Bab 4
Analisis Persyaratan dan Batasan Aplikasi

4.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 60 orang responden untuk kemudian dievaluasi, sehingga perancangan aplikasi menjadi lebih terstruktur. Kuesioner yang dibagikan kepada responden berisikan pertanyaan-pertanyaan menyangkut pengetahuan mereka mengenai internet, pemesanan buku online, dan fasilitas pada *website* penjualan buku seperti apa yang mereka butuhkan untuk memudahkan mereka dalam berbelanja buku secara online.

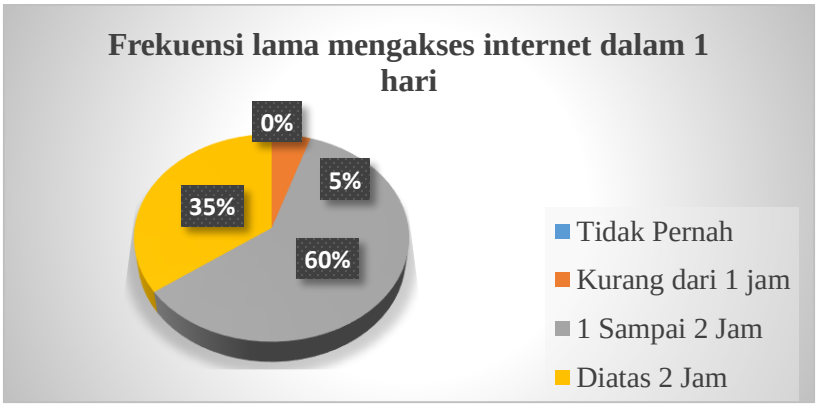
4.2. Pengolahan Data

4.2.1. Fase Definisi Lingkup (*Scope Definition*)

Fase definisi lingkup menganalisis ruang lingkup, kelayakan proyek, peluang, dan batasan-batasan perancangan *website*.

Ruang lingkup utama dari penelitian ini adalah hasil dari aktifitas konsumen dalam mengakses internet yang dimana keinginan serta proses implementasi menjadi proses akhir dari penulisan dan usulan perancangan aplikasi yang berbasis *website* tersebut.

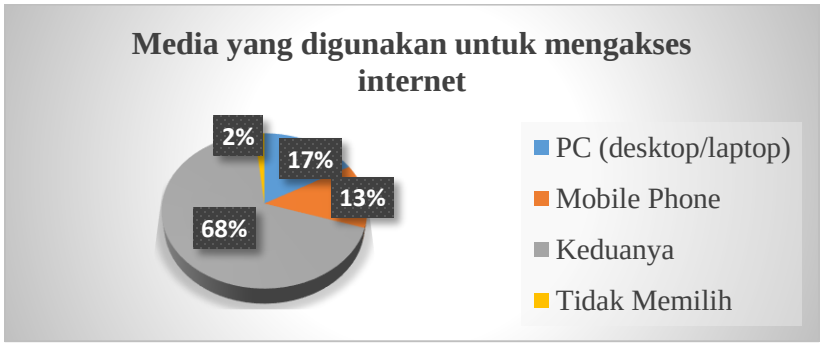
4.2.1.1. Lama Akses Internet Dalam 1 Hari



Gambar 4.1. Persentase Lama Akses Internet Dalam 1 Hari

Penggunaan internet saat ini sudah menjadi salah satu kebutuhan utama responden dalam keseharian mereka. Dari hasil kuesioner pada gambar 4.1 diatas menunjukan bahwa 95% (57 orang) responden menghabiskan sedikitnya lebih dari satu jam sehari saat berinternet. Hal ini bisa mengindikasikan semakin lama seseorang berselancar di dunia maya, semakin besar pula kemungkinan ia menemukan situs-situs yang belum pernah ditemui sebelumnya, seperti situs belanja buku.

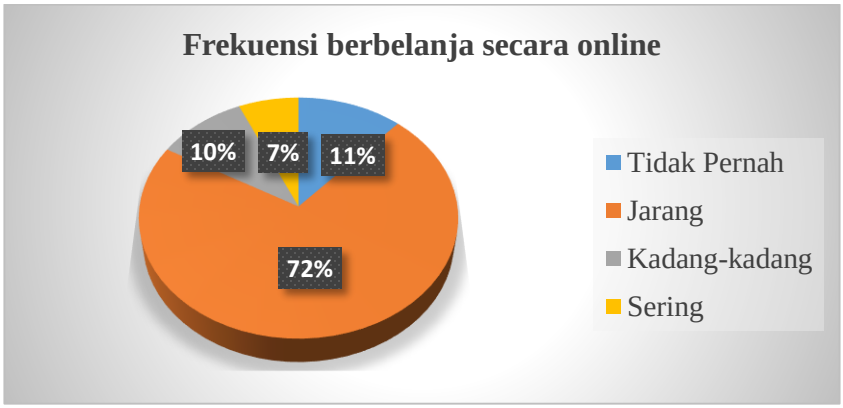
4.2.1.2. Media Yang Digunakan Untuk Mengakses Internet



Gambar 4.2. Persentase Media untuk Mengakses Internet

Jenis media yang digunakan dalam mengakses internet pada gambar 4.2. menunjukan bahwa 68% (24 orang) responden menggunakan kedua media, yakni PC (*Personal Computer*)/Laptop dan *mobile phone*.

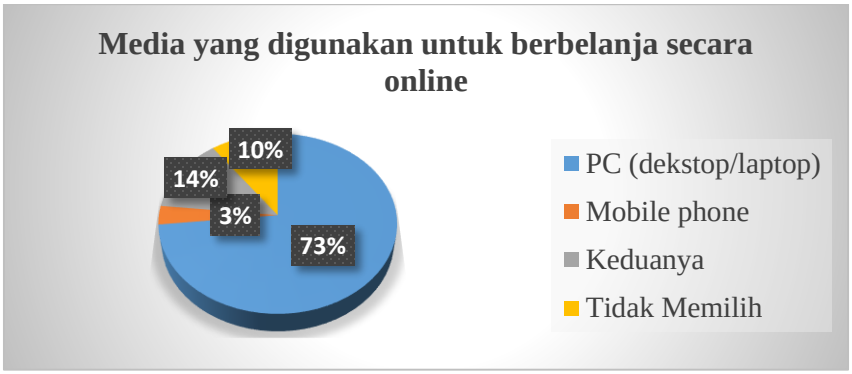
4.2.1.3. Frekuensi Berbelanja Secara Online



Gambar 4.3. Persentase Frekuensi Berbelanja Secara online

Gambar di atas menunjukan bahwa 72% (43 orang) responden jarang melakukan aktivitas belanja secara online, 10% (6 orang) responden memilih kadang-kadang, 7% (4 orang) responden memilih sering, dan 11% (7 orang) responden ternyata tidak pernah membeli barang secara online. Hal ini menunjukkan minat responden dalam berbelanja secara online masih minim. Maka dari hal tersebut peneliti akan menggali penyebab responden jarang membeli buku secara online.

4.2.1.4. Media Yang Digunakan Untuk Berbelanja Secara Online



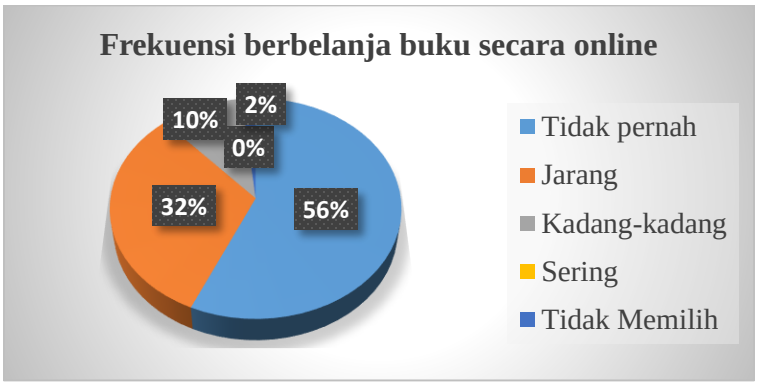
Gambar 4.4. Persentase Media Yang Digunakan Untuk Berbelanja Secara Online

Persentase dari jenis media yang digunakan dalam pada gambar 4.4. menunjukan bahwa 73% (44 orang) responden menggunakan PC (*Personal Computer*)/Laptop, 3% (2 orang) responden menggunakan *mobile phone*, 14% (8 orang) menggunakan keduanya, dan sisanya 10% (6 orang) tidak memilih. Hal ini berarti responden lebih banyak menggunakan PC (*Personal Computer*)/Laptop untuk berbelanja secara online. Melihat besarnya pengguna media PC tersebut, dapat disimpulkan bahwa usulan perancangan aplikasi *website* penjualan buku akan ditujukan khusus bagi pengguna PC (*Personal Computer*)/Laptop.

4.2.2. Fase Analisis Masalah (*Problem Analysis*)

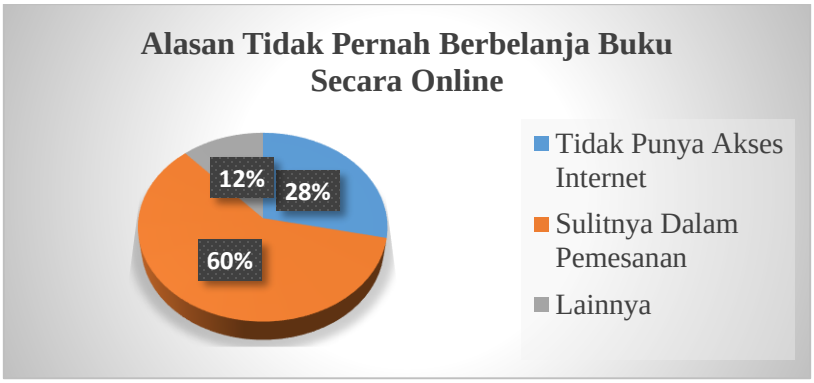
Fase analisis masalah merupakan fase dimana menganalisis suatu masalah, batasan, dan dari berbagai macam peluang atau kesempatan yang muncul dari pasar pengguna aplikasi *website* penjualan buku. Tujuan dari perancangan aplikasi ini juga dapat menjadi sebuah perbaikan pada *website* penjualan buku lainnya yang sudah ada sebelumnya. Masalah yang sering muncul yaitu sulitnya pemesanan secara online ataupun keterbatasan akses internet. Hasil dari penyebaran kuesioner masih digunakan dalam menganalsis fase ini.

