

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

SKRIPSI

**APLIKASI *E-COMMERCE* RUMAH OLEH-OLEH KHAS
PALEMBANG BERBASIS *WEB MOBILE***



Diajukan oleh :

Deri Putra Utama / 021130119

Gustina Sari / 021130142

Nur' Azizah / 021130062

**Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

PALEMBANG

2018

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

**NAMA/NPM : DERI PUTRA UTAMA / 021130119
GUSTINA SARI / 021130142
NUR' AZIZAH / 021130062**

PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)

KONSENTRASI : PEMROGRAMAN DAN DESAIN

**JUDUL : APLIKASI E-COMMERCE RUMAH OLEH-
OLEH KHAS PALEMBANG BERBASIS WEB
MOBILE**

Palembang, 17 Januari 2018
Pembimbing,

Mengetahui,
Ketua,

Andri Saputra S.Kom., M.Kom.
NIDN: 0216098801

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP :09.PCT.13

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

NAMA/NPM : DERI PUTRA UTAMA / 021130119
GUSTINA SARI / 021130142
NUR' AZIZAH / 021130062

PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)

KONSENTRASI : PEMROGRAMAN DAN DESAIN

JUDUL : APLIKASI E-COMMERCE RUMAH OLEH-
OLEH KHAS PALEMBANG BERBASIS WEB
MOBILE

Tanggal : 31 Januari 2018
Penguji 1,

Tanggal :03 Februari 2018
Penguji 2,

Atin Triwahyuni, S.T., M.Eng.
NIDN : 0215028002

Febria Sri Handayani, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0207028501

Menyetujui,
Ketua,

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

Motto :

**" RASAKANLAH KETAKUTAN ITU, DAN TETAPLAH
MELAKUKANNYA"**

Kupersembahkan kepada :

- Allah SWT
- Kedua orang tua tercinta
- Saudara-saudaraku tersayang
- Dosen pembimbing
- Sahabat-sahabatku

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**APLIKASI *E-COMMERCE* RUMAH OLEH-OLEH KHAS PALEMBANG BERBASIS *WEB MOBILE***”. Sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Sistem Informasi STMIK PALCOMTECH PALEMBANG.

Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan, akan tetapi berkat bantuan dari berbagai pihak, maka segala macam hambatan dapat teratasi, untuk itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada :

1. Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., selaku Ketua STMIK PalComTech Palembang.
2. Bapak D. Tri Octafian, S.Kom., M.Kom., selaku pembantu Ketua 1 STMIK PalComTech Palembang.
3. Bapak Andri Saputra, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK PalComTech Palembang dan Dosen Pembimbing Skripsi.
4. Para staf dan karyawan STMIK PalComTech Palembang, terima kasih telah membantu dalam penyusunan laporan Skripsi ini.
5. Kepada orang tua terima kasih atas kasih sayang, perhatian dan dukungannya. Doa ibu dan bapak memberikan kekuatan untuk meraih cita-cita di hari esok.
6. Semua pihak yang selalu berdoa untuk keberhasilan penulis yang tidak dapat

penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas segala bantuannya.

Palembang, 17 Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR PUSTAKA	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang.....	1
1.2.Rumusan Masalah	3
1.3.Ruang Lingkup	3
1.4.Tujuan Penelitian.....	5
1.5.Manfaat Penelitian.....	5
1.5.1. Bagi Penulis	5
1.5.2. Bagi Pengguna Aplikasi.....	5
1.5.3. Bagi Akademik	6
1.6.Sistematika Penelitian	6

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Alasan Terbentuknya Aplikasi <i>E-Commerce</i>	8
2.2. Aktor atau peran yang terlibat dalam aplikasi <i>ECcommerce</i>	8
2.3. Kelemahan dan Kelebihan	9
2.3.1. Kelemahan Aplikasi <i>E-Commerce</i>	9
2.3.2. Kelebihan Aplikasi <i>E-Commerce</i>	9

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

3.1. Landasan Teori	11
3.1.1. Aplikasi	11
3.1.2. <i>Website</i>	11
3.1.3. <i>Web Mobile</i>	12
3.1.4. <i>Codeigniter</i>	13
3.1.5. <i>Bootstrap</i>	13
3.1.6. UML (<i>Unified Model Language</i>)	14
3.2. Penelitian Terdahulu	20
3.3. Kerangka Penelitian	21

