

Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Paket Pernikahan dan Prewedding Berbasis Web

Fandhilah¹, Dany Pratmanto², A. Fatakhudin³

AMIK BSI Tegal, STMIK Nusa Mandiri Jakarta

fandhilah.fnd@bsi.ac.id, pratmanto@gmail.com, a.fatakhudin@gmail.com

ABSTACT - Compose to plan wedding and prewedding booking information system base on web, which is developed by using Adobe Dreamweaver CS5 with MySQL as database. So that, the process of developing website will be faster and easier. Wedding and prewedding booking information system base on Joe Art Galery Tegal web planner is service of wedding organizer who will develop their business by expanding the market promotion via e-commerce website in order to reach the whole place in Indonesia. In order to that, e-commerce website facilitate the customer in easy processed for booking and buying product they want and also giving the detail information about.

ABSTRAKSI - Sistem informasi pemesanan paket pernikahan dan *prewedding* berbasis web, dikembangkan dengan menggunakan Adobe Dreamweaver CS5 dan MySQL sebagai basis data. Sehingga proses pengembangan *website* akan lebih cepat dan mudah. Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Paket Pernikahan dan Prewedding Berbasis Web Pada Joe Art Galery, adalah sebuah usaha yang bergerak di bidang *wedding organizer* yang ingin mengembangkan bisnis dengan memperluas lingkup pemasarannya melalui *website e-commerce* agar dapat menjangkau seluruh Indonesia. Selain sebagai sarana promosi *online*, *website e-commerce* dinilai memudahkan konsumen dalam proses pemesanan dan pembelian produk yang mereka inginkan sekaligus mendapatkan informasi detail produk secara cepat.

Kata Kunci: Sistem Informasi Pemesanan, Paket Pernikah dan *Prewedding*, Joe Art Galery.

I. PENDAHULUAN

Promosi merupakan hal wajib yang dilakukan oleh para pelaku bisnis baik skala kecil, menengah maupun besar. Mulai dari media promosi seperti televisi, radio, dan sebagainya, hingga media promosi *online* seperti *website* dengan jenis *e-commerce* yang banyak dimanfaatkan saat ini. *E-commerce* merupakan media jual beli secara *online* atau secara tidak langsung yang digunakan sebagai usaha memperkenalkan produk dan menjadikan tempat transaksi yang mudah dan cepat. Produk yang ditawarkan dalam *e-commerce* sangat beragam, mulai dari kerajinan tangan, keperluan pribadi, elektronik sampai dengan jasa pernikahan.

Perusahaan Joe Art Galery merupakan salah satu usaha yang menawarkan jasa paket pernikahan dan paket *prewedding* (pranikah) yang mewah dan lengkap, serta undangan unik dengan harga yang terjangkau dan hasil yang memuaskan. Berokasi di jalan Wisanggeni No. 1A, Kejambon, Tegal Timur, Kota Tegal, Jawa Tengah yang telah berdiri sejak delapan belas tahun yang lalu hingga kini.

Pemasaran yang dilakukan selain menggunakan media promosi secara konvensional seperti *banner*, perusahaan Joe Art Galery juga sudah melakukan promosi *online* melalui media jejaring sosial Facebook dan Instagram. Tentunya mempunyai lingkup

pemasaran pada penggunanya saja. Selain itu juga diragukan kepercayaannya oleh pelanggan karena dinilai rentan penipuan. Sebaliknya dengan *e-commerce*, selain lingkup pemasaran yang lebih luas, *e-commerce* juga dapat melakukan transaksi secara *online*. Sehingga memudahkan pelanggan dalam melakukan proses pemesanan produk dan akan lebih dipercaya karena didalamnya terdapat profil perusahaan.

II. KAJIAN LITERATUR

Website

Menurut Yuhfizar, dkk (2009:2) "*Website* adalah keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dalam sebuah *domain* yang mengandung informasi". Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman *web* yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman *web* dengan halaman *web* yang lainnya disebut dengan *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*.