4.2.2.1. Frekuenisi Berbelanja Buku Secara *Online*



Gambar 4.5. Frekuensi Berbelanja Buku Secara *Online*

Gambar di atas menunjukkan sebanyak 56% (34 orang) responden tidak pernah berbelanja buku secara online. Setelah ditelusuri alasan kenapa responden tidak pernah berbelanja buku secara online, ternyata sebanyak 60% (36 orang) responden mengalami kesulitan dengan cara pemesanannya. Maka dari itu, peneliti akan membuat *website* penjualan buku yang cara memesan bukunya (*how to order*) dibuat semudah mungkin bagi para pengunjung *website* penjualan buku.



Gambar 4.6. Alasan Tidak Pernah Memesan Buku Secara Online

4.2.3. Fase Analisis Persyaratan (*Requirement Analysis*)

Analisis persyaratan sistem menganalisis apa saja yang sebenarnya dibutuhkan dan diinginkan oleh pengguna dari sebuah sistem yang akan dibuat, sehingga masalah mengenai *website* penjualan buku ini bisa diminimalisasi. Berbagai kebutuhan dari pengguna dikumpulkan dan disusun berdasarkan prioritas yang paling penting, diinginkan, dan memungkinkan untuk direalisasikan

dalam sistem. Fase analisis persyaratan ini terdiri dari dua bagian yaitu persyaratan fungsional dan non fungsional.

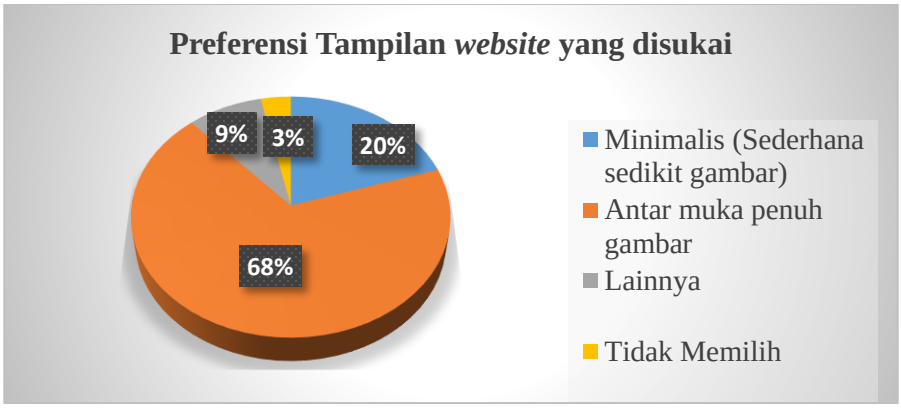
Tidak semua keinginan dari responden yang akan menjadi pengguna dapat direalisasikan dalam aplikasi *website* ini karena perlunya persetujuan dari perusahaan mengenai privasi yang harus tetap dijaga.

4.2.3.1. Persyaratan Fungsional

Persyaratan fungsional mengidentifikasi apa saja yang dibutuhkan untuk memenuhi tujuan dan sasaran dari sebuah sistem dan layanan apa saja yang harus disediakan oleh sistem. Persyaratan fungsional dalam perancangan aplikasi *website* penjualan buku ini meliputi fitur-fitur apa saja yang akan disediakan di dalamnya.

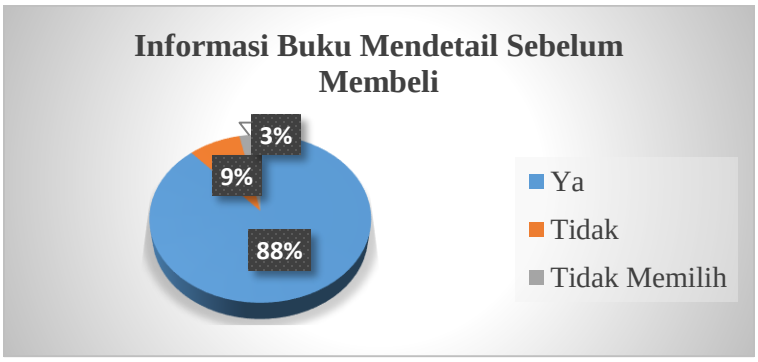
Dalam penyebaran kuesioner pada responden, peneliti memberikan beberapa pertanyaan untuk melengkapi kebutuhan responden agar aplikasi *website* penjualan buku tersebut sesuai dengan keinginan responden, antara lain:

Preferensi tampilan *website* penjualan buku yang responden pilih adalah antarmuka penuh gambar sebanyak 68%(41 orang) responden , 20%(12 orang) responden memilih minimalis (sedikit gambar) dan 9%(5 orang) responden memilih lainnya.



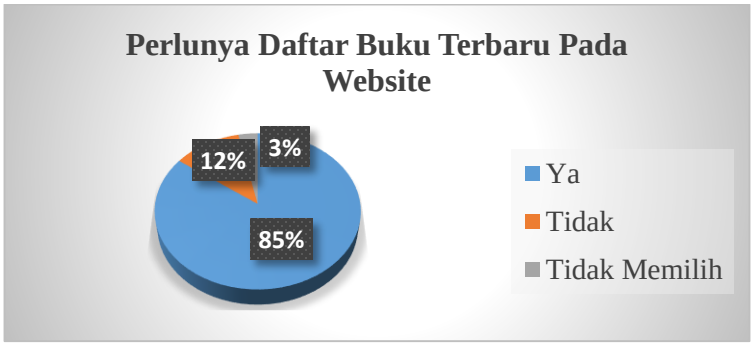
Gambar 4.7. Preferensi Tampilan *Website* yang Disukai

Sebelum membeli sebuh buku, responden menginginkan informasi mendetail tentang buku seperti apa yang akan mereka beli. Hal ini terlihat dari gambar di bawah ini, di mana sebanyak 88% (53 orang) responden memilih Ya, dan selebihnya 11%(8 orang) responden memilih Tidak.



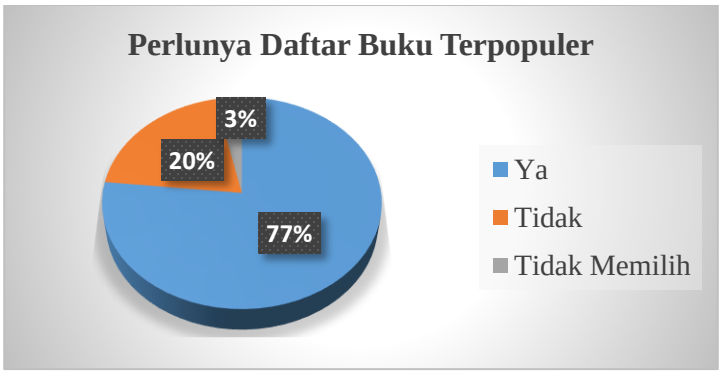
Gambar 4.8. Informasi Buku Mendetail Sebelum Membeli

Berdasarkan hasil kuesioner pula, dapat diketahui bahwa sebanyak 85% (51 orang) responden setuju terhadap perlunya fitur menampilkan buku terbaru yang dapat memudahkan responden dalam mengetahui buku apa saja yang teranyar di *website* penjualan buku ini.



Gambar 4.9. Perlunya Daftar Buku Terbaru Pada Website

Selain responden menginginkan fitur website yang dapat menampilkan buku terbaru pada *website*, responden pun memerlukan fitur yang dapat menampilkan daftar buku terpopuler. Hal tersebut terlihat pada gambar 4.12. yang menyebutkan bahwa 77% (46 orang) responden menjawab Ya, dan selebihnya 23% (14 orang) memilih Tidak.

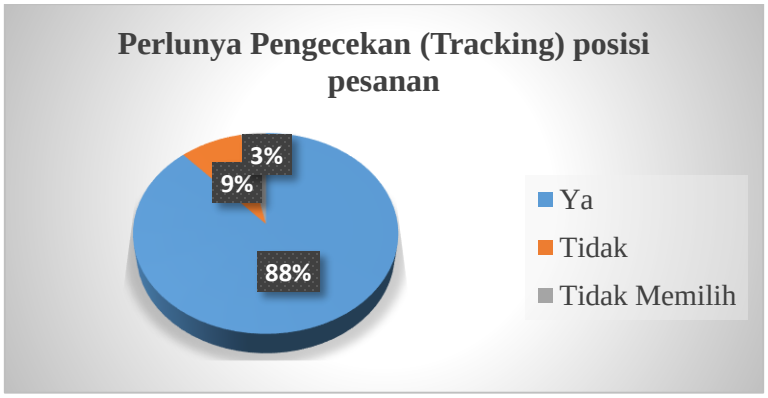


Gambar 4.10. Perlunya Daftar Buku Terpopuler



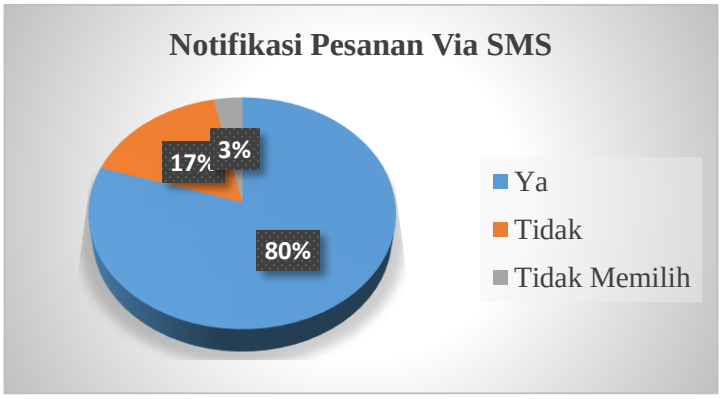
Gambar 4.11. Perlunya fitur pengiriman buku kepada kerabat/orang lain pada *website*

Hasil dari pengumpulan kuesioner yang terdapat pada gambar 4.13. adalah sebanyak 82% (49 orang) responden memerlukan fitur pengiriman buku kepada kerabat/orang lain pada website. Selain memudahkan cara pengiriman, responden juga menginginkan fitur proses pengecekan (*tracking*) dalam posisi pesanan setiap saat. Hal ini terlihat pada gambar 4.14. bahwa 88%(49 orang) responden memilih Ya dan 18%(11 orang) responden memilih Tidak.



