

PENGEMBANGAN E-COMMERCE PADA TOKO AYAM

POTONG ALAMSYAH

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh :

M. Ikhsan Nugroho

NIM 09031381419067

PROGRAM STUDI SISTEM INFROMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

JULI 2019

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PENGEMBANGAN E-COMMERCE PADA TOKO AYAM
POTONG ALAMSYAH

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana

Oleh

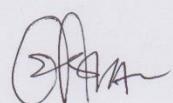
M. Ikhsan Nugroho

NIM 09031381419067

Palembang, Juli 2019

Ketua Jurusan Sistem Informasi,

Pembimbing,



Endang Lestari Ruskan, M.T.

Fathoni, S.T., MMSI.

NIP 197811172006042001

NIP 197210182008121001

HALAMAN PERSETUJUAN

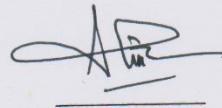
Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Senin

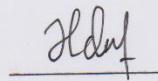
Tanggal : 22 Juli 2019

Tim Penguji

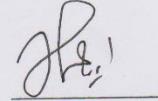
1. Pembimbing : Fathoni, MMSI.



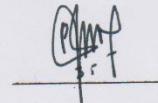
2. Ketua Penguji : Hardini Novianti, M.T.



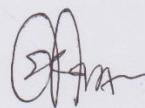
3. Anggota I : Ahmad Rifai, M.T.



4. Anggota II : Putri Eka Sevtiyuni, M.T.



Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP 197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

**“Kepuasan terletak pada usaha, bukan pada hasil. Berusaha dengan keras
adalah kemenangan yang hakiki”**

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

- Allah SWT
- Kedua Orang Tuaku dan saudara-saudaraku tercinta
- Dosen Pembimbing dan Pengaji
- Sahabat-sahabatku
- Teman seperjuangan Sistem Informasi Bilingual 2014
- Almamaterku, Universitas Sriwijaya

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : M. Ikhsan Nugroho
NIM : 09031381419067
Program Studi : Sistem Informasi Bilingual
Judul Skripsi : Pengembangan *E-Commerce* Pada Toko Ayam Potong
Alamsyah

Hasil Pengecekan Software *iThenticate/Turnitin* : 19 %

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, Juli 2019



M. Ikhsan Nugroho
NIM. 09031381419067

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya serta memberikan kesehatan, kekuatan, dan kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“PENGEMBANGAN E-COMMERCE PADA TOKO AYAM POTONG ALAMSYAH”**

Selama pembuatan Tugas Akhir ini, penulis banyak menemukan hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan dan pengarahan serta bantuan dari berbagai pihak, maka penulis dapat selesaikan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

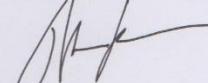
1. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
2. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Fathoni, S.T., MMSI., selaku Dosen Pembimbing yang selalu sabar dalam membimbing penulis, memberikan masukan serta ide yang membangun sehingga Tugas Akhir ini dapat di selesaikan.
4. Seluruh Dosen Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan ilmu dan membimbing penulis dalam perkuliahan maupun dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Kedua orang tua, Bapak Trahono dan Ibu Tukiyah yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, doa, dan kasih sayang yang tiada henti-hentinya kepada penulis agar selalu ingat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini sampai tuntas.
6. Mbak dan kakak, Minarti, S.Pd., Ari Marlina, Andarwati, S.pd., Deddy Argo Riawan yang selalu menyayangi dan mendukung penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

7. Ila Marizka, S.E., atas segala dukungannya kepada penulis. Selalu sabar dalam menghadapi penulis dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.
8. Saudara-saudara dari REIA, Ejak, Aldo, Rizky, Enti, Monic yang telah banyak mendengarkan keluh kesah penulis serta meluangkan waktunya dan pikiran untuk membantu, memotivasi, menyemangati penulis.
9. Martha Margiandi, yang selalu ada dan meluangakan waktunya untuk menemani dan memotivasi saya dalam proses untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Sahabat-sahabat yang selalu mengingatkan dan membantu saya dalam proses pembuatan tugas akhir ini Heru, Novan, Yuda, Thomi, Dirga, Dul, Ryan, Aan, Asisiti, Cynthia, Ramaita, Villia, Icha, dan Viyanka.
11. Seluruh teman-teman Sistem Informasi Bilingual angkatan 2014 yang telah banyak memberikan kenangan, kesan, dan bantuan kepada penulis.