Sebuah situs *web* dapat diakses menggunakan sebuah aplikasi yang disebut *web browser* atau sering dikenal sebagai aplikasi penjelajah *web*. Menurut Irawan (2011:3) "*Web browser* adalah aplikasi yang digunakan untuk menampilkan halaman *web* beserta kontennya". Beberapa aplikasi *browser* yang banyak digunakan antara lain Mozilla Firefox, Internet Explorer, Chrome, Opera dan

masih banyak lagi. *Web browser* berfungsi menampilkan konten dari sebuah *web*.

Konten yang ditampilkan oleh *browser* didapatkan dari sebuah *web server* yang merupakan pusat penyedia informasi yang diminta oleh *client* ketika dibutuhkan. Jenis *website* ditinjau dari sifatnya dibagi menjadi dua yaitu *web statis* dan *web dinamis*. Disebut *web statis* karena konten didalam *web* jarang berubah, contoh *web statis* adalah *web profil perusahaan*. Sedangkan *web dinamis* yaitu *web* dengan konten yang selalu berubah-ubah. Salah satu contoh dari *web dinamis* adalah *website e-commerce*.

1. *Web server*

Menurut Wahana Komputer (2012:5) "*Web server* sendiri adalah sebuah aplikasi tempat anda menyimpan *file-file* maupun data-data untuk membuat *website*". Juga sering diartikan sebagai layanan data pada *web browser*. Fungsi dari *web server* sebagai penerima permintaan berupa halaman *client* dan mengirimkan kembali hasil yang diminta dalam bentuk halaman *web*. Salah satu *web server* yang banyak digunakan dalam dunia pemrograman *web* yaitu XAMPP.

2. *Internet*

Selain *web browser* dan *web server*, setidaknya ada juga jaringan seperti internet yang ikut serta dalam mengakses sebuah situs *web*. Menurut Irawan (2011:2) "*Internet* merupakan kependekan dari kata "*internetwork*", yang berarti rangkaian komputer yang terhubung menjadi beberapa rangkaian jaringan." Secara umum internet dapat diartikan sebagai pertukaran informasi dan komunikasi. Semua informasi bisa didapatkan dengan mudah dan bebas di internet tanpa ada batasan.

3. *E-Commerce*

Banyak jenis dari *web dinamis* di dalam *internet*, salah satu contohnya adalah *web penjualan online* atau *E-Commerce (Electronic Commerce)*. Menurut Ahmadi & Hermawan (2013:7) "*Electronic Commerce* adalah penjualan atau pembelian barang dan jasa, antara perusahaan, rumah tangga, individu, pemerintah dan masyarakat atau swasta lainnya, yang dilakukan melalui komputer pada media jaringan".

E-Commerce memiliki beberapa komponen standar yang dimiliki dan tidak dimiliki transaksi bisnis yang dilakukan secara *offline*, yaitu (Hidayat, 2008:7):

- a. Produk: Banyak jenis produk yang bisa dijual melalui internet seperti komputer, buku, musik, pakaian, mainan, dan lain-lain.
- b. Tempat menjual produk (*a place to sell*): tempat menjual adalah *internet* yang berarti harus memiliki *domain* dan *hosting*.
- c. Cara menerima pesanan: *email*, telepon, *sms* dan lain-lain.
- d. Cara pembayaran: *Cash*, cek, *bankdraft*, kartu kredit, *internet payment* (misalnya *paypal*).
- e. Metode pengiriman: pengiriman bisa dilakukan melalui paket, *salesman*, atau *download* jika produk yang dijual memungkinkan untuk itu (misalnya *software*).
- f. *Customer service*: *email*, formulir *on-line*, FAQ, telepon, *chatting*, dan lain-lain.