Gambar 4.12. Perlunya pengecekan (*tracking)* posisi pesanan

Setelah beberapa hal terjawab untuk pengembangan *website* penjualan buku ini, peneliti juga memberi pertanyaan mengenai fitur notifikasi posisi pesanan via SMS. Gambar 4.15. menunjukkan terdapat 80% (48 orang) responden merasa memerlukan pemberitahuan posisi pesanan via SMS. Tetapi dalam hal pembuatan *website* penjualan buku ini ada beberapa batasan yang membuat keinginan responden ditangguhkan untuk diaplikasikan. Hal ini membuat, untuk sementara, fitur notifikasi pesanan via SMS dilakukan secara manual dengan menggunakan nomor telepon resmi dari perusahaan.



Gambar 4.13. Notifikasi Pesanan Via SMS

4.2.3.2. Persyaratan Nonfungsional

Persyaratan nonfungsional merupakan persyaratan dari sebuah sistem yang menetapkan properti atau kualitas yang harus dimiliki oleh suatu sistem. Persyaratan dapat dinyatakan dalam istilah PIECES yaitu performasi, informasi, ekonomi, kontrol dan keamanan, efisiensi, dan pelayanan. Kerangka kerja PIECES memberikan alat unggul untuk menggolongkan persyaratan sistem. Penggolongan tersebut bertujuan untuk pelaporan, pelacakan, dan validasi.

Di bawah ini merupakan analisis PIECES untuk perancangan aplikasi *website* penjualan buku yang akan dibuat untuk memudahkan konsumen yang akan membeli buku secara *online*. Persyaratan nonfungsional ini didapatkan dari hasil kuesioner yang telah disebarkan dan berisi mengenai harapan dan masukan untuk aplikasi yang akan dibuat.

Tabel 4.1. Klasifikasi PIECES pada Persyaratan Nonfungsional
Perancangan Aplikasi Website penjualan buku

Tipe Persyaratan Nonfungsional	Keterangan
Performance	Performa aplikasi yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan konsumen: - Konsumen tidak mengalami kesulitan saat pemesanan buku secara online. - Konsumen dapat mengakses informasi buku secara detail. - Menyediakan fitur pengiriman buku kepada pihak selain pembeli.
Informasi	Informasi yang sangat penting bagi pengguna untuk mempermudah: - Informasi yang lebih mendetail sebelum membeli, seperti membaca sinopsisnya. - Menampilkan buku terpopuler agar konsumen mengetahui buku terbitan teranyar secara cepat. - Pengecekan posisi pesanan.
Economic	Persyaratan ekonomis disini lebih mengarah pada manfaat yang didapatkan dari aplikasi yang akan dibuat, antara lain: - konsumen tidak perlu lagi merasa kesulitan dalam pemesanan buku, karena telah dibuat sedemikian mudahnya aplikasi *website* penjualan buku tersebut. - Lebih mudah dan cepat dalam mencari buku yang konsumen inginkan. - Mengetahui informasi buku ter*update*.
Control (dan pengamanan)	Persyaratan yang mempresentasikan lingkungan dimana sistem harus beroperasi, dan tingkat keamanan yang disediakan. memungkinkan untuk adanya interaksi antara admin / perusahaan dengan orang lain (dalam hal ini orang lain adalah pengunjung website) yang dimana login menjadi suatu usulan yang diinginkan oleh perusahaan. Agar

	kepentingan privasi yang tetap harus dijaga antara Admin dan Member.
Efisiensi (*Efficiency*)	Keluaran yang dihasilkan untuk meningkatkan efisiensi: - Dapat diakses kapan saja dan di mana saja selama terdapat jaringan internet yang memadai. - Konsumen lebih mudah mengakses informasi buku-buku ter*update*, karena telah disediakan dihalaman depan *website* tersebut.
Pelayanan (*Service)*	Persyaratan yang dibutuhkan agar aplikasi *website* menjadi reliabel, fleksibel, dan dapat diperluas. Pelayanan dalam aplikasi ini berisi mengenai fitur dan fitur apa saja yang terdapat di dalam aplikasi, diantaranya: - Penjualan buku. - Fitur artikel berisi berita ter*update* masa kini. - Disediakannya input komentar terhadap konsumen agar bisa memberi keritik dan saran terhadap buku yang dibelinya. - Daftar buku terupdate

4.2.4. Fase Desain Logis (*Logical Design*)

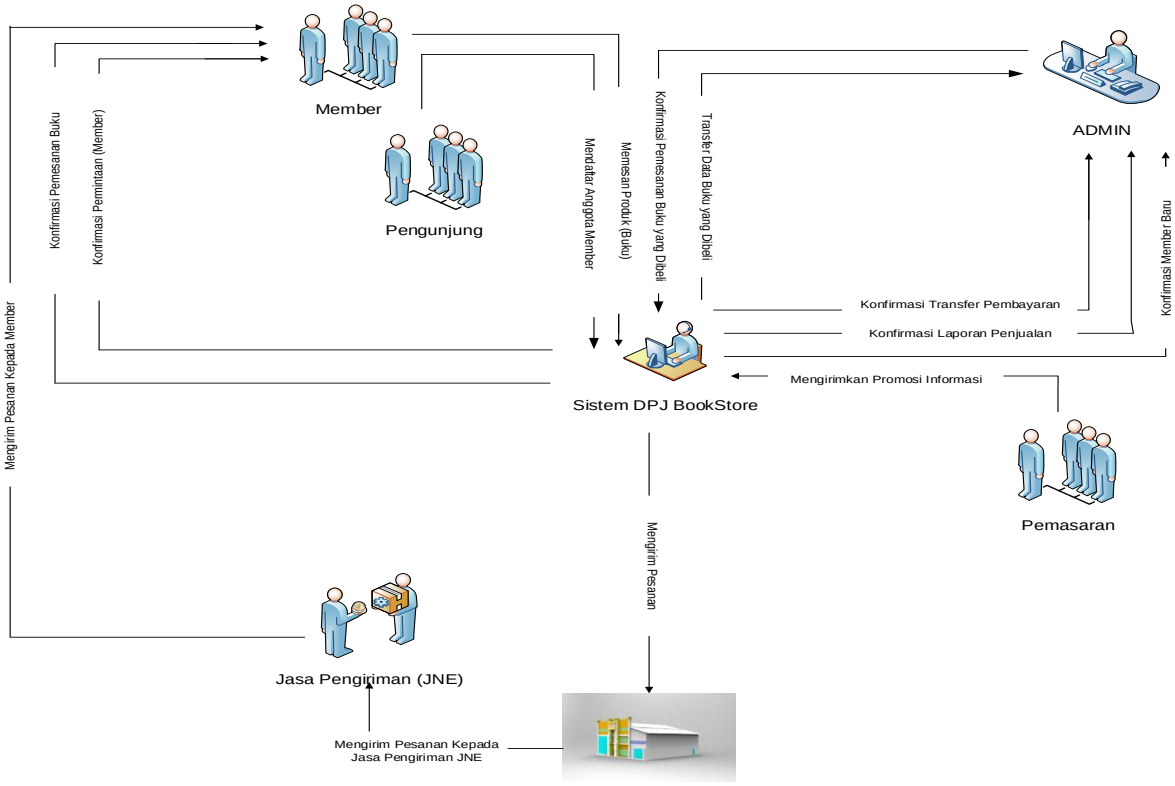
Langkah selanjutnya setelah seluruh persyaratan dan data yang dibutuhkan telah didapat adalah fase desain logis. Fase desain logis mendokumentasikan persyaratan yang didapatkan menggunakan model sistem yang menggambarkan struktur, proses atau aliran, dan bagaimana interaksi akan terjadi di dalam sistem aplikasi *website* penjualan buku ini.

1.2.4.1.*Use Case* Persyaratan Bisnis

Use case persyaratan bisnis merupakan suatu interaksi dengan pengguna menggunakan cara yang bebas dari teail teknologi dan implementasi. *Use case* menggambarkan bagaimana para pelaku senbenarnya berinteraksi dengan sistem, maka teknik yang bagus untuk mencari usecase persaratan bisnis adalah dengan meyelidiki para pelaku dan bagaimana mereka akan menggunakan sistem tersebut seperti pada gambar 4.14.

Tabel 4.2. Mengidentifikasi Pelaku Bisnis

Daftar Istilah Pelaku			
No	**Istilah**	**Sinonim**	**Deskripsi**
1	Non Member DPJ BookStore		Individu atau Individu atau perusahaan yang menyerahkan pesanan langanan untuk bergabung dalam member sebagai anggota DPJ BookStore.
2	Member DPJ Book Store	Member	Individu atau perusahaan yang telah bergabung atau yang telah terdaftar sebagai member DPJ BookStore.
3	Admin		Pelaku pembuat konsep, mengatur segala pemrosesan pemesanan, mengolah data, mengolah tampilan pada website dan Pelaku yang bertanggung jawab atas sistem pada website.
4	Pemasaran		Tanggung jawab organisasi untuk membuat program promosi dan menghasilkan penjualan perusahaan.
5	Pusat Distribusi	Gudang	Entitas yang mendapatkan dan memelihara inventarisasi produk buku dan memproses pengirimin ke pelanggan atau kepada jasa pengiriman JNE.
6	Jasa Pengiriman	JNE	Suatu perusahaan yang bergerak dibidang Jasa Pengiriman dan bertugas mengirim barang atau produk yang DPJ titipkan kepada pihak JNE.

