**LAPORAN E-COMMERCE**



**TOKO FASHION ONLINE MENGGUNAKAN METODE SDLC BERBASIS WEB**

Studi Kasus:

**Kp.Cibuntu Kaum Ds.Cibuntu Rt 03 Rw 01 Kec.Ciampea Kab.Bogor**

**DISUSUN OLEH :**

Septian Muaziz (NPM 12215410534)

Rizki Ramdhani (NPM 12215410529)

Abdul Haris (NPM 12215410803)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS IBN KHALDUN BOGOR

BOGOR

2015

**DAFTAR ISI**

BAB I PENDAHULUAN 3

1.1 Latar Belakang 3

1.2 Tujuan Pembuatan Laporan 4

1.3 Manfaat Laporan 4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 5

2.1 LANDASAN TEORI 5

2.1.1 Adobe Dreamweaver 5

2.1.2 Xampp 6

2.1.3 Adobe photoshop CS6 7

2.1.4 E-Commerce 10

BAB III METODE PENELITIAN 14

3.1.1 Alat dan Bahan 14

3.1.2 Waktu dan Tempat 14

3.1.3 Metode Penelitian (SDLC) 14

BAB IV BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN 17

4.1 Analisis 17

4.2 Analisis Penelitian 17

BAB V PENUTUP 18

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Perkembangan internet menyebabkan terbentuknya dunia baru yang disebut dunia maya. Di dunia maya,setiap individu memiliki hak dan kemampuan untuk berinteraksi dengan individu lain tanpa batasan apapun yang dapat menghalanginya. Globalisasi yang sempurna sebenarnya telah berjalan di dunia maya yang menghubungkan seluruh komunitas digital. Dari seluruh aspek kehidupan manusia yang terkena dampak kehadiran internet, sektor bisnis merupakan sektor yang paling terkena dampak dari perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi serta paling cepat tumbuh.

Mobilitas manusia yang tinggi menuntut dunia perdagangan mampu menyediakan layanan jasa dan barang dengan cepat sesuai permintaan konsumen. Untuk mengatasi masalah tersebut, kini muncul transaksi yang menggunakan media internet untuk menghubungkan produsen dan konsumen. Transaksi bisnis melalui internet lebih dikenal dengan nama e-business dan e-commerce. Melalui e-commerce, seluruh manusia di muka bumi memiliki kesempatan dan peluang yang sama untuk bersaing dan berhasil berbisnis di dunia maya. Oleh karena itu, kami akan mencoba membahas apa dan bagaimana e-commerce tersebut.

## Tujuan Pembuatan Laporan

Laporan ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi tugas makalah mata kuliah E-Commerce. Kami berharap laporan ini juga dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang bagaimana dan seperti apakah e-commerce itu. Dengan adanya makalah ini semoga dapat membantu pembaca untuk memahami hal-hal sebagai berikut :

1. Apakah yang disebut dengan e-commerce?
2. Bagaimana perkembangan e-commerce?
3. Apa sajakah contoh-contoh e-commerce?
4. Apa Sajakah manfaat e-commerce?
5. Apakah kelebihan dan kekurangan e-commerce?

## Manfaat Laporan

Dengan adanya kegiatan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak antara lain :

1. Mempermudah dalam mengakses informasi produk.
2. Memperluas jangkauan pemasaran.
3. Memperluas pengetahuan
4. Membantu efektivitas kinerja instansi

# TINJAUAN PUSTAKA

## LANDASAN TEORI

Dalam pembuatan website ini tentunya ditunjang oleh beberapa hal diantaranya :

1. Adobe Dream weaver

2. Xampp

3. Adobe Photoshop CS 6

4. E-Commerce

Berikut akan dijelaskan tentang teori dari masing-masing aplikasi tersebut :

### Adobe Dreamweaver

Adobe Dreamweaver merupakan program penyunting halaman web dari Adobe Systems yang dulu dikenal sebagai Macromedia Dreamweaver dari Macromedia. Program ini banyak digunakan oleh pengembang web karena fitur-fiturnya yang lengkap serta kemudahan dalam penggunaannya. Versi terakhir Macromedia Dreamweaver sebelum Macromedia dibeli oleh Adobe Systems yaitu versi 8. Kemudian setelah dibeli oleh Adobe Systems berkembang ke Versi selanjutnya yakni versi 9 (CS3) versi 10 yang ada dalam Adobe Creative Suite 4 (CS4) dan versi terbarunya yaitu CS5.