Akhir kata semua yang dihasilkan dalam Tugas Akhir ini semoga dapat bermanfaat bagi masyarakat dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk dikembangkan lebih baik lagi.

Palembang, Juli 2019

Penulis,



M.Ihsan Nugoho
NIM. 09031381419067

**PENGEMBANGAN E-COMMERCE PADA TOKO AYAM POTONG
ALAMSYAH**

Oleh

M. Ikhsan Nugroho **09031381419067**

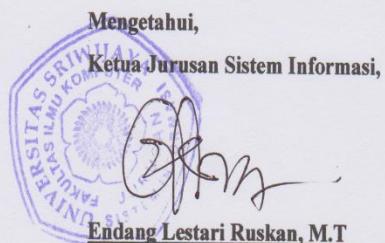
ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan internet sangat mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan, termasuk dalam menjalankan bisnis. Toko Ayam Potong Alamsyah dalam menjalankan bisnisnya selama ini belum benar-benar memanfaatkan perkembangan teknologi informasi sebagai salah satu strategi bisnis untuk media promosi, penyampaian informasi pada pelanggan, dan memperluas jaringan pasar. Hal ini membuat Toko Ayam Potong Alamsyah kurang berkembang, oleh karena itu untuk memperbaiki pelayanan, meningkatkan usaha dan daya saing, serta besarnya peluang bisnis transaksi online, Toko Ayam Potong Alamsyah perlu memanfaatkan perkembangan teknologi yaitu dengan melakukan pengembangan sistem *e-commerce*. Pengembangan *e-commerce* ini menggunakan metode *User Centered Design* yang diharapkan dapat lebih memahami keinginan dan kebutuhan pengguna, karena didalam metode ini pengguna adalah pusat dari pengembangan sistem serta dalam pengembangan sistem *e-commerce* ini menggunakan *framework phalcon*. Sehingga dihasilkan suatu sistem *e-commerce* pada Toko Ayam Potong Alamsyah berbasis *website* dengan tampilan yang *user friendly* sehingga dapat mempermudah pekerjaan pengguna serta sesuai keinginan dan kebutuhan pengguna.

Kata kunci : *E-Commerce*, Toko Ayam Potong Alamsyah, *User Centered Design*, *Framework Phalcon*.

Palembang, Juli 2019

Mengetahui,

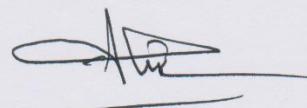


Ketua Jurusan Sistem Informasi,

Endang Lestari Ruskan, M.T.

NIP 197811172006042001

Pembimbing,



Fathoni, S.T., MMSI.

NIP 197210182008121001

DEVELOPMENTAL E-COMMERCE ON AYAM POTONG ALAMSYAH STORE

By

M. Ikhsan Nugroho

09031381419067

ABSTRACT

The development of information technology and the internet truly affected many aspects of life, including the way of doing business. Ayam Potong Alamsyah store, so far, has not taken advantage of developmental information technology as one of the business strategies to promote, deliver information to the customer, and expand the market networks. These things make Ayam Potong Alamsyah Store is not exactly growth. Accordingly, this issue, to improve service, improve business and competitiveness, also big business opportunities of online transaction, Ayam Potong Alamsyah Store should take the advantages of development information technology, they should do something to develop e-commerce system. This developmental e-commerce using a User-Centered Design method that expected to more understanding about desire and user needed, because this method is making the user becomes the center of the developmental system also this system use framework phalcon. So in the future, the e-commerce system will exist on Toko Ayam Potong Alamsyah that based on the website with user-friendly display then make the user works be easy and match to desire and user needed.

Keywords : E-Commerce, Ayam Potong Alamsyah Store, User-Centered Design, Framework Phalcon.

Palembang, Juli 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskan, M.T

NIP 197811172006042001

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink.

Fathoni, S.T., MMSI.

