

**IMPLEMENTASI FACEBOOK GRAPH API PADA TOKO  
ONLINE**

**STUDI KASUS : TOKO BABYKIDS**

**Skripsi**



**Disusun Oleh :**

**Ivan Wahyu Wibowo**

**23080340**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI  
INFORMASI**

**UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA**

**2013**

**Implementasi *Facebook Graph API* pada Toko Online**

**StudiKasus : Toko Babykids**

**Skripsi**



**Diajukan kepada Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Informasi**

**Universitas Kristen Duta Wacana**

**Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar**

**Sarjana Komputer**

**Disusun Oleh :**

**Ivan Wahyu Wibowo**

**23080340**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA**

**2013**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

### **Implementasi Facebook Graph API pada Toko Online**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi keserjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar keserjanaan saya.

Yogyakarta, 17 Januari 2013



IVAN WAHYU WIBOWO

23080340

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Implementasi Facebook Graph API pada Toko Online  
Judul : IVAN WAHYU WIBOWO  
N I M : 23080340  
Matakuliah : Skripsi  
Kode : SI4046  
Semester : Gasal  
Tahun Akademik : 2012/2013

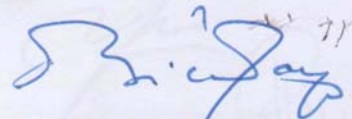
Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,  
Pada tanggal 17 Januari 2013

Dosen Pembimbing I



KATON WIJANA, S.Kom., M.T.

Dosen Pembimbing II



Drs. WIMMIE HANDIWIJOJO, MIT.

**HALAMAN PENGESAHAN**

**IMPLEMENTASI FACEBOOK GRAPH API PADA TOKO ONLINE**

Oleh: IVAN WAHYU WIBOWO / 23080340

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta  
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer  
pada tanggal  
15 Januari 2013

Yogyakarta, 17 Januari 2013  
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. KATON WIJANA, S.Kom., M.T.
2. Drs. WIMMIE HANDI WIDJOJO, MIT.
3. UMI PROBOYEKTI, S.Kom., MLIS.
4. HALIM BUDI SANTOSA, S.Kom., MBA.



Dekan

(Drs. WIMMIE HANDI WIDJOJO, MIT.)

Ketua Program Studi

(YETLI OSLAN, S.Kom., M.T.)

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yesus Kristus yang telah melimpahkan rahmat dan anugerah, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul Implementasi *Facebook Graph API* pada Toko Bayi dengan baik dan tepat waktu.

Penulisan laporan ini merupakan kelengkapan dan pemenuhan dari salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer. Selain itu bertujuan melatih mahasiswa untuk dapat menghasilkan suatu karya yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, sehingga dapat bermanfaat bagi penggunaannya.

Dalam menyelesaikan pembuatan program dan laporan Skripsi ini, penulis telah menerima bimbingan, saran, dan masukan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Katon Dwijana selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingannya dengan sabar dan baik kepada penulis.
2. Bapak Drs. Wimmie Handiwidjojo, MIT. Selaku dosen pembimbing II atas bimbingan, dan masukan selama pengerjaan Skripsi ini.
3. Keluarga tercinta yang telah memberikan semangat dan dukungan,
4. Semua teman-teman yang telah memberikan dukungan semangat serta masukan dalam pengerjaan Skripsi ini.
5. Pihak lain yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik

Penulis menyadari bahwa program dan laporan Skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca sekalian, sehingga penulis dapat memberikan karya yang lebih baik lagi.

Akhir kata penulis meminta maaf bila ada kesalahan baik dalam penyusunan laporan maupun dalam pengerjaan program Skripsi ini. Dan semoga ini dapat berguna bagi kita semua.