Sebagai editor web yang handal, Adobe Dreamweaver tentunya dilengkapi dengan kemampuan manajemen situs, yang memudahkan kita mengelola keseluruhan elemen yang ada dalam sebuah situs. Kita juga dapat melakukan evaluasi situs dengan melakukan pengecekan broken link, kompatibilitas browser, termasuk validasi tag-tag HTML dan CSS yang tidak sesuai dengan pedoman secara otomatis serta perkiraan waktu download pada sebuah halaman web.

Adobe Dreamweaver memiliki banyak tool-tool yang memudahkan seorang web design untuk mengedit dan membuat kode-kode dalam halaman web. Fasilitas yang terdapat didalamnya antara lain: Referensi HTML, CSS dan Javascript, Javascript debugger, dan editor kode ( tampilan kode dan Code inspector) yang mengizinkan kita mengedit kode Javascript, XML, HTML, CSS, TEMPLATING dan dokumen teks lain secara langsung. Teknologi Roundtrip HTML yang dimilikinya mampu mengimpor dokumen HTML tanpa perlu memformat ulang kode tersebut dan kita dapat menggunakan Dreamweaver pula untuk membersihkan dan memformat ulang HTML tanpa susah payah.

Dengan fitur yang lengkap, kemudahan penggunaan, dukungan extention dan Plug-In yang banyak, Adobe Dreamweaver dapat membantu seorang web design bekerja lebih cepat dan efisien tanpa kesulitan yang berarti, bahkan untuk seorang pemula sekalipun yang belum banyak mengenal seputar coding HTML dan CSS.

### Xampp

XAMPP adalah perangkat lunak ( free software) bebas, yang mendukung untuk banyak sistem operasi, yang merupakan kompilasi dari beberapa program.

Fungsi XAMPP sendiri adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri beberapa program antara lain : Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP sendiri merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah untuk digunakan yang dapat menampilkan halaman web yang dinamis. Untuk mendapatkanya XAMPP anda dapat mendownload langsung dari web resminya. Dan berikut beberapa definisi program lainnya yang terdapat dalam XAMPP.

Server HTTP Apache atau Server Web/WWW Apache adalah server web yang dapat dijalankan di banyak sistem operasi seperti (Unix, BSD, Linux, Microsoft Windows dan Novell Netware serta platform lainnya) yang berguna untuk melayani dan memfungsikan situs web. Protokol yang digunakan untuk melayani fasilitas web/www ini menggunakan HTTP.

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: database management system) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL.

PHP: Hypertext Preprocessor adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk memrogram situs web dinamis. PHP dapat digunakan untuk membangun sebuah CMS.

phpMyAdmin adalah perangkat lunak bebas yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP yang digunakan untuk menangani administrasi MySQL melalui Jejaring Jagat Jembar (World Wide Web). phpMyAdmin mendukung berbagai operasi MySQL, diantaranya (mengelola basis data, tabel-tabel, bidang (fields), relasi (relations), indeks, pengguna (users), perijinan (permissions), dan lain-lain).Pada dasarnya, mengelola basis data dengan MySQL harus dilakukan dengan cara mengetikkan baris-baris perintah yang sesuai (command line) untuk setiap maksud tertentu. Jika seseorang ingin membuat basis data (database), ketikkan baris perintah yang sesuai untuk membuat basis data. Jika seseorang menghapus tabel, ketikkan baris perintah yang sesuai untuk menghapus tabel. Hal tersebut tentu saja sangat menyulitkan karena seseorang harus hafal dan mengetikkan perintahnya satu per satu.

