
Perancangan Sistem Informasi Periklanan Voucher Berbasis Web

Wira Saniartawan Indera Wijaya¹⁾ Hendri²⁾
Program Studi Manajemen¹⁾
Sekolah Tinggi Manajemen Bisnis – MULTISMART¹⁾
Jalan Merbabu Dalam No. 32 H Medan¹⁾
Program Studi Teknik Informatika²⁾
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer – TIME²⁾
Jalan Merbabu No. 32 AA-BB Medan, Sumatera Utara²⁾
e-mail : wirasani15@gmail.com¹⁾ h4ndr7@hotmail.com²⁾

Abstrak

Kecendrungan masyarakat untuk belanja di toko online semakin meningkat, dapat dilihat dari banyaknya toko online yang beredar saat ini maka dari itu penulis merancang sebuah sistem periklanan penjualan voucher berbasis web untuk itu diperlukan aplikasi penunjang, aplikasi yang penulis gunakan adalah Adobe Dreamweaver CS5. Website yang penulis rancang diharapkan dapat mempermudah toko dalam memasarkan produk dan juga mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi non tunai.

Kata Kunci : Adobe Dreamweaver CS5, Website, Voucher

1. Pendahuluan

Perkembangan *internet* saat ini telah banyak berperan dalam kehidupan manusia terbukti dari *Online Shop*. Masyarakat Indonesia menjadikan *Online Shop* sebagai salah satu tempat berbelanja baru selain pusat perbelanjaan. Hal ini membuat banyak penjual yang menawarkan produk mereka melalui *Online Shop*.

Perkembangan bisnis melalui media *internet* semakin hari semakin meningkat, seiring dengan meningkatnya pengguna internet di dunia terutama di Indonesia. Media *internet* telah menjadi salah satu sarana promosi produk yang memiliki prospek sangat baik, dimana melalui media internet penjual dapat menjangkau konsumen secara luas. Bahkan sekarang internet telah masuk ke berbagai pelosok negeri, masyarakat yang tinggal jauh dari kota pun dapat memanfaatkan fasilitas internet ini. Peningkatan pengguna internet di Indonesia sangatlah signifikan, Hal ini menunjukkan bahwa prospek dan masa depan dari *Online Shop* akan terus berkembang. Dalam kondisi seperti ini, sejumlah produsen dan *retail* akan berusaha memberikan tawaran menarik kepada masyarakat untuk memenangi persaingan daya beli masyarakat. Kualitas layanan yang baik merupakan hal yang sangat penting bagi semua *Online Shop*, karena layanan yang baik dari penjual *Online* dapat menarik minat konsumen untuk berbelanja pada *Online Shop*.

Kecenderungan masyarakat Indonesia untuk berbelanja melalui *Online Shop*, mengurangi tingkat kewaspadaan dalam melakukan transaksi jual beli. Terbukti dengan banyaknya kasus penipuan dengan modus *Online Shopping*. Terutama disebabkan karena pembeli tidak dapat bertatap muka secara langsung dengan penjual, sehingga sistem kepercayaan menjadi modal utama dalam setiap transaksi jual beli *online*. Beberapa modus penipuan yang marak terjadi di *Online Shopping*, misalnya penjual yang menghilang setelah pembeli melakukan pembayaran, barang yang dikirim tidak sesuai dengan yang dijanjikan atau tidak sesuai dengan gambar yang ada di *Online Shop* tersebut, dan sebagainya.

Untuk mengurangi resiko terjadinya penipuan oleh penjual *Online Shop*, penulis juga akan mempersiapkan sebuah layanan yang akan mengurangi resiko *Cyber Crime* dalam Rancangan Sistem Informasi Periklanan *Voucher* Berbasis Website ini. Dimana nantinya sistem yang akan dibangun juga akan berperan sebagai pihak ketiga untuk transaksi antara pembeli dan penjual serta menjamin keamanan transaksi serta memenuhi hak konsumen.

