi Yulianingsih	PERANCANGAN VIRTUAL PRIVATE NETWORK PADA STIK BINA HUSADA	159-163
30	Toni Pratama Yuda, Afriyudi, Ilman Zuhriyadi	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN LOKASI TANAH PADA PT SGI MENGGUNAKAN METODE TOPSIS	164-170
31	Derry Isvandiar, Darius Antoni, Edy Surya Negara	JARINGAN INTERNET PADA CV SRIWIJAYA MAJU BERSAMA UNTUK MEMFASILITASI MASYARAKAT DESA DALAM MENGAKSES E-GOVERNMENT	171-176
32	M Hendry Hidayat, Deni Erlansyah, Hutrianto	PERANGKAT LUNAK PEMINTAAN BUNKER DI PT PERTAMINA MARINE REGION II PLAJU	178-183
33	Dicky Prayogo, Alex Wijaya, Timur Dali Purwanto	INVESTIGASI FORENSIK REMOTE EXPLOIT MELALUI JAVA APPLEFT ATTACK METHOD	184-188
34	Bambang Setiawan, Alex Wijaya, Febriyanti Panjaitan	PERANCANGAN CETAK BIRU PENGEMBANGAN JARINGAN KOMPUTER PADA BALAI BAHASA PROVINSI SUMATERA SELATAN	189-194
35	Ahmad Redho Rivai, Fatoni, Taqrim Ibadi	OPTIMASI KEAMANAN WEBSERVER RUMAH SAKIT UMUM DAERAH PALEMBANG BARI (rsudbari.palembang.go.id)	195-199
36	Adi Mandala Putra, Diana, Rahmat Novrianda	RANCANG BANGUN FILE STORAGE ONLINE MENGGUNAKAN VIRTUAL PRIVATE SERVER (VPS) PADA STIPER SRIWIGAMA PALEMBANG	200-204
37	Fitri Handayani, Baibul Tujni, Ari Muzakir	REKAYASA PERANGKAT LUNAK E-HEALTH DALAM PENGENALAN OBAT-OBATAN BERBASIS MOBILE DENGAN TEKNOLOGI CROSS PLATFORM	205-210
38	Wira Anggara, Zaniel Mazalisa, Ria Andryani	SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN DAN PLACEMENT TEST BAHASA INGGRIS MAGENTA LANGUAGE ACADEMY BERBASIS WEB MOBILE	211-217
39	Ni Ketut Sukarni, Ilman Zuhri Yadi, R.M Nasrul Halim	PERANGKAT LUNAK PENENTUAN KONSENTRASI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS ILMU KOMPUTER PADA UNIVERSITAS BINA DARMA BERBASIS ANDROID	218-223
40	Muhamad Aulladun Solihin, M. Akbar, Febriyanti Panjaitan.	PERANCANGAN SERVER VOIP MENGGUNAKAN TEKNOLOGI OPENSOURCE PADA UNIVERSITAS BINA DARMA PALEMBANG	224-229

41	Eko Firnando , A. Haidar Mirza, Siti Sau'da	PENERAPAN METODE CLUSTERING DALAM ANALISIS DATA EVENT PARIWISATA TERHADAP KUNJUNGAN WISATA DI KOTA PALEMBANG	230-234
42	Renaldo Anugrah Pratama, Megawaty, Irman Effendy	PENERAPAN ALGORITMA <i>MERGE SORT</i> UNTUK PELATIHAN PSIKOTES CPNS BERBASIS ANDROID	235-240
43	Siti Yusmalinda, Wydyanto, Devi Udariansyah	IMPLEMENTASI ALGORITMA <i>DIJKSTRA</i> PADA PROTOKOL <i>ROUTING OPEN SHORTEST PATH FIRST</i> DENGAN MENGGUNAKAN SIMULASI GNS3	241-245
44	Polandri, Usman Ependi, Suryayusra	PENERAPAN SISTEM KEAMANAN <i>HONEYPOT</i> DAN <i>IPS</i> PADA JARINGAN NIRKABEL DI UNIVERSITAS BINA DARMA	246-251
45	Doni Mustafa ¹ , Afriyudi ² , Iin Seprina ³	STUDI DAN IMPLEMENTASI KONSEP <i>BUSINESS TO CUSTOMER (B2C)</i> DENGAN TEKNOLOGI <i>M- COMMERCE</i> BERBASIS <i>HTML5</i> PADA EVERBEST PALEMBANG	252-258
46	Octa Tri Wahyudi, M. Izman Herdiansyah Eka Puji Agustini.	EVALUASI KUALITAS SISTEM INFORMASI SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN MITRA ADIGUNA PALEMBANG MENGGUNAKAN METODE <i>SERQUAL</i>	259-263