Saat ini banyak sekali perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan untuk mengelola basis data dalam MySQL, salah satunya adalah phpMyAdmin. Dengan phpMyAdmin, seseorang dapat membuat database, membuat tabel, mengisi data, dan lain-lain dengan mudah, tanpa harus menghafal baris perintahnya.

phpMyAdmin merupakan bagian untuk mengelola basis data MySQL yang ada di komputer. Untuk membukanya, buka browser lalu ketikkan alamat http://localhost/phpmyadmin, maka akan muncul halaman phpMyAdmin. Di situ nantinya seseorang bisa membuat (create) basis data baru, dan mengelolanya.

### Adobe photoshop CS6

Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaaniklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite), versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3 , versi kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4 , versi keduabelas adalah Adobe Photoshop CS5 , versi (ketigabelas) adalah Adobe Photoshop CS6, dan Versi yang terakhir adalah versi(keempatbelas) Adobe Photoshop CS7 .

#### MANFAAT DAN KEGUNAAN DARI PHOTOSHOP

Adobe Photoshop adalah program aplikasi desain yang berguna untuk mendesain gambar, mengedit image grafis, dan mengolah foto digital. Versi terbaru program ini adalah Adobe Photoshop CS6 (Creative Suite 6) Beta, yang dirilis pada tanggal 21 Maret 2012.

Perangkat lunak komputer ini memiliki kelebihan pada kelengkapan fitur desain grafis dan olah fotonya. Toolbox yang tersedia dapat dipahami dan digunakan secara mudah dan cepat oleh pengguna yang masih belum berpengalaman sekalipun. Penggunaan Layer untuk memisahkan antar komponen gambar dan teks juga sangat membantu desainer dalam menyusun dan mengolah desainnya

Untuk mempercantik gambar atau foto, Adobe Photoshop juga menyediakan fitur Filter yang bisa dipakai secara instan

Dan photoshop juga pada dasarnya di gunakan untuk melakukan tugas-tugas seperti:

1. Membuat tulisan dengan efek tertentu,kelebihannya photoshop adalah mampu membuat tulisan dengan bermacam-macam karakteristik,dan dapat mengubah bentuk tulisan menjadi lebih kreatif dan inovatif dengan tool effect yang ada didalamnya.

2. Membuat tekstur dan material yang beragam dengan langkah-langkah tertentu. Misalnya,seorang desainer bisa membuat gambar. Contoh: daun, logam, air, dan yang lainnya.

3. Untuk memmbuat logo

4. Aplikasi seni digital, aplikasi seni digital ini bisa menggunakan adobe ilustasion,karena menghasilkan karya ilustrasi grafis yang bersih, tetapi tetap saja menyarankan photoshop. Karena membutuhkan detail yang sangat cermat, dan manipulasi poto.

5. Untuk membuat sketsa dan wirefram, sketsa dan wirefram adalah kerangka cetak biru yang biasanya menjadi landasan awal dari semua entitas desain.

6. Mengedit foto dan gambar yang sudah ada

7. Memproses materi Web.

Photoshop juga digunakan untuk keperluan web, misalnya: kompresi file gambar agar ukurannya lebih kecil, memotong gambar kecil-kecil (slice), dan membuat web photo gallery. Dengan Adobe Image Ready, gambar yang sudah ada bisa dibuat untuk keperluan web, misalnya menjadi rollover dan animasi GIF.

Photoshop Photoshop memiliki kemampuan untuk membaca dan menulis gambar berformat raster dan vektor seperti .png, .gif, .jpeg, dan lain-lain. Photoshop juga memiliki beberapa format file khas:

• PSD (Photoshop Document) format yang menyimpan gambar dalam bentuk layer, termasuk teks, mask, opacity, blend mode, channel warna, channel alpha, clipping paths, dan setting duotone. Kepopuleran photoshop membuat format file ini digunakan secara luas, sehingga memaksa programer program penyunting gambar lainnya menambahkan kemampuan untuk membaca format PSD dalam perangkat lunak mereka.

• PSB' adalah versi terbaru dari PSD yang didesain untuk file yang berukuran lebih dari 2 Gb

• PDD adalah versi lain dari PSD yang hanya dapat mendukung fitur perangkat lunak PhotshopDeluxe.

air, dan bermacam gambar lainnya.