2. Landasan Teori

Sistem

Menurut McLeod, Jr (2001:11) yang dimaksud dengan sistem adalah sekelompok elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan. Jika elemen sistem menggambarkan suatu perusahaan manufaktur, sumber daya input adalah bahan mentah, yang diubah menjadi barang jadi atau jasa melalui proses manufaktur.

Informasi

Menurut Turban et al. (2005:52) yang dimaksud dengan informasi adalah data yang telah diatur sehingga memiliki makna dan nilai bagi penerimanya. Sedangkan menurut McLeod, Jr (2005:15) yang dimaksud dengan informasi adalah data yang telah diproses, atau data yang memiliki arti.

Sumber dari informasi adalah data. Data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal atau data item. Menurut Jogiyanto (2005:692) yang dimaksud dengan data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata.

Basis Data

Menurut Fathansyah (2004:2), basis data sendiri dapat didefinisikan dalam beberapa sudut pandang, seperti:

1. Himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasikan sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.
2. Kumpulan data yang saling berhubungan yang saling disimpan secara bersama sedemikian rupa tanpa pengulangan (redundansi) yang tidak perlu untuk memenuhi berbagai kebutuhan.

Kumpulan file/tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

Internet

Internet “induk dari semua jaringan”: internet adalah jantung era informasi. Disebut “induk dari semua jaringan” karena internet (“net” atau “jaringan”) adalah jaringan computer diseluruh dunia yang menghubungkan ratusan bahkan ribuan jaringan yang lebih kecil, misalnya jaringan pendidikan, komersial, nirlaba, dan militer, bahkan jaringan individual. Williams dan Sawyer (2007:17).

Web Page

Website (situs *web*) adalah merupakan alamat (*URL*) yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu. Sutarmam (2003:6). *Web Page* (halaman *web*) merupakan halaman khusus dari situs *web* tertentu yang tersimpan dalam bentuk file. Dalam *web page* tersimpan berbagai informasi dan *link* yang menghubungkan suatu informasi ke informasi lain baik itu dalam page yang sama ataupun *web page* lain pada *website* yang berbeda.

Web Database

Web database merupakan sistem penyimpanan data yang dapat diakses oleh bahasa pemrograman tertentu. *Web database* dapat diakses oleh aplikasi-aplikasi *web* yang dikembangkan dengan HTML tag, kontrol *active X* dan pemrograman yang bersifat *server side* melalui CGI, *Microsoft IIS (Internet Information Server)*.

Web atau disebut sebagai *World Wide Web (WWW)* adalah fasilitas yang menyediakan *interface* yang saling keterkaitan dan berinteraksi antar jaringan yang sederhana ke sumber daya internet yang sangat besar.

Hypertext Markup Language (HTML)

Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa yang digunakan untuk menulis halaman web. HTML merupakan pengembangan dari standart pemformatan dokumen text yaitu *Standart Generalized Markup Language (SGML)*. HTML sebenarnya adalah dokumen atau text biasa, yang dirancang untuk tidak tergantung pada suatu sistem operasi tertentu.

Perintah-perintah HTML diletakkan dalam file berekstensi *.html dan ditandai dengan mempergunakan tag (tanda) berupa karakter “<” dan “>”. Tidak seperti bahasa pemrograman berstruktur seperti pascal atau C, HTML tidak mengenal jumping atau looping. Kode-kode HTML dibaca oleh browser dari atas kebawah tanpa adanya lompatan-lompatan.

Promosi

Promosi adalah memperkenalkan suatu produk yang dibuat melalui suatu media seperti media telekomunikasi, internet, radio, televisi, media cetak, dan lain sebagainya. Dalam promosi ini perusahaan menetapkan harga khusus yang rendah untuk mendorong penjualan bagi produknya dan bukan semata-mata bertujuan mendapatkan keuntungan yang besar. Perusahaan dapat menetapkan harga yang rendah pada suatu waktu untuk suatu macam produk, dengan maksud agar langganan membeli juga produk-produk lain yang dihasilkan perusahaan. Dalam hal ini perusahaan dapat menetapkan harga yang rendah bagi produk yang populer untuk menarik sebanyak mungkin pembeli dengan harapan pembeli selanjutnya akan tertarik untuk membeli produk-produk lainnya.