STUDI DAN IMPLEMENTASI KONSEP *BUSINESS TO CUSTOMER (B2C)* DENGAN TEKNOLOGI *M-COMMERCE* BERBASIS *HTML5* PADA EVERBEST PALEMBANG

Doni Mustafa¹, Afriyudi², Iin Seprina³

¹Mahasiswa Universitas Bina Darma

^{2,3}Dosen Universitas Bina Darma

^{1,2,3}Jalan Jenderal Ahmad Yani No. 3 Palembang

¹donymustafa68@gmail.com , ²iinseprina@binadarma.ac.id , ³afriyudi@binadarma.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this thesis is to design and build sales applications by applying the concept of business to customer (b2c) with m-commerce technology based on html5 Everbest Palembang. This application is useful to facilitate in the process of transaction sales and transaction recording process more time-saving. The methodology used in the development of this application is the RUP (Rational Unified Process) methodology with the steps: inception, elaboration, construction and transition. From the results of the discussion, the authors conclude that with this application, administrative performance can increase sales and minimize errors in recording customer data, order data, payment data, and report generation. Then with this application, the advantage that customers get is the customer can make transactions and access information wherever and whenever through mobile devices, especially smart phones.

Keywords: Application, b2c, m-commerce, html5, RUP

I. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi ini, perkembangan teknologi memegang andil besar dalam kehidupan masyarakat. Masyarakat memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut untuk mempermudah penyelesaian berbagai pekerjaan. Dengan internet, semua orang dapat berkomunikasi dan menyampaikan informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja. Perusahaan-perusahaan yang termasuk dalam industri kecil, menengah maupun besar dipacu untuk menggunakan teknologi yang maju agar tetap bertahan dan memenangkan persaingan yang semakin ketat. Dengan internet, maka perusahaan dapat melakukan proses bisnis dengan lebih mudah.

M- Commerce adalah suatu sistem perdagangan elektronik dengan menggunakan peralatan nirkabel bergerak (*mobile*) untuk melakukan transaksi jual-beli (C. Laudon 2007:26). Dengan menerapkan teknologi *m-commerce*, maka pengguna dapat mengakses dan melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja, ukuran dan berat dari *mobile* yang digunakan juga membuat pengguna nyaman dalam bertransaksi.

Konsep *Business to Customer (B2C)* merupakan hal yang sangat penting diterapkan dalam melakukan proses transaksi antara perusahaan dan pelanggan. *Business to Customer (B2C)* adalah suatu proses yang terjadi pada suatu perusahaan yang menjual produk atau jasa pada pelanggan dengan menggunakan mekanisme toko *online* (W. Purbo 2006:37). Manfaat yang diperoleh perusahaan dengan menerapkan konsep ini diantaranya dapat mempromosikan produk mereka secara luas. Sedangkan keuntungan bagi pelanggan adalah dapat berbelanja dengan mudah dan mendapatkan berbagai informasi tentang produk dimana saja dan kapan saja.

PT Everbesindo Surya Jaya adalah salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan. Saat ini, PT Everbesindo Surya Jaya telah mempunyai outlet Everbest hampir diseluruh provinsi di Indonesia, salah satunya di Palembang tepatnya di Ruko Palembang Icon Mall. Toko Everbest ini memiliki divisi-divisi yaitu pimpinan, bagian penjualan, bagian keuangan, dan bagian gudang. Saat ini Toko Everbest memiliki 11 orang karyawan yang ditempatkan pada bagiannya masing-masing. Toko Everbest sebagai salah satu toko sepatu, tas, dan ikat pinggang di kawasan kota Palembang merupakan toko yang sedang berkembang dan terus berupaya untuk meningkatkan layanan dari berbagai sisi antara lain sisi pemanfaatan teknologi informasi.

