



Rancangan E-Commerce Mochpoint Menerapkan User Centered Design Berbasis Web

Farid Mukti, Orita Dwi Purbiyanti*, Sepitri Daruyani

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma, Depok
Jl. Margonda Raya 100, Pondok Cina, Depok, Indonesia

Email: ¹faridmuktilhimi7@gmail.com, ^{2,*}orita@staff.gunadarma.ac.id, ³sepitri@staff.gunadarma.ac.id

Email Penulis Korespondensi: orita@staff.gunadarma.ac.id

Submitted: 19/01/2022; Accepted: 31/01/2022; Published: 31/01/2022

Abstrak—E-commerce merupakan salah satu strategi sebuah perusahaan dagang untuk menaikkan penjualan di era digital saat ini. Pemasaran dan transaksi online sudah menjadi hal biasa dalam dunia jual beli. Mochpoint adalah salah satu toko yang menjual clothing baju yang mengutamakan kebutuhan untuk para remaja hingga dewasa. Beberapa kendala dialami oleh Mochpoint ketika masih menggunakan sistem lama atau manual yaitu promosi barang masih menggunakan instagram, transaksi yang tidak otomatis mengakibatkan seringnya terjadi kesalahan pencatatan dan di sisi pelanggan kesulitan mengetahui stok barang serta tidak adanya penjualan jarak jauh yang mempermudah perusahaan dalam memperluas wilayah pemasaran. Mochpoint merupakan toko yang menerapkan model bisnis B2C (Business to customer), akan tetapi belum menggunakan sistem penjualan berbasis web atau e-commerce. melalui pemanfaatan sistem informasi website ini, diharapkan mampu meningkatkan kebutuhan akan data dan informasi kepada calon konsumen ochpoint, dimana calon konsumen dapat melakukan pertukaran data dan informasi hingga transaksi tentang segala produk yang ada pada mochpoint. . Website toko mochpoint dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan pengolahan database menggunakan MySQL dengan alamat website <Http://mochpointweb.epizy.com/>. Proses perancangan website menggunakan struktur navigasi dan perancangan UML. Hasil implementasi dan ujicoba website ini dapat berjalan dengan baik sesuai rancangan berdasarkan hasil pengujian yaitu dengan menguji coba website pada browser serta melakukan pengujian menggunakan metode black box.

Kata Kunci: E-Commerce; MySQL; PHP; Website; User Centered Design

Abstract—E-commerce is one of the strategies of a trading company to increase sales in the current digital era. Online marketing and transactions have become commonplace in the world of buying and selling. Mochpoint is a store that sells clothing that prioritizes the needs of teenagers to adults. Several obstacles were experienced by Mochpoint when they were still using the old or manual system, namely the promotion of goods still using Instagram, transactions that were not automatic resulted in frequent recording errors and on the customer side it was difficult to find out the stock of goods and the absence of long distance sales which made it easier for the company to expand its marketing area. Mochpoint is a store that implements a B2C (Business to customer) business model, but has not yet used a web-based sales system or e-commerce. Through the use of this website's information system, it is hoped that it will be able to increase the need for data and information to potential customers of ochpoint, where potential customers can exchange data and information to transactions about all products available on mochpoint. . The mochpoint store website was created using the PHP programming language and database processing using MySQL with the website address <Http://mochpointweb.epizy.com/>. The website design process uses a navigation structure and UML design. The results of the implementation and testing of this website can run well according to the design based on the test results, namely by testing the website on the browser and testing using the black box method.

Keywords: E-Commerce; MySQL; PHP; Website; User Centered Design

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia fashion saat ini sangatlah pesat. Banyak desainer pakaian merancang banyak produk yang menarik konsumen untuk memiliki. Selain itu didukung banyak toko fashion yang menjual produk pakaian dari harga rendah hingga tinggi. Persaingan sangatlah ketat di dalam bisnis fashion tersebut. Maka dari itu, banyak perusahaan, produsen maupun toko produk fashion mengembangkan strategi demi memenangkan persaingan di pasar. Mulai dari strategi produksi hingga pemasaran. Tidak jarang toko-toko berani “banting harga” untuk menarik minat konsumen. Tapi banyak juga toko yang justru mengikuti kemajuan jaman dan tren untuk menaikkan penjualan. Salah satu strategi yang dilakukan beberapa toko adalah dengan membuka toko online atau biasa disebut dengan e-commerce. E-commerce memungkinkan konsumen untuk memilih baju maupun membelinya secara online dimanapun dan kapanpun tanpa harus datang ke toko.