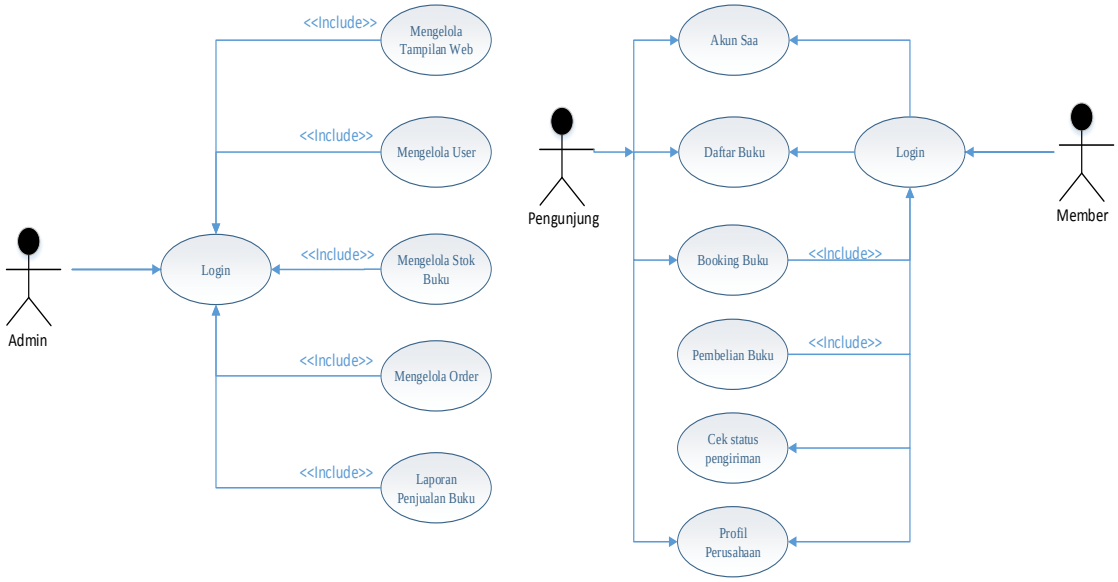


Gambar 4.14. *Use case* Persyaratan Bisnis Pada *Website* Penjualan Buku

4.2.4.2. *Use case*

Diagram *use case* untuk perancangan aplikasi ini terdiri dari dua aktor yaitu admin, member dan pengunjung. Admin bertugas melakukan pemilihan *software* yang akan dipakai untuk membuat aplikasi *website* penjualan buku, instalasi *software* yang dipilih, sampai aplikasi tersebut terbentuk, dan juga melakukan perbaikan jika diperlukan. Member sebagai aktor merupakan pengguna dari aplikasi *website* penjualan buku yang telah dibuat oleh admin yang bersangkutan.

Gambar 4.16. menunjukan diagram *use case* dari pembuatan aplikasi *website* penjualan buku.



Gambar 4.15. Diagram *Use case* Perancangan Aplikasi *Website* Penjualan Buku

Setelah kita membuat *use case* dalam perancangan aplikasi *website* penjualan buku, kita harus dapat mendeskripsikan setiap istilah yang ada di dalam *use case* tersebut.

1. Definisi Aktor

Definisi aktor mendeskripsikan peranan aktor yang ada pada sistem. Definisi aktor pada aplikasi *website* penjualan buku dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3. Daftar Istilah Pelaku *Use case*

No	Aktor	Deskripsi
1	Administrator system	Orang yang bertugas dan memiliki hak akses untuk melakukan operasi pengolahan data *website*, data buku, update buku, stock buku, mengelola user, mengelola order(pemesanan buku), dan mengolah laporan penjualan buku.
2	Member	Orang yang mengakses website dengan hak akses melihat profil perusahaan, melihat list buku, berbeda dengan pengunjung biasa.
3	Pengungjung website	Orang yang mengakses website dengan hak akses melihat profil perusahaan, melihat list buku saja dan menandai buku yang akan dibeli.

2. Definisi *Use case*

Definisi *use case* mendeskripsikan setiap *use case* yang terdapat pada *use case diagram.* Pada tabel 3.4 merupakan definisi *use case* pada sistem yang dibuat.

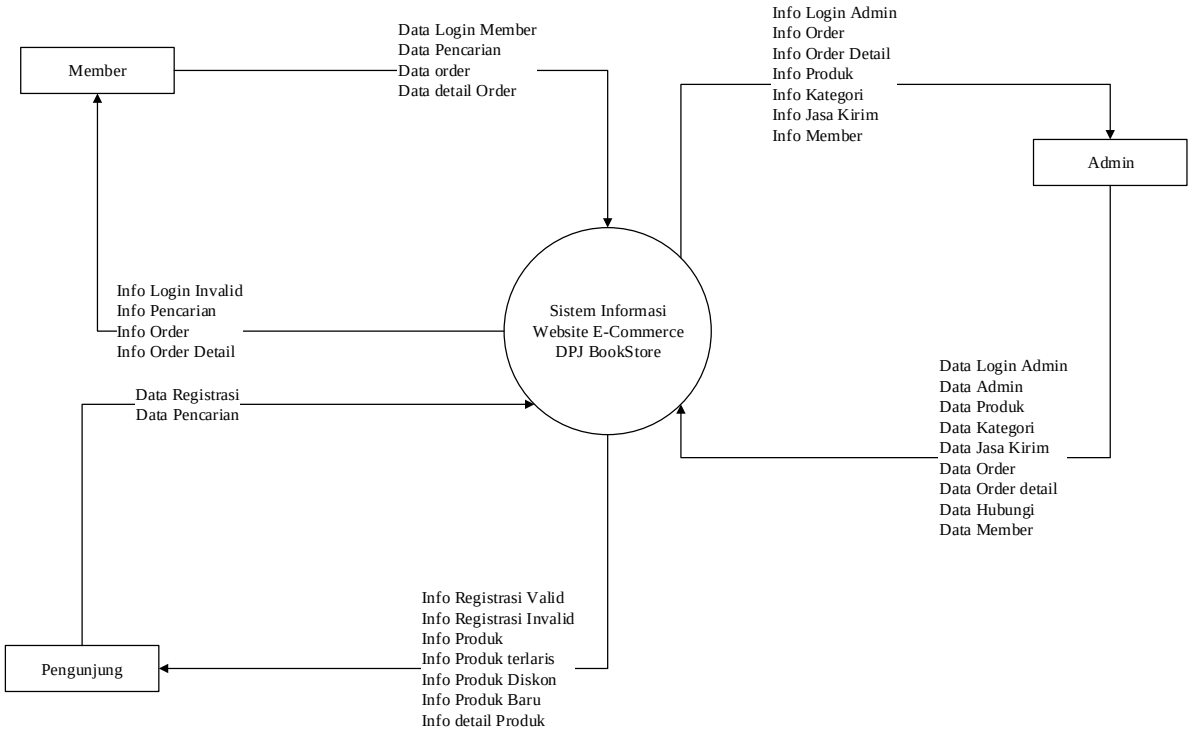
Tabel 4.4 Definisi *Use case*

No	*Use case*	Deskripsi
1	Login admin	Merupakan proses untuk melakukan login admin
2	Mengelola Tampilan Web	Merupakan proses pengelolaan Tampilan atau desain dari website tersebut
3	Mengelola Data User	Merupakan proses penambahan user admin atau pengolahan member
4	Mengelola Stok Buku	Merupakan proses pengelolaan data stock buku dari jumlah (penambahan atau pengurangan buku)
5	Mengelola Order buku	Merupakan proses pengelolaan data pembeli atau buku yang akan dibeli oleh konsumen

6	laporan penjualan buku	Merupakan Proses menampilkan informasi penjualan buku, edit data, hapus data, dan mencetak ke file excel
7	Login member	Merupakan proses untuk melakukan login member
8	Melihat Daftar Buku	Merupakan proses menampilkan daftar buku dari berbagai penulis, pengarang ataupun jenis buku pada *website* tersebut, hal ini juga bisa dilakukan oleh pengunjung biasa (belom terdaftar member)
9	*Booking* buku	Merupakan proses dimana member atau pengunjung biasa menandai buku yang akan dibeli pada waktu-waktu yang akan mereka tentukan
10	Pembelian buku	Merupakan Proses pembelian yang hanya bisa dilakukan oleh member dan sebelum ke form pembelian di haruskan terlebih dahulu login khusus member
11	Cek status pengiriman buku	Merupakan proses menampilkan informasi pengecekan buku yang telah dipilih atau dibeli
12	Melihat profil perusahaan	Merupakan proses menampilkan profil perusahaan, yakni profil perusahaan PT Dunia Pustaka Jaya

4.2.4.3. Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan sistem dibuat untuk menentukan lingkup proyek awal. Diagram aliran data one-page sederhana ini hanya menunjukan antarmuka utama sistem dengan lingkungannya.