BAB IV METODE PENELITIAN

4.1. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	23
4.2. Jenis Data.....	23
4.2.1. Data Primer.....	23
4.2.2. Data Sekunder.....	24
4.3. Teknik Pengumpulan Data	24
4.3.1. Observasi.....	24
4.3.2. <i>Interview</i>	25
4.3.3. Studi Pustaka.....	25
4.3.4. Dokumentasi.....	25
4.4. Metode Pengembangan Sistem.....	26
4.5. Jenis Penelitian	28
4.5.1 <i>Research and Development (R&D)</i>	29
4.5.2. Sistem Pengujian.....	29
4.6. Jadwal dan Penelitian	30
4.6.1. Jadwal penelitian.....	30
4.6.2. Tempat Penelitian.....	30

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Hasil Penelitian.....	31
5.1.1. <i>Inception</i>	31
5.1.2. <i>Elaboration</i>	31
5.1.2.1. <i>Use Case Diagram</i>	31

5.1.2.2. <i>Activity Diagram</i>	35
5.1.2.3. <i>Class Diagram</i>	52
5.1.2.4. <i>Desain Database</i>	53
5.1.2.5. <i>Desain Interface</i>	56
5.1.3. <i>Construction / Kontruksi</i>	64
5.1.4. <i>Transition / Transisi</i>	69
5.1.5. <i>Pengujian</i>	69

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. <i>Kesimpulan</i>	74
6.2. <i>Saran</i>	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Kerangka Penelitian.....	21
Gambar 4.1. Proses Interaktif RUP	27
Gambar 5.1. <i>Use Case Diagram</i>	32
Gambar 5.2. <i>Activity Diagram Login Aktor</i>	36
Gambar 5.3. <i>Activity Diagram Validasi Penjual</i>	37
Gambar 5.3. <i>Activity Diagram Kelola Data Pengaduan</i>	38
Gambar 5.4. <i>Activity Diagram Kelola Data Ongkos Kirim</i>	39
Gambar 5.5. <i>Activity Diagram Kelola Data Pelanggan</i>	40
Gambar 5.6. <i>Activity Diagram Validasi Pembayaran</i>	41
Gambar 5.7. <i>Activity Diagram Kelola Data Penjual</i>	42
Gambar 5.8. <i>Activity Diagram Registrasi Penjual</i>	43
Gambar 5.9 <i>Activity Diagram Profil Penjual</i>	44
Gambar 5.10. <i>Activity Diagram Pengiriman</i>	46
Gambar 5.11. <i>Activity Diagram Registrasi Pelanggan</i>	47
Gambar 5.12. <i>Activity Diagram Profil Pelanggan</i>	48
Gambar 5.13. <i>Activity Diagram Pembelian</i>	49
Gambar 5.14. <i>Activity Diagram Pembayaran</i>	50
Gambar 5.15. <i>Activity Diagram Penerimaan</i>	51
Gambar 5.16. <i>Class Diagram</i>	52
Gambar 5.17. Rancangan Halaman <i>User</i>	57
Gambar 5.18. Rancangan Halaman Daftar Penjual	58
Gambar 5.19. Rancangan Halaman Register Pembeli.....	59

Gambar 5.20. Rancangan Halaman <i>Login</i>	60
Gambar 5.21. Rancangan Halaman <i>Admin</i> Ongkir	61
Gambar 5.22. Rancangan Halaman <i>Admin</i> Data Pembeli	62
Gambar 5.23. Rancangan Halaman Validasi Penjual	63
Gambar 5.24. Rancangan Halaman Menu Produk	64
Gambar 5.25. Hasil Desain Halaman Utama	65
Gambar 5.26. Hasil Desain Daftar Penjual	65
Gambar 5.27. Hasil Desain Register Pembeli	66
Gambar 5.28. Hasil Desain Halaman <i>Login</i>	67
Gambar 5.29. Hasil Desain Halaman <i>About</i>	68
Gambar 5.30. Hasil Desain Halaman Ongkir (<i>Admin</i>).....	69
Gambar 5.31. Hasil Desain Halaman Validasi Penjual (<i>Admin</i>).....	69
Gambar 5.32. Hasil Desain Halaman Validasi Pembayaran (<i>Admin</i>)	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Simbol <i>Class Diagram</i>	14
Tabel 3.2. Simbol <i>Use Case Diagram</i>	15
Tabel 3.3. Simbol <i>Activity Diagram</i>	20
Tabel 3.4. Penelitian Terdahulu	21
Tabel 5.1. Tabel Keterangan Aktor	33
Tabel 5.2. Tabel Keterangan <i>Use Case</i>	33
Tabel 5.3. Tabel Produk	53
Tabel 5.4. Tabel Penjual	53
Tabel 5.5. Tabel Transaksi	54
Tabel 5.6. Tabel Detail Transaksi	55
Tabel 5.7. Tabel Pembeli	55
Tabel 5.8. Tabel Pengujian <i>Login</i>	70
Tabel 5.9. Tabel Pengujian Halaman <i>Admin</i>	70
Tabel 5.10. Tabel Pengujian Halaman Penjual	71
Tabel 5.11. Tabel Pengujian Halaman Pembeli	72