Yogyakarta, 10 Desember 2012

Ivan Wahyu Wibowo

© UKDW

# IMPLEMENTASI FACEBOOK GRAPH API PADA TOKO ONLINE STUDI KASUS: TOKO BABYKIDS

Ivan Wahyu Wibowo  
23080340

## ABSTRAK

Teknologi informasi saat ini berkembang sangat pesat. Kemajuan teknologi informasi ini dimanfaatkan toko Baby Kids untuk menjalankan proses bisnisnya. Dalam menjalankan bisnis penjualan peralatan dan perlengkapan bayi ini toko baby kids ini bersifat tidak tentu, dimana penjualannya tidak tetap.

Untuk meningkatkan penjualan, maka toko Baby Kids ini memanfaatkan teknologi *internet* untuk membangun sistem informasi penjualan *online*. Pada kesempatan ini, penulis membantu user dalam membangun sistem penjualan dengan mengimplementasikan *facebook graph API* digunakan dengan tujuan untuk mengkoneksikan sistem aplikasi dengan media sosial *facebook*.

Hasil dari penelitian ini adalah sistem yang dibuat dapat mengkoneksikan website dengan situs media sosial facebook. Diharapkan dengan adanya sistem yang dibuat oleh penulis ini, dapat membantu toko babykids dalam memperkenalkan tokonya, produk yang ditawarkan dan dapat mengembangkan usaha.





## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	
HALAMAN PERSETUJUAN .....	
HALAMAN PENGESAHAN .....	
UCAPAN TERIMA KASIH .....	
INTISARI .....	i
Daftar Isi .....	ii
Daftar Tabel .....	v
Daftar Gambar .....	vi
Daftar Program .....	ix
BAB 1 .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Spesifikasi Sistem .....	2
1.5 Tujuan Penelitian .....	3
1.6 Tahapan Penelitian .....	4
1.7 Sistematikan Penulisan .....	5
BAB 2 .....	6
LANDASAN TEORI .....	6
2.1 Internet .....	6
2.2 E-Commerce .....	9
2.3 Teknologi Client-Server .....	12

2.4 Interaksi Manusia dan Komputer.....	18
BAB 3.....	20
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	20
3.1. Perancangan Umum.....	20
3.1.1. Flowchart Login Admin.....	20
3.1.2. Flowchart Login User.....	21
3.1.3. Flowchart Login Registrasi.....	22
3.1.4. Flowchart Share Facebook.....	23
3.1.5. Flowchart Keranjang Belanja.....	24
3.1.6. Kebutuhan Alat.....	25
3.2. Perancangan Tabel.....	25
3.2.1. Model Data Logika.....	25
3.3. Perancangan Antarmuka.....	36
3.3.1. Rancangan Antarmuka Admin.....	36
3.3.1. Rancangan Antarmuka User.....	41
BAB 4.....	48
IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM.....	48
4.1. Implementasi Sistem.....	48
4.1.1. Koneksi Database.....	48
4.1.2. Implementasi Sistem Proses.....	49
4.1.2.1 Proses Login.....	49
4.1.2.2 Pendaftaran Member.....	51
4.1.2.3 Proses Setup Data.....	53
4.1.2.4 Halaman Beranda.....	66
4.1.2.5 Halaman Detail Produk.....	68
4.1.2.6 Halaman Pembelian.....	70

4.1.2.7	Halaman Keranjang Belanja .....	72
4.1.2.8	Halaman Konfirmasi Pembayaran .....	74
4.1.2.9	Halaman Pemesanan .....	75
4.2.	Analisis Sistem .....	76
4.3	<u>Kelebihan dan Kelemahan Sistem</u> .....	79
4.3.1	Kelebihan Sistem .....	79
4.3.2	Kekurangan Sistem .....	79
BAB 5	.....	80
KESIMPULAN DAN SARAN	.....	80
5.1.	Kesimpulan .....	80
5.2.	Saran .....	80
DAFTAR PUSTAKA	.....	81
LAMPIRAN		



© UKDWN

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aturan Bisnis.....	29
Tabel 3.2 Entitas Admin.....	31
Tabel 3.3 Entitas Berita.....	31
Tabel 3.4 Entitas Promo.....	32
Tabel 3.5 Entitas User.....	32
Tabel 3.6 Entitas Barang.....	33
Tabel 3.7 Entitas Kategori.....	34
Tabel 3.8 Entitas Keranjang.....	34
Tabel 3.9 Entitas Detail Keranjang.....	35
Tabel 3.10 Entitas Konfirmasi.....	35