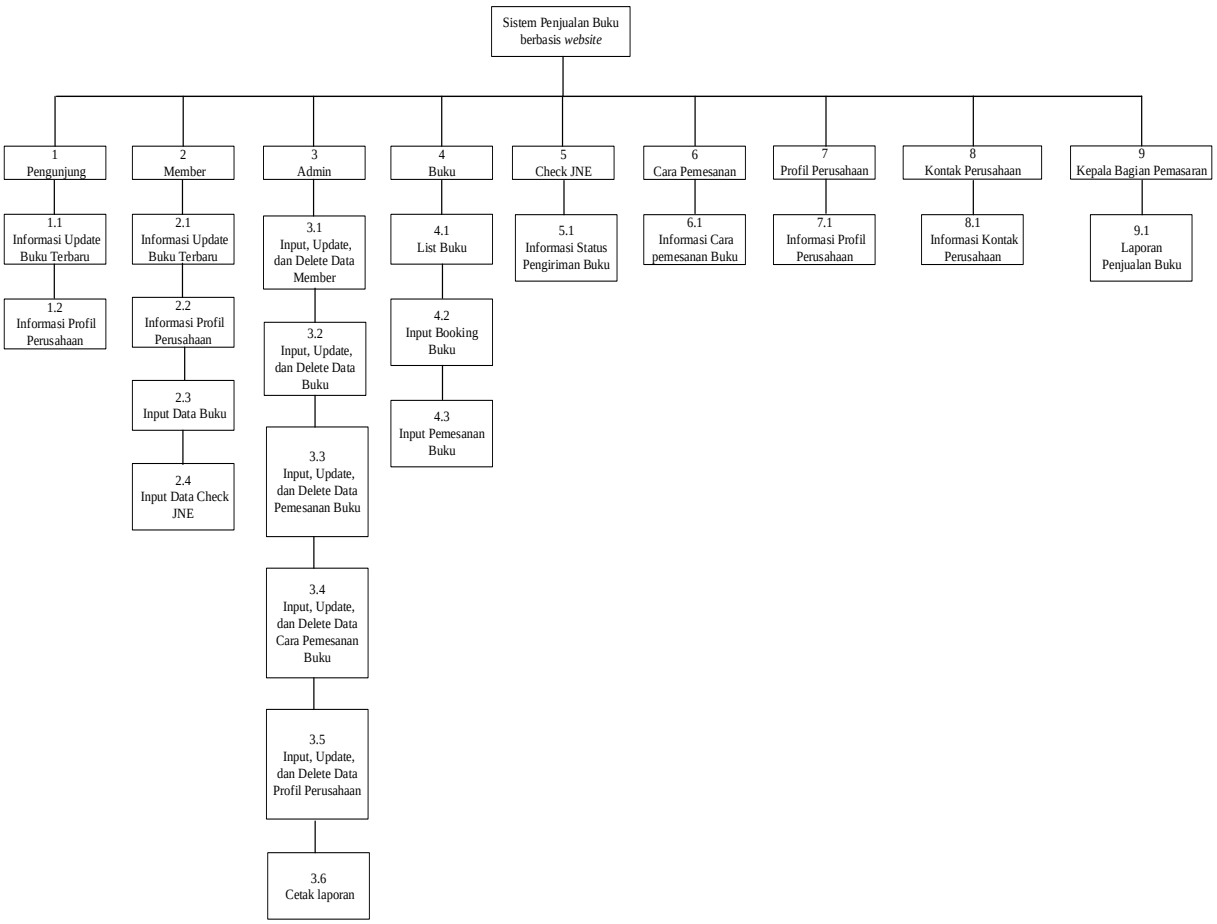


Gambar 4.16. Diagram konteks Pada Sistem Informasi Website

4.2.4.4. Diagram Dekomposisi

Diagram dekomposisi adalah kegiatan menguraikan sistem menjadi sub sistem, proses, dan sub proses komponennya. Tiap tingkatan abstraksi menampilkan detail lebih banyak atau lebih sedikit (sebagaimana yang diinginkan) mengenai keseluruhan sistem atau subset sistem tersebut.

Diagram dekomposisi yang juga dinamakan bagan hierarki, menunjukan dekomposisi fungsional top down dan struktur sistem. Diagram dekomposisi pada dasarnya adalah alat perencanaan untuk model proses yang lebih detail, yang disebut diagram aliran data.



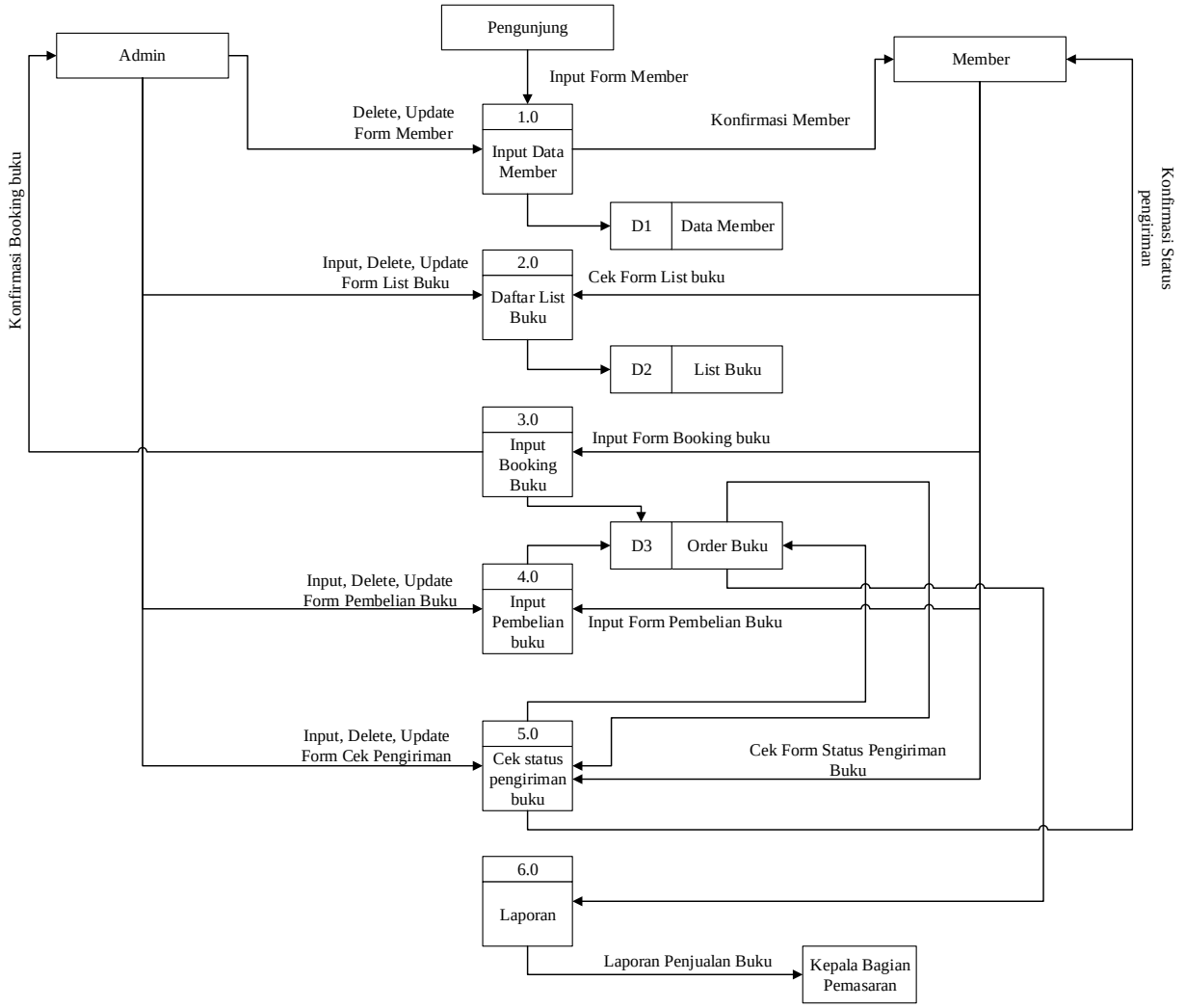
Gambar 4.17. Diagram *Dekomposisi* Perancangan Aplikasi *Website* Penjualan Buku

Pada gambar diatas menjelaskan diagram dekomposisi, yang merupakan alat perencanaan untuk model proses yang lebih detail yaitu diagram alir data. Pada system penjualan buku ini yang dirancang oleh peneliti terdapat data konsumen yang berisikan informasi-informasi dari siapa dan berapa jumlah konsumen yang membeli. Disini fungsi dari member itu sendiri hamper sama dengan pengunjung biasa cuman bedanya hanya pada login, sedangkan pengunjung biasa tidak harus login terlebih dahulu. Admin berperan penting dalam proses pengamanan sistem agar tidak ada kekeliruan yang menyebabkan kerusakan sistem serta segala pengolahan sistem aplikasi diatur oleh admin. Selain itu admin juga dapat menginputkan data, terutamanya meng-update atau men-delete informasi ketersediaan buku-buku di dalam aplikasi web penjualan buku serta mengatur pada proses penjualan buku. Informasi yang dibuat oleh admin dijadikan laporan yang akan diserahkan kepada kepala bagian pemasaran PT Dunia Pustaka jaya. Laporan tersebut akan di

analisis oleh Kepala Bagian pemasaran untuk mengetahui sejauh mana aktifitas penjualan buku atau sirkulasi buku pada PT Dunia Pustaka Jaya.

4.2.4.5. Diagram Aliran Data

Diagram Aliran Data adalah proses merespon input dan menghasilkan output. Data dalam pergerakan aliran data adalah data dalam pergerakan. Data aliran/flow adalah menunjukan input data ke proses atau output data dari proses. Aliran data juga digunakan untuk menunjukan pembuatan, pembacaan, penghapusan, atau pembaharuan data dalam file atau database.