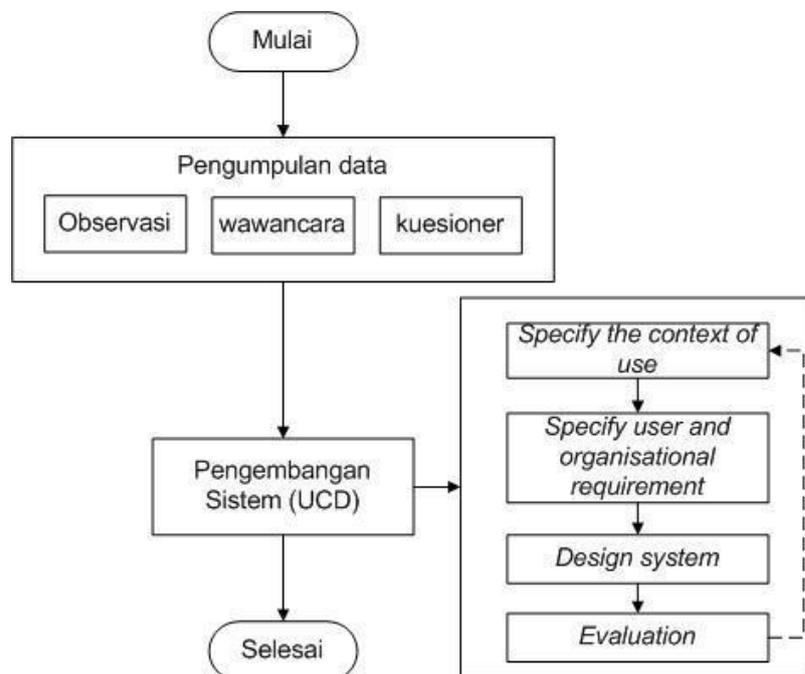
Mochpoint merupakan toko yang menjual clothing baju dan lebih mengutamakan kebutuhan untuk para remaja hingga dewasa. Mochpoint saat ini sudah menggunakan media online dalam pemasarannya. Media online yang digunakan adalah whatsapp, instagram dan facebook. Dengan menggunakan media tersebut, produk telah dapat dipasarkan secara luas di Indonesia. Namun demikian, Mochpoint masih mengalami beberapa kendala. Kendala tersebut muncul dari sisi pelanggan dan juga pengelola toko. Pelanggan dalam toko ini terbagi menjadi dua yaitu konsumen biasa dan reseller. Kendala yang dialami pelanggan terhadap media online yang telah digunakan adalah mereka susah untuk cek stok, belum bisa mencari produk berdasarkan kategori [1] tertentu dan harus aktif bertanya pada admin. Sedangkan kendala yang dialami pengelola toko atau admin adalah membutuhkan waktu lama untuk membalas satu per satu chat dari pelanggan dengan pembahasan yang sama misalnya pertanyaan stok barang. Admin juga harus melakukan perhitungan transaksi secara manual untuk reseller dan konsumen, hal

tersebut sering terjadi kesalahan karena harga reseller dan konsumen berbeda. Pencatatan stok pun masih dilakukan secara manual dengan excel, yang membuat admin terkadang lupa untuk update stok.

Mochpoint merupakan toko yang menerapkan model bisnis B2C (*Business to customer*), akan tetapi belum menggunakan sistem penjualan berbasis web atau *e-commerce*. Melalui pemanfaatan sistem informasi website ini, diharapkan mampu meningkatkan kebutuhan data dan informasi kepada calon konsumen mochpoint, dimana calon konsumen dapat melakukan pertukaran data dan informasi hingga transaksi tentang segala produk yang ada pada mochpoint.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode pengambilan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Sedangkan untuk pengembangan sistem menggunakan pendekatan User Centered Design (UCD). Tool yang digunakan dalam rancangan adalah Unified Modelling Language (UML). Alur penelitian yang dilakukan ditunjukkan pada flowchart berikut :



Gambar 1. Alur penelitian

2.1 Pengumpulan data

Pengumpulan data pada penelitian ini meliputi :

a. Observasi

Observasi adalah metode pengambilan data dengan pengamatan langsung di obyek penelitian guna memperoleh proses bisnis yang terjadi di obyek. Data yang diperoleh dari observasi di Mochpoint ini adalah bagaimana proses bisnis yang terjadi di obyek, produk-produk yang dijual, bagaimana para admin memproses pesanan, dan sebagainya.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pemilik toko dan para admin. Dari wawancara ini diperoleh strategi-strategi yang dilakukan Mochpoint, kendala-kendala yang ada dalam bisnis, produk unggulan dan cara transaksi.

c. Kuesioner

Kuesioner ini dilakukan sebelum dan sesudah desain sistem. Responden kuesioner ini adalah pelanggan dan admin. Dari kuesioner ini akan diperoleh data fitur-fitur, desain antarmuka dan lainnya yang dibutuhkan dan diharapkan dari sisi pengguna yang nantinya akan menggunakan website e-commerce tersebut.

2.2 User Centered Design

UCD merupakan suatu proses interaktif yang mana langkah-langkah rancangan dan evaluasi dibuat dalam awal proyek sampai dengan implementasi. Metode UCD ini digunakan untuk membantu perancangan karena aspek utama dalam UCD yaitu keterlibatan pengguna pada keseluruhan proses. Sehingga metode ini menjadi panduan dalam membuat aplikasi yang berorientasi pada kebutuhan pengguna [1]. Proses-proses dalam UCD [1], sebagai berikut :

a. Specify the context of use

Pada tahap ini, yang dilakukan bersama dengan stakeholder untuk pengembangan sistem yang relevan dan menciptakan sebuah visi untuk menciptakan sistem yang mendukung tujuan dari proyek. [1]

b. Specify the user and organizational requirement

Pada tahapan ini dilakukan analisis kebutuhan user. Analisis ini dilakukan untuk membantu menyelesaikan dalam perancangan sistem yang akan dibangun. Pada tahapan ini dapat menggunakan wawancara maupun kuesioner untuk mendapatkan data yang dibutuhkan terkait kebutuhan pengguna dan organisasi dalam pengembangan sistem yang baru.