Bahasa Pemrograman

Didalam pembuatan tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa bahasa pemrograman *web* seperti HTML, PHP, CSS, dan Java Script

1. HTML

HTML merupakan salah satu bahasa pemrograman penyusun sebuah situs *web* paling awal. Menurut Yudhanto dan Purbayu (2014:1) "*HTML* adalah kependekan dari *Hyper Text Markup Language* yang biasanya digunakan untuk menentukan tata tampilan *web* ataupun informasi statis". Struktur dasar HTML dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

2. PHP

Menurut Prasetyo (2014:122) "*PHP (PHP: Hyper Preprocessor)* adalah bahasa script yang ditanam di sisi *server*". Prasetyo (2014:126) "*PHP* juga dilengkapi dengan berbagai macam pendukung lain seperti *support* langsung ke berbagai macam *database* yang populer".

Sedangkan Menurut Aditya (2011:1) menyimpulkan bahwa "*PHP* adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkn kedalam HTML." PHP banyak dipakai untuk memprogram situs *web* dinamis. Struktur PHP dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

3. CSS

Menurut Ardhana (2013:108) "*Cascading Style Sheet (CSS)* merupakan salah satu bahasa pemrograman *web* untuk mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah *web* sehingga akan lebih terstruktur dan seragam". CSS dapat mengendalikan ukuran gambar, warna bagian tubuh pada teks tabel, ukuran *border*, warna *border*,

warna *hyperlink*, warna *mouse over* dan lain sebagainya.

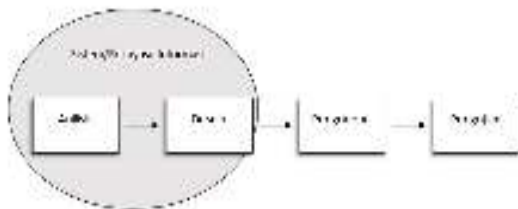
Sedangkan menurut Prasetio (2014:252) “CSS adalah suatu teknologi yang digunakan untuk memperindah tampilan halaman *website* (situs)”. Singkatnya dengan menggunakan metode CSS ini dengan mudah mengubah secara keseluruhan sekaligus memformat ulang situs. Struktur CSS dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

4. Javascript

Menurut Prasetio (2014:291) “Javascript adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat *web* lebih dinamis dan interaktif”. Kode javascript biasanya dituliskan dalam bentuk fungsi yang ditaruh di tag `<head>` yang dibuka dengan tag `<script type="teks/javascript">`.

Pengembangan Perangkat Lunak

SDLC memiliki beberapa model dalam penerapannya, salah satu model yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini yaitu model air terjun (*waterfall*). Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:28) “Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*)”. Model air terjun dapat dilihat pada gambar II.5. Ilustrasi Model *Waterfall*.



Sumber: Rosa dan Shalahuddin (2013:28)

Gambar II.1. Ilustrasi Model *Waterfall*

Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*). Berikut adalah penjelasannya:

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.
2. Desain
Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak, representasi antar muka dan prosedur

pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan sebagai program pada tahap selanjutnya.

3. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini digunakan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai yang diinginkan.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

Basis Data

Pahlevi (2013:1) “Basis Data (*database*) adalah sekumpulan data yang saling berhubungan secara logis dan terorganisir dengan baik”. Menurut Ramakrishnan dan Gehrke dalam Simarmata (2010:1) menyatakan “basis data sebagai kumpulan data, umumnya mendeskripsikan aktivitas satu organisasi atau lebih yang berhubungan”. Misalnya, basis data rumah sakit mungkin berisi informasi mengenai Entitas seperti pasien, dokter, kamar inap, dan obat. Hubungan antarentitas seperti registrasi pasien dalam kamar inap, dokter yang merawat pasien, dan penggunaan obat untuk pasien.

1. Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Simarmata dan Paryudi (2010:67) “*Entity Relationship Diagram* adalah alat pemodelan data utama dan akan membantu mengorganisasi data dalam sebuah suatu proyek ke dalam entitas-

entitas dan menentukan hubungan antarentitas (www.infocom.edu.edu.au).