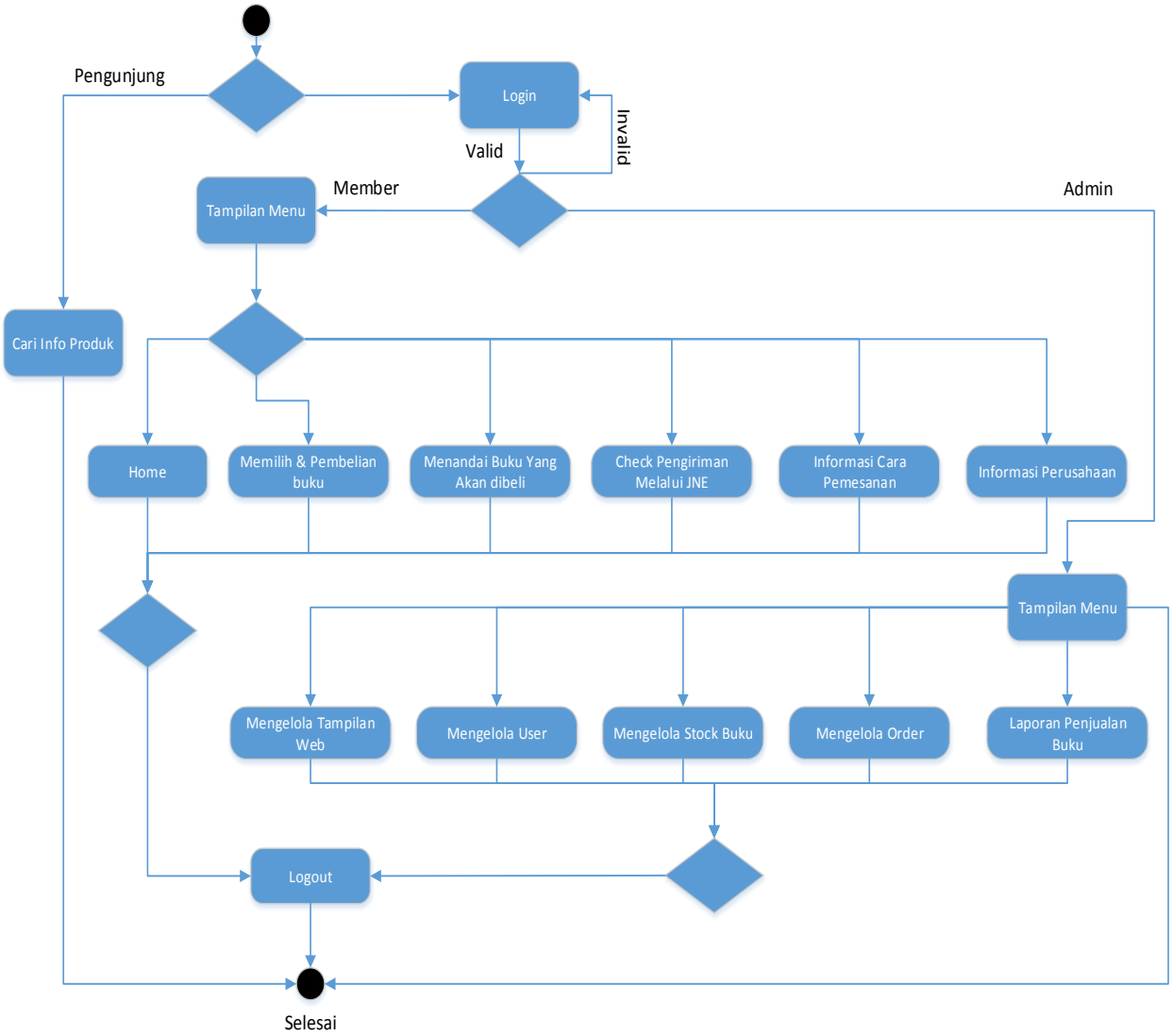


Gambar 4.18. Diagram Aliran Data Perancangan Aplikasi *Website* Penjualan Buku

Pada gambar diatas merupakan suatu diagram yang menggunakan simbol dalam menggambarkan aliran dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas. DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan aliran data. DFD ini sering disebut juga dengan nama Bubble chart, Bubble diagram, model proses, diagram alur kerja, atau model fungsi. Diagram yang dirancang oleh peneliti ini menunjukan adanya pengunjung yang mengarah pada form input member, kemudian dari form member mengkonfirmasi kepada pengunjung. Hal ini bertujuan bahwa form member dapat diakses oleh pengunjung untuk meregistrasi. Kemudian dari form ini akan masuk ke dalam database member. Pada form input data buku dilakukan untuk memasukan informasi-informasi adanya ketersediaan buku yang dilakukan oleh admin, admin disini dapat mengatur, mengedit atau mengupdate bahkan mendelete informasi-informasi tersebut. Dari form input data buku akan mengalir atau menuju pada database buku. kemudian diolah menjadi laporan dan disimpan didalam database, terakhir maka akan diakses oleh admin yang dipimpin oleh bagian pemasaran perusahaan, selaku penanggung jawab penjualan PT Dunia Pustaka Jaya.

4.2.4.6. Activity Diagram

Activity diagram merupakan diagram yang memodelkan aliran kerja dari urutan aktivitas suatu proses yang mengacu pada use case diagram. Activity diagram yang terdapat pada aplikasi ini adalah sebagai berikut:

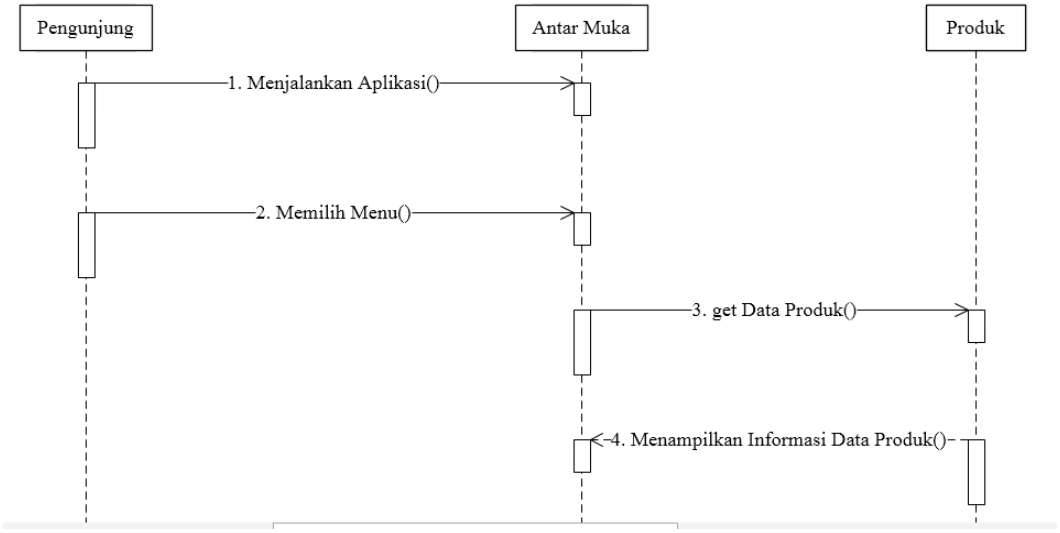


Gambar 4.19. Diagram Activity Pada Perancangan Aplikasi *Website* Penjualan Buku

4.2.4.7. Sequence Diagram

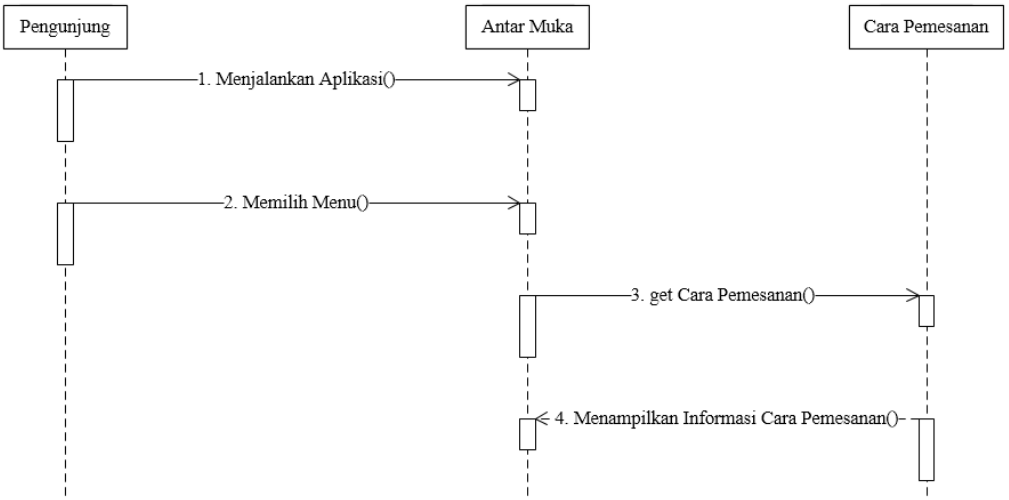
Sequence diagram menggambarkan *behavior* objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Sequence diagram pada sistem ini sebagai berikut:

1. Squence Diagram Pengunjung (Produk)



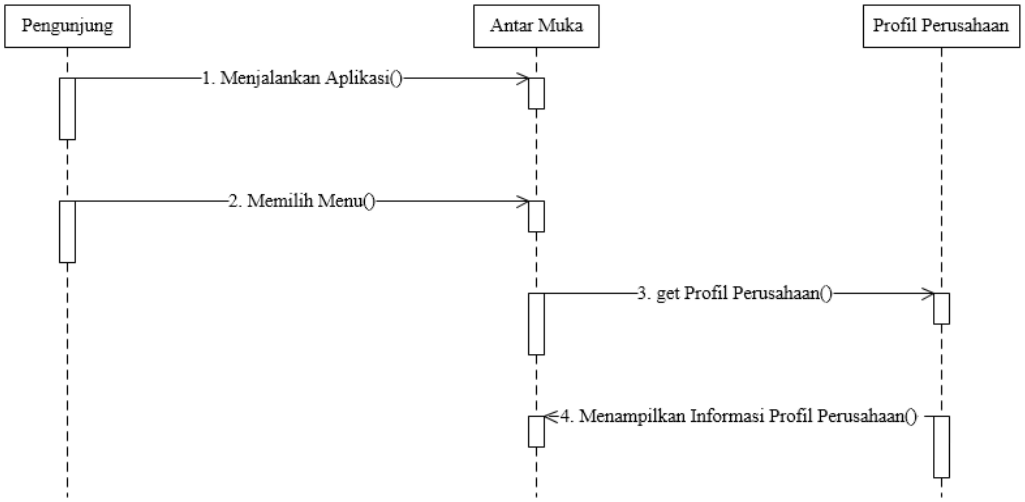
Gambar 4.20. Squence Diagram Pengunjung (Produk)