Dalam photoshop juga ada beberapa tools,tetapi disini hanya tools yang populer yang saya tulis, seperti:

Brush,healing, type, clone stamp,blur, image adjustment dan filter. Di gunakan oleh desainer, seniman, fotografer, pembuat film, dan video ilustrator.

Adobe menyediakan filter "reduce grain" (mengurangi grain) yang dapat membantu mengoptimalkan foto yang diambil pada kondisi kekurangan cahaya.

Dalam beberapa tutorial photoshop ada yang di sebut dengan palet layer. Palet ini memang saya anggap termasuk sesuatu yang utama dalam Photoshop. Karena palet ini berfungsi untuk mengorganisir layer (lapisan gambar) yang kita olah/edit.

Mengorganisir yang saya maksudkan tadi adalah untuk memilih, mengatur posisi, menggandakan, menghapus dan sebagainya. Saat kita bekerja dengan Photoshop.

Photoshop juga memilikisebuahkelemahan seperti:

Kelemahan Adobe Photoshop dalam menciptakan Image adalah bahwa Adobe Photoshop hanya bisa digunakan untuk menciptakan Image yang statis, dan juga dengan berkembangnya versi Photoshop sekarang ini spesifikasi Komputer untuk menjalankan program Adobe Photoshop juga harus sudah tinggi dan yang pasti akan diimbangi oleh harga yang tinggi pula.

### E-Commerce

E-commerce adalah dimana dalam satu website menyediakan atau dapat melakukan Transaksi secara online atau juga bisa merupakan suatu cara berbelanja atau berdagang secara online atau direct selling yang memanfaatkan fasilitas Internet dimana terdapat website yang dapat menyediakan layanan “get and deliver“. E-commerce akan merubah semua kegiatan marketing dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan trading (perdagangan) .

Adapun pendapat mengenai pengertian E-Commerce bahwa E-commerce mengacu pada internet untuk belanja online dan jangkauan lebih sempit. dimana e-commerce adalah subperangkat dari E-Bisnis. cara pembayarannya: melalui transfer uang secara digital seperti melalui account paypal atau kartu credit Sedangkan, E-Bisnis mengacu pada internet tapi jangkauan lebih luas. area bisnisnya terjadi ketika perusahaan atau individu berkomunikasi dengan klien atau nasabah melalui e-mail tapi pemasaran atau penjualan di lakukan dengan internet. dengan begitu dapat memberikan keuntungan berupa keamanan fleksibililtas dan efisiensi. cara pembayarannya yaitu dengan melaui pembayaran digital secara E-Gold dan sudah di akui di seluruh dunia dalam melakukan transaksi online.

Pada umumnya pengunjung Website dapat melihat barang atau produk yang dijual secara online (24 jam sehari) serta dapat melakukan correspondence dengan pihak penjual atau pemilik website yang dilakukan melalui email.

Dalam prakteknya, berbelanja di web memerlukan koneksi ke internet dan browser yang mendukung transaksi elektronik yang aman, seperti Microsoft Internet Explorer dan Netscape Navigator. Microsoft dan Netscape, bekerja sama dengan perusahaan kartu kredit (Visa dan MasterCard), serta perusahaan-perusahaan internet security (seperti VeriSign), telah membuat standar enkripsi khusus yang membuat transaksi melalui web menjadi sangat aman. Bahkan, Visa dan MasterCard menyediakan jaminan keamanan 100% kepada pengguna credit cardnya yang menggunakan e-com.

#### Proses yang terdapat dalam E-Commerce

1. Presentasi electronis (Pembuatan Website) untuk produk dan layanan.

2. Pemesanan secara langsung dan tersedianya tagihan.

3. Secar otomatis account pelanggan dapat secara aman (baik nomor rekening maupun nomor kartu kredit).

4. Pembayaran yang dilakukan secara langsung (online) dan penanganan transaksi.

#### Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan transaksi melalui E-Commerce

1. Meningkatkan pendapatan dengan menggunakan online channel yang biayanya lebih murah.

2. Mengurangi biaya-biaya yang berhubungan dengan kertas, seperti biaya pos surat, pencetakan, report, dan sebagainya.

3. Mengurangi keterlambatan dengan menggunakan transfer elektronik/pembayaran yang tepat waktu dan dapat langsung dicek.

4. Mempercepat pelayanan ke pelanggan, dan pelayanan lebih responsif.

#### Contoh E-Commerce.

Banyak sekali yang dapat kita lakukan melalui E-Commerce yaitu :

1. Pembelian buku melalui online.

2. Pembelian elektronik melalui online.

3. Pembelian kendaraan melalui online.

4. Pembelian pakaian melalui online, dll.

#### Dampak Positif dan Negatif E-Commerce.

Didalam dunia E-Commerce pasti terdapat dampak positif dan negativenya.

