

Rancang Bangun *E-Commerce* Pada Toko Buku Al-Mumtaz

Isa Ismail¹, Rice Novita²

Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasum Riau

Jl. HR. Soebrantas No. 155 Simpang Baru, Tampan, Pekanbaru, Riau – Indonesia 28293

e-mail: isaismail1995@gmail.com¹, rice.novita@uin-suska.ac.id²

Abstrak

E-Commerce merupakan proses pembelian dan penjualan jasa atau produk melalui internet yang berfokus pada transaksi bisnis dari satu pihak ke pihak lain. Proses transaksi pada toko AL-Mumtaz saat ini masih dilakukan dengan tatap muka secara langsung antara pembeli dan karyawan, mulai dari pemesanan sampai pembayaran. Untuk pengecekan stok barang dan pelaporan masih dilakukan secara manual dengan pencatatan buku besar. Pada penelitian ini bertujuan untuk membangun E-Commerce pada toko Al-Mumtaz dengan memakai metode perancangan sistem secara Object Oriented Analysis Design (OOAD). E-Commerce sangat membantu pihak toko memasarkan produk dan memudahkan pembeli. Memudahkan karyawan melakukan pengecekan stok barang dan pelaporan bulanan, terutama pelaporan bulanan ke penerbit yang melakukan kerjasama dengan toko Al-Mumtaz.

Kata Kunci: E-Commerce, Pelanggan, Website, OOAD

A. PENDAHULUAN

Berbicara tentang teknologi saat ini sudah berkembang semakin pesat dari waktu ke waktu. Seiring berkembangnya teknologi dan informasi yang merupakan kemajuan pada bidang ilmu pengetahuan, salah satunya adalah teknologi internet sebagai media informasi yang sangat efektif untuk menyebarkan informasi. Internet sebagai media informasi mampu di akses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja selama terkoneksi dengan jaringan internet. Saat ini internet berdampak besar pada dunia bisnis (E-Commerce) yang memudahkan bagi calon pembeli untuk melihat informasi produk, memesan dan melakukan pembayaran dengan akses secara cepat dan mudah.

E-Commerce merupakan perubahan pada dunia bisnis yang menghasilkan manajemen konsumen lebih baik dari sebelumnya, strategi baru pemasaran, ekspansi jangkauan komoditi dan operasi-operasi lain yang lebih efisien (Velpula, dkk, 2010 dalam Irawan, dkk, 2017). E-Commerce suatu himpunan dinamis antara teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan beberapa perusahaan, konsumen, juga komunitas tertentu melalui transaksi elektronik. Saat ini website adalah media penyampai informasi juga sebagai media proses untuk jual beli *online*. Pembeli tidak perlu meluangkan waktu khusus untuk mencari barang yang di butuhkan, cukup dengan melakukan pencarian pada internet (Abdi, 2018).

Toko buku Al-Mumtaz adalah toko buku yang melakukan penerbitan buku dan juga menjual beberapa jenis buku. Diantara jenis buku yang dijual oleh toko buku Al-Mumtaz Adalah buku bacaan, buku islami, buku sekolah, buku perguruan tinggi, dan Al-Quran. Saat ini jumlah data buku

keseluruhan lebih kurang berjumlah 5.000 exemplar, terdiri dari 1.800 produk Al-Qur'an, 1.000 buku islami, 1.000 buku perguruan tinggi, 600 buku bacaan, dan 600 buku sekolah. Dalam waktu 1 bulan diperkirakan ada sekitar 100 pelanggan yang membeli buku pada toko Al-Mumtaz. Proses penjualan pada toko Al-Mumtaz dilakukan dengan komunikasi tatap muka antara *customer* dengan karyawan. Proses jual beli yang terjadi pada toko Al-Mumtaz menyebabkan karyawan kesusahan dalam melakukan pelaporan dan pengecekan stok jumlah barang, yang semua itu dilakukan secara manual. Dikarenakan semua dilakukan secara manual membuat karyawan dan pengelola toko lebih banyak membuang-buang waktu disana.

