

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN IKLAN BERBASIS WEB PADA CV. VISI MITRA MEDIA

Rengga Adi Prasetya¹, Lestari Retnawati²

^{1,2}Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

*Renggaadi72@gmail.com¹, lestari@uwks.ac.id²

Abstrak

Pemasangan *billboard*, *tower* dan *baliho* menjadi cara yang paling efisien dalam pemasaran sebuah produk karena lokasi pemasangannya mudah dijangkau dan dijumpai oleh masyarakat, sehingga perusahaan barang atau jasa berlomba memasarkan produk melalui pemasangan iklan di sepanjang jalan. Namun tidak sedikit pelanggan yang menghadapi kendala pada proses pemesanan yang masih menggunakan cara lama, di jaman yang semakin canggihnya teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang saat sekarang, segala sesuatu dapat diselesaikan dengan cara-cara yang praktis. teknologi informasi dan komunikasi adalah sesuatu yang bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan manusia. Cv visi mitra media mempunyai sebuah misi dengan memperluas perdangangan keseluruh indonesia akan tetapi misi ini belum terwujudkan, dengan adanya *web* ini bisa menjadi solusi untuk pemesanan yang bisa diakses dimana saja untuk mempermudah transaksi dan memperluas penjualan. oleh karena itu, tujuan dari penulisan tugas akhir ini yaitu untuk membantu mewujudkan sebuah misi Cv visi mitra media untuk memperluas jangkauan pemesanan ke seluruh indonesia dengan membuat sebuah *web* berbasis *dinamis*. Hasil dan pembahasan dari semua sistem yang sudah dibuat dan diuji coba menggunakan *black box testing* hasilnya tervalidasi semua. Berdasarkan dari kesimpulan tugas akhir ini yaitu dengan adanya web ini perusahaan dapat memperluas penjualan dan saran dari hasil analisis ini yaitu perlu adanya pengembangan desain tampilan untuk lebih menarik konsumen. *E-Commerce*. Sistem yang dibuat berbasis *web* dengan bahasa pemrograman PHP, dan *database* MySQL. Metodologi pembangunan perangkat lunak yang digunakan dalam sistem yaitu metode *waterfall*.

Kata kunci : Sistem Informasi, *E-Commerce*, *PHP*, *MySQL Waterfall*.

Abstract

The installation of billboards, towers and billboards is the most efficient way of marketing a product because the installation location is easily accessible and found by the public, so that goods or service companies compete to market their products through advertising along the road. However, not a few customers face obstacles in the ordering process which is still using the old method, in this era of increasingly sophisticated information and communication technology that is currently developing, everything can be solved in practical ways. Information and communication technology is something that is useful to facilitate all aspects of human life. CV vision of media partners has a mission to expand trade throughout Indonesia, but this mission has not been realized, with this website it can be a solution for ordering that can be accessed anywhere to facilitate transactions and expand sales. Therefore, the purpose of writing this final project is to help realize a media partner vision CV mission to expand the range of orders throughout Indonesia by creating a dynamic web-based. The results and discussion of all systems that have been created and tested using black box testing are all validated. Based on the conclusion of this final project, with the existence of this web, the company can expand sales and suggestions from the results of this analysis are that it is necessary to develop a display design to attract more consumers. E-Commerce. The system is made web-based with PHP programming language, and MySQL database. The software development methodology used in the system is the waterfall method.

Keywords: Information System, *E-Commerce*, *PHP*, *MySQL*, *Waterfall*.

I. PENDAHULUAN

Pemasangan reklame, tower dan reklame merupakan cara paling ampuh untuk memasarkan suatu produk karena tempat pemasangannya mudah dijangkau dan ditemukan oleh masyarakat umum, calon konsumen, sehingga perusahaan terkemuka berlomba-lomba memasarkan produk barang atau jasa melalui

pemasangan reklame, *billboard*, menara dan *billboard*. Secara umum, iklan juga dapat berarti memberikan sambungan langsung kepada pelanggan saat ini dan calon pelanggan tentang produk layanan anda. [1]

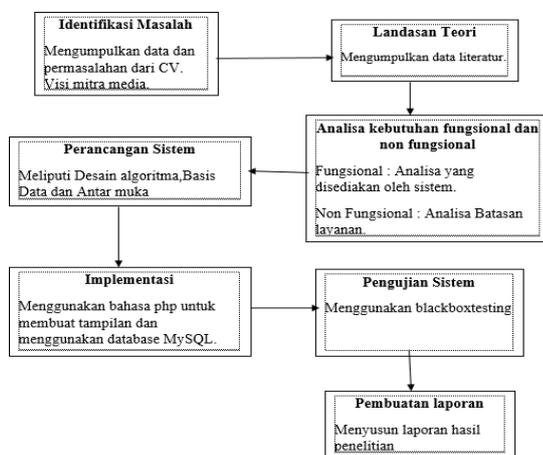
Perkembangan zaman teknologi dan informasi saat ini juga semakin berkembang seperti badai. Internet

merupakan Salah satu kemajuan teknologi informasi. Kehadiran Internet memudahkan akses ke sumber-sumber dari seluruh dunia. Internet telah digunakan sebagai sumber untuk memperoleh berbagai informasi dan melakukan kegiatan bisnis. Internet memfasilitasi komunikasi interaktif antara pengguna dan administrator. [2]

Cv Visi Mitra Media sebuah perusahaan bergerak dibidang *advertising* (Periklanan), perusahaan ini berdiri sejak tanggal 24 agustus 2009, perusahaan ini berpengalaman dalam menangani *outdoor* dan *indoor* promotion seluruh wilayah indonesia antara lain meliputi, pembuatan dan pemasangan *billbord*, pembuatan dan pemasangan *neonbox,shopsign* dan pembuatan tower dan lain-lain. Cv Visi Mitra Media mempunyai sebuah misi untuk bisa memperluas jangkauan pemesanan jasa terhadap konsumen seluruh indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk membantu realisasikan misi yang belum di capai oleh Cv Visi Mitra Media dengan memanfaatkan sebuah internet dan dijadikan sebuah *website*. Juga memberikan sebuah kemudahan dan kenyamanan dalam bertransaksi di internet.