UKDWM

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Hubungan 3 Komponen Client Server .....	12
Gambar 2.2	Cara Kerja PHP .....	14
Gambar 2.3	Thin Client-Thick Server .....	16
Gambar 2.4	Thick Client-Thin Server .....	17
Gambar 2.5	Arsitektur Three Tier .....	17
Gambar 3.1	Flowchart Login Admin .....	20
Gambar 3.2	Flowchart Login User .....	21
Gambar 3.3	Flowchart Registrasi User .....	22
Gambar 3.4	Flowchart Share Facebook .....	23
Gambar 3.5	Flowchart Keranjang Belanja .....	24
Gambar 3.6	Entitas Utama .....	25
Gambar 3.7	Relasi Antar Entitas .....	26
Gambar 3.8	Kunci Primer dan Kunci Alternatif .....	27
Gambar 3.9	Kunci Tamu .....	27
Gambar 3.10	Penambahan Atribut .....	29
Gambar 3.11	Rancangan Login Admin .....	36
Gambar 3.12	Rancangan Umum Tampilan Admin .....	37
Gambar 3.13	Rancangan Setup Kategori .....	37
Gambar 3.14	Rancangan Setup Produk .....	38
Gambar 3.15	Rancangan Setup Berita .....	39
Gambar 3.16	Rancangan Promo .....	40
Gambar 3.17	Rancangan Umum Antarmuka Pengguna .....	41
Gambar 3.18	Rancangan Login Pengguna .....	42
Gambar 3.19	Rancangan Antarmuka Pendaftaran .....	43

Gambar 3.20 Rancangan Antarmuka Detail Produk.....	44
Gambar 3.21 Rancangan Keranjang Belanja.....	45
Gambar 3.22 Rancangan Konfirmasi Pembayaran Transfer Bank.....	46
Gambar 3.23 Rancangan Konfirmasi Pembayaran Kartu Kredit.....	46
Gambar 3.24 Rancangan Antarmuka Pengiriman Barang.....	47
Gambar 4.1 Login Admin.....	49
Gambar 4.2 Login Pengguna.....	50
Gambar 4.3 Halaman Pendaftaran member.....	51
Gambar 4.4 Halaman Setup Produk.....	53
Gambar 4.5 Tambah Data Barang.....	55
Gambar 4.6 Edit Data Produk.....	56
Gambar 4.7 Edit Detail Produk.....	57
Gambar 4.7 Pengaturan Gambar Produk.....	58
Gambar 4.9 Halaman Developer Facebook.....	60
Gambar 4.10 Membuat App.....	60
Gambar 4.11 Verifikasi Akun.....	60
Gambar 4.12 Konfirmasi Via SMS.....	61
Gambar 4.13 Konfirmasi Kode Sma.....	61
Gambar 4.14 Informasi Apps.....	61
Gambar 4.15 Halaman Pengaturan Apps.....	62
Gambar 4.16 File Graph API.....	62
Gambar 4.17 Alamat Page.....	63
Gambar 4.18 Hasil Implementasi Graph API.....	64
Gambar 4.19 Halaman Beranda.....	66
Gambar 4.20 Halaman Detail Produk.....	68
Gambar 4.21 Tombol Like.....	69