DAFTAR PUSTAKA

- Afghan Amar Pradipta, Yuli Adam Prasetyo, Nia Ambarsari. 2015. *Pengembangan Web E-Commerce Bojana Sari Menggunakan Metode Prototype*, e-Proceeding of Engineering, Vol.2, No.1 April 2015, ISSN:2355-9365.
- B.E.Purnama. 2010. *Sistem Informasi dari Telkomsel Berbasis Komputer Multimedia Kajian Strategis Praktis Telkomsel Divisi Surakarta*, Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, Vol. 2, No. 1, ISSN: 1979-9330.
- Fling, . 2013. *Mobile Design and Development*. California: O'Reilly Media, Inc.
- Hidayat. 2010. *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. PT. Elex Media Komputindo.
- Jogiyanto. 2008. *Metodologi Penelitian Sistem Informasi*. CV. ANDI OFFSET, Yogyakarta.
- Mulyawan, Ali. 2016. *Aplikasi Pembayaran Pajak Kendaraan Bermotor Online Berbasis Web (Studi Kasus Di Samsat Soreang Kab. Bandung)*, Jurnal Computech & Bisnis, Vol. 10 No. 1, ISSN: 2442 - 4943.
- Nazir. 2014. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Prasetyo, Didik Dwi. 2010. *Aplikasi Web Mobile Menggunakan ASP.NET*. PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Rosa. 2011. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika Bandung.
- Rosa. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika Bandung.
- Rozi, Zaenal A. 2015. *Bootstrap Desain Framework*. PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Sutabri, Tata.2012. *Analisis Sistem Informasi*. CV. Andi Offset.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suhartono. 2015. *Desain Sistem Mobile Web Store Menggunakan CodeIgniter, MySql, dan JQuery Mobile*. Jurnal Ilmiah Teknik Mesin, Vol.6, No.2, ISSN: 2085-8817

Sugiarto. 2014. *Perancangan Mobile Application Untuk Penanganan Tindak Pidana Pelanggaran Lalu-Lintas Menggunakan Metode Rational Unified Process*. ISSN: 2302-3805

Umi Narimawati. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. PT. Agung Media, Bandung.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form Topik dan Judul (*Fotocopy*)

Lampiran 2. Form Konsultasi (*Fotocopy*)

Lampiran 3. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)

Lampiran 4. Form Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)

Lampiran 5. Form Revisi Ujian Kompre (Asli)

ABSTRAK

E-Commerce merupakan sebuah peluang bisnis dunia maya yang membantu orang untuk mempermudah semua kegiatan dalam kehidupan hanya dengan memanfaatkan teknologi internet. Pertumbuhan usaha bisnis oleh-oleh khas Palembang tidak terlalu signifikan karena hanya untuk konsumsi masyarakat lokal dan para wisatawan untuk kurun waktu tertentu saja. Dengan kekurangan yang ada maka timbul masalah bagaimana menghasilkan aplikasi penjualan yang mampu mempromosikan, menjual, dan membeli oleh-oleh khas Palembang, secara *online* dan bagaimana menampilkan informasi produk yang lengkap, rinci dan sistematis pada konsumen. Oleh sebab itu, maka dibuat aplikasi *e-commerce* tersebut dengan tujuan menghasilkan sistem yang dapat memberikan kemudahan untuk mengenalkan dan menjual semua produk oleh-oleh khas Palembang secara global dan untuk membantu para pengrajin lokal makanan khas Palembang ini dalam hal pemasaran produk dan mempermudah penjual untuk memperkenalkan barang atau makanan melalui media *online*. Dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* oleh-oleh khas Palembang ini penulis menggunakan bahasa pemograman PHP dan MySQL sebagai *Database Mangement System* (DBMS) untuk perancangannya menggunakan metode *Rational Unified Process* (RUP) dan alat pengembangan menggunakan *Unified Model Language* (UML) yang meliputi *Class Diagram*, *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*. Hasil dari penelitian ini adalah berupa *website e-commerce* berbasis *web mobile*.