Dalam melakukan kegiatannya, Toko Everbest masih menggunakan media penyampaian informasi yang sederhana sehingga untuk melakukan pemasaran produk dan pelayanannya masih belum maksimal. Selama ini, cara memasarkan produk yang dilakukan pihak Everbest adalah dengan cara menjelaskan produk yang sedang diskon dan mempromosikan produk yang baru kepada para pelanggan yang berkunjung ke Toko Everbest. Cara ini dianggap belum maksimal karena pelanggan tidak akan mengetahui seputar barang yang sedang diskon dan adanya produk baru jika pelanggan tidak berkunjung ke Toko Everbest. Proses penjualan juga terbatas karena pembelian hanya dapat dilakukan selama jam

buka toko. Setelah pelanggan tiba di toko, maka pelanggan melihat dan memilih barang apa yang ingin dibeli. Pelanggan juga mendapatkan informasi seputar produk yang dijelaskan oleh bagian penjualan. Jika pelanggan mendapatkan pilihannya, maka bagian penjualan membawa barang tersebut ke kasir, lalu pelanggan melakukan pembayaran barang di bagian kasir. Selanjutnya, bagian penjualan mencatat dan mengurangi stok barang di daftar kartu stok.

Akan tetapi, pelanggan sering kurang mendapatkan informasi seputar produk yang ada di Toko dikarenakan banyaknya konsumen yang harus dilayani oleh karyawan dengan jumlah karyawan yang terbatas. Dengan terbatasnya informasi produk yang didapat oleh pelanggan, sering terjadi pelanggan harus menunggu untuk mengetahui informasi seputar produk yang diinginkan. Banyak pelanggan juga yang tidak membeli produk dikarenakan media informasi dan promosi yang tidak maksimal.

Dengan adanya sebuah sistem informasi berbasis *web* dengan teknologi *m-commerce* dan menerapkan konsep *Business to Customer (B2C)*, maka pelanggan dapat melakukan transaksi dan mengakses informasi dimanapun dan kapanpun melalui *mobile devices* khususnya *smart phone*. Dengan memanfaatkan *smart phone*, pelanggan dapat menghemat waktu karena pelanggan tidak harus datang ke toko Everbest untuk melakukan transaksi pembelian. Kemudian, keuntungan yang diperoleh toko Everbest adalah memudahkan Toko Everbest melakukan penjualan dengan waktu 24 jam penuh dan memperluas jangkauan pemasaran tanpa harus menghabiskan banyak biaya dan waktu serta mempermudah Toko Everbest dalam memberikan informasi seputar produk yang dijual oleh Toko Everbest tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mengambil judul : **Studi dan Implementasi Konsep *Business to Customer (B2C)* dengan Teknologi *M-Commerce* berbasis *HTML5* pada Everbest Palembang.**

2. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode pada penelitian ini menggunakan Metode Rekaayasa. Menurut Maturidi (2014) Metode Rekaayasa merupakan metode penelitian yang menerapkan ilmu pengetahuan menjadi suatu rancangan guna mendapatkan kinerja yang sesuai dengan persyaratan yang ditentukan.

B. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan untuk mengumpulkan data-data adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Metode observasi, peneliti mengamati secara langsung dan mempelajari permasalahan yang ada pada Everbest Palembang serta memberikan solusi dari permasalahan tersebut yaitu dengan merancang sistem berbasis *web* pada Toko Everbest Palembang.

2. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka adalah mencari bahan referensi yang berkaitan atau mendukung dalam penyelesaian masalah dengan melalui buku-buku dan *internet* mengenai permasalahan yang dibahas.

3. Metode Wawancara

Metode wawancara ini dilakukan dengan cara mewawancarai secara langsung dengan pemilik usaha, pengrajin daun nipah, dan yang memasarkan kerajinan.

C. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *RUP (Rational Unified Process)*. Menurut Salahuddin, (2011) metode ini merupakan pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan berulang-ulang (*iterative*), fokus pada arsitektur (*architecture-centric*), lebih diarahkan berdasarkan penggunaan kasus (*usecase driven*). Metode *RUP* terbagi dalam dua dimensi, yaitu :

1. Dimensi Pertama

Dimensi pertama digambarkan secara *horizontal*. Dimensi ini mewakili aspek-aspek dinamis dari pengembangan perangkat lunak. Aspek ini dijabarkan dalam tahapan pengembangan atau fase. Dimensi ini terbagi dalam empat fase, yaitu :

a. *Inception* (permulaan)

Tahap *Inception* terbagi menjadi satu tahapan yaitu *Initial*. Kegiatan yang dilakukan pada tahap *Initial* ini adalah menguraikan visi misi Toko Everbest, mendefinisikan batasan kegiatan yang akan dilakukan dalam membuat sebuah sistem untuk Toko Everbest , melakukan analisis kebutuhan pengguna dan melakukan perancangan awal perangkat lunak.

b. *Elaboration* (perencanaan)

Tahap *Elaboration* terbagi menjadi dua tahapan, yaitu :

1. *Elab#1*

Pada tahap ini, pengembang melakukan desain sistem secara lengkap yang ditujukan untuk Toko Everbest berdasarkan hasil analisis ditahap *inception*. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini antara lain desain komponen sistem, desain antarmuka dan pemodelan diagram UML (*usecase, diagram activity, class diagram*).

2. *Elab#2*

Pada tahap ini, pengembang melakukan perbaikan jika terdapat kekurangan atau kesalahan yang ditemukan pada desain komponen sistem, desain antarmuka dan pemodelan diagram UML (*usecase, diagram activity, class diagram*).

c. *Construction* (kontruksi)

Tahap *Construction* terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu :

1. *Const#1*

Pada tahap ini, pengembang mengimplementasikan hasil sistem yang dibuat dan melakukan pengujian hasil implementasi. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini antara lain mencakup pengujian hasil analisis dan desain, penentuan *coding* yang digunakan, pembuatan program dan perbaikan lebih lanjut.

2. *Const#2*

Pada tahap ini, pengembang melakukan pengujian apakah sistem yang dibuat sudah benar-benar terelaborasi, karena kekonsistenan data sangatlah diperlukan dan sangat berpengaruh.

3. *Const#N*

Pada tahap ini, pengembang menyerahkan *software* versi akhir yang sudah sempurna beserta dokumentasi *software*.

d. *Transition* (Transisi)

Tahap *Transition* terbagi menjadi dua tahapan, yaitu :

1. *Tran#1*

Pada tahap ini, pengembang melakukan implementasi sistem penjualan online Everbest dan sosialisasi perangkat lunak dan memperbaiki dan menghilangkan kesalahan-kesalahan yang mungkin timbul pada sistem yang telah dibuat dengan cara melakukan uji coba pada sistem penjualan online Everbest. Uji coba terdiri dari dua jenis, yaitu uji coba proses yang dilakukan secara otomatis oleh software dan uji coba antar muka yang dilakukan oleh tester.

2. *Tran#2*

Pada tahap ini, pengembang melakukan pemaketan, instalasi, konversi data, konfigurasi aplikasi.

2. Dimensi Kedua

Dimensi kedua digambarkan secara vertikal. Dimensi ini mewakili aspek-aspek statis dari proses pengembangan perangkat lunak yang dikelompokkan ke dalam beberapa fase. Dimensi ini terbagi dalam sembilan fase, yaitu :

a. *Business Modeling*

Pada tahap ini, pengembang melakukan analisis kebutuhan pengguna dan pemodelan diagram UML (*usecase, diagram activity, class diagram*).

b. *Requirements*

Pada tahap ini, pengembang mendefinisikan apa yang harus dikerjakan oleh sistem yang akan dibangun.

c. *Analysis & Design*

Pada tahap ini, pengembang menunjukkan bagaimana merealisasikan sistem yang akan dibangun dalam tahap implementasi dan menemukan kesalahan serta solusi yang mungkin muncul dalam sistem.