## DAFTAR PROGRAM

Program 4.1	Koneksi Database.....	48
Program 4.2	Menampung Variable Login Admin.....	49
Program 4.3	Pencocokan Login Admin.....	50
Program 4.4	Menampung Variable Pendaftaran.....	52
Program 4.5	Pengecekan Input pada Pendaftaran.....	52
Program 4.6	SQL Query Insert pada Pendaftaran.....	53
Program 4.7	Menampung Variable Pencarian.....	54
Program 4.8	Mendapatkan Semua Data Kategori.....	54
Program 4.9	SQL Query Pencarian.....	55
Program 4.10	Menangkap Variable.....	56
Program 4.11	SQL Select Barang.....	57
Program 4.12	Menampung Variable Penyimpanan Gambar.....	58
Program 4.13	Pengecekan File Gambar.....	59
Program 4.14	SQL Query Simpan File Gambar.....	59
Program 4.15	Query Simpan Thumbnail.....	59
Program 4.16	Input Informasi Apps.....	63
Program 4.17	Fungsi Share To Wall.....	63
Program 4.18	Fungsi Share To Page.....	64
Program 4.19	SQL Query Delete.....	65
Program 4.20	SQL Query Barang Terlaris.....	67
Program 4.21	Javascript NivoSlider.....	67
Program 4.22	Javascript SDK Facebook.....	69
Program 4.23	Variable Pembelian.....	71
Program 4.24	SQL Query Pembelian.....	72
Program 4.25	SQL Query Halaman Keranjang Belanja.....	73

# IMPLEMENTASI FACEBOOK GRAPH API PADA TOKO ONLINE STUDI KASUS: TOKO BABYKIDS

Ivan Wahyu Wibowo  
23080340

## ABSTRAK

Teknologi informasi saat ini berkembang sangat pesat. Kemajuan teknologi informasi ini dimanfaatkan toko Baby Kids untuk menjalankan proses bisnisnya. Dalam menjalankan bisnis penjualan peralatan dan perlengkapan bayi ini toko baby kids ini bersifat tidak tentu, dimana penjualannya tidak tetap.

Untuk meningkatkan penjualan, maka toko Baby Kids ini memanfaatkan teknologi *internet* untuk membangun sistem informasi penjualan *online*. Pada kesempatan ini, penulis membantu user dalam membangun sistem penjualan dengan mengimplementasikan *facebook graph API* digunakan dengan tujuan untuk mengkoneksikan sistem aplikasi dengan media sosial *facebook*.

Hasil dari penelitian ini adalah sistem yang dibuat dapat mengkoneksikan website dengan situs media sosial facebook. Diharapkan dengan adanya sistem yang dibuat oleh penulis ini, dapat membantu toko babykids dalam memperkenalkan tokonya, produk yang ditawarkan dan dapat mengembangkan usaha.





# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi saat ini berkembang sangat pesat. Teknologi dari masa ke masa digunakan untuk semakin memudahkan atau mengembangkan suatu proses kerja. Dalam proses penjualan pada toko Baby Kids sudah menggunakan teknologi informasi, teknologi tersebut membantu toko ini dalam melakukan proses bisnis. Karena sistem tersebut dibuat untuk mengatasi transaksi penjualan. Akan tetapi, bisnis yang dijalankan toko ini bersifat tidak tentu, terkadang toko ini memiliki banyak pembeli yang berdatangan, dan juga sebaliknya bisa saja tidak ada pembeli bahkan pengunjung yang datang ditoko ini.

*Internet* merupakan suatu kemajuan teknologi informasi, secara singkat internet merupakan suatu sistem jaringan global menghubungkan pengguna di seluruh dunia untuk berbagi informasi. Teknologi *internet* ini pun sudah bisa dinikmati oleh semua kalangan masyarakat, melalui komputer, laptop, handphone, smartphone atau pc tablet. Teknologi *internet* ini memiliki dampak pada suatu bisnis, misalnya untuk proses penjualan di toko.

Seiring berkembangnya *internet*, media sosial biasa digunakan untuk menunjang proses bisnis penjualan. Media sosial tersebut adalah facebook, toko Baby Kids melihat media sosial *facebook* sebagai suatu sarana yang dapat mengembangkan usaha bisnis di dunia maya. Dengan *facebook*, toko tersebut dapat mengenalkan produk-produk terbaru dan populer, serta dapat mengenalkan berita dan promo menarik yang berlaku ditoko tersebut, pada pengguna *facebook* lain yang memiliki koneksi pada toko Baby Kids di akun *facebook*. Toko Baby Kids melihat internet dan media sosial *facebook* sebagai suatu sarana yang dapat mengembangkan usaha penjualan dan meningkatkan pemasaran. Pada kesempatan ini peneliti akan membuat sistem informasi untuk toko Baby Kids, dengan menggunakan Implementasi *Facebook Graph API*.