c. Design System

Pada tahap ini dirancang sistem sesuai kebutuhan user yang sudah dilakukan pada tahap sebelumnya. Rancangan ini meliputi desain interface, sistem dan database. Tool desain pada penelitian ini menggunakan Unified Modelling Language (UML). UML digunakan untuk memodelkan proses dari analisa yang dihasilkan oleh proses UCD sehingga terlihat jelas.

d. Evaluation

Pada tahapan ini, sistem yang telah dirancang diuji sesuai kebutuhan pengguna sistem. Pengujian ini dapat dilakukan dengan pengujian sistem dan kebutuhan pengguna dengan memanfaatkan kuesioner.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Kebutuhan

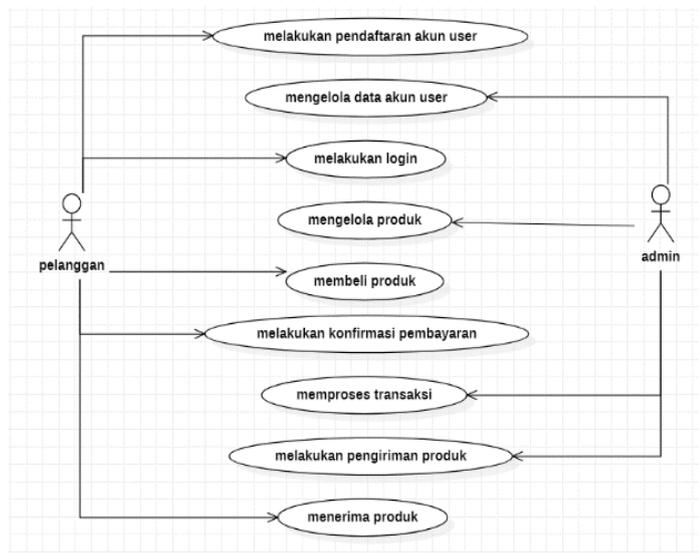
Website Penjualan mochpoint ini dibuat dengan tujuan memudahkan penjual untuk meningkatkan omset penjualan, serta memudahkan customer untuk membeli barang. Halaman depan website ini terdapat tombol beranda, produk, keranjang, login dan daftar, dihalaman depan juga menampilkan tampilan barang terlaris, serta layanan kami, seperti memberikan informasi tentang pembelian, pembayaran, serta pengiriman yang digunakan untuk melakukan pengiriman barang. Halaman produk terdapat produk yang dijual. Halaman keranjang menampilkan keranjang belanja. Halaman login terdapat username dan password untuk login. Halaman daftar bisa melakukan pendaftaran. Setelah melakukan login terdapat tambahan tombol checkout dan transaksi. Tombol checkout berisi keranjang belanja dan kolom yang berisi alamat untuk pengiriman barang serta melakukan pengecekan ongkir. Tombol transaksi terdapat halaman yang menampilkan tabel riwayat belanja yang berisi nota pembelian serta pembayaran. Bagian administrator website penjualan mochpoint ini, admin dapat melakukan hal-hal mengedit profil toko, mengelola produk, mengelola pembelian serta mengelola data pelanggan.

3.2 Rancangan Diagram UML

Perancangan website penjualan mochpoint ini menggunakan tiga model diagram UML yaitu use case diagram, activity diagram, dan class diagram.

3.2.1 Use Case Diagram

Perancangan sistem yang digunakan untuk penulisan ini adalah Use Case Diagram dengan aktor pelanggan dan admin, seperti terlihat dalam gambar 2 di bawah ini