2. Squence Diagram Pengunjung (Cara Pemesanan)



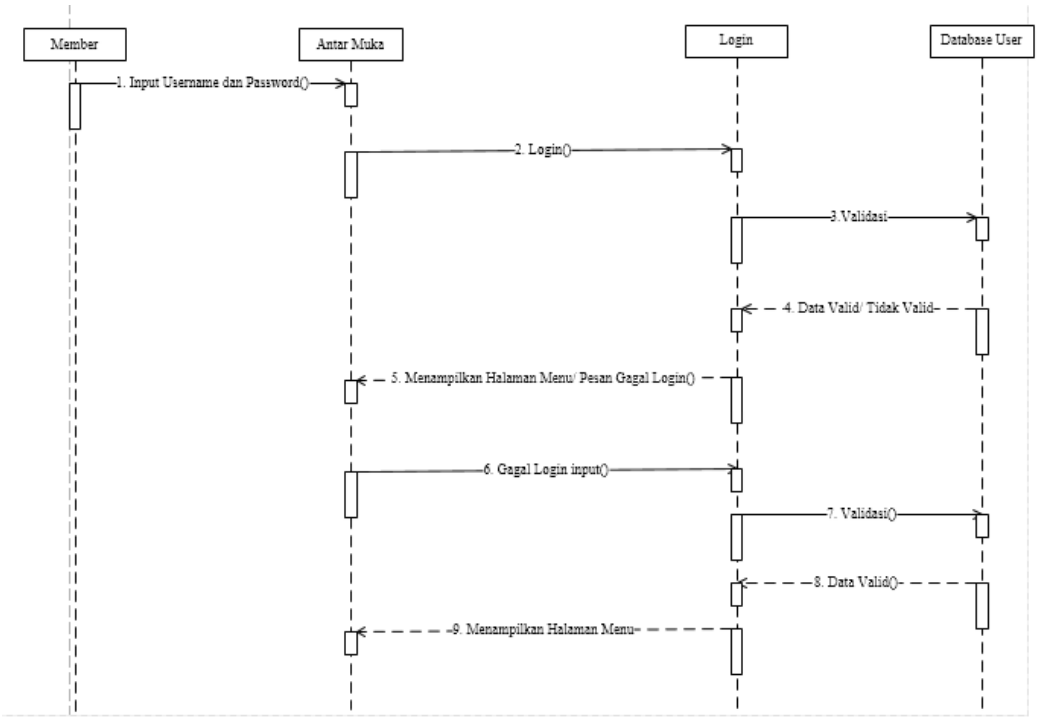
Gambar 4.21. Squence Diagram Pengunjung (Cara Memesan)

3. Squence Diagram Pengunjung (Profil Perusahaan)



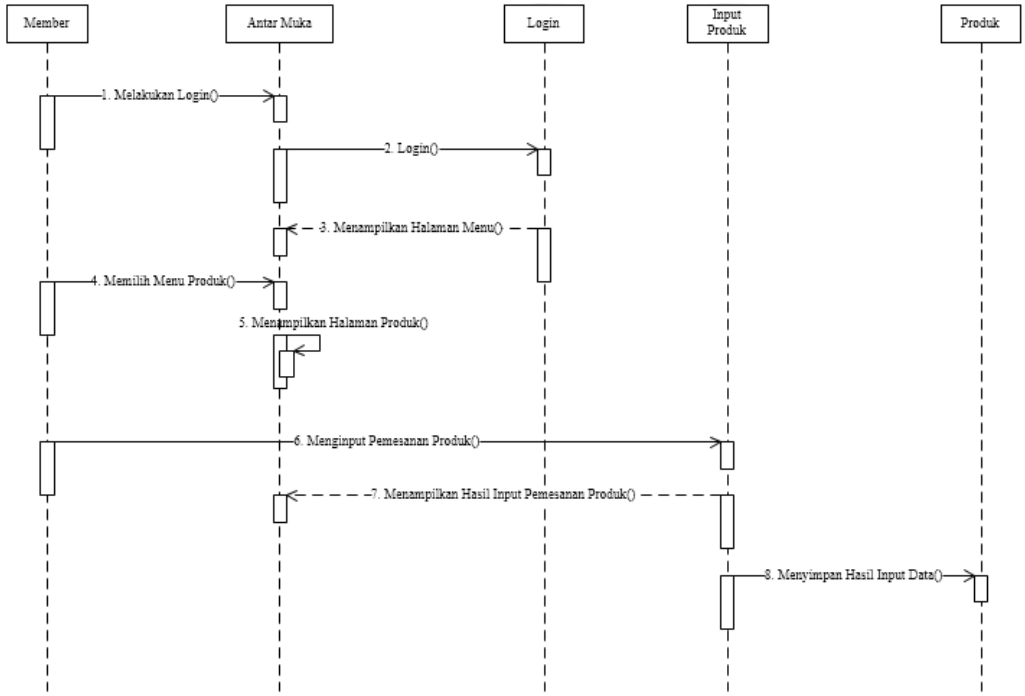
Gambar 4.22. Squence Diagram Pengunjung (Profil Perusahaan)

4. Squence Diagram Login



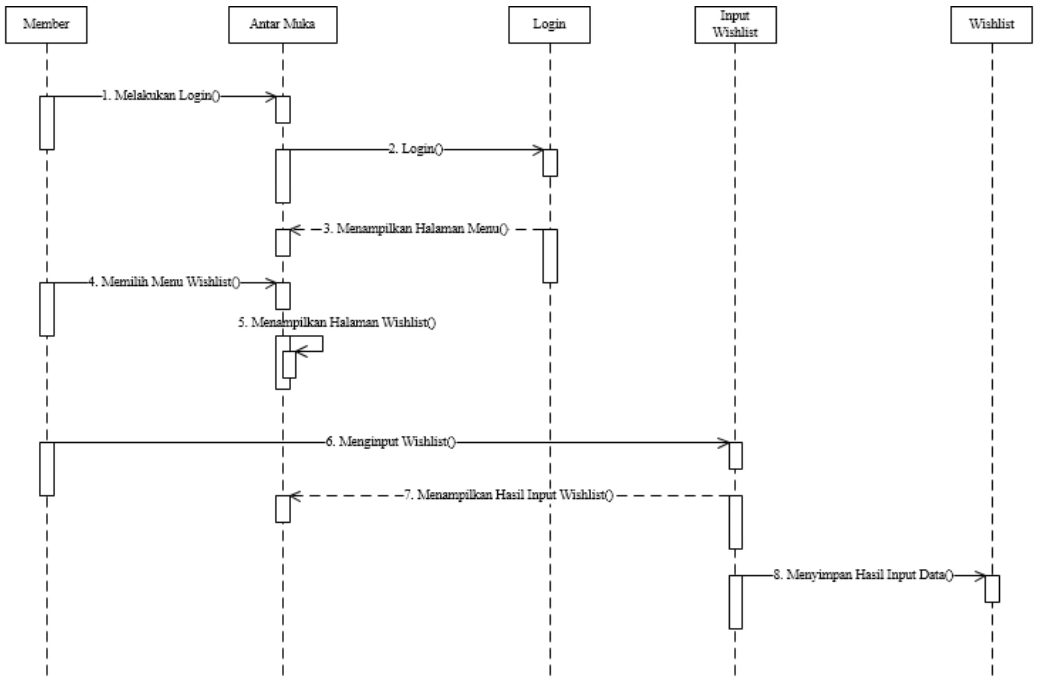
Gambar 4.23. Squence Diagram Login

5. Squens Diagram Member (Produk)



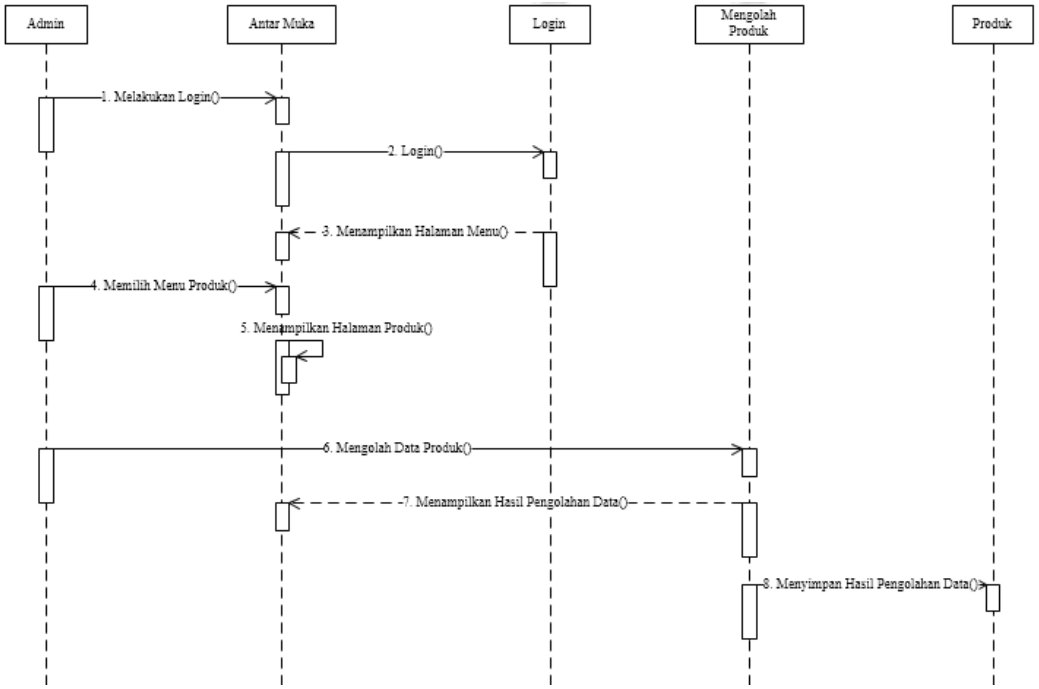
Gambar 4.24. Squence Diagram Member (Produk)