Untuk pemasaran toko menggunakan facebook sebagai penyampai informasi. Facebook yang dimiliki hanya bisa di lihat oleh kontak yang melakukan pertemanan saja. Diantara produk yang ada di toko, banyak produk yang berasal dari penerbit lain yang melakukan kerjasama dengan sistem titip buku. Untuk pelaporan bulanan, para karyawan di tuntut untuk menulis data buku yang terjual menggunakan *Microsoft Word*. Pelaporan data buku yang terjual akan dikirim melalui email ke setiap penerbit yang melakukan kerjasama.

Dari beberapa permasalahan yang di alami oleh toko Al-Mumtaz memerlukan sebuah sistem E-Commerce yang dapat membantu penjualan produk. Konsumen bisa mengakses langsung melalui media internet dan tidak perlu repot-repot mendatangi toko secara langsung. Dengan melakukan klik saja kita bisa mendapatkan barang yang diinginkan, bisa mengetahui apa saja yang kita inginkan, dan dapat melakukan transaksi dengan siapa saja tanpa dibatasi oleh waktu dan jarak. Untuk proses penjualan buku yang mudah maka akan dilakukan penelitian dengan judul

“Rancang Bangun E-Commerce Pada Toko Buku Al-Mumtaz”.

B. LANDASAN TEORI

B1. Internet

Awalnya internet dibangun oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat dalam rangka melakukan hubungan dengan para ilmuwan dan profesor universitas di seluruh dunia. Internet merupakan jaringan terbesar yang menghubungkan jutaan komputer yang tersebar diseluruh dunia yang tidak terikat oleh organisasi manapun. Saat ini internet dapat digunakan oleh siapa saja untuk mengakses informasi apa saja dan bahkan sekarang telah menjadi alat nomor 1 untuk melakukan transaksi bisnis (Abdul Kadir, 2002).

B2. E-Commerce

E-Commerce merupakan perubahan pada dunia bisnis yang menghasilkan manajemen konsumen lebih baik dari sebelumnya, strategi pemasaran baru, ekspansi jangkauan komoditi dan operasi-operasi lain yang lebih efisien (Velpula, dkk, 2010 dalam Irawan, dkk, 2017).

Saat ini E-Commerce digunakan untuk mendukung kegiatan pembelian dan penjualan, pemasaran produk, jasa, dan informasi melalui internet atau extranet. E-Commerce pada umumnya dikelompokkan menjadi dua kategori : *bussines-to-bussiness* (B2B) dan *busines-to-consumer* (B2C). Terakhir terjadi perkembangan jenis hubungan baru yang di sebut : *consumer-to-consumer* (C2C) dan *consumer-to-business* (C2B) (Abdul Kadir, 2002).

1. *Business-to-business* (B2B)
B2B penjualan produk atau jasa yang melibatkan beberapa perusahaan dan dilakukan dengan otomatis. Umumnya perusahaan-perusahaan yang terlibat yaitu pemasok, distributor, pabrik, dan toko.
2. *Business-to-consumer* (B2C)
B2C yaitu interaksi dan transaksi yang melibatkan antara perusahaan dan konsumen.
3. *Consumer-to-consumer* (C2C)
C2C adalah model perdagangan yang terjadi antara konsumen dengan konsumen.
4. *Consumer-to-business* (C2B)
C2B bisnis yang berbasiskan konsumen ke pebisnis

B3. Sistem Informasi

a. Sistem

Sistem merupakan sekumpulan elemen-elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Jika dalam sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memeberikan manfaat dalam mancapai tujuan yang sama, maka elemen tersebut dipastikan bukanlah bagian dari sistem (Abdul Kadir, 2002)

b. Informasi

Informasi merupakan suatu data yang diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya yang berguna untuk mengambil keputusan pada saat ini dan masa mendatang. Data sering kali disebut sebagai bahan informasi melalui suatu proses transformasi yang dibuat menjadi bermakna (Abdul Kadir, 2002).

c. Sistem Informasi

Menurut (Abdul Kadir, 2003) sistem informasi yaitu mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi) dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan. Secara teknis sistem informasi didefinisikan sebagai sekumpulan komponen yang saling berhubungan, mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk menunjang pengambilan keputusan, koordinasi, pengawasan, analisa dan visualisasi dalam suatu organisasi.