Jaringan

Jaringan komputer merupakan gabungan antara teknologi komputer dan teknologi informasi. Gabungan teknologi ini melahirkan pengolahan data yang dapat didistribusikan, mencakup pemakaian database, *software*, aplikasi dan peralatan *hardware* secara bersamaan, untuk membantu proses otomatisasi perkantoran dan peningkatan kearah efisiensi kerja. Definisi lain jaringan komputer adalah suatu gabungan berbagai perlengkapan komunikasi dan komputer yang dihubungkan satu sama lain lewat medium komunikasi secara elektronik. Medium komunikasi bisa berupa kabel untuk hubungan jenis *LAN (Local Area Network)* atau saluran telepon, gelombang mikro dan satelit hubungan *WAN (Wide Area Network)*.

Penjualan

Kegiatan penjualan terdiri dari transaksi penjualan barang atau jasa baik yang dilakukan secara tunai maupun secara kredit. Dalam transaksi penjualan yang dilakukan secara tunai artinya barang dan jasa diserahkan ke pembeli apabila uang telah diterima dari pembeli. Sedangkan transaksi penjualan secara kredit terjadi jika uang diserahkan berdasarkan kesepakatan pembayaran dilakukan diwaktu yang akan datang.

Sistem Informasi Penjualan diartikan sebagai suatu pembuatan pernyataan penjualan, kegiatan akan dijelaskan melalui prosedur-prosedur yang meliputi urutan kegiatan sejak diterimanya pesanan dari pembeli, pengecekan barang ada atau tidak ada dan diteruskan dengan pengiriman barang yang disertai dengan pembuatan faktur dan mengadakan pencatatan atas penjualan yang berlaku Niswonger (1999 : 242)

3. Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode *Waterfall* dengan tahapan antara lain :

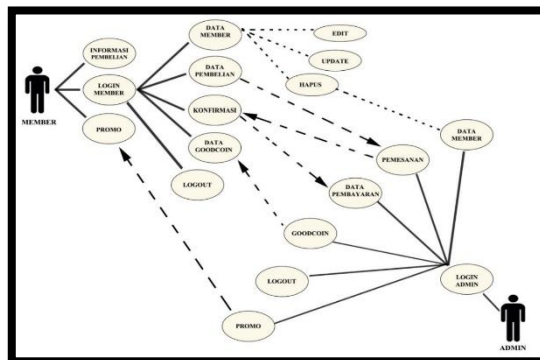
1. Analisis Kebutuhan
2. Desain Sistem
3. Implementasi / Penulisan Kode Program
4. Pengujian Program
5. Penerapan dan pemeliharaan
6. Pembuatan sistem ini pada tahap pengujian dimana sistem di *up-loading* ke browser dengan menggunakan *web server* apache.

Metode Waterfall Dalam Pengembangan Sistem

Metode waterfall merupakan salah satu metode yang mempunyai ciri khas setiap fase dalam waterfall harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase berikutnya atau linear, jadi jika fase pertama belum dikerjakan, maka fase kedua tidak dapat dikerjakan, jika fase kedua belum dikerjakan maka fase ketiga juga tidak dapat dikerjakan, begitu pula seterusnya. Maka secara otomatis fase ketiga akan bisa dilakukan jika fase pertama dan kedua telah dilakukan. Dalam pengembangan sistem website menggunakan metode waterfall terurut mulai dari analisa, desain, pengodean, pengujian dan penerapan program.

Perancangan Sistem dengan Diagram USE-CASE

Berikut adalah diagram *use-case* sistem informasi promosi dengan media voucher berbasis web. Diagram *use-case* menjelaskan interaksi antar aktor dalam suatu sistem.