## 1.2 Rumusan Masalah

- a. Apakah sistem keranjang belanja dapat mengatasi proses penjualan ?
- b. Apakah sistem yang akan dibuat dapat melakukan validasi-validasi data dalam penginputan data?
- c. Apakah sistem yang dibuat dapat melaporkan secara terstruktur dari data penjualan, data pesanan dan lain sebagainya?

## 1.3 Batasan Masalah

- a. Sistem yang dibangun berupa aplikasi *web* yang akan diuji pada jaringan yang memiliki koneksi Internet.
- b. Sistem yang dibangun hanya untuk koneksi *facebook* saja, tidak termasuk sosial media lain.
- c. Sistem pembayaran dengan rekening bank dan kartu kredit, pada kartu kredit bersifat abstrak / simulasi saja.
- d. Program ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MYSQL.
- e. Sistem yang dibuat tidak mencakup penghitungan stok barang.

## 1.4 Spesifikasi Sistem

- a. Pengolahan data (*input, update, delete* dan *output*) data produk peralatan bayi.
- b. Pencarian data yang terdapat di *database* sistem berdasarkan dengan kata kunci tertentu.
- c. Hak akses *admin* .
- d. Sistem dapat menangani transaksi pembelian dan pemesanan produk.
- e. Sistem dapat menampilkan laporan data produk, laporan penjualan, dan laporan pemesanan.
- f. Sistem dapat menampilkan fasilitas pencarian.
- g. Sistem dapat menampilkan status pengiriman barang.

- h. Sistem dapat menampilkan keranjang belanja dan di dalam keranjang belanja akan di tampilkan informasi produk, seperti : nama produk, gambar produk, jumlah, harga, dan total harga.
- i. Sistem pembayaran dilakukan secara manual dan *online* (bukan tanggung jawab sistem).
- j. Ada fasilitas membagikan / *share* artikel barang ke akun *facebook*.

### 1.5 Tujuan Penelitian

- a. Membangun sistem informasi berbasis web yang dapat terkoneksi pada *facebook* yang dapat digunakan sebagai media untuk menunjang proses bisnis toko Baby Kids.
- b. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana S-1 Prodi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana.

### 1.6 Tahapan Penelitian

- a. Wawancara

Pada tahap ini, penulis melakukan wawancara kepada pemilik toko Baby Kids dan *admin* yang akan bekerja langsung menangani pelanggan untuk mengetahui hal-hal yang dibutuhkan dalam sistem yang akan dibuat sehingga sistem yang dibuat dapat tepat guna dan membantu petugas dalam menjalankan pekerjaannya.
- b. Studi Pustaka

Pada tahap ini, penulis melakukan studi pustaka dan analisis yang berhubungan dengan sistem yang akan dibuat. Sumber-sumber studi pustaka, yaitu : buku, *e-book* dan sumber dari *internet* yang dapat dipercaya
- c. Konsultasi

Pada tahap ini, penulis akan melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing, bila dalam pengerjaan penelitian ini mengalami masalah yang tidak bisa diselesaikan oleh penulis.

d. Perancangan Sistem

Pada tahap ini, penulis merancang sistem yang akan dibangun berdasarkan hasil study dan hasil konsultasi yang dilakukan. Perancangan sistem dimulai dari perancangan *table*, atribut beserta *database* sistem, desain dalam sistem, seperti: *interface* sistem.

e. Implementasi

Pada tahap ini, penulis melakukan implementasi hasil dari perancangan sistem yang dibuat. Apabila dalam pembuatan sistem ditemukan kesalahan, maka perbaikan akan dilakukan pada tahap ini juga.

f. Laporan

Pada tahap ini, penulis melakukan pembuatan laporan. Tahap ini, penulis akan mendokumentasikan dari proses penelitian yang telah dilakukan. Tahap ini terpenting dalam proses penelitian, karena tahap ini merupakan bukti tertulis dari penelitian yang dilakukan penulis.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Pada bab 1 ini penulis memberikan nama Pendahuluan, berisi penjelasan dasar tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, spesifikasi sistem, tujuan penelitian dan tahapan penelitian.