Sistem informasi terdapat beberapa komponen-komponen didalamnya yaitu:

1. Perangkat keras (*hardwar*)
Mencakup peranti-peranti fisik seperti komputer dan printer.
2. Perangkat lunak (*software*)
Sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.
3. Prosedur
Sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.
4. Orang
Semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan, dan penggunaan keluaran sistem informasi.
2. Basis data (*database*)
Sekumpulan tabel, hubungan dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
3. Jaringan komputer dan komunikasi data
Sistem penghubung yang memungkinkan sumber (*resources*) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.

A. Unified Modelling Language (UML)

Unified Modelling Language (UML) merupakan bahasa pemodelan secara grafis untuk menspesifikasikan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan semua artifak sistem perangkat lunak (Ginting Elizaandayni, 2013). Dengan menggunakan pemodelan UML diharap pengembang dapat melakukan beberapa hal yaitu:

1. Tinjauan umum bagaimana arsitektur sistem secara keseluruhan.

2. Penelaahan bagaimana objek-objek dalam sistem saling mengirimkan pesan dan saling bekerjasama satu sama lain.
3. Menguji apakah sistem perangkat lunak sudah berfungsi seperti seharusnya.
4. Dokumentasi sistem perangkat lunak untuk keperluan-keperluan tertentu dimasa mendatang.

Adapun diagram yang disediakan dalam UML antara lain:

1. Diagram *use case* (*use case diagram*)
2. Diagram aktivitas (*activity diagram*)
3. Diagram sekuensial (*sequence diagram*)
4. Diagram kolaborasi (*collaboration diagram*)
5. Diagram kelas (*class diagram*)
6. Diagram *statechart* (*statechart diagram*)
7. Diagram komponen (*component diagram*)
8. Diagram *deployment* (*deployment diagram*)

B4. Object Oriented Analysis Design (OOAD)

Menurut Shodiq (2006) dalam Sanjaya Doni (2019) Object Oriented Analysis Design (OOAD) adalah mengorganisasikan perangkat lunak sebagai objek-objek yang dapat bekerja sama atau berinteraksi antara informasi dan perilaku yang dapat mengaturnya. Sedangkan menurut B. Nugroho (2008) dalam Sanjaya Doni (2019), Object Oriented Programming (OOP) atau pemrograman berorientasi objek merupakan cara baru dalam berlogika untuk memecahkan masalah-masalah yang akan diatasi dengan bantuan komputer. Adapun filosofinya adalah menciptakan sinergi pada siklus pengembangan perangkat lunak mulai dari perencanaan, analisis, perancangan, serta implementasi sehingga dapat diterapkan pada perancangan sistem secara umum menyangkut perangkat lunak, perangkat keras, serta sistem informasi secara keseluruhan

B. Website

Website sering juga disebut sebagai *site*, situs, situs web atau portal yaitu kumpulan beberapa halaman web yang berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Website itu sendiri terbagi menjadi dua bagian yaitu *home page* (halaman pertama) dan *webpage* (halaman demi halaman berikutnya). Website (*web*) sering juga disebut sebagai *World Wide Web* (www) adalah sumber daya dari internet yang kini sudah berkembang sangat pesat. Informasi *web* itu sendiri didistribusikan melalui pendekatan *hypertext*, yang memungkinkan suatu teks pendek menjadi acuan untuk membuka dokumen lain. Dengan *Hypertext* ini seseorang dapat memperoleh informasi dengan melompat dari suatu dokumen ke dokumen lain (Abdi Ramadoni, 2018).

Website atau situs dapat juga diartikan sebagai sekumpulan halaman yang menampilkan informasi berupa data teks, gambar, animasi, suara,

video, atau gabungan dari semuanya. Sebagai implementasinya, *web* dapat dikoneksikan ke basis data terutama *macromedia dreamweaver* dengan sintak progma PHP dengan PHPMyAdmin. Menurut Abdi Ramdoni (2018) Ada beberapa hal yang menjadi penunjang agar keberadaan sebuah website bisa di akses atau diketahui oleh *user* (pengguna internet):

1. Nama domain (*Domain name / URL-Uniform Resource Locator*)
Merupakan sebuah alamat unik dalam internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah *website*, atau dengan kata lain nama domain adalah alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah *website* diinternet.
2. Rumah tempat *website* (*Web Hosting*)
Web hosting adalah ruangan yang terdapat didalam harddisk yang berguna untuk menyimpan data, *file-file*, gambar dan lainnya yang akan ditampilkan di *website*. *Web hosting* diperoleh dengan cara menyewa, rata-rata waktu penyewaan di hitung pertahun dengan besarnya hosting.
3. Desain *Website*
Desain *website* adalah penentu dari sebuah kualitas dan keindahan sebuah *website*, karena akan berpengaruh terhadap penilaian pengunjung terhadap akan bagus atau tidaknya sebuah *website*.