2. Logical Record Structure (LRS)

Menurut Friyadie dalam jurnal Rahmayu yang berjudul Rancang Bangun Sistem Informasi Nilai Ujian Siswa SMP Negeri 3 Bumiayu Berbasis Web (2015:162) "LRS merupakan hasil dari pemodelan *Entity Relational Ship* (ER) beserta atributnya sehingga bisa terlihat hubungan-hubungan antar entitas".

Dalam pembuatan LRS terdapat tiga hal yang dapat mempengaruhi yang meliputi:

1. Jika tingkat hubungan (*cardinality*) satu pada satu (*one-to-many*), maka digabungkan dengan entitas yang lebih kuat (*strong entity*), atau digabungkan dengan entitas yang memiliki atribut yang lebih sedikit.
2. Jika tingkat hubungan (*cardinality*) satu pada banyak (*one-to-many*), maka hubungan relasi atau digabungkan dengan entitas yang tingkat hubungannya banyak.
3. Jika tingkat hubungan (*cardinality*) banyak pada banyak (*many-to-many*), maka hubungan relasi tidak akan digabungkan dengan entitas manapun, melainkan menjadi sebuah LRS.

Pengujian Web

Rosa dan Shalahuddin (2014:272) menyatakan "Pengujian adalah satu set aktivitas yang direncanakan dan sistematis untuk menguji atau mengevaluasi kebenaran yang diinginkan". Sedangkan "Pengujian perangkat lunak adalah sebuah elemen sebuah topik yang memiliki cakupan luas dan sering dikaitkan dengan verifikasi (*verification*) dan validasi (*validation*) (V&V)".

Salah satu pengujian validasi yaitu *Black Box Testing*. Menurut Rosa dan Shalahuddin (2014:275) "*Black Box Testing* (pengujian kotak hitam) yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program". Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

Pengujian kotak hitam dilakukan dengan membuat kasus uji yang bersifat mencoba semua fungsi dengan memakai perangkat lunak apakah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Kasus uji yang dibuat untuk melakukan pengujian kotak hitam harus dibuat dengan kasus benar dan kasus salah, misalkan untuk kasus proses *login* maka kasus uji yang dibuat adalah:

1. Jika user memasukan nama pemakai (*username*) dan kata sandi (*password*) yang benar.
2. Jika user memasukan nama pemakai (*username*) dan kata sandi (*password*) yang salah, misalnya nama pemakai benar tapi kata sandi salah, atau sebaliknya, atau keduanya salah.

III. METODE PENELITIAN

1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak
Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah model *water fall* yang terbagi menjadi lima tahapan, yaitu :

a. Analisis

Pada tahap ini penulis mencoba menganalisa kebutuhan sistem baik secara fungsional maupun nonfungsional yang digunakan untuk mempermudah pembuatan program. Kebutuhan fungsional merupakan kemampuan sistem dalam melakukan tugasnya seperti *user* harus mampu melakukan *login* sebagai member dan melakukan transaksi. *Admin* mampu melakukan *login* kedalam sistem untuk mengolah data member, data produk, data transaksi, laporan, dll. Sedangkan kebutuhan *non fungsional* merupakan perangkat lunak atau *software* yang digunakan dalam proses pembuatan program seperti Adobe Dreamweaver CS5 dan XAMPP.

b. Desain

Tahap desain merupakan perancangan program seperti perancangan struktur navigasi, perancangan basis data dan kebutuhan tabel yang di gambarkan dalam bentuk *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Logical Record Structure* (LRS) dengan perangkat lunak penyimpanan MySQL.

c. Pengkodean

Pada tahap pengkodean merupakan penerapan hasil dari tahap desain yang telah dibuat kedalam bahasa pemrograman seperti HTML, PHP, CSS dan Javascript dengan bantuan *software* pengolah bahasa pemrograman Adobe Dreamweaver CS5 dengan XAMPP sebagai *web server*.

d. Pengujian

Pada tahap ini pengujian yang digunakan yaitu *black box testing* yang merupakan pengujian secara fungsional seperti pengujian untuk validasi yang meliputi pengujian *admin* dan *user*.