Gambar 1. Sistem Perancangan Website GooDeal

Pada gambar di atas nampak terdapat dua aktor yaitu member dan administrator, di mana masing – masing aktor mempunyai beberapa *use-case* dan beberapa *use-case* diantaranya saling berinteraksi. Pada gambar 1 aktor member memiliki *usecase* yang menunjukkan aktivitas apa saja yang bisa dilakukan oleh pelanggan dalam sistem tersebut, diantaranya : lihat promo terbaru, cari produk, login, pesan voucher, beli virtual money (*GoodCoin*) dan melakukan konfirmasi pembayaran. Sedangkan pada aktor administrator terdapat beberapa *use-case* yang menunjukkan aktivitas yang dapat dilakukan admin dalam suatu sistem, diantaranya adalah aktivitas utama yang ada pada halaman awal form administrator yaitu, login, kelola promo, kelola data member, kelola data pemesanan, kelola data konfirmasi pembelian, kelola *virtual money*.

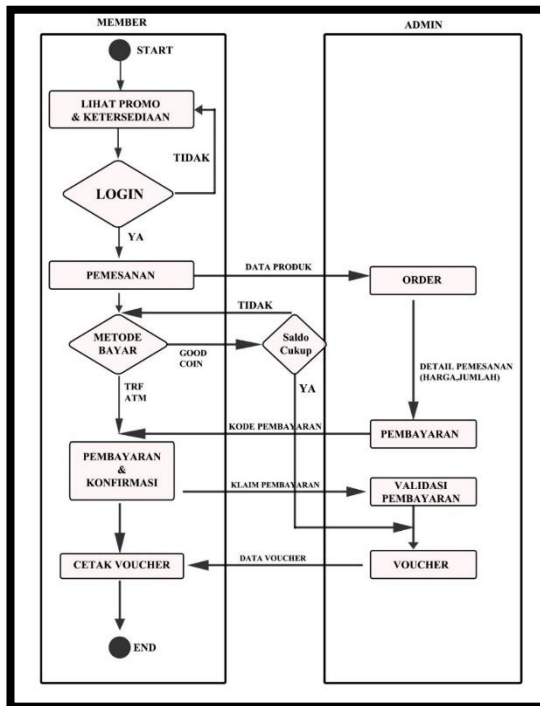
Dari beberapa aktivitas tersebut terdapat aktivitas dalam suatu *use-case* yang merupakan aktivitas setelahnya, diantaranya adalah *use-case* ubah data, di mana dalam *use-case* tersebut terhubung dengan data *flow extend* dengan *use-case* login, karena dalam *use-case* ubah data terdapat aktivitas yang terhubung yaitu *use-case* login, dua *use-case* tersebut berpengaruh pada *use-case* login. Kemudian *usecase* data member, di mana pada *use-case* tersebut terdapat tiga *use-case* yang berinteraksi yaitu *use-case* edit, update dan hapus. Ketiga *use-case* tersebut akan mempengaruhi data member. Admin juga dapat melakukan kelola produk, data yang diinputkan akan tersimpan

dalam *database* dan ditampilkan pada halaman promo produk terbaru web user, hal ini terlihat pada *usecase* kelola produk promosi yang terhubung extend dengan *usecase* galeri. Untuk keluar dari sistem administrator admin harus logout seperti pada *usecase* logout .

Pada aktivitas sesungguhnya ketika pelanggan melakukan pencarian promo produk maka akan memanggil data yang ada pada data promo dimana data promo tersebut dikelola oleh administrator. Pada *use-case* kelola data pemesanan adalah administrator mengelola data pesanan di mana pelanggan berhak untuk membatalkan pesanan dengan tidak melakukan konfirmasi pembayaran dalam waktu yang ditentukan, sedangkan untuk pelanggan yang telah melakukan konfirmasi pembayaran administrator dapat melakukan pengecekan data pembayaran seperti yang tertera pada *use-case* cek konfirmasi. Untuk mengelola *virtual money* administrator dapat mengelola *virtual money* di mana terdapat pelanggan yang ingin membeli dan nantinya konfirmasi pembayaran akan dikelola oleh administrator.

Perancangan Sistem dengan Diagram Activity

Pada diagram *activity* akan membahas mengenai bagaimana alur dari suatu kegiatan yang dilakukan oleh administrator maupun pengguna dalam menjalankan fungsi dari sistem. Berikut adalah diagram *activity* pembelian voucher produk pada gambar 2.