NIP 197210182008121001

DAFTAR ISI

<u>HALAMAN JUDUL</u>	i
<u>HALAMAN PENGESAHAN</u>	ii
<u>HALAMAN PERSETUJUAN</u>	iii
<u>HALAMAN PERSEMBAHAN</u>	iv
<u>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT</u>	v
<u>KATA PENGANTAR</u>	vi
<u>ABSTRAK</u>	viii
<u>ABSTRACT</u>	ix
<u>DAFTAR ISI</u>	x
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	xii
<u>DAFTAR TABEL</u>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Penelitian	3
1.3 Manfaat Penelitian	4
1.4 Batasan Masalah	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 <i>E-Commerce</i>	5
2.1.1 Jenis-jenis <i>E-Commerce</i>	5
2.1.2 Metode Pembayaran <i>E-Commerce</i>	7
2.1.3 Dampak <i>E-Commerce</i>	8
2.2 Ayam Konsumsi.....	9
2.3 Penjualan.....	10
2.4 <i>User Centered Design(UCD)</i>	11
2.4.1 Proses dalam metode <i>User Centered Design</i>	11
2.4.2 Aturan Dalam <i>User Centered Design</i>	12
2.5 Data Dan Informasi	13
2.6 Analisis Sistem.....	14
2.7 Perancangan Sistem	14
2.8 <i>Data Flow Diagram</i>	15
2.9 <i>Entity Relationship Diagram</i>	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Objek Penelitian	18

3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	18
3.2.1 Jenis Data	18
3.2.2 Sumber Data.....	18
3.2.3 Metode Pengumpulan Data.....	19
3.3 Metode Pengembangan Sistem	19
3.3.1 <i>User Centered Design</i>	19
3.3.2 Tahapan User Centered Design.....	20
3.4 Analisis Sistem.....	21
3.4.1 Definisi Lingkup	21
3.4.2 Tujuan Proyek	21
3.4.3 Gambaran Proyek.....	21
3.5 Analisa Kebutuhan Sistem	23
3.5.1 Memahami Dan Menentukan Konteks Pengguna.....	23
3.5.2 Menentukan Kebutuhan Pengguna	24
3.5.3 Kebutuhan Fungsional	27
3.5.4 Kebutuhan Non Fungsional.....	28
3.5.5 Kebutuhan Perangkat Lunak	29
3.6 Solusi Perancangan Yang Dihasilkan	31
3.6.1 Tahap Desain sistem	31
3.6 1.1 <i>Data Flow Diagram</i>	31
3.6.1.2 <i>Entity Relationship Diagram</i>	40
3.6 1.3 <i>Design Input Output</i>	41
3.7 Evaluasi Perancangan	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil	54
4.2 Pembahasan.....	54
4.3 Teknik Pengujian <i>Blackbox</i>	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Metode <i>User Centered Design</i>	11
Gambar 3.1 DFD Level 0 Sistem yang dibangun	32
Gambar 3.2 DFD Level 1 Sistem yang dibangun	33
Gambar 3.3 DFD Level 2 Subproses mengelola data pesanan.....	36
Gambar 3.4 DFD Level 2 Subproses mengelola data pembayaran.....	37
Gambar 3.5 DFD Level 2 Subproses mengelola data produk	38
Gambar 3.6 DFD Level 2 Subproses mengelola stok	39
Gambar 3.7 <i>Entity Relationship Diagram</i> sistem yang dibangun	40
Gambar 3.8 <i>Design</i> Halaman <i>Login</i>	42
Gambar 3.9 <i>Design</i> Halaman Daftar.....	42
Gambar 3.10 <i>Design</i> Halaman <i>Home</i>	43
Gambar 3.11 <i>Design</i> Dashboard <i>Admin</i>	44
Gambar 3.12 <i>Design</i> Keranjang Belanja	44
Gambar 3.13 <i>Design</i> Halaman Pesanan Pelanggan.....	45
Gambar 3.14 <i>Design</i> Halaman Konfirmasi Pembayaran	46
Gambar 3.15 <i>Design</i> Halaman Pesanan Admin	46
Gambar 3.16 <i>Design</i> Halaman Kelola Data Pelanggan	47
Gambar 3.17 <i>Design</i> Halaman Kelola Data Produk	47
Gambar 3.18 <i>Design</i> Halaman Pesanan Operator.....	48
Gambar 3.19 <i>Design</i> Laporan Penjualan	48
Gambar 3.20 <i>Design</i> Halaman Tambah Produk.....	49
Gambar 3.21 <i>Design</i> Halaman Ubah Profil	50
Gambar 3.22 <i>Design</i> Halaman Tambah Artikel.....	50
Gambar 3.23 <i>Design</i> Halaman Tambah Stok	51
Gambar 3.24 <i>Design</i> Halaman Konfirmasi Status	51
Gambar 3.25 <i>Design</i> Halaman <i>Feedback</i>	52
Gambar 4.1 Halaman <i>Home</i> Utama	55
Gambar 4.2 Halaman Daftar	56
Gambar 4.3 Halaman <i>Login</i>	56