II. METODE

Alur metode penelitian pembentukan sebuah sistem yang diawali dengan mengidentifikasi suatu masalah untuk mengumpulkan data permasalahan dengan melakukan wawancara terhadap manajer, Kemudian mengumpulkan data literatur sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Setelah itu, dilanjutkan dengan menganalisa Kebutuhan Fungsional dan Non-Fungsional agar perancangan sistem dapat berjalan dengan baik. Kemudian dilanjutkan ke tahap perancangan sistem meliputi desain basis data, desain algoritma dan desain antarmuka, kemudian Implementasi sistem dengan membuat database MySQL dan menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk tampilan program. Dan yang terakhir pengujian sistem menggunakan *blackbox testing* dan pembuatan laporan, dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

2.1. Identifikasi masalah

Pada tahap ini penulis melakukan observasi pada CV.Visi Mitra Media. Dari observasi tersebut, terdapat masalah atau kendala pada sebuah sistem penjualan yang masih menggunakan metode lama, yaitu metode dimana *customer* harus pergi ke toko untuk melakukan transaksi, tapi dengan adanya sebuah inovasi *web* ini *customer* bisa melakukan transaksi di manapun dan kapanpun tanpa pergi ke toko. Oleh sebab itu penulis menentukan beberapa rumusan masalah sesuai hasil dari observasi untuk dijadikan acuan dan tujuan penelitian.

2.2. Studi Literatur

Langkah ini mencari referensi teoritis dan masalah yang diadapi oleh referensi tersebut antara lain:

1. *Web Dinamis*
2. *Metode Waterfall*
3. Sistem informasi

Referensi ini dapat dicari melalui berbagai platform, misalnya dari buku atau jurnal, dan hasil dari tinjauan pustaka ini akan dapat mengumpulkan referensi teoritis yang relevan, bertujuan untuk memperkuat rumusan masalah sebagai landasan teori untuk penulisan naskah akhir. laporan yang diusulkan

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisa Kebutuhan

Berdasarkan hasil studi literatur yang diperoleh, menganalisis perlu dimulainya “rancang bangun sistem informasi pemesanan iklan berbasis *web* pada Cv visi mitra media”. Perlu proses sistematis yang dapat membantu pelaku bisnis memesan iklan melalui *web*. dan juga memiliki analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional untuk membantu identifikasi kebutuhan pengguna.

3.1.1. Kebutuhan Fungsional

Kriteria fungsional berikut berlaku untuk sistem informasi penjualan pemesanan iklan berbasis *web* ini:

1. Sistem dapat melakukan perubahan dan penambahan data produk
 - a.) Admin bisa mengganti/menggubah foto produk
 - b.) Admin bisa menghapus produk
 - c.) Admin bisa mengubah deskripsi produk
2. Sistem dapat melakukan pengiriman informasi pemesanan ke menu pemesanan
 - a) Pengguna dapat melakukan pemesanan dengan mengisi informasi pemesanan pada menu pemesanan, setelah itu sistem mengirimkan informasi tersebut kepada administrator, yang akan mengirimkan barang dan mengubah status setelah

pengguna menyetujui pesanan dan membayarnya.

3. Sistem dapat melakukan perubahan profil
 - a) Admin dapat mengubah foto profil
 - b) Admin dapat mengubah deskripsi profil
4. Manager mendapatkan info penjualan.
 - Manager dapat melihat pesanan
 - Manager dapat melihat info pengguna

3.1.2. Kebutuhan Non Fungsional

Sistem informasi penjualan pemesanan iklan berbasis *web* yang dibuat ini memiliki kebutuhan non-fungsional sebagai berikut :

1. Operasional
 - a) *Spesifikasi pc minimum processor core 2 duo.*
 - b) Menggunakan sistem operasi seperti windows, MacOS, Linux dll.
2. Keamanan
 - Masuk menggunakan nama pengguna dan kata sandi hanya bertujuan untuk mengidentifikasi hak akses setiap pengguna.
3. Antar muka / *Interface*
 - antarmuka pengguna yang ideal untuk perangkat lunak yang dibuat untuk memberi konsumen informasi yang mereka butuhkan

3.2. Proses Sistem

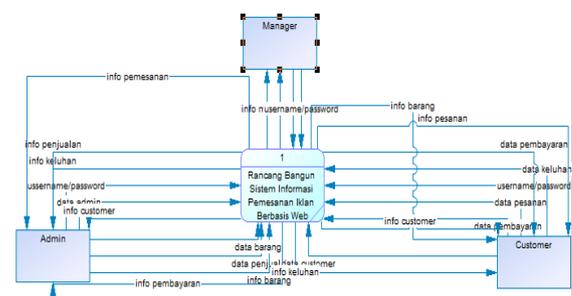
Rancang bangun sistem informasi pemesanan iklan berbasis web pada Cv visi mitra media akan disebut sebagai proses bisnis pada tahap ini. Tabel 1 mencantumkan entitas, kebutuhan, data, dan informasi yang diperlukan untuk melaksanakan operasi yang relevan.