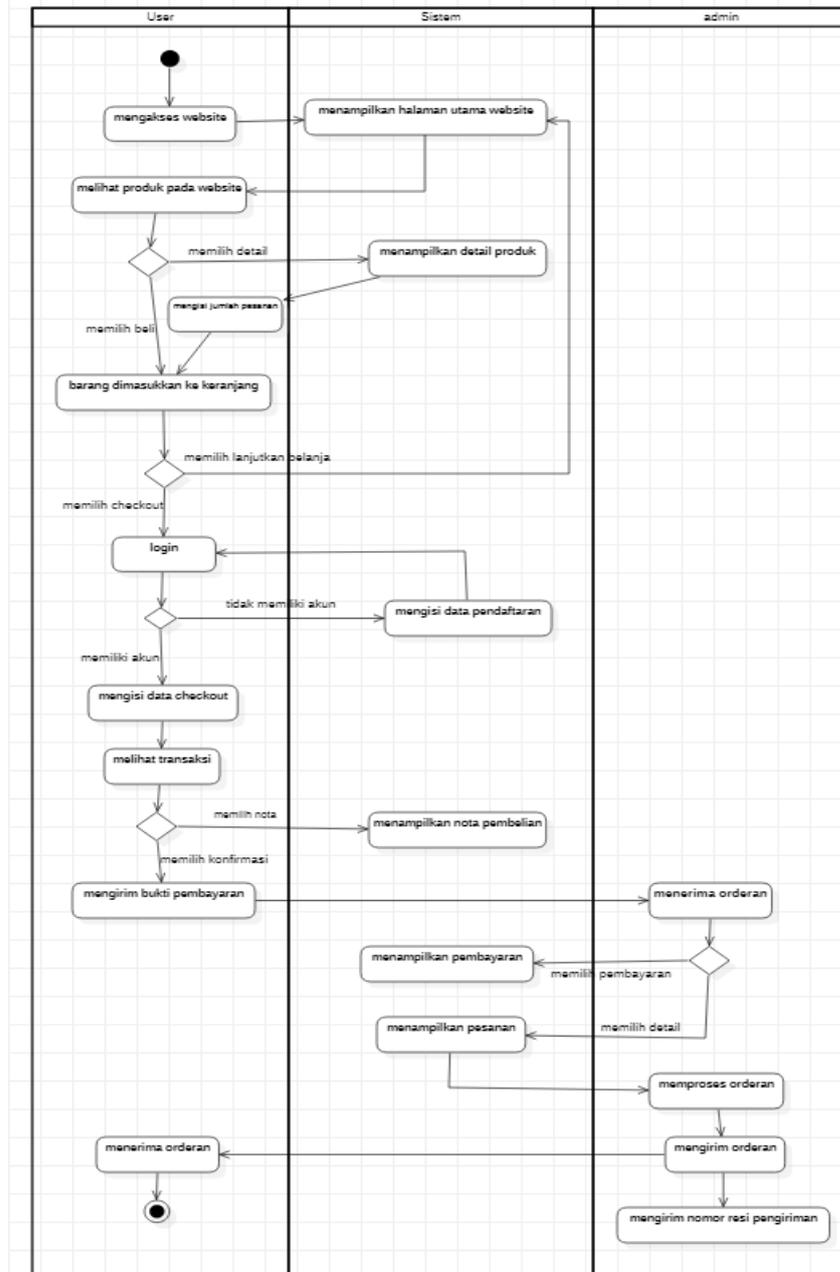


Gambar 2. Rancangan Use Case Diagram

Rancangan Use case diagram pada gambar 2 terdiri atas 2 aktor yang terlibat yaitu pelanggan dan admin. Untuk pelanggan baru perlu melakukan pendaftaran terlebih dahulu, kemudian aktor admin akan mengelola data akun user tersebut, jika pelanggan sudah terdaftar bisa langsung login dengan akun yang telah didaftarkan. Setelah itu pelanggan dapat melakukan kegiatan membeli produk yang dikelola oleh admin. Pelanggan dapat melakukan konfirmasi pembayaran setelah melakukan pembelian produk, aktor Admin memproses transaksi dan melakukan pengiriman produk.

3.2.2 Activity Diagram

Perancangan aktivitas yang digunakan pada penulisan ini adalah Activity Diagram. Aktivitas yang terdapat pada website ini menjelaskan bagaimana user berinteraksi dengan sistem, admin berinteraksi dengan sistem, user dan admin saling berinteraksi.



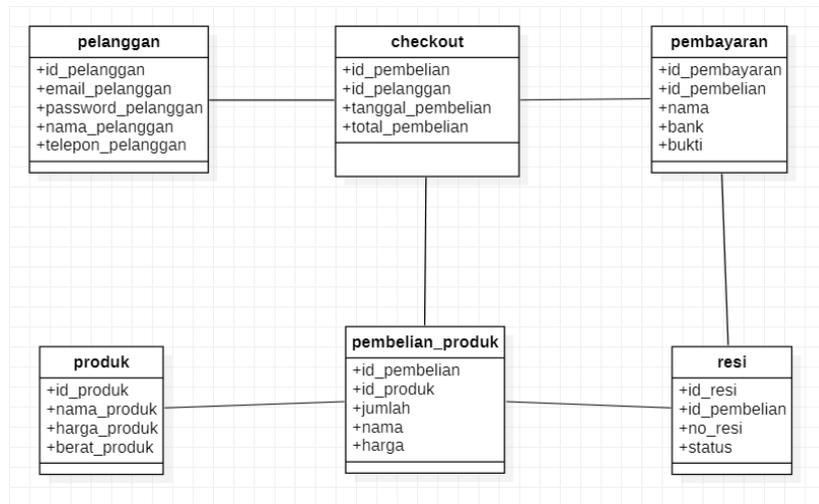
Gambar 3. Rancangan activity diagram

Rancangan activity diagram user, sistem, dan admin diatas, user mempunyai kegiatan mengakses website terlebih dahulu untuk melihat produk apa saja yang user butuhkan pada halaman utama website. Setiap produk yang ditampilkan akan ada pilihan beli dan detail, jika user ingin melihat maka akan menampilkan detail produk seperti harga, berat produk, dan deskripsi produk dan bisa pilih beli untuk memasukkan barang ke keranjang. Bagian keranjang user bisa melanjutkan memilih produk lain atau melanjutkan pemesanan dengan memilih checkout, maka user akan dialihkan ke halaman login jika belum login. Namun jika user belum memiliki akun

maka user diharuskan mendaftar akun terlebih dahulu dengan mengisi data pendaftaran. Setelah itu user bisa melanjutkan pengisian ongkos kirim dan alamat yang dituju pada bagian checkout. Setelah mengisi user melihat riwayat belanja, pada bagian itu user yang memilih nota akan menampilkan nota pembelian yang telah dipesan, jika user memilih konfirmasi pembayaran maka user bisa mengirim bukti foto dan data pembayaran. Bila kirim bukti selesai maka user bisa melihat nota atau bukti pembayaran pada tombol detail. Data yang user isi pada pengiriman bukti pembelian akan dikirim ke admin. Pada admin akan menerima orderan, jika admin ingin memeriksa apakah pelanggannya sudah membayar maka bisa memilih pembayaran, dan jika admin ingin melihat produk apa saja yang telah dipesan maka pilih detail. Setelah di konfrimasi semua, maka admin bisa melakukan proses pengemasan orderan dan mengirim produk yang pelanggan telah pesan dan bayar. Setelah itu, admin akan mengirimkan nomor resi pengiriman. Setelah itu, user akan menerima produk yang telah dipesan.