Gambar 4.4 Halaman <i>Dashboard</i> Pelanggan	57
Gambar 4.5 Halaman Profil	58
Gambar 4.6 Halaman Keranjang Belanja	58
Gambar 4.7 Halaman <i>Checkout</i>	59
Gambar 4.8 Halaman Faktur Pesanan	59
Gambar 4.9 Halaman Pesanan	60
Gambar 4.10 Halaman Konfirmasi	61
Gambar 4.11 Halaman <i>Dashboard</i> Admin	62
Gambar 4.12 Halaman Pesanan Admin	63
Gambar 4.13 Halaman Kelola Pengguna	64
Gambar 4.14 Halaman Kelola Produk	64
Gambar 4.15 Halaman Lihat Stok	65
Gambar 4.16 Halaman Tambah Stok	66
Gambar 4.17 Halaman Kelola Laporan	66
Gambar 4.18 Halaman Konfirmasi	67
Gambar 4.19 Halaman Lihat Artikel	68
Gambar 4.20 Halaman <i>Dashboard</i> Operator	68
Gambar 4.21 Halaman Pesanan Operator	69
Gambar 4.22 Halamaan Konfirmasi Operator	70
Gambar 4.23 Halaman Pertanyaan yang sering ditanyakan	70
Gambar 4.24 Halaman Konfirmasi Pembayaran	71
Gambar 4.25 Halaman Artikel	71
Gambar 4.26 Halaman <i>Feedback</i>	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>DFD</i> (<i>Data Flow Diagram</i>)	15
Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Entity Relationship Diagram</i>	16
Tabel 3.1 Deskripsi Memahami dan menentukan konteks pengguna	23
Tabel 3.2 Tabel Pertanyaan Pengguna	24
Tabel 3.3 Tabel Jawaban Pengguna	25
Tabel 3.4 <i>Pieces</i> Kebutuhan Non Fungsional	28
Tabel 3.5 Kebutuhan Perangkat Lunak	30
Tabel 3.6 Evaluasi Perancangan	53
Tabel 4.1 Tabel Pengujian <i>Blackbox</i>	73

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia membutuhkan makanan untuk hidup, selain karbohidrat manusia juga harus memenuhi asupan gizi salah satunya adalah protein. Protein terbagi menjadi dua jenis yaitu protein nabati dan protein hewani. Protein nabati adalah protein yang berasal dari tumbuh-tumbuhan sementara protein hewani berasal dari hewan, dimana hewan yang memakan tumbuhan mengubah protein nabati menjadi protein hewani (Budianto, 2009).

Ayam merupakan salah satu ternak unggas yang bermanfaat karena mampu memenuhi penyediaan terhadap bahan makanan sekaligus memenuhi protein hewani tinggi (Dahlan, 2011). Selain merupakan salah satu penyedia protein hewani, daging ayam sangat mudah untuk didapatkan dan juga sangat disukai oleh berbagai lapisan masyarakat dari ekonomi kelas bawah hingga kelas atas, karna harganya relatif lebih murah di bandingkan dengan daging sapi ataupun daging kambing, sehingga kebutuhan akan daging ayam juga sangat tinggi.

Perkembangan teknologi memiliki peran besar dalam kehidupan masyarakat saat ini, terutama di bidang teknologi informasi dan internet. Teknologi informasi dan internet sangat mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan, termasuk dalam menjalankan bisnis. Penggunaan internet bagi pelaku usaha sangat di perlukan untuk meningkatkan usaha serta daya saing.

Dengan adanya internet proses pemasaran dan penjualan dapat dilakukan kapan saja tanpa terikat ruang dan waktu (Jinling, 2009; Quaddus, 2008).