e. Pemeliharaan

Tahap pemeliharaan dilakukan setelah program dapat diterapkan fungsinya. Program *error* dapat terjadi karena adanya kesalahan pada saat pengujian. Pemeliharaan sebuah *website* membutuhkan antivirus untuk menjaga keamanan dari *website* tersebut. Sedangkan pendukung adanya sebuah *website* perlu dipublikasikan dengan cara mendaftarkan dalam *domain* kemudian dihosting.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan tugas akhir meliputi:

a. Observasi

Pada metode ini penulis melakukan pengamatan dan analisa secara langsung beberapa *website* penjualan yang digunakan sebagai referensi. Pengamatan juga dilakukan secara langsung di tempat penelitian yaitu pada perusahaan Joe Art Galery yang berlokasi di jalan Wisanggeni No. 1A, Kejambon, Tegal Timur, Kota Tegal, Jawa Tengah.

b. Wawancara

Pengumpulan data dilakukan dengan cara tanya jawab dan bertatap muka secara langsung dengan narasumber dari objek penelitian yaitu bapak Johan Prasetyo, S.Pd selaku pemilik perusahaan Joe Art Galery untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam perancangan *web*.

c. Studi Pustaka

Tambahan data juga penulis dapatkan dari buku-buku perpustakaan, jurnal, *ebook*, literatur dan internet untuk membantu dalam penulisan laporan maupun perancangan *web* yang dibuat.

pemetaan tabel–tabel yang digambarkan dalam *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan direpresentasikan kedalam *Logical Record Structure* (LRS).

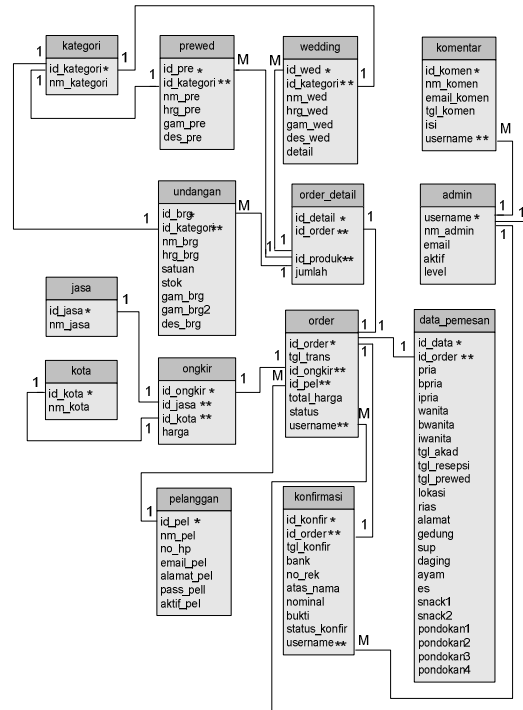
1. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Berikut adalah struktur ERD (*Entity Relationship Diagram*) pada *database web* ini:

Gambar IV.1.
ERD (*Entity Relationship Diagram*)

2. RS (*Logical Record Structure*)

Berikut adalah struktur LRS (*Logical Record Structure*) pada *database web* ini:

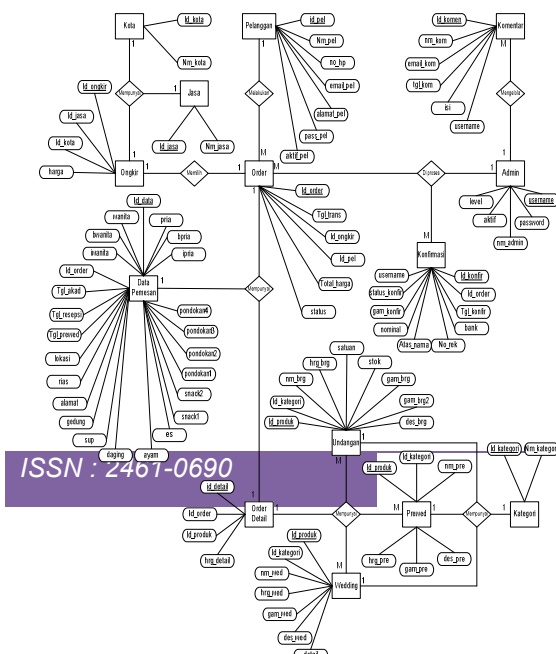


Gambar IV.2,
LRS (*Logical Record Structure*)