Dampak positifnya, yaitu :

1. Revenue Stream (aliran pendapatan) baru yang mungkin lebih menjanjikan yang tidak bisa ditemui di sistem transaksi tradisional.

2. Dapat meningkatkan market exposure (pangsa pasar).

3. Menurunkan biaya operasional(operating cost).

4. Melebarkan jangkauan (global reach).

5. Meningkatkan customer loyality.

6. Meningkatkan supplier management.

7. Memperpendek waktu produksi.

8. Meningkatkan value chain (mata rantai pendapatan).

Dampak negativenya, yaitu :

1. Kehilangan segi finansial secara langsung karena kecurangan. Seorang penipu mentransfer uang dari rekening satu ke rekening lainnya atau dia telah mengganti semua data finansial yang ada.

2. Pencurian informasi rahasia yang berharga. Gangguan yang timbul bisa menyingkap semua informasi rahasia tersebut kepada pihak-pihak yang tidak berhak dan dapat mengakibatkan kerugian yang besar bagi si korban.

3. Kehilangan kesempatan bisnis karena gangguan pelayanan. Kesalahan ini bersifat kesalahan non-teknis seperti aliran listrik tiba-tiba padam.

4. Penggunaan akses ke sumber oleh pihak yang tidak berhak. Misalkan seorang hacker yang berhasil membobol sebuah sistem perbankan. Setelah itu dia memindahkan sejumlah rekening orang lain ke rekeningnya sendiri.

5. Kehilangan kepercayaan dari para konsumen. Ini karena berbagai macam faktor seperti usaha yang dilakukan dengan sengaja oleh pihak lain yang berusaha menjatuhkan reputasi perusahaan tersebut.

6. Kerugian yang tidak terduga. Disebabkan oleh gangguan yang dilakukan dengan sengaja, ketidakjujuran, praktek bisnis yang tidak benar, kesalahan faktor manusia, kesalahan faktor manusia atau kesalahan sistem elektronik.

# METODE PENELITIAN

### Alat dan Bahan

Bahan dan alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Software

* Adobe dreamweaver
* Xampp
* Adobe photoshop cs 6
* Sublime text 3

1. Alat

* Laptop
* Hp

### Waktu dan Tempat

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester VI ( genap ) tahun ajaran 2014/2015. Peneliti menggunakan waktu penelitian selama enam bulan mulai April sampai dengan juni 2015. Penelitian ini dilaksanakan di Toko fashion kp.cibuntu kaum ds.cibuntu kec.ciampea Bogor.

### Metode Penelitian (SDLC)

SDLC adalah tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analis sistem dan programmer dalam membangun sistem informasi.

#### - Langkah Langkah SDLC

1. Melakukan survei dan menilai kelayakan proyek pengembangan sistem informasi

2. Mempelajari dan menganalisis sistem informasi yang sedang berjalan

3. Menentukan permintaan pemakai sistem informasi

4. Memilih solusi atau pemecahan masalah yang paling baik

5. Menentukan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software)

6.Merancang sistem informasi baru

7. Membangun sistem informasi baru

8. Mengkomunikasikan dan mengimplementasikan sistem informasi baru

9. Memelihara dan melakukan perbaikan/peningkatan sistem informasi baru bila diperlukan

System Development Lyfe Cycle (SDLC) adalah keseluruhan proses dalam membangun sistem melalui beberapa langkah. Ada beberapa model SDLC. Model yang cukup populer dan banyak digunakan adalah waterfall. Beberapa model lain SDLC misalnya fountain, spiral, rapid, prototyping, incremental, build & fix, dan synchronize & stabilize.