Kata Kunci: *E-commerce*, *Rational Unified Process (RUP)*, *Unified Model Language (UML)*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Internet merupakan salah satu teknologi yang berperan penting dalam kemajuan zaman yang bila dipergunakan akan memberikan banyak manfaat. Salah satu komponen internet adalah aplikasi *website*. *Website* merupakan sebuah sarana penyampaian informasi yang memiliki fasilitas dasar internet yang tidak memandang tempat dan waktu. Biasanya penggunaan *website* di dunia bisnis dan informasi khususnya pemasaran dan penjualan produk secara online sudah berkembang sangat pesat. Hal tersebut memberikan kemudahan bagi pembeli untuk melihat secara langsung produk yang akan di jual dan sistem pemesanan secara online dimanapun dan kapanpun tanpa batasan waktu dan tempat.

E-commerce merupakan sebuah peluang bisnis dunia maya yang membantu orang untuk melakukan semua kegiatan dalam kehidupan hanya dengan memanfaatkan teknologi internet. Toko *online* atau yang lebih dikenal dengan *e-commerce* mulai banyak diminati karena memberikan banyak kemudahan, transaksi jual beli cukup dilakukan didepan komputer tanpa harus datang ke lokasi atau toko. Pertumbuhan usaha bisnis oleh-oleh khas Kota Palembang tidak terlalu signifikan karena hanya untuk konsumsi masyarakat

lokal dan para wisatawan untuk kurun waktu tertentu saja. Kegiatan penjualan yang terbatas menyebabkan sejumlah industry rumah tangga yang menghasilkan oleh-oleh khas Palembang tidak bisa berkembang dengan baik karena jumlah pembelinya terbatas. Banyak para pengrajin kerajinan dan usaha rumahan oleh-oleh khas Palembang yang tidak bisa memasarkan produk kerajinan dan makanan di karenakan tidak ada tempat untuk berjualan. Proses pemasaran yang digunakan masih terbilang tradisional dengan mengandalkan pemasaran melalui agen maupun datang langsung dengan membawa contoh produk ataupun makanan ke calon konsumen dan memanfaatkan kekuatan *word of mouth* atau yang biasa disebut dengan promosi dari mulut ke mulut sehingga penjualan produk masih terbatas area pemasarannya.

Perkembangan pembangunan kota Palembang ikut mendorong banyaknya pendatang yang hadir di Kota Palembang baik tinggal untuk menetap ataupun hanya menjadi pendatang sementara seperti turis lokal dan mancanegara. Kehadiran turis lokal dan mancanegara menjadi harapan agar meningkatnya usaha rumah oleh-oleh khas kota Palembang untuk terus melakukan inovasi dalam menciptakan karya-karya baru dan terus melakukan produksi barang-barang kerajinan tangan maupun makanan. Barang-barang kerajinan tangan khas kota Palembang antara lain kain songket, kain jumputan, kain tanjung, lemari ukiran (Lekuer atau leker), kerajinan tikar purun, dan kasur lihab. Makanan khas kota Palembang yaitu pempek, lempuk, tempoyak, lenggang, kemplang ikan.

Untuk memberi solusi bagi usaha rumahan produksi kerajinan dan makanan oleh-oleh khas Palembang dalam mempromosikan, memasarkan, dan menjual produk, maka penulis membuat sebuah sistem baru dengan judul laporan “**APLIKASI *E-COMMERCE* RUMAH OLEH-OLEH KHAS PALEMBANG BERBASIS *WEB MOBILE***”.

1.2. Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana menghasilkan aplikasi penjualan yang mampu mempromosikan, memasarkan dan menjual oleh-oleh khas Palembang secara *online*.
2. Bagaimana menampilkan informasi produk yang lengkap kepada konsumen.