3.2.3 Rancangan Class Diagram

Class Diagram merupakan salah satu diagram utama dari Unified Modeling Language (UML) untuk menggambarkan class atau blueprint object pada sebuah sistem. Class Diagram adalah model statis yang menggambarkan struktur dan deskripsi class, serta hubungannya anatara class.

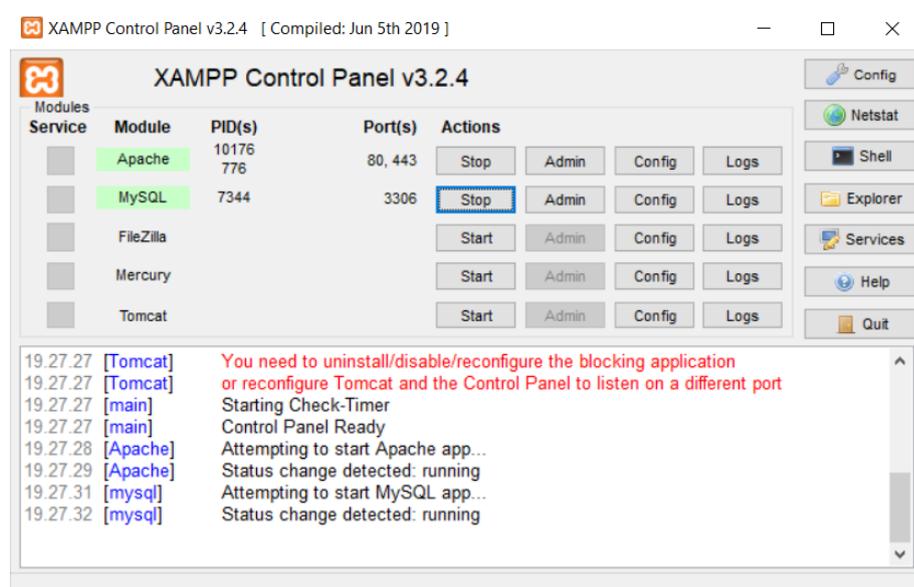


Gambar 4. Rancangan Class Diagram

3.2.4 Implementasi Website

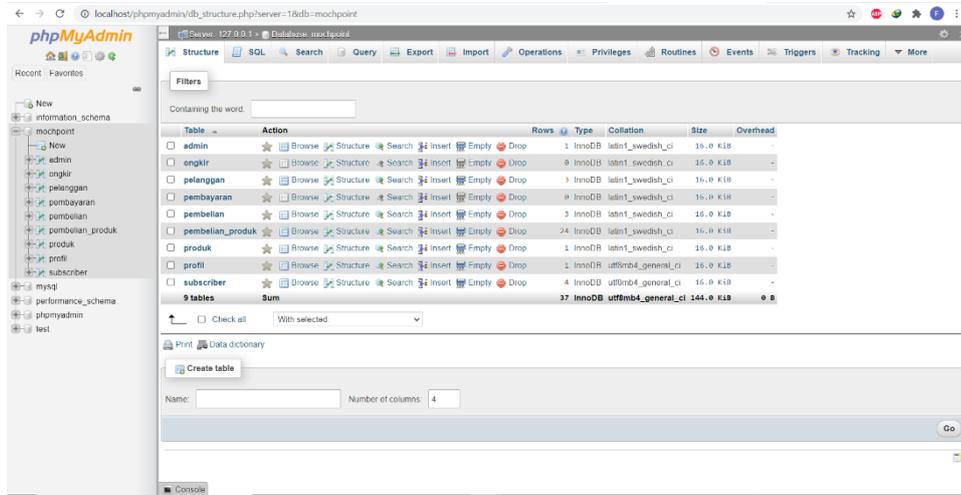
Implementasi website toko mochpoint menggunakan software Visual Studio Code sebagai text editor dan Bootstrap v.4.5 sebagai framework, XAMPP v3.2.4 untuk menyimpan data dan phpMyAdmin untuk pembuatan database. Langkah-langkah pembuatan database adalah sebagai berikut :

- a. Pertama buka software XAMPP lalu aktifkan server Apache dan MySQL dengan memilih tombol “Start” pada actions.