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan Basis Data

Perancangan basis data menghasilkan



Hasil

1. Tampilan Beranda Vis



Gambar IV.3.
Halaman Beranda Visitor

Merupakan implementasi dari halaman beranda pengunjung dari *web* ini. Terdapat menu Beranda untuk kembali ke beranda, menu Produk yang terdiri dari Paket Wedding, Paket Prewedding, Undangan dan Cara Pesan. Menu lainnya yaitu Galeri, Kontak dan Login. Terdapat satu tombol Pesan Sekarang untuk *scroll* ke halaman kategori produk.

2. Tampilan Produk



Gambar IV.4.
Halaman Produk

Merupakan implementasi dari halaman Produk dalam beranda yang dapat dilihat dengan menekan tombol Pesan Sekarang yang tersedia pada *header* atau dengan *scroll pointer mouse* kebawah maka tampilan produk akan terlihat. Terdapat tiga kategori produk yang dilengkapi tombol Lihat yang digunakan untuk melihat dari produk dari masing-masing kategori.

3. Tampilan Produk Wedding

Merupakan implementasi dari halaman Produk Wedding. Tampilan halaman *website* ini dapat dilihat dengan menekan tombol menu *dropdown* Paket Wedding yang terdapat dalam menu Produk pada *header* atau pada halaman

produk. Terdapat tiga produk dengan gambar, harga dan fasilitas masing-masing. Untuk melihat detail produk, dapat menekan tombol Pesan atau gambar produk. Dapat juga dengan mengarahkan kursor pada gambar produk lalu tekan tombol Detail.



Gambar IV.5.
Halaman Produk Wedding

4. Tampilan Produk Prewedding

Merupakan implementasi dari halaman Produk Prewedding. Tampilan halaman *website* ini dapat dilihat dengan menekan tombol menu *dropdown* Paket Prewedding yang terdapat dalam menu Produk pada *header* atau pada halaman produk. Terdapat dua produk dengan gambar, harga dan fasilitas masing-masing. Untuk melihat detail produk, dapat menekan tombol Pesan atau gambar produk. Dapat juga dengan mengarahkan kursor pada gambar produk lalu tekan tombol Detail.

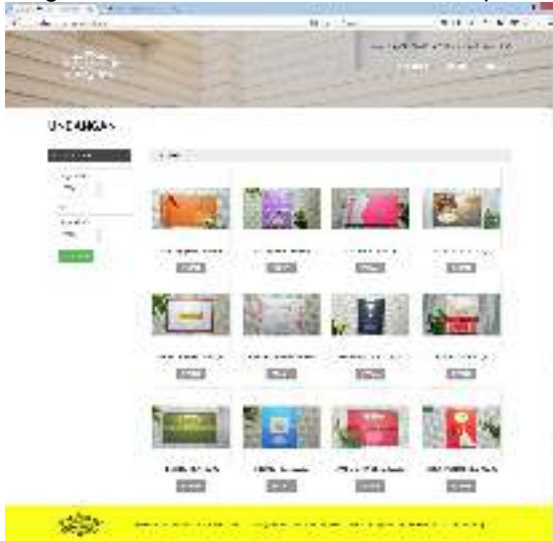


Gambar IV.6.
Halaman Produk Prewedding

5. Tampilan Produk Undangan

Merupakan implementasi dari halaman Produk Undangan. Tampilan halaman *website* ini dapat dilihat dengan menekan tombol menu *dropdown* Undangan yang terdapat dalam menu Produk pada *header* atau pada halaman produk. Terdapat semua produk dengan gambar dan harga masing-masing. Untuk melihat detail produk, dapat menekan tombol Pesan atau gambar produk. Pada halaman ini dilengkapi menu filter harga atau kisaran harga yang dapat digunakan dengan memilih harga

pada *combo box* harga awal dan *combo box* harga akhir kemudian tekan tombol Tampilkan.