d. *Implementation*

Pada tahap ini, pengembang mengimplementasikan class dan object dan mengintegrasikannya sehingga membuat sistem mudah dibangun.

e. *Test*

Pada tahap ini, pengembang memeriksa apakah semua kebutuhan sudah terpenuhi dengan tepat dan mengatasi kesalahan dan kekurangan yang ada pada sistem yang dibuat.

f. *Deployment*

Pada tahap ini, pengembang menghasilkan software versi akhir yang sudah sempurna dan membantu pengguna memahami sistem.

g. *Configuration Management*

Pada tahap ini, pengembang menyediakan panduan untuk melakukan instalasi, konversi data, konfigurasi aplikasi, dan cara untuk melaporkan suatu kerusakan.

h. *Project Management*

Pada tahap ini, pengembang melakukan analisis apakah sistem yang dibuat dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan *customer*.

i. *Environment*

Pada tahap ini, pengembang melakukan pemeliharaan pada sistem yang telah dibuat.

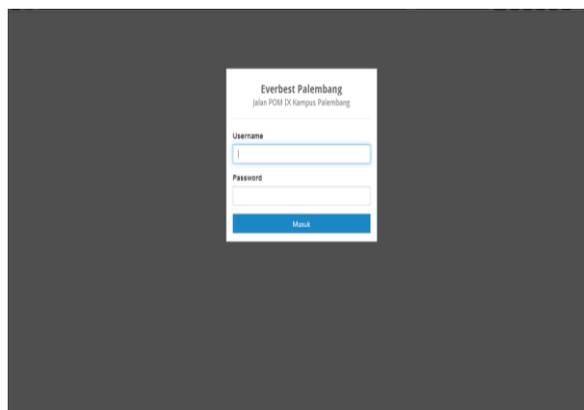
3. HASIL

Setelah melakukan kegiatan studi dan implementasi sistem yang telah dibahas sebelumnya, maka hasil yang diperoleh adalah sebuah Sistem Informasi berbasis pada Everbest Palembang. Untuk mendapatkan hasil dari yang telah dilakukan pada tahap perancangan program yang telah dilakukan sebelumnya, maka penulis menggunakan aplikasi *Notepad++* untuk mendesain *website* dengan menggunakan Bahasa pemrograman *HTML5*, *PHP* dan *MySQL*. Seluruh data yang dihasilkan berformat *php*. Langkah selanjutnya adalah mengaktifkan *XAMPP* kemudian membuka *web browser* lalu ketikkan <http://localhost/everbest> pada bagian *address bar*.

Hasil dari pembuatan Sistem Informasi berbasis *web* pada Everbest Palembang adalah halaman-halaman informasi yang nantinya dijalankan dengan *web browser*. Adapun menu pada Sistem Sistem Informasi berbasis *web* pada Everbest Palembang ini adalah sebagai berikut :

A. Tampilan Halaman *Log In*

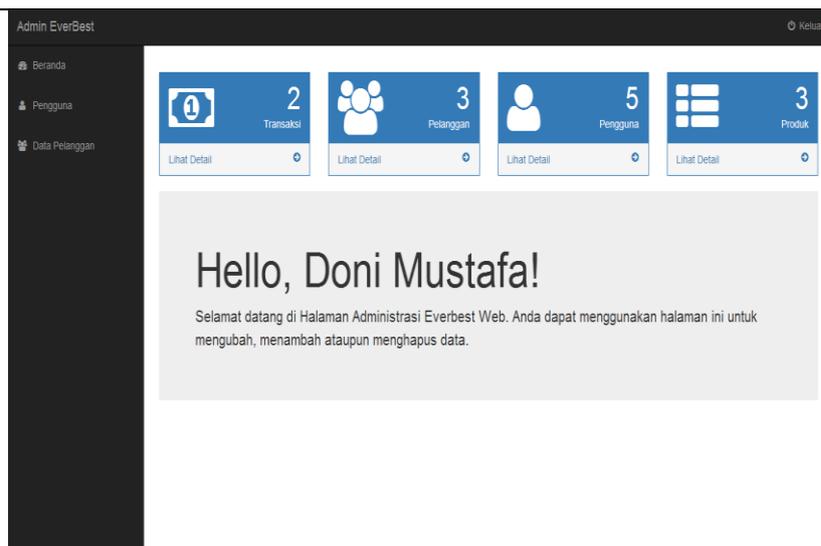
Berikut tampilan halaman *log in* admin. Admin harus memasukkan *username* dan *password* agar bisa *log in*.