Tabel 1. Proses Sistem

Entitas	Aktivitas	Kebutuhan data/Informasi
Manager	Login Manager Memantau Pengguna Memantau stok Produk Memantau Pesanan Memantau Riwayat Pembelian	Riwayat pembelian Mengetahui stok barang dan harga Data barang
Admin	Login Akun Admin Menambahkan barang di <i>list</i> barang dan mengatur harga barang. Memproses Pesanan Memproses komplain	Data barang Mengetahui stok barang dan harga Riwayat Pembelian
Customer	Membuat akun/ <i>user</i> Melihat barang untuk di beli Menambahkan barang ke keranjang komplain <i>Customer</i>	Data barang Stok barang Mendapatkan nota <i>transaksi</i> Mengetahui harga barang

3.3. DFD Level Context

Proses perancangan sistem ini digambarkan dengan DFD *Level Context* yang terdapat pada gambar 1



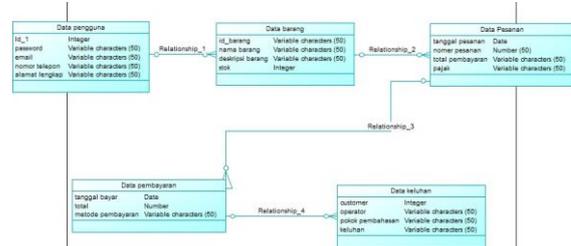
Gambar 1. DFD *Level Context*

3.4. Perancangan Database

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai Conceptual Data Model (CDM) dan Physical Data Model (PDM) untuk rancang bangun sistem informasi pemesanan iklan berbasis web.

3.4.1. CDM (Conceptual Data Model)

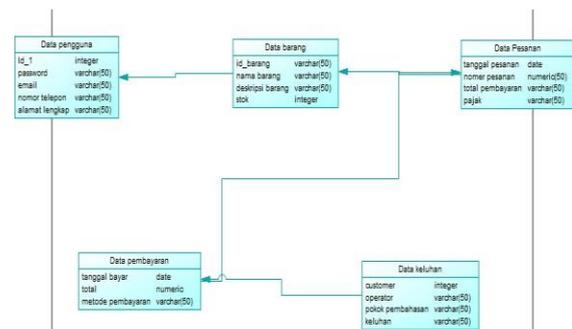
CDM dipakai untuk menggambarkan secara detail struktur basis data dalam bentuk logik. Struktur ini independen terhadap semua software maupun struktur data storage tertentu yang digunakan dalam aplikasi ini. CDM ditampilkan pada gambar 2.



Gambar 2. CDM (*Conceptual Data Model*)

3.4.2. PDM (Physical Data Model)

PDM merupakan gambaran secara detail basis data dalam bentuk fisik. Penggambaran rancangan PDM memperlihatkan struktur penyimpanan data yang benar pada basis data yang digunakan sesungguhnya. PDM ditampilkan pada gambar 3 dibawah ini.



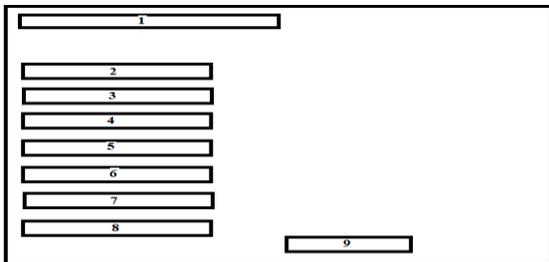
Gambar 3. PDM (*Physical Data Model*)

3.5. Rancangan User Interface “Rancang Bangun Sitem Informasi Pemesanan Iklan Berbasis Web”

Berikut ini adalah rancangan user interface pada “rancang bangun sistem informasi pemesanan iklan berbasis web”

3.5.1. Rancangan User Interface Create Account Customer

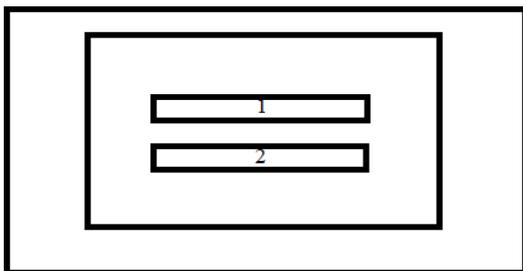
Rancangan ini adalah halaman untuk customer yang belum mempunyai akun. no.1 ada tulisan tertera buat akun anda sekarang,no.2 untuk memasukan nama, no.3 untuk memasukan username, no.4 memilih jenis kelamin, no.5 untuk memasukan password, no.6 memasukan email, no.6 untuk memasukan nomer telepon, no.7 untuk memasukan alamat lengkap dan No.9 kalau sudah selesai semua tinggal tekan daftar, dapat dilihat pada gambar 4



Gambar 4. Rancang User Interface Create Account

3.5.2. Rancangan User Interface Login

Rancangan ini adalah halaman login yang digunakan semua user yaitu *manager,admin* dan *customer*. no. 1 untuk memasukan *username* dan no. 2 adalah *form* untuk memasukan *password*. Rancangan User Interface halaman login bisa dilihat pada gambar 5.