B5. PHP (PHP Hypertext Preprocessor)

PHP adalah bahasa pemrograman skrip sederhana yang digunakan untuk pemrosesan HTML Form di dalam halaman web yang digunakan secara command line, yaitu skrip PHP dapat dijalankan tanpa melibatkan *web server* ataupun *browser*. Untuk membuat program menggunakan PHP programmer harus menyediakan sebuah program editor teks untuk menuliskan program, seperti Notepad (windows) dan vi editor (linux). Untuk editor yang lebih advance programmer bisa menggunakan seperti EditPlus, Notepad++, atau Dreamweaver (Hastanti, Purnama, Wardati, 2015).

B6. MySQL

MySQL merupakan multiuser database yang menggunakan bahasa *Structured Query Language* (SQL). MySQL dapat menangani data yang cukup besar mampu menyimpan data lebih dari 40 database, 10.000 tabel, dan sekitar 7.000.000 baris totalnya kurang lebih 100 *Giga byte* data (Sunarfrihantono, 2002 dalam Sanjaya Doni, 2019).

MySQL tidak dapat berjalan sendiri tanpa adanya sebuah aplikasi pengguna (*interface*) yang berguna sebagai program aplikasi pengakses database yang dihasilkan. MySQL didukung oleh hampir semua program aplikasi baik yang *Open*

Source seperti *PHP, framework php, java, python* maupun yang tidak *Open Source* yang ada pada *platform windows* seperti *Visual Basic, Delphi* dan lainnya (A. Nugroho, 2002 dalam Sanjaya Doni 2019).

C. METODOLOGI

Berikut ini akan membahas tentang metodologi penelitian yang dilakukan

C1. Tahap Perencanaan

Dalam tahap perencanaan yang merupakan tahap awal dan tahapan persepaiand engan merencanakan penelitian, kegiatan yang dilakukan yaitu mencari topik, penentuan Objek penelitian, merumuskan masalah, menentukan tujuan

C2. Tahap Pengumpulan Data

Tahap ini merupakan tahap yang dilakukan setelah tahap perencanaan. Yang mana, setelah data ditentukan berdasarkan jenis penelitian maka selanjutnya adalah mengumpulkan data tersebut. Tahapannya yaitu Observasi, Wawancara, Studi Pustaka

C3. Tahap Analisa Dan Perancangan

Setelah melakukan tahap pengumpulan data, maka langkah selanjutnya adalah masuk ke tahap analisa. Pada tahap analisa, yang menjadi bahan masukan adalah analisa sistem yang berjalan, analisa sistem usulan, perancangan sistem usulan, design database, desain struktur menu, perancangan interface sistem, melakukan desain bentuk interface

C4. Tahap Implementasi dan Pengujian Sistem

Langkah-langkah dalam tahap implementasi dan pengujian ini adalah penkodingan Sistem dan pengujian sistem.

D. AKHIR PEMBAHASAN

D1. Analisa Sistem Berjalan

1. Identifikasi masalah

Saat ini toko buku Al-Mumtaz melakukan pelayanan dengan komunikasi secara langsung. *Costumer* datang langsung ke toko untuk melihat-lihat produk dan melakukan pembayaran secara langsung. *Costumer* yang datang ke toko hanya bisa melihat jenis produk yang dijual pada rak-rak yang disediakan.

Untuk pemasaran toko menggunakan facebook sebagai penyampai informasi. Facebook yang dimiliki hanya bisa di lihat oleh kontak yang melakukan pertemanan saja. Diantara produk yang ada di toko, banyak produk yang berasal dari penerbit lain yang melakukan kerjasama dengan sistem titip buku. Untuk pelaporan bulanan, para karyawan di tuntut untuk menulis data buku yang terjual menggunakan *Microsoft*

Word. Pelaporan data buku yang terjual akan dikirim melalui email ke setiap penerbit yang melakukan kerjasama.