Gambar 1. Tampilan Halaman *Log In*

B. Tampilan Halaman *Dashboard*

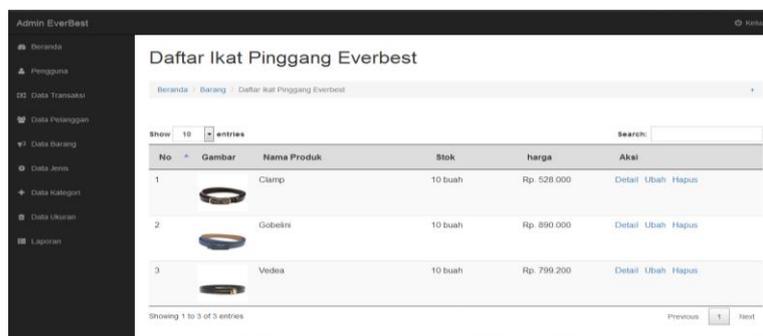
Berikut tampilan dari *dashboard* atau menu utama aplikasi ini. Tampilan ini akan tampil setelah *user* melakukan *log in* terlebih dahulu. Halaman *dashboard* memiliki menu pengguna, data pelanggan, data barang, ukuran, jenis dan laporan.. Berikut tampilan dari halaman *dashboard*.



Gambar 2. Tampilan Halaman *Dashboard*

C. Tampilan Halaman Data Barang

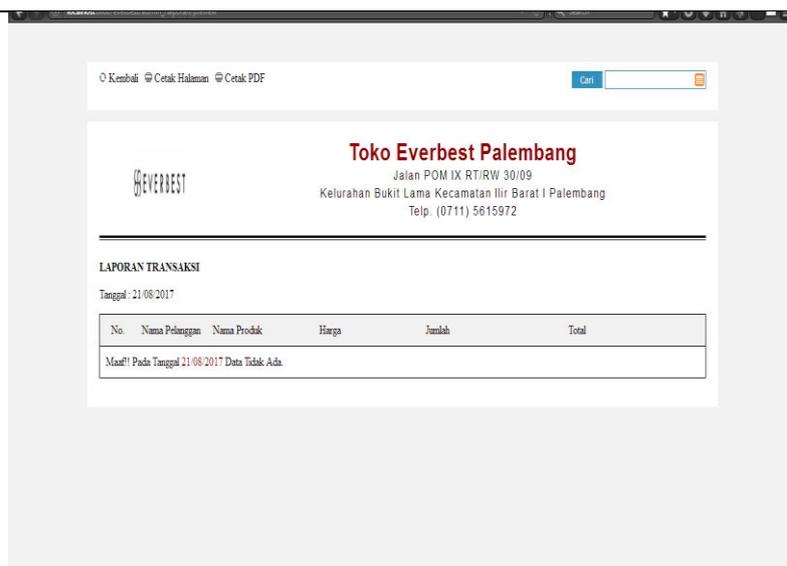
Halaman data barang ini akan digunakan oleh pengguna untuk melihat jenis barang yang dijual oleh Everbest.



Gambar 3. Tampilan Halaman Produksi

D. Tampilan Halaman Laporan

Halaman Laporan transaksi ini akan digunakan oleh admin. Halaman Laporan berfungsi untuk menampilkan laporan aktivitas transaksi penjualan pada Everbest.



Gambar 4. Tampilan Halaman Laporan Hasil Produksi

E. Construction (konstruksi)

Tahap ini fokus pada pengembangan komponen dan *fitur-fitur* sistem serta lebih pada implementasi dan pengujian sistem yang fokus pada implementasi perangkat lunak pada kode program. Tahap ini menghasilkan produk perangkat lunak dimana menjadi syarat dari batas/tenggak kemampuan operasional awal.