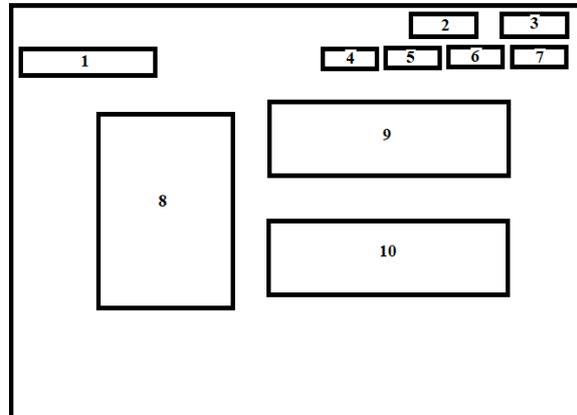


Gambar 5. Rancangan User Interface Login

3.5.3. Rancang User Interface Beranda Customer

Rancang ini adalah halaman beranda yang berisikan banyak barang yang dijual untuk customer. no.1 berisikan tulisan cv.visi mitra media,no.2 berisikan masuk atau login untuk customer,no.3 berisikan buat akun bagi customer yang belum mempunyai akun,no.4 berisikan beranda,no.5 berisikan produk,no.6 berisikan searching atau untuk mencari barang yang di cari,no.7 keranjang,no.8 berisikan gambar promosi,no.9 berisikan gambar promosi dan

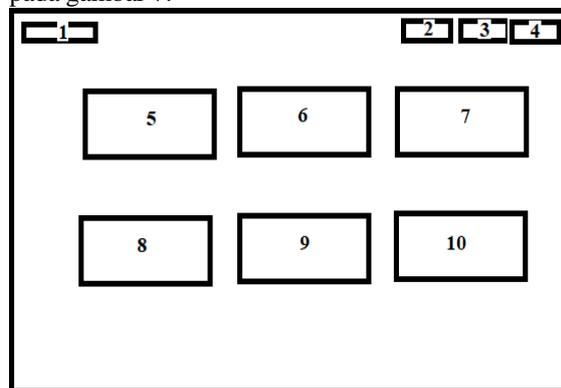
hubungi admin,no.10 berisikan gambar promosi dan hubungi admin, dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Rancangan User Interface Beranda Customer

3.5.4. Rancangan User Interface Shop Customer

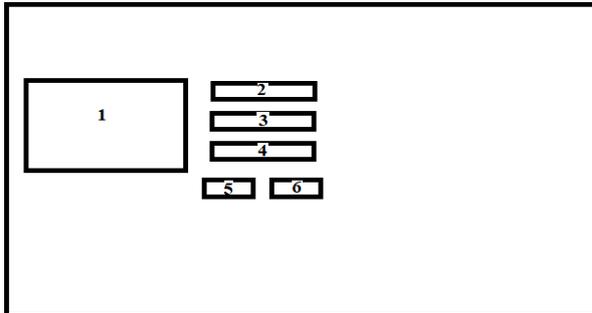
Rancangan ini adalah halaman shop yang berisikan semua produk yang dijual oleh cv.visi mitra media. No.1 untuk nomer satu berisikan logo shop cv visi mitra media,No.2 berisikan tentang beranda yang artinya kalau ditekan kembali keberanda awal, No.3 berisikan tentang kaca pembesar yang bisa mencari produk untuk dicari, No.4 gambar keranjang berisikan tentang barang yang mau di *check out*, dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Rancangan User Interface Shop Customer

3.5.5. Rancang User Interface Jumlah Barang

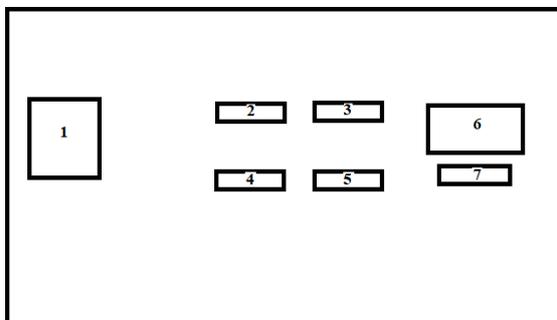
Rancangan ini adalah rancangan untuk mengetahui jumlah barang dan berapa barang yang mau dibeli oleh customer. no.1 berisikan tentang gambar barang yang dibeli oleh customer, no.2 berisikan tentang harga barang, no.3 berisikan kode barang, no.4 berisikan *caption* barang yang dijual, no.5 berisikan tentang jumlah barang yang mau dibeli, dan no.6 berisikan *add to cart* untuk memasukan ke keranjang, dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Rancangan *User Interface* Jumlah Barang

3.5.6. Rancang User Interface Keranjang Customer

Rancangan ini adalah rancangan keranjang customer yang di dalamnya ada produk yang akan dibeli oleh customer. no.1 ada gambar produk yang akan dibeli customer, no.2 ada jumlah barang yang akan dibeli customer, no.3 ada jumlah nominal yang harus dibayar oleh customer, no.4 untuk menghapus barang yang ada di keranjang, no.5 untuk update sebuah barang, no.6 ada sebuah nominal harga yang harus di bayar customer dan no.7 ada proses untuk *checkout* untuk melanjutkan ke metode pembayaran, dapat dilihat pada gambar 9.