Setelah itu, penulis memberikan nama Landasan Teori pada bab 2 yang berisi tentang konsep-konsep dan teori-teori yang akan diterapkan oleh penulis pada penelitian ini.

Sedangkan pada bab 3, penulis namakan Perancangan Sistem yang berisi mengenai perancangan sistem, seperti : flowchart, database, dan rancangan design interface serta arsitektur sistem seperti rancangan masukan dan masukan keluaran.

Adapun pembahasan tentang Implementasi dan Analisis sistem, yang akan ditulis oleh penulis pada bab 4 ini. Pada bab ini penulis menjelaskan proses

implementasi perancangan sistem yang dibuat serta penulis melakukan analisis dari hasil implementasi dari penelitian tersebut.

Dalam bab terakhir ini, yaitu bab 5, penulis memberikan nama Kesimpulan dan Saran. Bab ini merupakan jawaban dari perumusan masalah pada Bab 1, selama proses penelitian apabila didapatkan temuan lain, maka akan ditambah penulis dan simpulan hasil kekurangan-kekurangan dalam penelitian yang diharapkan dapat disempurnakan pada penelitian sejenis berikutnya.

© UKDW

## BAB 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

- a. Dengan menerapkan Graph API pada sistem, sistem aplikasi yang dibuat oleh penulis dapat terhubung langsung dengan *facebook* ketika user akan menggunakan fasilitas *share, like, send* dan *comment*.
- b. Sistem keranjang belanja yang diterapkan oleh penulis, dapat mengatasi proses penjualan, dan dapat melakukan konfirmasi pembayaran yang dilakukan pengguna.
- c. Ketika user akan melakukan penginputan data pada sistem, penulis menggunakan validasi-validasi yang tepat sesuai dengan ketentuan umum, dan apabila user melakukan kesalahan ketika menginputkan data maka akan ditampilkan feedback sesuai pesan kesalahan.
- d. Sistem yang dibuat oleh penulis, membantu user sebagai admin untuk melihat data keranjang belanja pembeli dan melihat data penjualan yang ditelaah dilakukan pihak toko.

#### 5.2. Saran

Saran untuk kelanjutan pengembangan sistem adalah:

- a. Sistem dapat dikembangkan untuk pengkategorian secara sub level atau bertingkat.
- b. Sistem dapat menambahkan beberapa gambar.
- c. Sistem akan lebih baik, ketika user melakukan manipulasi data insert. Sekaligus dapat terhubung pada fasilitas *pages* di *facebook*, dan tidak hanya *facebook* saja yang diterapkan pada sistem, tetapi bisa dikembangkan dengan mengimplementasikan sosial media *twitter*.

## DAFTAR PUSTAKA

Kadir, Abdul.2003. Pemrograman Web Mencakup HTML, CSS, Javascript dan PHP. Yogyakarta : Andi Offset.

Nugroho, Bunafit. 2008. Membuat Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web. Yogyakarta : Gava Media.

Suyanto, M. 2003. Strategi Periklanan Pada E-Commerce Perusahaan Top Dunia. Yogyakarta : Andi Offset.

Syafii, M. 2005. Membangun Aplikasi Berbasis PHP dan MySQL. Yogyakarta : Andi Offset.

Wahyudi, Ahmad. 2005. *Cara Sepat Belajar Database MySql*. Yogyakarta: Media Pustaka.



[developer.facebook.com](http://developer.facebook.com) diakses pada (15 November 2012)

[www.thinkdiff.net](http://www.thinkdiff.net) diakses pada (30 November 2012)