Gambar IV.7.
Halaman Produk Undangan

6. Tampilan Login User



Gambar IV.8. Halaman Login User

Merupakan implementasi dari halaman Login yang dapat dilihat dengan menekan tombol menu Login yang tersedia pada *header* atau dengan *scroll pointer mouse* paling bawah diatas *footer* dari halaman beranda *website* ini. Untuk melakukan *login* dapat dilakukan dengan mengisi *username* dan *password* yang sudah terdaftar kemudian tekan tombol Masuk. Jika belum mempunyai akun, dapat mengklik *link* Register disini dibawah *form login*.

7. Tampilan Registrasi User



Gambar IV.9.
Halaman Registrasi User

Merupakan implementasi dari halaman Registrasi yang dapat dilihat setelah menekan link Register disini dibawah *form login user* pada halaman beranda *website* ini. Untuk melakukan registrasi harus mengisi data seperti nama lengkap, nomor hp, *email*, alamat lengkap dan *password* kemudian tekan tombol Daftar yang tersedia dibawah *form*.

8. Tampilan Form Pemesanan

Merupakan implementasi dari halaman Form Pemesanan yang dapat dilihat setelah menekan tombol Lanjut Pesan pada halaman keranjang. Terdapat *form input* yang harus diisi dengan secara lengkap dan jelas. Untuk menyelesaikan proses pemesanan dapat menekan tombol Selesai.



Gambar IV.10.
Halaman Form Pemesanan

9. Tampilan Login Admin



Gambar IV.11.
Halaman Login Admin

Merupakan implementasi dari halaman Login Admin. Untuk masuk dalam halaman administrator harus mengisi *username* dan *password* kemudian tekan tombol Login Sistem dan tombol Reset untuk membersihkan *textfield*.

10. Tampilan Beranda Admin



Gambar IV.12.
Halaman Beranda Admin

Merupakan implementasi dari halaman Beranda Admin yang dapat dilihat setelah berhasil *login admin*. Terdapat menu dan grafik penjualan berdasarkan transaksi produk dengan data total harga yang dapat disimpan dan dicetak dengan menekan menu di pojok kanan atas grafik.

V. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan mengenai perancangan Sistem Informasi Pemesanan Paket Pernikahan dan *Prewedding* berbasis *website* ini, penulis menyimpulkan dari keseluruhan pokok bahasan sebagai berikut:

1. Sistem pemesanan berbasis *web* dapat mempermudah proses transaksi antara penjual dan pembeli tanpa harus bertatap muka, karena dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.
2. Sebuah *website e-commerce* akan lebih dipercaya oleh pelanggan dan dinilai lebih aman dari penipuan karena didalamnya terdapat profil perusahaan yang jelas.

3. *Website e-commerce* ini memberikan informasi paket pernikahan dan *prewedding* secara *online* dengan cepat dan detail sebagai sarana penunjang ruang lingkup pemasaran dengan biaya minimum agar dikenal masyarakat luas.

Saran

Adapun saran yang dapat membantu pengguna dalam menggunakan sistem ini antara lain:

1. Sebuah *website e-commerce* yang akan dibangun sebaiknya mudah digunakan (*user friendly*) bagi pengunjung dengan pilihan kata yang mudah dipahami, agar dapat digunakan sesuai dengan fungsinya yaitu memberikan efisiensi waktu dalam proses bertransaksi.
2. Konten didalam sebuah *website e-commerce* sebaiknya mengandung informasi yang lengkap dan jelas, agar pengunjung dapat memahami semua isi yang ditampilkan dalam *website*.
3. Tidak hanya bermanfaat bagi pengunjung, sebaiknya sebuah *e-commerce* juga harus berperan untuk perusahaan agar dikenal lebih luas dari sebelumnya.
4. Sebaiknya melakukan pemeliharaan *website* dan mengembangkannya agar sesuai dengan kebutuhan *website e-commerce* pada Perusahaan Joe Art Galery.