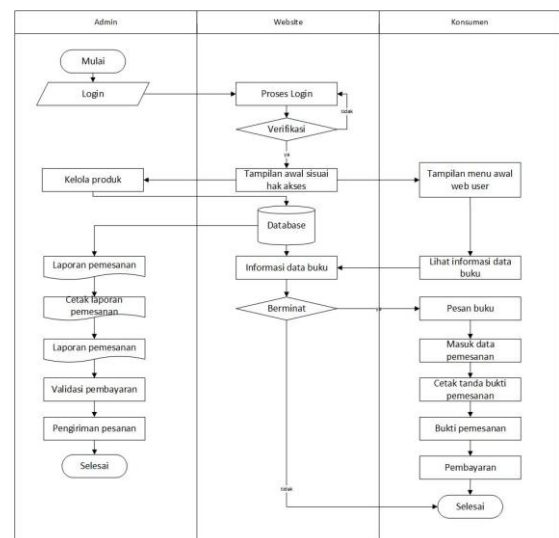
2. Alur sistem yang berjalan

Berikut adalah alur sistem yang sedang berjalan pada toko buku Al-Mumtaz:

1. *Costumer* datang ke toko untuk melihat-lihat produk yang di jual oleh toko buku Al-mumtaz.
2. Karyawan mendatangi *costumer* untuk menanyakan jenis produk apa yang dicari.
3. Karyawan menunjukkan tempat produk yang dicari *costumer*.
4. Apabila *costumer* mendapatkan produk yang dicari, maka *costumer* langsung ke tahap pembayaran.
5. Setelah melakukan pembayaran produk sudah bisa dibawa pulang oleh *costumer*.
6. Apabila *costumer* tidak menemukan produk yang dicari, maka *costumer* langsung pergi dan keluar dari toko.

D2. Analisa Sistem Usulan

Pada tahap perancangan sistem ini akan memberi gambaran mengenai sistem serta menjelaskan tentang sistem yang di usulkan. Berikut ini merupakan alur sistem usulan proses enkripsi pada karya ilmiah dapat dilihat pada Gambar 2.



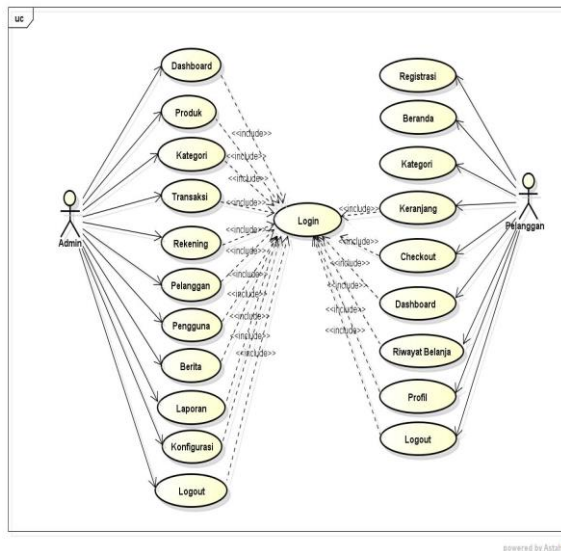
Gambar 2. Alur sistem usulan

1. Admin melakukan *login* untuk masuk ke halaman menu admin, yaitu dengan mengisi *username* dan *password*. Jika *username* dan *password* valid maka akan menuju ke halaman admin, dan jika tidak maka kembali ke halaman *login*.
2. Admin melakukan tambah produk jika *login* benar.
3. Konsumen (*user*) mengakses internet. Dan membuka halaman tampilan web pemesanan lalu melihat informasi data

buku, lalu keluar tampilan informasi data buku.

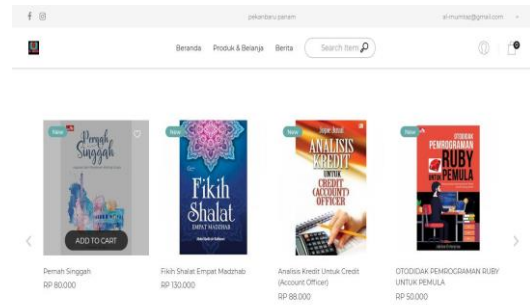
4. Jika konsumen tertarik untuk memesan maka akan memilih menu pemesanan buku dan jika konsumen tidak tertarik memesan buku maka akan keluar dari *website*.
5. Jika konsumen tertarik untuk memesan buku maka konsumen harus melakukan pengisian *form* data pemesanan untuk memesan buku.
6. Setelah konsumen mengisi data pemesanan, konsumen harus mengeprint tanda bukti pemesanan buku tersebut.
7. Konsumen melakukan pembayaran.
8. Setelah konsumen melakukan pemesanan maka dari *database* mendapatkan data laporan pemesanan, lalu admin mencetak laporan pemesanan.
9. Admin memvalidasi pembayaran, selanjutnya admin akan melakukan pengiriman buku.