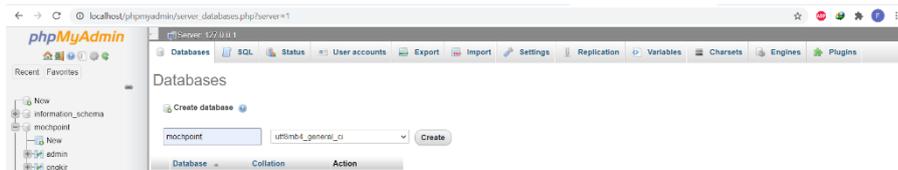
Gambar 5. Xampp Control Panel

- b. Selanjutnya buka browser untuk mengakses phpMyAdmin dengan mengetik “localhost/phpmyadmin” pada address bar browser.



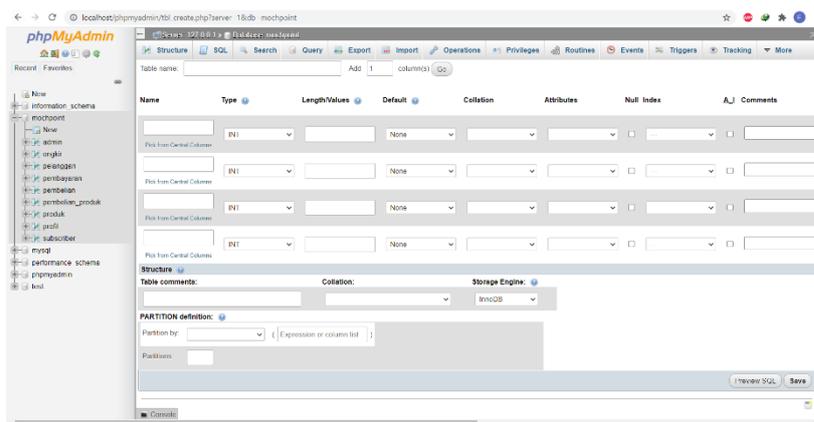
Gambar 6. tampilan awal phpMyAdmin

- c. Buat database baru dengan memilih menu “New” pada menu terdapat pada PhpMyAdmin. Kemudian beri nama database, untuk database ini diberi nama “mochpoint”



Gambar 7. Membuat Database

- d. Setelah itu membuat tabel-tabel yang akan digunakan untuk menyimpan data di dalam website. Klik menu “new” yang terletak dibawah nama database yang telah dibuat sebelumnya, kemudian tulis nama tabel dan jumlah kolom yang diinginkan, lalu isi tabel dengan atribut yang diperlukan disertai tipe data, values, pemilihan primary key dan lain-lain kemudian klik tombol save pada kanan bawah.



Gambar 8. Membuat Tabel Database

3.2.5 Rancangan Halaman Pelanggan

Halaman pelanggan menampilkan tabel data pelanggan yang berisi nama, email, telepon, admin juga dapat menghapus data pelanggan dengan memilih tombol hapus yang terdapat pada aksi.

Mochpoint					
 Home Produk Pembelian Pelanggan Logout	Data Pelanggan				
	No	Nama	email	Telepon	Aksi
					Hapus
	footer				

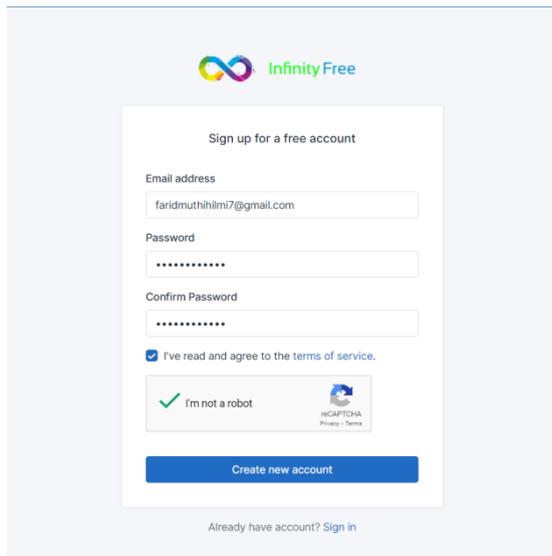
Gambar 9. Tampilan rancangan halaman pelanggan

3.2.6 Proses Hosting

Proses pertama dalam melakukan hosting yaitu buka alamat url <https://infinityfree.net/> maka akan muncul tampilan web penyedia hosting, lalu klik tombol Sign Up now untuk melakukan pendaftaran. Lakukan pendaftaran dengan email yang aktif karena proses verifikasi akun akan dikirimkan melalui email

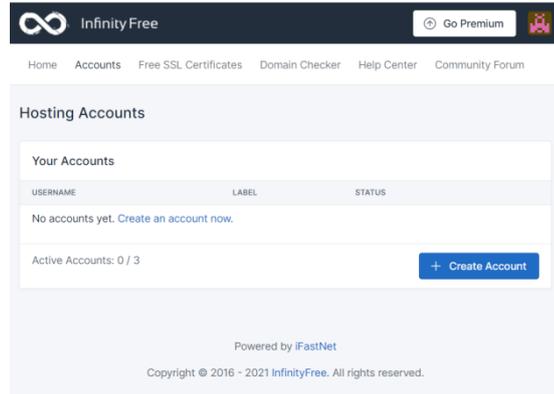


Gambar 10. Tampilan Halaman infinityfree.net



Gambar 11. Halaman Pendaftaran

Setelah melakukan verifikasi lewat email, situs web secara otomatis akan login dengan tampilan sebagai berikut