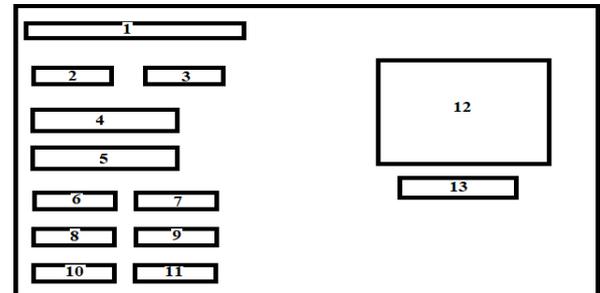


Gambar 9. Rancangan *User Interface* Keranjang Customer

3.5.7. Rancang User Interface Proses Pembayaran

Rancangan ini adalah rancangan metode pembayaran dan berisikan kolom yang harus diisi customer. no.1 harus diisi oleh nama customer, no.2 harus diisi oleh email customer, no.3 harus diisi nama *company* customer, no.4 harus diisi dengan alamat customer, no.5 harus diisi dengan alamat ke 2 customer, no.6 harus diisi dengan kode pos customer, no.7 harus diisi dengan nomer customer, no.8 pilih provinsi, no.9 pilih kabupaten, no.10 pilih jenis layanan, no.11 pilih sistem transaksi, no.12 berisikan total harga yang harus dibayar customer, no.13 tekan untuk

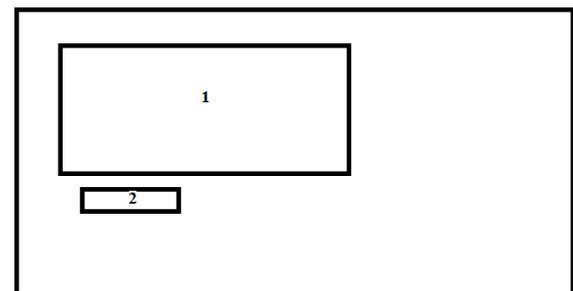
melanjutkan pembayaran, dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Rancangan *User Interface* Proses Pembayaran

3.5.8. Rancang User Interface Bukti Transfer

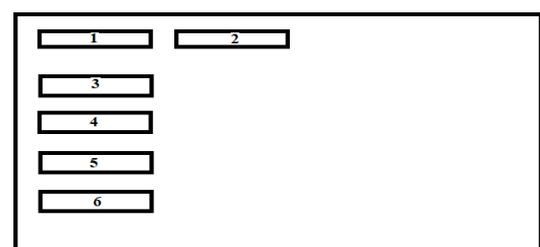
Rancangan ini adalah rancangan untuk mengirim sebuah bukti transfer ke penjual. no.1 berisikan sebuah alamat dan nama penerima, no.2 tekan untuk *upload* tanda bukti *transfer* ke penjual, pada gambar 11.



Gambar 11. Rancangan *User Interface* Bukti Transfer

3.5.9. Rancang User interface Komplain Customer

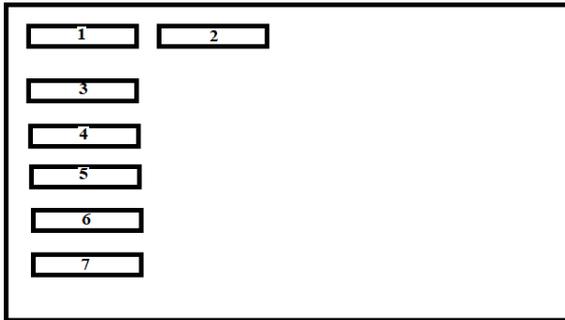
Rancangan ini berisikan tentang sebuah fitur untuk komplain *customer* kepada penjual. no.1 berisikan tentang komplain, no.2 berisikan tentang riwayat komplain, no.3 berisikan tentang pilih barang yang mau di komplain, no.4 berisikan tentang keterangan tentang barang yang di komplain, no.5 berisikan sebuah fitur untuk kirim barang yang mau di komplain, no.6 tekan untuk melakukan proses komplain pada gambar 12.



Gambar 12. Rancangan *User Interface* Komplain Customer

3.5.10. Rancang User Interface Pengaturan Customer

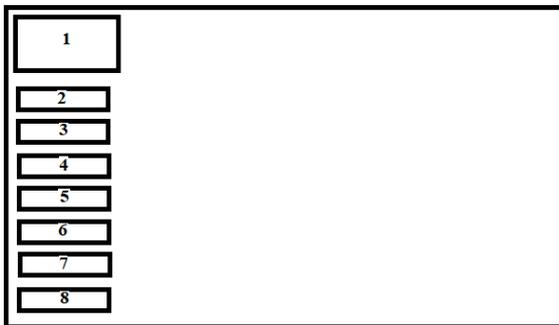
Rancangan ini berisikan tentang sebuah pengaturan profil bagi *customer*. No.1 berisikan tulisan personal info, no.2 berisikan *password* untuk mengganti *password*, no.3 berisikan nama lengkap, no.4 berisikan *email customer*, no.5 berisikan tentang nomer telepon customer, no.6 berisikan alamat customer, no.7 tekan untuk simpan perubahan, dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13.. Rancangan *User Interface* Pengaturan Customer

3.5.11. Rancang User Interface Dashboard Admin

Rancang ini adalah rancangan untuk mengatur jalanya web. no.1 berisikan foto profil admin, no.2 berisikan dashboard admin, no.3 berisikan kategori untuk menambahkan kategori produk yang dijual, no.4 berisikan produk untuk menambahkan produk yang akan dijual, no.5 berisikan pengguna untuk mengetahui jumlah pengguna *web*, no.6 berisikan pesanan untuk mengatur pesanan customer, no.7 berisikan riwayat pesanan customer, no.8 berisikan komplan, untuk mengetahui komplan dari customer pada gambar 14.