E-commerce tumbuh sangat pesat belakangan ini dan menjadi salah satu jawaban dalam mengembangkan usaha untuk mempermudah penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi barang atau jasa dengan memanfaatkan internet sebagai landasannya. *E-commerce* diartikan sebagai suatu proses berbisnis dengan menggunakan teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran atau penjualan barang, servis dan informasi secara elektronik (Munawar, 2009).

Toko Ayam Potong Alamsyah adalah toko yang bergerak di bidang pemotongan dan penjualan daging ayam yang sudah ada sejak tahun 2013. Sistem penjualan yang digunakan oleh Toko Ayam Potong Alamsyah hanya melayani pembelian di tempat, pemesanan menggunakan telpon dan *whatsapp*, promosi yang dilakukan hanya menggunakan *banner* dan dari mulut ke mulut sehingga penyebaran informasi kurang maksimal yang membuat toko ini kurang dikenal. Di sisi lain Toko Ayam Potong Alamsyah harus membalas satu persatu pesan yang masuk untuk membagikan informasi tentang produk, stok yang tersedia di toko, dan harga setiap hari kepada pelanggan yang bertanya, yang belum tentu membeli produk di toko. Selain permasalahan di atas toko ini juga kesulitan dalam mencatat histori data pemesanan dan data pelanggan karena hanya mencatat di buku. Permasalahan-permasalahan tersebut mengakibatkan bisnis ayam potong ini kurang berkembang.

Dengan adanya kelemahan tersebut dan besarnya peluang bisnis transaksi *online*, maka penulis akan mengembangkan sistem *e-commerce* Toko Ayam Potong Alamsyah berbasis *website*, yang dapat dijadikan solusi untuk membantu perkembangan bisnis ayam potong ini, untuk memperbaiki pelayanan, mendapatkan pelanggan baru, memperluas jaringan pasar, *branding* dan pelanggan pun dapat melakukan transaksi dengan mudah, dinamis, cepat dan aman.

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*. Karena metode *User Centered Design (UCD)* memiliki keunggulan dalam perancangan dan menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem dan dapat membantu perancangan sistem interaktif yang lebih berpusat pada pengguna (Kurniawan, 2010). Sehingga sistem yang akan dihasilkan nanti dapat mempermudah pengguna dalam mengoperasikannya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk megangkat permasalahan tersebut ke penelitian tugas akhir dengan judul, **“PENGEMBANGAN E-COMMERCE PADA TOKO AYAM POTONG ALAMSYAH”**

1.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulisan proposal tugas akhir ini adalah merancang sistem penjualan ayam pada Toko Ayam Potong Alamsyah berbasis *website* yang dapat diakses secara *online* dan *real time* untuk mempermudah penyampaian informasi produk dan layanan, memperluas jangkauan

pemasaran, mempermudah proses pemesanan dan transaksi, serta meningkatkan pelayanan.

1.3 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Memperluas jaringan pasar Toko Ayam Potong Alamsyah.
2. Mempermudah pelayanan dan pemesanan produk.
3. Mempermudah proses penyampaian informasi dan promosi.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan tugas akhir tidak menyimpang dari permasalahan pokok maka penulis membatasi ruang lingkup dari permasalahan yang akan dibahas yaitu:

1. Tugas akhir ini hanya akan menerapkan *website e-commerce* pada Toko Ayam Potong Alamsyah yang akan dikembangkan melalui pemograman menggunakan *PHP* dan *DBMS Mysql*.
2. Penelitian ini tidak menerapkan fase pemeliharaan pada pengembangan sistem karna terkendala waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Mulyanto. (2009). *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Auliasari, K, & Orisa, M. (2015). Application Baby Care Using User-Centered Design. Seminar Nasional Ilmu Komputer.
- Assauri, Sofjan. (2004). *Manajemen Pemasaran Dasar Konsep dan Strategi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Bentley, Lonnie D., Whitten, Jeffrey L. (2007). *System Analysis and Design for The Global Enterprise* (7th Edition). New York: McGraw-Hill Companies.
- Bintoro, V.P. (2008). *Teknologi Pengolahan Daging dan Analisis Produk*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Budianto A K. (2009). *Pangan, gizi dan pembangunan manusia Indonesia : Dasar Dasar Ilmu Gizi* Malang : UMM Press.
- Dahlan, M., dan N. Hudi. (2011). *Studi Manajemen Perkandungan Ayam Broiler di Dusun Wangket Desa Kaliwates Kecamatan Kembangbaru Kabupaten Lamongan. Fakultas Peternakan*, Universitas Islam Lamongan. Lamongan.
- De Troyer, O. M.F., & Leune, C.J. (1998). WSDM: a user centered design method for web sites. Compter Networks and ISDN Systems.
- Dewi Windiani, Diah Ari.2014. *Variasi Resep Praktis untuk Menu Sehari-hari:Masakan Ayam (goring, Bakar,Tumis,Berkuah,Pepes)*. Jakarta: FMedia Pustaka
- Fatta, Hanif. (2007) “*Analisis & Perancangan Sistem Informasi*”. Edisi Pertama. Yogyakarta: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Henky Prihatna. (2005). *Kiat praktis menjadi web master professional*. Jakarta: PT.Elex media komputindo.
- Henry Simamora. (2000). *Basis Pengambilan Keputusan Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
- Jinling, Chang et all. (2009) *modeling e-Commerce website Quality Function Deployment, IEEE International Conference an Deployment e-business Enginering*. 21-23 oct 2009.
- Jogianto H.M., Akt., Dr., MBA., Prof. (2005). *analisis dan desain system informasi ; edisi III*, Yogyakarta: Andi

Kozinets, R.V., dkk. (2010). *Networked Narratives: Understanding Word-of-Mouth Marketing in Online Communities*. Journal of Marketing. 74.2

Kotler, Philip and Gary Armstrong. 2012. Prinsip-prinsip pemasaran. Edisi 13.

Jilid 1. Jakarta: Erlangga

Kurniawan, A. 2010, Perancangan CRM (Customer Relationship Management) Pada PO Dedy Jaya Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Sebagai Upaya Menjaga Kesetiaan Pelanggan.

Laudon, Kenneth C. & Jane P.Laudon.(2006). *Management Information System*. 9th Edition. Prentice Hall, New-York.

McLeod, R. dan Schell, Jr., G. P., (2008), *Management Information System*, Edisi 10,Jakarta: Salemba Empat.

McLoone, H. E, Jacobson, M, Hegg, C, & Jhonson, P.W.(2010). User-centered design. Work.

Munawar, Kholil.(2009). *E-commerce*. <http://staff.uns.ac.id>

Rasidi. (2000). *Pakan Lokal Alternatif Untuk Unggas*. Jakarta: Penebar Swadaya.

Rasyaf, M (2003). *Beternak Ayam Pedaging*.Jakarta: Penebar Swadaya.

Sarwono, B (1991). *Beternak Ayam Buras*.Jakarta:Penebar Swadaya.

Santoso, H. dan T. Sudaryani.2011. *Pembesaran Ayam Pedaging Hari Per Hari di Kandang Panggung Terbuka*. Penebar Swadaya, Jakarta.

Simatupang R. M (2014). Penerapan metode ucd untuk perancangan aplikasi radio streaming berbasis web. *Informasi Dan Teknologi Ilmiah* (INTI), III (1)

Sommerville, Ian. (2011). *Software Engineering (rekayasa perangkat lunak)*. Jakarta: Erlangga

Sutabri, Tata. S.Kom,MM. (2004). *Analisa Sistem Informasi*. Edisi Pertama. Yogyakarta

Suyanto, M. (2003). *Strategi periklanan pada e-commerce perusahaan top dunia*. Yogyakarta: AdiOffset.

Prihatna, Henky, 2005, *Kiat Praktis Menjadi Webmaster Profesional*. Jakarta :Elex Media Komputindo KelompokGramedia, Anggota IKAPI,

ISO 13407:1999 *Human-centred design processes for interactive systems*.

Widhiarso, Wijang. (2007), Metode UCD (User Centered Design) untuk rancangan kios informasi: Rumah sakit Bersalin XYZ.

Y. V. Akay, A. J. Santoso, and F. L. S. Rahayu, “Metode User Centered Design (UCD) Dalam Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Tindak Kriminalitas (Studi Kasus : Kota Manado),” Pros. Semin. Nas. ReTII, no. Amborowati, pp. 1–6, 2012.

Yatana Saputri, I.S., Fadhli, M., & Surya, I. (2017). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web.