6. Squence Diagram Member (Wishlist)



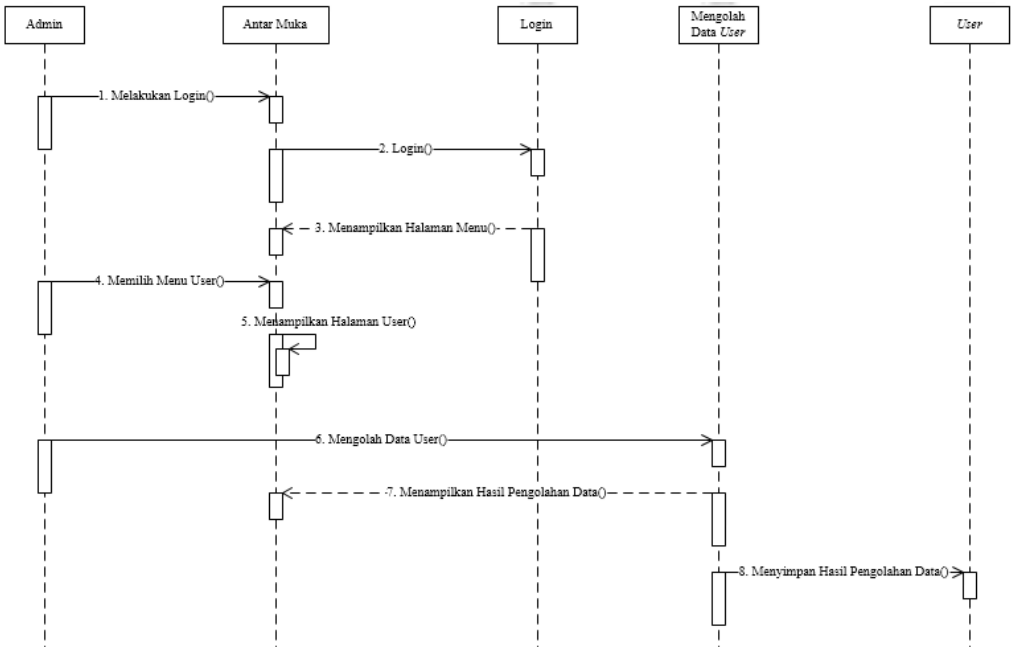
Gambar 4.25. Squence Diagram Member (Wishlist)

7. Squence Diagram Admin (Produk)



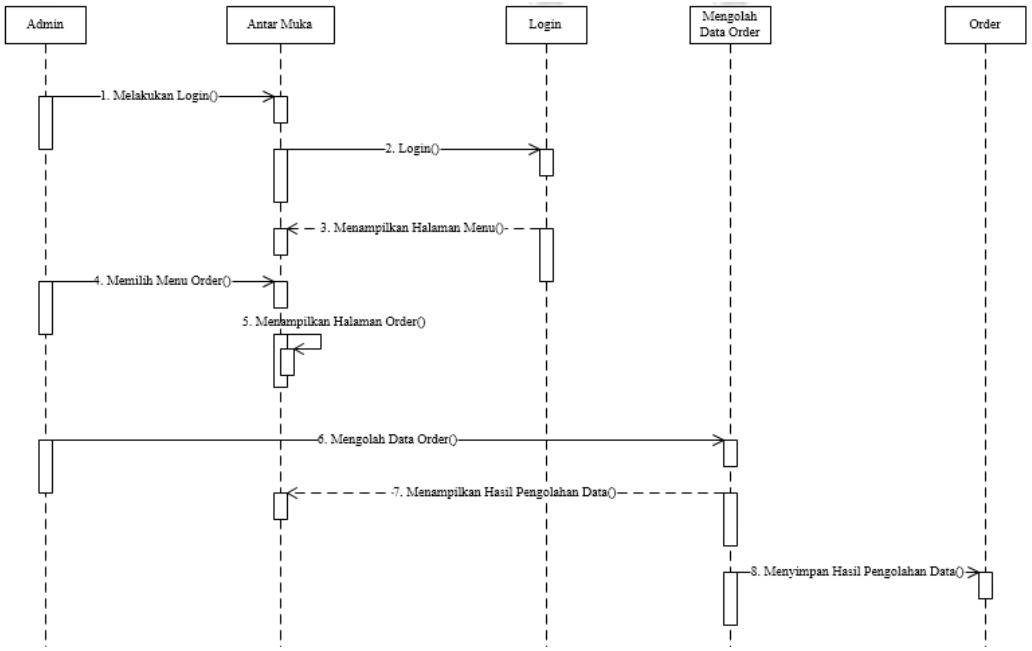
Gambar 4.26. Squence Diagram Admin (Produk)

8. Squence Diagram Admin (User)



Gambar 4.27. Squence Diagram Admin (Produk)

9. Squence Diagram Admin (Order)



Gambar 4.28. Squence Diagram Admin (Produk)

4.2.5. Fase Analisis Keputusan (*Decision Analysis*)

Fase analisis keputusan pada penelitian ini adalah teknologi apa yang sesuai digunakan dalam perancangan aplikasi *website* penjualan buku dan dapat mengimplementasikan model desain yang telah dibuat sebelumnya. Saat ini sudah sangat banyak *software* yang dapat digunakan dengan mudah untuk membuat aplikasi *website*. Pada penelitian kali ini peneliti akan membandingkan beberapa buah *software* yang dapat digunakan untuk membuat *website* dan nanti akan dipilih salah satu untuk membuat aplikasi *website* penjualan buku yang dijadikan usulan di PT Dunia Pustaka Jaya.

Pemilihan *software* dipertimbangan dari faktor kemudahan penggunaan *software* karena berdasarkan kuesioner yang disebarkan kepada responden (konsumen) masih minim sehingga alternatif yang diberikan berupa editor yang dimana memakai aplikasi sumber terbuka (open source). Fitur atau layanan yang disediakan dari editor juga menjadi faktor pengambilan keputusan.

4.2.5.1. Adobe Dreamweaver

Adobe Dreamweaver merupakan program penyunting halaman web keluaran Adobe Systems yang dulu dikenal sebagai Macromedia Dreamweaver keluaran Macromedia. Program ini banyak digunakan oleh pengembang web karena fitur-fiturnya yang menarik dan kemudahan penggunaannya. Versi terakhir Macromedia Dreamweaver sebelum Macromedia dibeli oleh Adobe Systems yaitu versi 8. Versi terakhir Dreamweaver keluaran Adobe Systems adalah versi 12.

Dengan segala fitur yang ada pada Adobe Dreamweaver, membuat suatu web bukanlah hal yang sulit. Kita tidak perlu menguasai berbagai macam bahasa pemrograman web seperti HTML, CSS, Javascript, PHP, dan sebagainya. Cukup mengetahui dasar dasarnya saja, karena didalam aplikasi ini sudah disediakan alat otomatis.

Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan 3 macam tampilan yaitu Code View, Design View dan Split View. Code View cocok untuk para programmer yang terbiasa dengan kode kode pemrograman web. Sedangkan Design View cocok untuk para Designer yang terbiasa dengan visual. Jika ingin menggunakan keduanya, bisa memilih Split View.

4.2.5.2. WordPress

WordPress merupakan sebuah *platform* publikasi *online*. *Platform* ini dikenal sebagai *self hosted blogging tools* terbesar di dunia yang digunakan lebih dari 23.3% *top* 10 *million* websites. WordPress juga merupakan penyedia sistem *blogging* yang paling populer digunakan lebih dari 60 juta website di seluruh dunia.

WordPress dimulai sebagai sebuah proyek sistem *blogging*. Pada perkembangannya, website ini berevolusi menjadi sebuah sistem manajemen konten yang menyeluruh. *Plugins & widgets* serta tema ditambahkan untuk mempercantikan tampilan halaman pengguna.

WordPress.org

Lebih mengarah pada penyediaan *software blogging* dan sistem manajemen konten. *Website* ini memungkinkan untuk mengunduh dan menginstal *script software* WordPress. *Software* ini bisa diatur dan digunakan untuk meningkatkan kinerja *website*.

WordPress.com

Merupakan website komersial yang dimana bisa dilakukan *hosting* website, baik secara gratis maupun berbayar (tahunan). *Website* ini memungkinkan untuk membuat blog baru dengan sangat mudah, tanpa dikenakan biaya.

Wordpress disebut juga sebuah aplikasi sumber terbuka (open source) yang sangat populer digunakan sebagai mesin blog (blog engine). WordPress dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data (database) MySQL. yang mana kedua bahasa program tersebut merupakan jenis perangkat lunak sumber terbuka (*open source software*). Karena keuntungan menggunakan WordPress terkenal dengan kemudahan membuat situs tanpa perlu memikirkan kode-kode rumit PHP, HTML dan CSS, dan hanya fokus ke masalah publikasi konten.

Setelah membandingkan kedua editor, maka peneliti mengambil keputusan untuk menggunakan Wordpress dalam usulan perancangan aplikasi *website* penjualan buku dalam penelitian ini. Sebenarnya kedua alternatif diatas sudah memenuhi faktor dalam kemudahan dalam penggunaannya tetapi beberapa pertimbangan yang menentukan dalam pemilihan Wordpress adalah sebagai berikut:

kemudahan membuat situs tanpa perlu memikirkan kode-kode rumit PHP, HTML dan CSS, dan hanya fokus ke masalah publikasi konten.