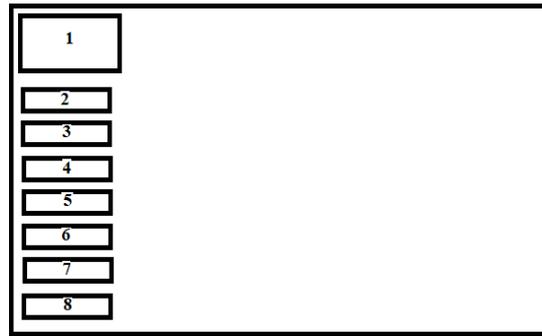


Gambar 14. Rancangan *User Interface Dashboard Admin*

3.5.12. Rancang User Interface Dashboard Manager

Rancang ini adalah rancangan untuk *manager*. Dengan rancangan ini *manager* bisa memantau alur penjualan di *web* ini. no.1 berisikan foto profil

manager, no.2 berisikan *dashboard*, no.3 berisikan pengguna untuk mengetahui jumlah pengguna, no.4 berisikan produk untuk menambahkan produk, no.5 berisikan pesanan untuk mengatur pesanan *customer*, no.6 berisikan riwayat pesanan untuk mengetahui pesanan dari *customer*, no.7 berisikan komplan untuk mengetahui komplan dari *customer*, no.8 berisikan kembali untuk *logout*, dapat dilihat pada gambar 15.

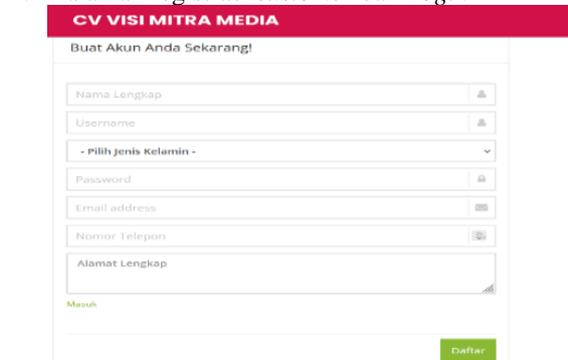


Gambar 15. Rancangan *User Interface Dashboard Manager*

3.6. Implementasi

Pada implementasi ini membahas berdasarkan perancangan dan pembangunan sistem. Implementasi ini meliputi:

1. Halaman registrasi *customer* dan *Login*



(a)



(b)

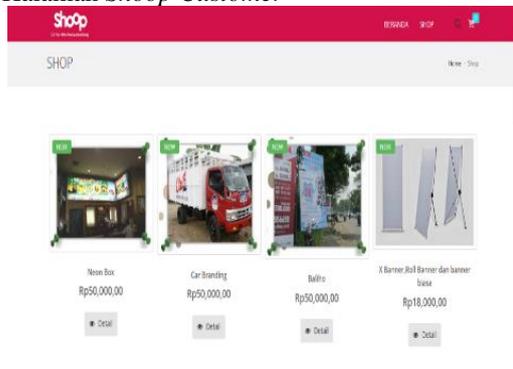
Gambar 16. Halaman (a) Registrasi; (b) *Login*