1.3. Ruang Lingkup

Agar pembahasan pada penelitian ini lebih terarah sesuai dengan judul dan apa yang sudah diuraikan pada sub-bab latar belakang, maka ruang lingkup perlu ditentukan. Adapun ruang lingkup yang akan dibahas pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Objek penelitian dilakukan pada rumah produksi yang membuat kerajinan tangan dan makanan khas Palembang yang berjumlah kurang lebih 10 usaha

- rumahan yang meliputi songket, kain jumputan, kain tanjung, kayu ukiran, kasur lihab, pempek, lempuk, tempoyak, kemplang ikan, lenggang.
2. Aplikasi *e-commerce* ini memiliki layanan atau fasilitas yang disediakan berupa data produk, pembayaran (*checkout*), keranjang belanja, dan halaman pengaduan agar memberikan kenyamanan dan kepercayaan kepada pelanggan.
 3. Aplikasi *e-commerce* ini juga memberikan halaman khusus untuk pelapak sendiri agar memudahkan pelapak untuk menjual, memberikan harga kepada pelanggan.
 4. Aplikasi *e-commerce* ini dilengkapi dengan halaman administrator agar dapat mengelola isi *website* berupa data ongkos kirim, validasi pemesanan, validasi pembayaran, data (*customer*), dan pengaturan informasi *website*.
 5. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan MySQL sebagai DBMS (*Database Management System*).
 6. *Framework* yang digunakan yaitu *Codeigniter*.
 7. Metode pengembangan atau perancangan menggunakan RUP (*Rational Unified Process*).
 8. Alat pengembangan sistem menggunakan UML (*Unified Model Language*) yang meliputi *Class Diagram*, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan sistem yang dapat memberikan kemudahan untuk mengenalkan dan menjual semua produk oleh-oleh khas Palembang secara global.
2. Membuat aplikasi *e-commerce* yang dapat membantu para pengrajin dan rumah produksi makanan khas Palembang dalam hal pemasaran produk dan mempermudah pelapak untuk memperkenalkan barang atau makanan melalui media *online*.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Bagi Penulis

Manfaat penelitian bagi penulis adalah dapat mengetahui cara kerja aplikasi *e-commerce* sehingga penulis dapat mengembangkan ide dalam merancang sebuah sistem baru dengan menerapkan ilmu pengetahuan yang penulis dapat selama perkuliahan.

1.5.2. Manfaat Bagi Konsumen dan Mitra Bisnis

Manfaat penelitian bagi konsumen adalah untuk mempermudah pembelian melakukan jual beli tanpa harus bersusah payah mencari barang sesuai keinginan. Sementara manfaat bagi mitra bisnis adalah mitra tidak perlu membuka toko secara langsung dan menghemat modal usaha sekaligus mengurangi angka pengangguran di Indonesia.

1.5.3. Manfaat Bagi Akademik

Manfaat bagi akademik adalah dapat menjadi referensi rekan-rekan dalam penulisan skripsi dikemudian hari sehingga dapat membuat penelitian menjadi lebih baik lagi.

1.6. Sistematika Penulisan

Demi mewujudkan suatu hasil yang baik dalam penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan pembahasan yang sesuai dengan ketentuan yang diberikan. sistematika penulisan tersebut meliputi antara lain:

1.6.1. BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini berisi uraian latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

1.6.2. BAB II GAMBARAN UMUM

Pada Bab ini diuraikan mengenai alasan terbentuknya aplikasi *e-commerce*, aktor atau peran yang terlibat di aplikasi *e-commerce*, dan kelebihan kekurangan aplikasi *e-commerce*.

1.6.3. BAB III TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis akan membuat teori yang berdasarkan penulisan skripsi ini yang terdiri dari teori pendukung, hasil penelitian terdahulu, dan kerangka penelitian.

1.6.4. BAB IV METODE PENELITIAN

Bab ini penulis membahas lokasi dan waktu penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, dan jenis penelitian dan alat serta teknik pengembangan sistem.

1.6.5. BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini penulis membahas hasil-hasil yang diperoleh dalam penelitian dan pembahasan terhadap hasil yang telah dicapai maupun masalah-masalah yang telah ditemukan selama penelitian, serta pengujian sistem yang dibuat.

1.6.6. BAB VI PENUTUP

Pada akhir Bab ini hanya menguraikan beberapa simpulan dan saran dari pembahasan dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* untuk jual beli dalam bab-bab sebelumnya.