Gambar 2. Diagram Aktivitas Pembelian Voucher Produk

Hasil dari analisa gambar di atas menunjukkan bahwa member telah melakukan pemesanan tiket dan pembayaran yang kemudian dilakukan validasi oleh admin untuk pemberian data *voucher*.

4. Hasil Penelitian

Setelah dilaksanakan tahap-tahap dalam prosedur kerja yang telah disesuaikan, maka telah dihasilkan Perancangan Sistem Informasi Periklanan Voucher Produk Berbasis Web, adapun hasil dan perancangan yang dilakukan penulis dapat dilihat, antara lain.

1. Tampilan Halaman Beranda

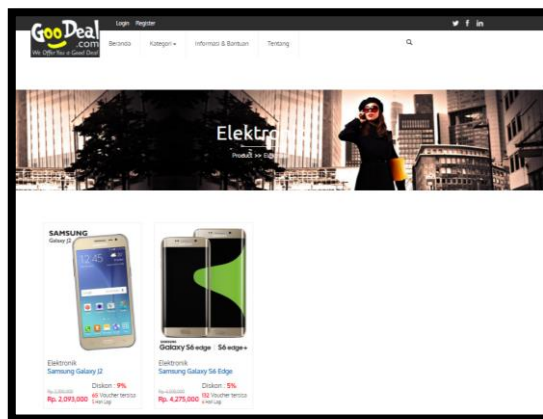
Halaman utama ketika mengakses halaman web <http://goodeal.esy.es>. Halaman ini berisi informasi 4 promo produk terbaru.



Gambar 3. Halaman Beranda

2. Halaman Kategori

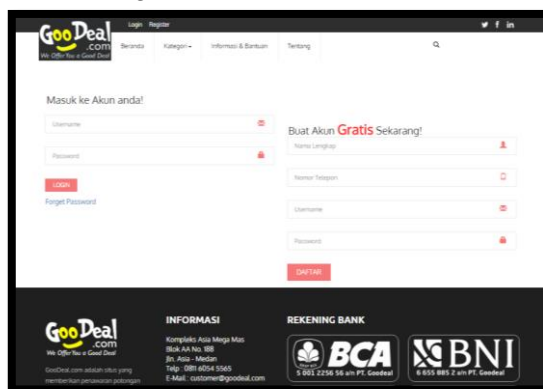
Tampilan halaman kategori berfungsi menampilkan data produk berdasarkan kategorinya. Halaman ini juga mengarahkan kehalaman detail dari sebuah produk yang dipilih user.



Gambar 4. Halaman Kategori

3. Halaman Registrasi & Login User

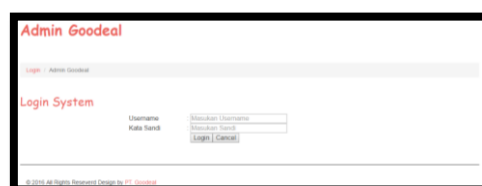
Halaman ini berfungsi untuk user melakukan registrasi / pendaftaran member di sistem. Halaman ini juga bisa digunakan untuk melakukan *login member*.



Gambar 5. Halaman Registrasi & Login User

4. Halaman Login Admin

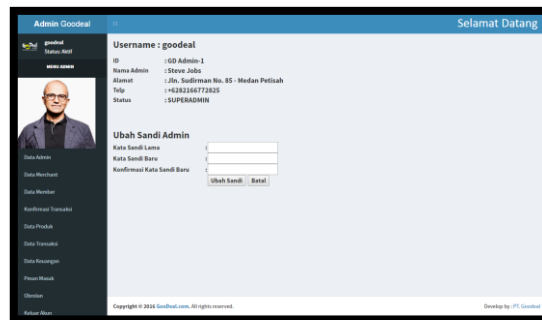
Tampilan *login* untuk admin Goodeal. Cara untuk melakukan login yaitu memasukkan *username* serta kata sandi admin.