REFERENSI

- [1] Aditya, Alan Nur. 2011. Jago PHP & MySQL. Bekasi: Dunia Komputer.
- Ahmadi, Candra dan Dadang Hermawan. 2013. E-Business & E-Commerce. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- [2] Ardhana, Kusuma. 2012. Dengan PHP Menyelesaikan Website 30 Juta!. Jakarta: Jasakom.
- [3] Binanto, Iwan. 2010. Multi Media Digital Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: C.V Andi Offset. Diambil dari:
<https://books.google.co.id/books?id=UqWLna0oaUYC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>.
- [4] Hidayat, Taufik. 2008. Panduan Membuat Toko Online dengan OSCommerce. Jakarta: Mediakita. Diambil dari:
<https://books.google.co.id/books?id=yblPPdxW5A0C&printsec=frontcover&dq=Panduan+Membuat+Toko+Online+denga>

- [n+OSCommerce&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwjnhfyjwvTAAhUkSo8KHaHOBhcQ6AEIJTAA#v=onepage&q=komponen&f=false](https://books.google.co.id/books?id=nlelX2a7FJYC&pg=PA41&dq=mozilla+firefox+adalah&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwj-8_O58fjTAhXKMY8KHYSKAG0Q6AEIMTAC#v=onepage&q&f=false).
- [5] Irawan. 2011. Panduan Berinternet Untuk Orang Awam. Palembang: Maxikom.
- [6] Kurniawan, Erick. 2012. Pemrograman Web Dinamis dengan ASP.NET 4.5. Yogyakarta: C.V Andi Offset. Diambil dari: https://books.google.co.id/books?id=8nR7iaYYtQ4C&printsec=frontcover&dq=Pemrograman+Web+Dinamis+dengan+ASP.NET+4.5&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwjbw_eExfbTAhUJM48KHxU9CtMQ6AEIJTAA#v=onepage&q&f=false.
- [7] MADCOMS. 2011. Mahir Dalam 7 Hari Adobe Dreamweaver CS5 dengan Pemrograman PHP & MySQL. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- [8] Pahlevi, Said Mirza. 2013. Tujuh Langkah Praktis Pembangunan Basis Data. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [9] Prasetio, Adhi. 2014. Buku Sakti Webmaster. Jakarta: Mediakita.
- [10] Rahmayu, Mulia. 2015. Rancang Bangun Sistem Informasi Nilai Ujian Siswa SMP Negeri 3 Bumiayu Berbasis Web. Jurnal Khatulistiwa Informatika. Volume 3 No. 4 (Desember 2015).
- [11] Pustaka, Redaksi Kawan. 2008. Pintar 256 Software Komputer. Jakarta: PT. Kawan Pustaka. Diambil dari: https://books.google.co.id/books?id=nlelX2a7FJYC&pg=PA41&dq=mozilla+firefox+adalah&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwj-8_O58fjTAhXKMY8KHYSKAG0Q6AEIMTAC#v=onepage&q&f=false.
- [12] S, Rosa .A dan M. Shalahuddin. 2014. Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: Informatika.
- [13] Simarmata, Janner dan Imam Puryadi. 2010. Basis Data. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- [14] Sutabri, Tata. 2012. Analisis Sistem Informasi. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- [15] Komputer, Wahana. 2012. Panduan Aplikasi & Solusi (PAS) Mudah Membuat Portal Berita Online dengan PHP dan MYSQL. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- [16] Yudhanto, Yudha dan Agus Purbayu. 2014. Toko Online dengan PHP dan MYSQL. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [17] Yuhefizar, dkk. 2009. Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla Edisi Revisi. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.