A. Pengujian Log In Pelanggan dengan metode *blackbox testing*

Tabel 1. Pengujian Log In Pelanggan

Nama butir uji	:	Menguji halaman log in Pelanggan
Tujuan	:	Memastikan sistem memvalidasi masukan dari pengguna secara tepat
Kondisi awal	:	Menampilkan halaman log in Pelanggan
Skenario	:	[1] Field email address dan password dalam keadaan kosong [2] Field email address dalam keadaan kosong [3] Field password dalam keadaan kosong [4] Field email address diisi dengan data yang salah [5] Field password diisi dengan data yang salah [6] Field email address atau field password diisi dengan email address dan password yang sesuai dengan database

Hasil

Perlakuan yang diberikan	Test data (input)	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Kedua field dalam keadaan kosong, kemudian mengklik tombol "MASUK"	<i>Email address</i> dan <i>password</i> (kosong)	Tampil tulisan yang memberitahu pengguna bahwa "please fill out this field"	Sesuai
Field email address dalam keadaan kosong, kemudian mengklik tombol "MASUK"	<i>Email address</i> (kosong) <i>Password</i> : pelanggan	Tampil tulisan yang memberitahu pengguna	Sesuai

		bahwa “please fill out this field”	
Field password dalam keadaan kosong, kemudian mengklik tombol “MASUK”	<i>Email address :</i> pelangganeverbest@gmail.com <i>Password</i> (kosong)	Tampil tulisan yang memberitahu pengguna bahwa “please fill out this field”	Sesuai

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada Everbest Palembang, yang berjudul Studi dan Implementasi Konsep *Business to Customer (B2C)* dengan Teknologi *M-Commerce* berbasis *HTML5* pada Everbest Palembang, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem informasi penjualan yang dibangun ini dapat mempermudah pelanggan melakukan transaksi jual-beli dimana saja dan kapan saja dan mempermudah pelanggan mendapatkan informasi seputar produk yang dijual.
2. Sistem informasi penjualan ini menerapkan metode pengembangan sistem Rational Unified Process (RUP).
3. Sistem yang dibangun ini dapat menampilkan secara online tentang layanan dan produk Toko Everbest secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatta, H. 2007. *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi*, Yogyakarta: Andi.
- Anhar 2010, *Panduan Menguasai PHP dan MySQL Secara Otodidak*, Media Kita, Jakarta Selatan
- Booch, George 2005, *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek*, Andi Offset, Yogyakarta
- C Laudon, Kenneth 2007, *Sistem Informasi Manajemen*, Salemba Empat, Jakarta
- Fathansyah 2004, *Basis Data*, Andi Offset, Yogyakarta
- Fowler, Martin 2005, *Refactoring pada Object Oriented Software dan Object Database*, Andi Offset, Yogyakarta
- Husni 2012, *Buku Sakti Webmaster*, Media Kita, Jakarta
- Kadir, Abdul 2003, *Konsep dan Tuntunan Praktis Basis Data*, Andi, Yogyakarta
- Maturidi, Ade Johar 2014, *Metode Penelitian Teknik Informatika*, Deepublish, Yogyakarta
- Munawar 2005, *Step By Step Desain Proyek Menggunakan UML*, Andi Offset, Yogyakarta
- Nazir 2003, *Contoh Metode Penelitian*, Grasindo, Jakarta
- Nugroho 2004, *Panduan Lengkap Menguasai Perintah SQL*, Media Kita, Jakarta Selatan
- Nugroho 2010, *Bunafit Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL*, Gava Media, Yogyakarta
- Rosa., Salahudin 2011, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Modula, Bandung
- Sulaksana 2004, *Managemen Perubahan*, Pustaka Pelajar Offset, Yogyakarta
- Whitten, Jeffery L 2006, *Metode Desain dan Analisis Sistem*, Andi Offset, Yogyakarta
- W Purbo, Onno 2006, *Pegangan Internet Wireless dan Hotspot*, Gramedia, Jakarta