Dengan siklus SDLC, proses membangun sistem dibagi menjadi beberapa langkah dan pada sistem yang besar, masing-masing langkah dikerjakan oleh tim yang berbeda.

Dalam sebuah siklus SDLC, terdapat enam langkah. Jumlah langkah SDLC pada referensi lain mungkin berbeda, namun secara umum adalah sama. Langkah tersebut adalah

1. Analisis sistem, yaitu membuat analisis aliran kerja manajemen yang sedang berjalan

2. Spesifikasi kebutuhan sistem, yaitu melakukan perincian mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem dan membuat perencanaan yang berkaitan dengan proyek sistem

3. Perancangan sistem, yaitu membuat desain aliran kerja manajemen dan desain pemrograman yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi

4. Pengembangan sistem, yaitu tahap pengembangan sistem informasi dengan menulis program yang diperlukan

5. Pengujian sistem, yaitu melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat

6. Implementasi dan pemeliharaan sistem, yaitu menerapkan dan memelihara sistem yang telah dibuat

Siklus SDLC dijalankan secara berurutan, mulai dari langkah pertama hingga langkah keenam. Setiap langkah yang telah selesai harus dikaji ulang, kadang-kadang bersama expert user, terutama dalam langkah spesifikasi kebutuhan dan perancangan sistem untuk memastikan bahwa langkah telah dikerjakan dengan benar dan sesuai harapan. Jika tidak maka langkah tersebut perlu diulangi lagi atau kembali ke langkah sebelumnya.

Kaji ulang yang dimaksud adalah pengujian yang sifatnya quality control, sedangkan pengujian di langkah kelima bersifat quality assurance. Quality control dilakukan oleh personal internal tim untuk membangun kualitas, sedangkan quality assurance dilakukan oleh orang di luar tim untuk menguji kualitas sistem. Semua langkah dalam siklus harus terdokumentasi. Dokumentasi yang baik akan mempermudah pemeliharaan dan peningkatan fungsi system.

# HASIL DAN PEMBAHASAN

## Analisis Penelitian

Penelitian dilakukan dari mulai bulan April sampai dengan Juni 2015 (enam bulan kalender) pada Mata Kuliah E-Commerce Riset (Lampiran 4).

Kegiatan peneletian pembelajaran beriringan dengan peneltian aplikasi media pemasaran.

# BAB V PENUTUP

**5.1 Kesimpulan**

Dengan demikian semua pembahasan yang sudah dijelaskan. Maka dengan menggunakan metode SDLC maka akan mempermudah berjalannya bisnis. Dan didukung oleh teknologi yang sudah maju, baik itu penjual maupun konsumen akan sangat mudah menjalankan bisnis yang sedang dibuat ini.

**5.2 Saran**

Masih banyak kekurangan yang terdapat pada bisnis ini, sangat disarankan untuk mengembangkan bisnis yang sedang berjalan ini dengan menggunakan cara lain, seperti mempromosikan dijejaring sosial ataupun media cetak. Maka peluang berkembangnya bisnis ini sangat menjanjikan.

LEMBAR EVALUASI

* + **Dibuat Oleh : Septian Muaziz**

Rizki Ramdhani :

* Sangat membantu dalam pengumpulan data aplikasi yang dibuat
* Baik dalam bekerja sama untuk menyelesaikan tugas

Abdul Haris :

* Kurang baik dalam bekerja sama
* Cukup membantu dalam menyelesaikan tugas
  + **Dibuat Oleh : Rizki Ramdhani**

Septian Muaziz :

* Sangat membantu dalam pembuatan website
* Baik dalam bekerja sama untuk menyelesaikan tugas

Abdul Haris :

* Kurang baik dalam bekerja sama
* Cukup membantu dalam menyelesaikan tugas
  + **Dibuat Oleh : Abdul Haris**

Rizki Ramdhani :

* Sangat membantu dalam pengumpulan data aplikasi yang dibuat
* Baik dalam bekerja sama untuk menyelesaikan tugas

Septian Muaziz :

* Sangat membantu dalam pembuatan website
* Cukup membantu dalam menyelesaikan tugas