Gambar 6. Halaman Login Admin

5. Halaman Beranda Admin

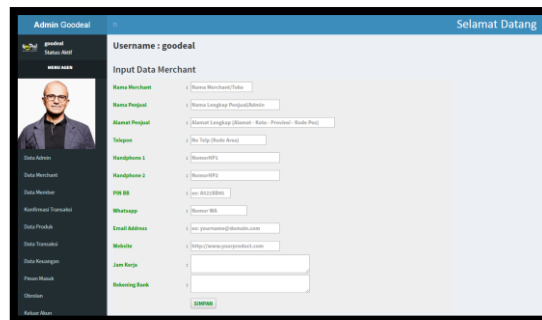
Tampilan beranda admin yang menampilkan data diri admin dan juga disediakan fitur untuk perubahan *password*.



Gambar 7. Halaman Beranda Admin

6. Halaman Data *Merchant*

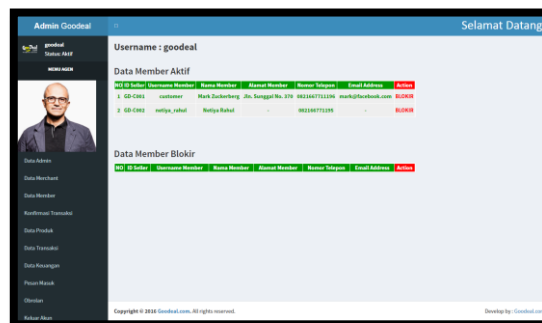
Tampilan halaman data merchant berfungsi untuk memasukkan data diri penanggung jawab merchant, data yang dimasukkan berupa nama merchant, nama penjual, alamat penjual, telepon/HP, pin BB, WhatsApp, email, website, jam kerja operasional, rekening bank.



Gambar 8. Halaman Data *Merchant*

7. Halaman Data *Member*

Tampilan berikut merupakan tampilan data *member* yang berfungsi untuk melihat data *member* yang aktif maupun *member* yang telah di blokir.



Gambar 9. Halaman Data *Member*

8. Halaman Data Konfirmasi Transaksi

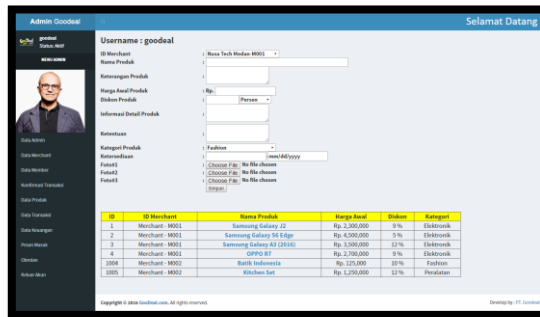
Tampilan berikut merupakan tampilan konfirmasi transaksi yang dilakukan oleh *customer*, *customer* yang telah melakukan pembayaran via transfer ataupun melalui goodcoin akan masuk ke data pembelian produk kemudian jika admin sudah mengecek data yang membeli sesuai dengan jumlah uang yang ditransfer, maka admin dapat menekan tombol proses sehingga *voucher* secara otomatis dikirim ke email *customer*.



Gambar 10. Halaman Data Konfirmasi Transaksi

9. Halaman Produk

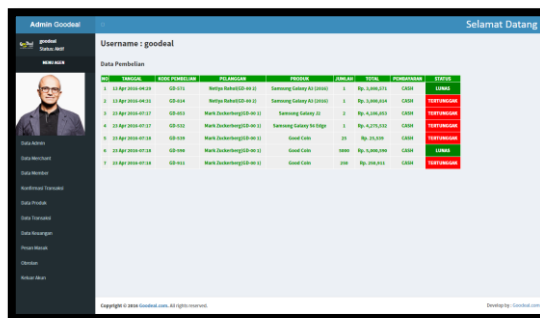
Tampilan halaman produk berfungsi untuk memasukkan data produk yang akan dijual pada website Goodeal. Data yang dimasukkan berupa ID merchant, nama produk, keterangan produk, harga produk, diskon produk, informasi / keterangan yang lebih detail, ketentuan pembelian produk, kategori produk, ketersediaan produk dijual sampai batas waktu yang ditentukan kemudian beberapa gambar produk yang akan dijual.