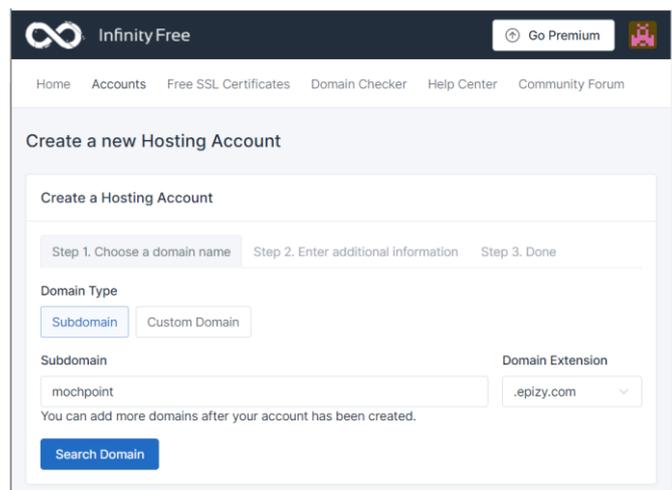


Gambar 12. Halaman Setelah Login

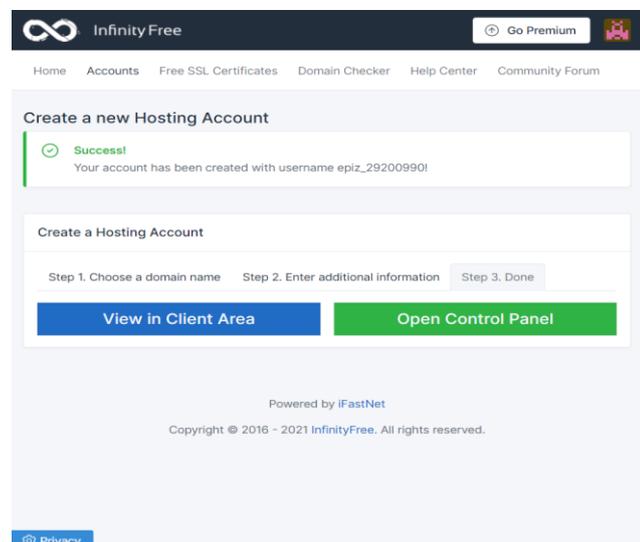
Untuk melakukan hosting web, klik tombol create account yang terdapat pada halaman account , kemudian akan muncul tampilan untuk mengisi data-data yang akan kita isi untuk proses hosting , dengan data sebagai berikut :

Nama subdomain : mochpointweb
Domain Extension : .epizy.com
Account Label : Website for mochpointweb.epizy.com
Account Password : FaridMuthi@7

Setelah mengisi data , maka akan muncul tampilan dibawah ini



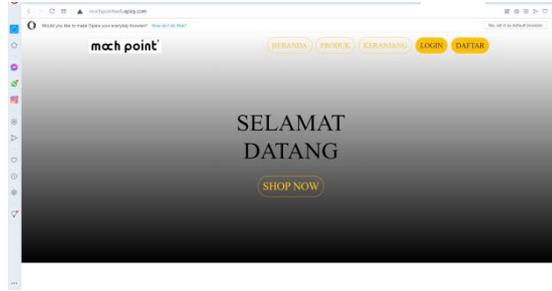
Gambar 13. Tampilan Setelah create account



Gambar 14. Berhasil membuat domain dan hosting

3.2.7 Uji Coba Browser

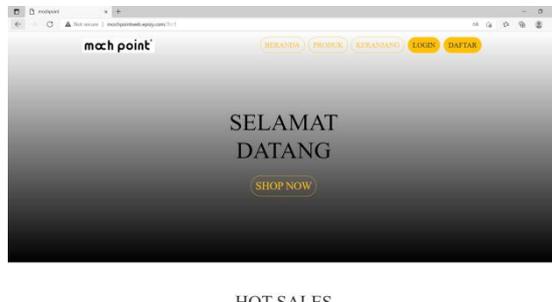
Uji coba website menggunakan browser dengan pengujian tampilan pada tampilan pelanggan dan admin. Browser yang digunakan ada lima yaitu Mozilla Firefox, Opera Browser dan Google Chrome, Microsoft Edge, dan UC Browser.



Gambar 15. Tampilan halaman utama dengan Opera Mini



Gambar 16. Tampilan halaman utama dengan Google Chrome



Gambar 17. Tampilan halaman utama dengan Microsoft Edge

Hasil yang didapat setelah melakukan uji coba pada browser Mozilla Firefox, Opera Mini, Google Chrome, Microsoft Edge, UC Browser adalah sesuai harapan. Setiap menu yang terdapat pada website sudah bisa dijalankan

3.2.8 Uji Coba Halaman Admin

Pengujian Black box Testing yang dilakukan di halaman admin menggunakan browser Mozilla Firefox, Opera Mini, dan Google Chrome. Berikut Tabel Black box Testing pada halaman admin.