D3. Perancangan Sistem Usulan



Gambar 2. Use case sistem usulan
 Pada Gambar 2 merupakan use case diagram yang terdiri dari dua aktor dan 21 use case.

D4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM



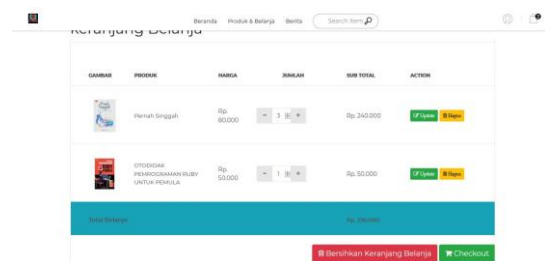
Gambar 4. Tampilan beranda

Merupakan halaman pertama kali yang ditampilkan sistem tokobuku. Terdapat menu beranda, produk dan belanja, berita, pencarian, akun dan keranjang belanja



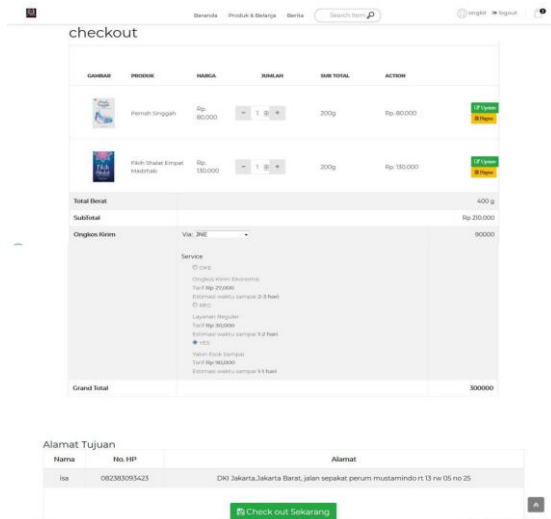
Gambar 4. Tampilan detail produk

Merupakan halaman detail pada setiap produk. Informasi lengkap tersedia pada detail produk diantaranya nama produk, harga, berat deskripsi dan juga menu beli..



Gambar 5. Keranjang Belanja

Merupakan halaman keranjang belanja. Pada halaman ini pelanggan dapat mengelola barang yang akan di belinya. Kemudian pelanggan dapat melanjutkan ke checkout untuk pembayaran.



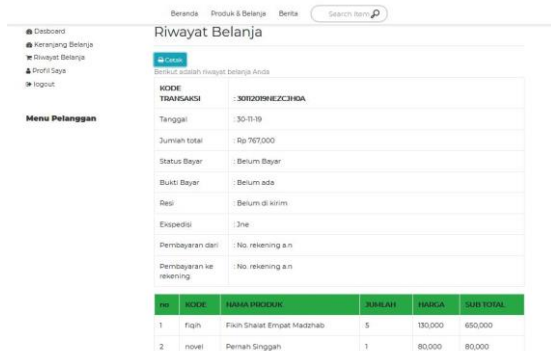
Gambar 6. Halaman *checkout*

Pada halaman ini pelanggan dapat mengelola barang yang akan di belinya. Kemudian pelanggan dapat melanjutkan mengisi ongkos kirim yang akan di gunakan.