2. Halaman Beranda Customer



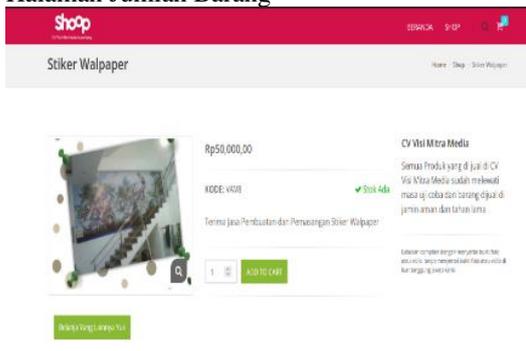
Gambar 17. Halaman Beranda Customer

3. Halaman Shoop Customer



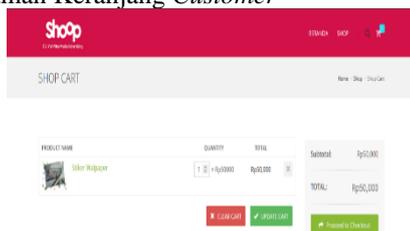
Gambar 18. Halaman Shoop Customer

4. Halaman Jumlah Barang



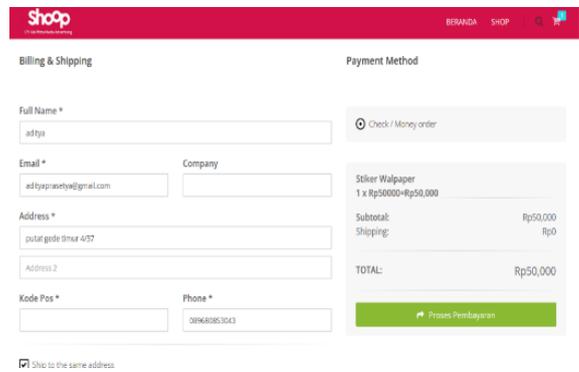
Gambar 19. Halaman Jumlah Barang

5. Halaman Keranjang Customer



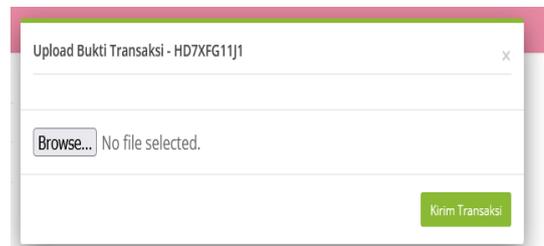
Gambar 20. Halaman Keranjang Customer

6. Halaman Proses Pembayaran



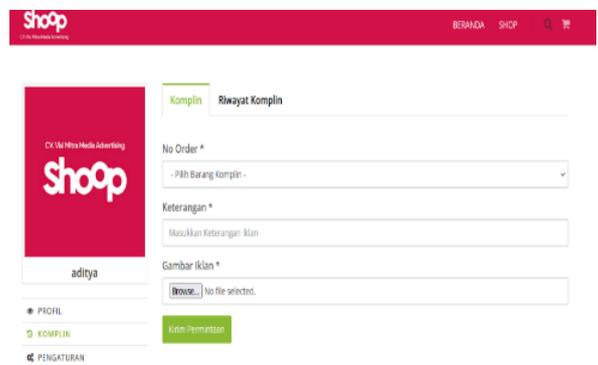
Gambar 21. Halaman Proses Pembayaran

7. Halaman Bukti Pembayaran



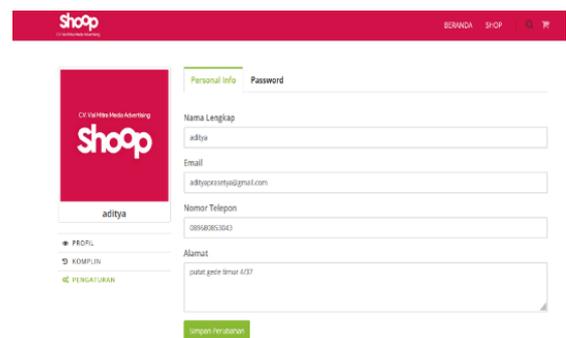
Gambar 22. Halaman Bukti Pembayaran

8. Halaman Data Komplin Customer



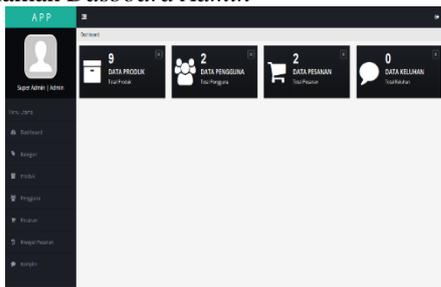
Gambar 23. Halaman Komplin Customer

9. Halaman Pengaturan Customer



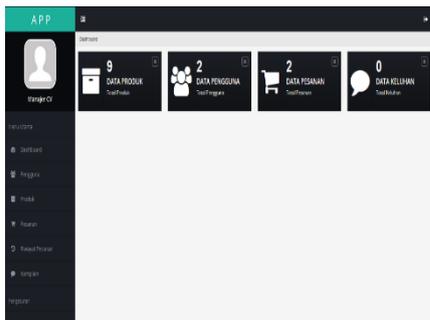
Gambar 24. Halaman Pengaturan Customer

10. Halaman *Dashboard Admin*



Gambar 25. Halaman *Dashboard Admin*

11. Halaman *Dashboard Manager*



Gambar 26. Halaman *Dashboard Manajer*

3.7. Hasil Uji Coba

Pada tahap pengujian, peneliti melakukan uji coba sistem informasi pemesanan iklan web untuk memeriksa kelayakan sistem yang dibuat dan juga melakukan pengujian menggunakan metode pengujian *blackbox* untuk menguji operabilitas sistem ini.

1.) Halaman Login

Hasil pengujian untuk tampilan login bisa dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil pengujian halaman untuk login

No	Skenario pengujian	Hasil yang didapatkan	Kesimpulan
1	Tekan login tanpa memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> . (Klien)	Tidak bisa login karena harus mengisi data terlebih dahulu agar bisa login	Valid
2	Tekan login tanpa memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> . (manager)	Login gagal dikarenakan harus di isi data terlebih dahulu secara benar.	Valid
3	Isi data <i>username</i> dan <i>password</i> tidak sesuai (<i>customer,admin dan manager</i>)	Tidak bisa login dikarenakan harus mengisi data dengan benar dan <i>username</i> dan	Valid

		password harus diingat	
4	Data nama pengguna dan kata sandi harus dimasukkan dengan benar	Sistem akan menyarankan ke halaman utama. Jadi untuk login	Valid

2.) Halaman *Dashboard Admin*

Hasil pengujian untuk tampilan dashboard admin dapat dilihat di tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pengujian Halaman dashboard admin

No	Skenario Pengujian	Hasil yang didapatkan	Kesimpulan
1	Menambahkan data kategori tapi tidak diisi datanya	Tidak bisa dikarenakan harus mengisi data kategori secara benar	Valid
2	Menambahkan data kategori dan diisi dengan data yang benar	Menampilkan data kategori yang barusan di <i>input</i>	Valid
3	Menambah data produk tapi tidak diisi data produknya	Tidak bisa dikarenakan harus diisi dengan data yang benar. Jadi dalam memasukkan data barang harus sesuai antara kode barang dengan barang yang dijual	Valid
4	Menambah data produk dengan mengisi data dengan benar	Menampilkan data produk yang barusan di <i>input</i>	Valid
5	Menghapus data pengguna	Data pengguna akan terhapus	Valid
6	Memproses dan menolak pesanan <i>customer</i>	Jika memproses pesanan, pesanan dapat di proses dan jika menolak pesanan, pesanan akan ditolak	Valid
7	Mencetak riwayat pesanan dan laporan penjualan	Dapat menampilkan <i>print out</i> riwayat pesanan	Valid
8	Komplin customer. Menekan	Ketika menekan proses akan	Valid

	proses dan menekan hapus	muncul kata proses dan jika menekan hapus data dapat dihapus	
--	--------------------------	--	--

3.) Halaman *Dashboard Manager*

Hasil pengujian untuk tampilan dashboard manager dapat dilihat di tabel 4.