Gambar 11. Halaman Produk

10. Halaman Data Transaksi

Dari halaman data transaksi, admin dapat melihat customer yang sudah melakukan pembayaran atau masih belum melakukan pembayaran, jika sudah melakukan pembayaran, otomatis kolom status akan berubah warna menjadi hijau dengan keterangan lunas, jika masih belum melakukan pembayaran maka kolom status berwarna merah dengan keterangan tertunggak.



Gambar 12. Halaman Data Transaksi

11. Halaman Data Keuangan

Berikut halaman dari tampilan data keuangan yang berfungsi untuk melihat laporan pembelian yang dilakukan customer, jika customer sudah melakukan pembayaran, maka kolom status berwarna hijau dengan status lunas, kemudian juga secara otomatis total pemasukkan akan update jika ada yang melakukan pembayaran produk.

No	Tanggal	No Faktur	Kode Produk	Kode Jasa	Produk	Jasa	Total	Status
1	18 Apr 2014 09:14	GD-111	Belanja	Belanja	Belanja	Belanja	Rp. 1.000.000	OK
2	23 Apr 2014 07:14	GD-104	Mark Zuckerberg	GD-06-01	Good Deal	Good Deal	Rp. 1.000.000	OK
TOTAL PENDAFTARAN							Rp. 2.000.000	

Gambar 13. Halaman Data Keuangan

12. Halaman Pesan Masuk

Dari halaman admin, admin dapat melihat pesan masuk dari customer, kemudian customer dapat melihat pesan tersebut dengan menekan tombol baca.

No	Nama	Email	Tanggal	Status
1	Belja Belja	belja@gooddeal.com	18/04/2014	Belja Belja

Gambar 14. Halaman Pesan Masuk

13. Halaman Obrolan Customer Service & User

Tampilan berikut merupakan tampilan untuk chatting / obrolan dengan customer.

Obrolan dengan customer

Mark Zuckerberg: Halo, saya ingin membeli produk...

Mark Zuckerberg: Saya ingin membeli produk...

Mark Zuckerberg: Ada yang bisa saya bantu?

Gambar 15. Halaman Obrolan Customer Service & User

14. Halaman Detail User

Halaman berikut merupakan form di halaman admin untuk melihat data customer

Mark Zuckerberg

ID Customer : CT-1

Username Customer : customer

Nama Customer : Mark Zuckerberg

Alamat Customer : Jln. Sungsil No. 370

No. Telp. Customer : 08256677896

Email Customer : mark@facebook.com

INFORMASI
Komplek Asia Mitra Mas
Ruko A4 No. 198
Jln. Asia - Medan
Telp: 0811 6254 1965
E-Mail: customer@gooddeal.com

REKENING BANK
BCA
5 061 2256 56 a/n PT. Gooddeal
BNI
8 655 885 2 a/n PT. Gooddeal

Gambar 16. Halaman Detail User

15. Halaman Riwayat Transaksi

Berikut tampilan halaman riwayat transaksi yang berfungsi untuk melihat riwayat transaksi yang customer lakukan

ORDER TERKONFIRMASI					
TANGGAL ORDER	NOMOR ORDER	NAMA PRODUK	HARGA	JUMLAH	TOTAL
23 Apr 2016-0717	GD-532	Samsung Galaxy S6 Edge	Rp. 4.275.000	1 Unit	Rp. 4.275.000

ORDER DALAM PROSES KONFIRMASI					
TANGGAL ORDER	NOMOR ORDER	NAMA PRODUK	HARGA	JUMLAH	TOTAL

ORDER PENOLAKAN KONFIRMASI					
TANGGAL ORDER	NOMOR ORDER	NAMA PRODUK	HARGA	JUMLAH	TOTAL

ORDER MENUNGGU PEMBAYARAN					
TANGGAL ORDER	NOMOR ORDER	NAMA PRODUK	HARGA	JUMLAH	TOTAL
23 Apr 2016-0717	GD-533	Samsung Galaxy J2	Rp. 2.095.000	2 Unit	Rp. 4.190.000
23 Apr 2016-0718	GD-539	Good Coin	Rp. 1.000	25 Unit	Rp. 25.000
23 Apr 2016-0718	GD-590	Good Coin	Rp. 1.000	5000 Unit	Rp. 5.000.000
23 Apr 2016-0718	GD-991	Good Coin	Rp. 1.000	250 Unit	Rp. 250.000