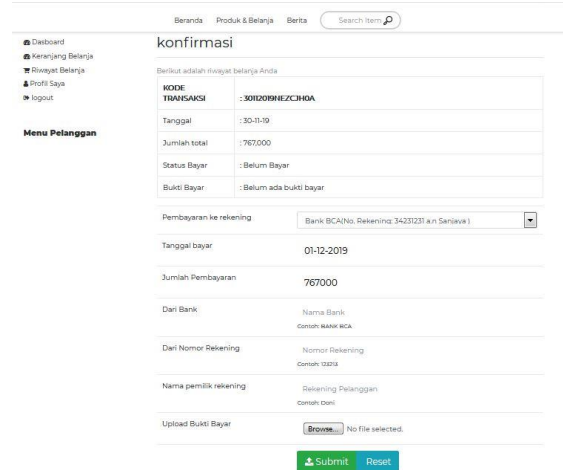
Gambar 7. Halaman *dashboard*

Pada halaman ini merupakan halaman pelanggan. adapun menu yang terdapat pada dashboard adalah dashborad, keranjang belanja, riwayat belanja, profil saya dan *logout*.



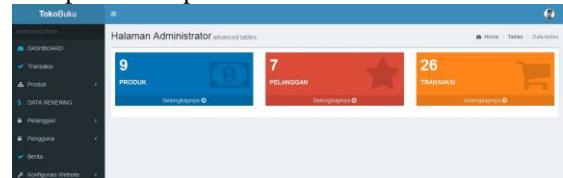
Gambar 8. Halaman riwayat belanja

Pada halaman ini merupakan halaman detaill dari setiap pelanggan melakukan transaksi.



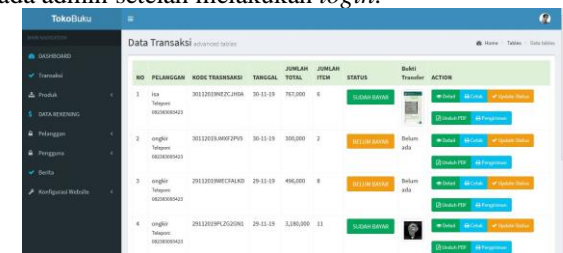
Gambar 9. Halaman konfirmasi pembayaran

Pada halaman ini merupakan halaman pelanggan melakukan tahap pembayaran sesuai dengan jumlah pembelian produk.



Gambar 10. Halaman Dashboard Admin

Pada halaman ini merupakan halaman utama pada admin setelah melakukan *login*.



Gambar.11 Halaman Transaksi.

Pada halaman ini merupakan halaman untuk menampilkan data transaksi. Menu yang terdapat pada halaman ini adalah menu detail transaksi, cetak, update status, unduh dan pengiriman.

E. KESIMPULAN

E1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada toko Al-Mumtaz maka dapat diambil kesimpulan, yaitu:

1. Dengan adanya sistem E-Commerce yang dibangun sangat membantu admin toko Al-Mumtaz memasarkan produk menggunakan media internet serta pengelolaan dalam penjualan mulai dari input produk, pengecekan transaksi dan memonitoring pembelian pelanggan.
2. Sistem yang dihasilkan memudahkan pelanggan dalam mendapatkan informasi produk dan membantu pelanggan melakukan pembelian.

3. Sistem yang dihasilkan memudahkan admin dan karyawan toko dalam melakukan pengecekan stok produk, serta melakukan pelaporan bulanan dan pelaporan kepada penerbit lain.

E2. Saran

Adapun saran yang diberikan adalah:

1. Pengembangan pada E-Commerce selanjutnya dengan menambahkan fitur pembayaran secara otomatis dan fitur cash on delivery.
2. Pengembangan pada penelitian selanjutnya dengan menambahkan konsep metode Customer Relationship Management (CRM).

REFERENSI

- [1] Irawan, D., Junaidi, M., Rahsel, Y., & Udin, T. 2017. *Perancangan Electronic Commerce Berbasis B2C Pada Toko Atk Sindoro*. Jurnal TAM (Technology Acceptance Model), 8(1), 58-62.
- [2] Abdi, R. 2018. *Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Penjualan Buku Berbasis Web (Studi Kasus: Pt. Agromedia Group)* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- [3] Kadir, A. 2002. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta.
- [4] Sanjaya. D. 2019. *Pengamanan Data Pada Institutional Repository Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*.
- [5] Abdi, R. 2018. *Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Penjualan Buku Berbasis Web (Studi Kasus: Pt. Agromedia Group)* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- [6] Hastanti, R. P., & Purnama, B. E. 2015. *Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan*. Bianglala Informatika, 3(2).
- [7] Sanjaya. D. 2019. *Pengamanan Data Pada Institutional Repository Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*.