Tabel 4. Hasil Pengujian Halaman dashboard manager

No	Skenario pengujian	Hasil yang didapatkan	kesimpulan
1	Menghapus data pengguna dan menambahkan data pengguna	Dapat menghapus dan menambahkan data pengguna	Valid
2	manager bisa melihat data produk dan jumlah produk yang dijual dan ditawarkan	Manager bisa melihat data produk dan jumlah produk yang dijual dan ditawarkan	Valid
3	Manager bisa melihat penjualan produk	Manager bisa melihat penjualan produk dan stok barang	Valid
4	Mencetak riwayat pesanan	Dapat menampilkan <i>print out</i> riwayat pesanan dalam bentuk pdf	Valid
5	Komplin/Rquest customer dengan Menekan tombol proses dan menekan tombol hapus	Ketika menekan tombol proses dapat muncul kata proses dan jika menekan hapus data dapat dihapus	Valid

IV. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berikut kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan temuan dan analisis rancang bangun sistem informasi pemesanan iklan berbasis *web* pada Cv visi mitra media:

1. Korporasi dapat meningkatkan pasarnya dengan menggunakan situs *web* ini. Informasi online juga lebih mudah diakses oleh konsumen.

2. perusahaan dapat merampingkan metode transaksi yang lebih kontemporer dengan bantuan situs *web* ini.

4.2. Saran

Sesuai dengan usulan temuan dan analisis rancang bangun sistem informasi pemesanan iklan berbasis *web* pada Cv visi mitra media, maka perlu dibuat desain tampilan untuk website agar dapat membuatnya lebih menarik bagi peminat atau pelanggan. Fasilitas tambahan lainnya juga diperlukan agar *website* dapat berfungsi dengan baik di internet.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Muhammad Robith Adani, "Pengertian Sistem Informasi dan Contoh Penerapan pada Dunia Industri," *Sekawan Media*, 2021.
- [2] D. Minoli, *Enterprise architecture A to Z: Frameworks, business process modeling, SOA, and infrastructure technology*. 2008. doi: 10.1201/9781420013702.
- [3] Andre Archive, "Tutorial Belajar PHP Part 1: Pengertian dan Fungsi PHP dalam Pemrograman Web," <https://www.duniailkom.com/pengertian-dan-fungsi-php-dalam-pemrograman-web/>, Jul 22, 2019.
- [4] muhammad robith adani, "Mengenal MySQL: Pengertian, Fungsi, serta Kelebihannya," <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/pengertian-mysql/>, Agu 15, 2020.
- [5] Muhammad Robith Adani, "Metode Waterfall untuk Pengembangan Perangkat Lunak," <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/metode-waterfall/>, Des 29, 2020.
- [6] Muhammad Robith Adani, "Pengertian Sistem Informasi dan Cara Penerapannya," <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/apa-itu-sistem-informasi/>, Apr 17, 2021.
- [7] R. Dwi Darmawan, T. Nur Irawan, S. Syidada, P. Studi Informatika, F. Teknik, dan U. Wijaya Kusuma Surabaya, "RANCANG BANGUN WEB PROFIL SEKOLAH SEBAGAI MEDIA PROMOSI SMP KARTIKA IV-10 SURABAYA."
- [8] RANI MAULIDA, "Pengertian Pajak Reklame," <https://www.online-pajak.com/tentang-pajak/pajak-reklame>, Sep 12, 2018.
- [9] Salamadian, "BASIS DATA: Pengertian, Komponen dan Sistem Basis Data (Database)," <https://salamadian.com/pengertian-basis-data-database/>, Apr 09, 2028.
- [10] R. Adam dan H. Noprisson, "Analisa dan Perancangan Aplikasi Pemesanan Reklame Berbasis Android pada PT. Soca Panorama Kreasi," *JUSIBI (Jurnal Sistem Informasi dan E-Bisnis)*, vol. 1, no. 3, 2019.

- [11] M Nurhadi, "Pengertian Black Box Testing," <https://www.suara.com/bisnis/2021/12/05/162324/pengertian-black-box-testing>, Des 05, 2021.
- [12] S. Mediawati dan E. Wahyuningtyas, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN TOKO BUTIK MELYSY SHOP."
- [13] Muhammad Robith Adani, "Data Flow Diagram(DFD): Pengertian, Jenis, Fungsi & Contoh," <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/dfd-adalah/>, Jun 22, 2021.
- [14] riniambari, "Pengertian dan fungsi dreamweaver," <https://riniambari.wordpress.com/2016/09/19/pengertian-dan-fungsi-dreamweaver/>, Sep 19, 2016.
- [15] A. Maria, I. Correia, dan T. Widiartin, "SISTEM PENJUALAN PRODUK BERBAHAN TAIS BERBASIS ONLINE DI TOKO MARKET DILI."