Gambar 17. Halaman Riwayat Transaksi

16. Halaman Konfirmasi Pembelian Produk

Tampilan berikut merupakan tampilan konfirmasi pembelian produk oleh customer yang berfungsi untuk memberi-tahukan kepada pihak Goodeal bahwa customer telah melakukan pembayaran untuk pembelian produk.

Konfirmasi Pembayaran

Kode Pembelian :

Pembayaran :

Jumlah Ditransfer : Rp.

REKENING BANK

BCA: 5 081 0236 58 s.d. PT. Goodeal

BNI: 6 000 000 2 s.d. PT. Goodeal

Mandiri: 8 800 987 5 s.d. PT. Goodeal

Danamon: 4 447 773 8 s.d. PT. Goodeal

Gambar 18. Halaman Konfirmasi Pembelian Produk

17. Halaman Transaksi GoodCoin

Tampilan berikut merupakan tampilan transaksi GoodCoin yang berfungsi untuk membeli GoodCoin atau virtual money dari Goodeal, setelah membeli GoodCoin dapat langsung melakukan konfirmasi melalui website kepada pihak Goodeal

Good Coin

Order Good Coin :

Konfirmasi Pembelian Good Coin : Rp.

PEMBELIAN GOOD COIN				
TANGGAL	NOMOR ORDER	GOOD COIN	TOTAL	STATUS
23 Apr 2016-0718	GD-539	GC 25	Rp. 25.530	TERTUNGGAK
23 Apr 2016-0718	GD-590	GC 5000	Rp. 5.000.590	TERKONFIRMASI
23 Apr 2016-0718	GD-991	GC 250	Rp. 250.991	KONFIRMASI PEMBAYARAN DIPROSES

Gambar 19. Halaman Transaksi GoodCoin

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan aplikasi penjualan voucher yang dilakukan penulis, maka dapat diketahui bahwa aplikasi penjualan voucher mempermudah customer dalam melakukan pembelian produk dengan berbagai diskon yang ditawarkan.

Aplikasi penjualan voucher yang dirancang oleh penulis, memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dari aplikasi penjualan voucher yang dirancang adalah.

1. Dapat menggunakan GoodCoin sebagai *virtual money* untuk melakukan transaksi di Goodeal
2. Membantu *merchant* dalam memasarkan produk secara online
3. Memudahkan *customer* dalam berbelanja dan aman dalam transaksi non tunai

Sedangkan untuk kelemahan dari aplikasi penjualan voucher adalah.

1. Belum bisa menggunakan Visa, Master dan PayPal sebagai alat pembayaran di GooDeal
2. GooDeal hanya mencakup wilayah Medan, belum sampai luar kota ataupun luar negeri.

5. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, maka penulis dapat menyimpulkan mengenai pembuatan aplikasi penjualan *voucher* ini adalah.

1. Aplikasi penjualan *voucher* dirancang berbasis web sehingga memudahkan customer untuk melakukan pembelian dan *merchant* lebih mudah memasarkan produk
2. Aplikasi penjualan *voucher* dirancang dengan menggunakan metode *virtual money* sehingga mempermudah dalam melakukan transaksi.

Daftar Pustaka

- [1] Abdul Kadir. 2009. Membuat Aplikasi Web dengan PHP dan Database MySQL. Penerbit Andi. Yogyakarta
- [2] Abdul Kadir. 2009. Membuat Aplikasi Laporan Menggunakan PHP. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- [3] Eko Priyo Utomo. 2013. Mobile Web Programming – HTML5, CSS3, JQuery Mobile. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- [4] <http://getbootstrap.com/css>. tanggal akses 20 Desember 2015.
- [5] <http://www.w3schools.com/bootstrap>. tanggal akses 20 Desember 2015.