Tabel 1. Black Box Testing Halaman Admin

No.	Aspek yang diuji	Teskasus	Hasil	Kesimpulan
1.	Halaman Login Admin	Memasukkan data berdasarkan form input login dan klik tombol login	Sesuai	Valid
2.	Halaman Home Admin	Menampilkan tampilan home muncul, meng-klik tombol edit profile toko	Sesuai	Valid
3.	Halaman Produk Admin	Mengklik Menu Produk, meng-klik tombol tambah data,	Sesuai	Valid
4.	Halaman Pembelian Admin	Meng-klik menu Pembelian, meng-klik tombol detail, meng-klik tombol lihat pembayaran	Sesuai	Valid
5.	Halaman Pelanggan Admin	Meng-klik Menu Pelanggan, meng-klik tombol hapus	Sesuai	Valid



Hasil yang didapat dari Black Box testing yang dilakukan pada halaman sesuai harapan. Proses yang dilakukan adalah uji coba halaman login halaman home, produk, pembelian, dan pelanggan.

3.2.9 Uji Coba Halaman Pelanggan

Pengujian terakhir Black Box Testing adalah melakukan pengujian pada halaman pelanggan menggunakan browser Mozilla Firefox, Opera Mini dan Google Chrome. Berikut tabel Black Bos Testing pada halaman pelanggan yang bisa dilihat ditabel berikut:

Tabel 2. Black Box Testing Halaman Pelanggan

No.	Aspek yang di uji	Teskasuk	Hasil	Kesimpulan
1.	Menguji Situs web mochpointweb	Memasukkan URLpada browser	Sesuai	Valid
2.	Halaman Daftar	Meng-klik menu daftar lalu masukkan data sesuai form input yang telah disediakan dan klik tombol daftar	Sesuai	Valid
3.	Halaman Login	Meng-klik menu Login, lalu masukkan data sesuai data yang telah didaftarkan sebelumnya dan klik tombol Login	Sesuai	Valid
4.	Halaman Produk	Meng-klik menu produk, meng-klik gambar produk untuk melihat detail produk	Sesuai	Valid
5.	Halaman Keranjang	Meng-klik menu keranjang, meng-klik tombol lanjutkan belanja, meng-klik tombol checkout	Sesuai	Valid
6.	Halaman Checkout	Meng-klik menu checkout	Sesuai	Valid
7.	Halaman Transaksi	Meng-klik menu Transaksi, mengklik tombol nota , mengklik tombol konfirmasi, mengklik tombol detail	Sesuai	Valid

Hasil yang didapat dari Black Box testing yang dilakukan pada halaman pelanggan sesuai harapan. Proses yang dilakukan ialah uji coba situs web, halaman daftar, halaman login, halaman produk, halaman keranjang, halaman checkout, serta halaman transaksi.

4. KESIMPULAN

Situs website e-commerce toko mochpoint berhasil dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database yang digunakan adalah MySQL. Website ini mempermudah user dalam melakukan pembelian. User dapat melihat detail dari produk toko, membuat catatan sebelum melakukan pembelian dan memilih jumlah pembelian produk. Halaman checkout untuk melengkapi proses pengiriman dan pembayaran user, serta dapat melakukan konfirmasi pembayaran. Website ini juga dapat memudahkan admin dalam mengelola produk yang dijual, dan mengelola transaksi yang dilakukan oleh user. Situs Web ini sudah dilakukan uji coba browser dan blackbox testing. Hasil yang diuji coba yang dilakukan menggunakan tiga browser yaitu Microsoft Edge, Opera Browser dan Google Chrome yang dilakukan telah sesuai harapan. Dan hasil dari blackbox testing adalah semua uji coba yang dilakukan sesuai harapan. Situs Web ini dapat diakses oleh user dengan url <http://mochpointweb.epizy.com/>.

REFERENCES

- [1] I. S. Widiati, “Pengembangan E-Commerce Produk Fashion Menggunakan Metode User Centered Design,” Jurnal IT CIDA, vol. 5, no. 2 Desember 2019, pp. 1-43, 2017.
- [2] T. d. K. Suryana, Aplikasi Internet Menggunakan HTML, CSS, & JavaScript, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2014.
- [3] K. Rulianto, PHP & MySQL Untuk Orang Awam Edisi Ke- 2, Palembang: Maxikom, 2010.
- [4] B. Nugroho, Dasar Pemograman Web PHP – MySQL dengan Dreamweaver, Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- [5] S. Mulyani, Metode Analisis dan Perancangan Sistem, Bandung: Abdi Sistematika, 2016.
- [6] Jogiyanto, Analisis dan Disain Sistem Informasi, Yogyakarta: Andi Offset, 2012.
- [7] Iskandar, Panduan Lengkap Internet, Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2009.
- [8] P. Hidayatullah, Pemrograman Web Edisi Revisi, Jauhari Khairul Kawistara, Bandung: Informatika, 2017.
- [9] R. Hidayat, Cara Praktis Membangun Website Gratis, Jakarta: PT.Elex Media Komputindo, 2010.
- [10] Haviluddin, “Memahami Penggunaan Unified Modeling Language (UML),” Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer , Vol. %1 dari %2 Vol 6, No 1, no. 07 Mei, pp. 1-15, 2011.
- [11] J. Enterprise, Pengenalan HTML dan CSS, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2016.
- [12] J. Enterprise, Panduan Memilih Koneksi Internet untuk Pemula, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010.



- [13] M. R. Arief, *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2011.
- [14] D. R. . Kustiyahningsih, *Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011.
- [15] S. G. B dan M. Vermaat, *Discovering Computers "Menjelajah Dunia Komputer" Fundamental Third Edition*, Jakarta: Salemba Infotek, 2012.