



UNIVERSITAS TEKNOLOGI SUMBAWA

**RANCANG BANGUN WEBSITE PROMOSI AYAM GEPREK
DENGAN FRAMEWORK DJANGO**

LAPORAN

Untuk memenuhi tugas akhir matakuliah python

OLEH:

RAHMAT BUDI HARYONO (211001066)

ZAKARIA (211001014)

TRI UTAMI (1901013051)

IHRATUN (1901013074)

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS REKAYASA SISTEM
UNIVERSITAS TEKNOLOGI SUMBAWA**

2022

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan “Rancang Bangun Website Promosi Ayam Geprek Dengan Framework Django”. Laporan ini disusun untuk memenuhi tugas akhir mata kuliah pemrograman python di Program Studi Informatika, Fakultas Rekayasa Sistem, Universitas Teknologi Sumbawa.

Penulis menyadari dalam penyusunan laporan ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terimakasih Kepada:

1. Bapak Chairul Hudaya Ph.D., selaku Rektor Universitas Teknologi Sumbawa.
2. Bapak Mietra Anggara, M.T., selaku Dekan Fakultas Rekayasa Sistem
3. Bapak Rodianto, M.Kom., selaku ketua Program Studi Informatika
4. Bapak Herfandi, A.Md.,S.Kom.,M.kom yang membimbing dan memberikan arahan dalam penyusunan laporan penelitian ini
5. Seluruh dosen program studi Teknik Informatika, Universitas Teknologi Sumbawa atas ilmu yang diberikan.

Penulis menyadari proposal skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan proposal skripsi ini. Penulis juga berharap semoga sistem informasi yang ada di dalam proposal penelitian ini dapat bermanfaat bagi instansi yang dituju . Amiin

Sumbawa Besar , September 2022

Penulis

DAFTAR ISI

RANCANG BANGUN WEBSITE PROMOSI AYAM GEPREK DENGAN FRAMEWORK DJANGO	i
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
BAB 1	5
PENDAHULUAN	5
1.1 Latar Belakang	5
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI	8
2.1 Dasar Teori.....	8
2.1.1 Sistem.....	8
2.1.2 Informasi	8
2.1.3 Sistem Informasi	8
2.1.4 Basis Data	9
2.1.5 <i>Data Flow Diagram</i>	10
2.1.6 <i>Flowchart</i>	10
2.1.7 Unified Modeling Language(UML)	11
2.1.8 XAMPP.....	11
BAB III.....	12
METODOLOGI PENELITIAN	12
3.1 Metode Penelitian	12
3.1.1 Metode pengumpulan data.....	12
3.2 Kebutuhan Sistem Penelitian	13
3.2.1 Analisa kebutuhan pengguna	13

3.2.2 Analisa Kebutuhan Sistem	13
3.3 Alat dan Bahan Penelitian	14
3.3.1 Analisa kebutuhan perangkat	14
3.4 Waktu dan Tempat Penelitian	14
3.4.1 Waktu Penelitian	14
3.4.2 Tempat Penelitian	15
BAB IV	16
PEMBAHASAN	16
4.1 Perancangan Sistem	16
4.1.1 Use Case Diagram Admin	16
4.1.2 Use Case Diagram Pelanggan	16
4.1.2 Activity Diagram.....	17
4.1.3 Class Diagram	24
4.1.4 Klasifikasi File	25
4.1.5 Hierarchy Input Process Output.....	26
4.2 Desain Program.....	27
4.2.1 Beranda	27
4.2.2 Registrasi.....	28
4.2.3 Login	29
4.2.4 Menu	30
4.2.4 Keranjang Belanja.....	31
4.2.5 Pesanan.....	31
BAB V.....	33
PENUTUP.....	33
5.1 Kesimpulan	33
5.2 Saran.....	33
DAFTAR PUSTAKA.....	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Metode Penelitian	12
Gambar 2. Use Case Diagram Admin.....	16
Gambar 3 Use Case Diagram Pelanggan	16
Gambar 4 Activity Diagram Login&Logout	17
Gambar 5 Actuvity Diagram Menu Admin	18
Gambar 6 Actuvity Diagram Pemesanan Admi.....	19
Gambar 7. Actuvity Diagram Registrasi Pelanggan	20
Gambar 8. Actuvity Diagram Login&Logout Pelanggan	21
Gambar 9. Actuvity Diagram Daftar Menu	22
Gambar 10. Actuvity Diagram Pesanan Pelanggan	23
Gambar 11. Class Diagram	24
Gambar 12. Hirarchy Input Process Output.....	26
Gambar 13. Halaman Beranda.....	27
Gambar 14. Halaman Registrasi	28
Gambar 15. Halaman Login.....	29
Gambar 16. Halaman Menu	30
Gambar 17. Halaman Keranjang Belanja	31
Gambar 18. Halaman Pesanan	31
Gambar 19. Halaman Tentang Kami	32

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era perkembangan teknologi informasi saat ini komputer menjadi kebutuhan setiap sektor kehidupan. Salah satunya adalah di bidang perekonomian yaitu e-commerce, yang mana e-commerce merupakan sebuah sarana untuk mempromosikan sebuah produk UMKM secara mudah dan dapat menjangkau target pasar yang tidak terbatas.

Warung Ayam Geprek Dahsyat yang berlokasi di Desa Batu Alang merupakan sebuah UMKM yang telah ada sejak tahun 2010. Warung ini menyediakan berbagai macam makanan yang enak dengan harga yang murah

Namun, warung masih sepi pelanggan dikarenakan kurang efektifnya pemasaran dari warung ini yang hanya mengandalkan pemasaran dari mulut ke mulut.

Berdasarkan masalah di atas, mendorong penulis untuk melakukan penelitian di Warung Ayam Geprek Dahsyat dan mencoba membuat website promosi, dimana website ini akan berisi daftar menu, harga serta informasi kontak dari Warung Ayam Geprak Dahsyat.

Dengan adanya website promosi ini diharapkan dapat membantu pemasaran Warung Ayam Geprek Dahsyat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalahnya yaitu *“Bagaimana Membuat Website Promosi Ayam Geprek Dahsyat?”*

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini hanya pada promosi saja dikarenakan terbatasnya waktu peneliti untuk melakukan penelitian.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Membuat sebuah website yang dapat membantu pemasaran produk UMKM.
2. Menerapkan ilmu yang penulis peroleh dan mengimplementasikan di dunia nyata.

1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian dari skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Menjadikan Warung Ayam Geprek Dahsyat Menjadi lebih dikenal
2. Memudahkan pelanggan mengakses informasi tentang Warung Ayam Geprek

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberi gambaran tentang penelitian, maka disusunlah suatu sistematika penulisan berisi tentang materi yang dibahas setiap bab. Adapun penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang pendahuluan dalam skripsi ini dimana terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai pengertian teori-teori, konsep dasar yang relevan dengan tema yang diangkat dan data pendukung yang penulis paparkan.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi metode pengumpulan data, metode pengadaan perangkat lunak, alat dan bahan penelitian, waktu dan tempat penelitian

BAB 4 PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis terhadap kebutuhan sistem serta implementasi penerapan secara konkrit.

BAB 5 PENUTUP

Berisi kesimpulan-kesimpulan dari penelitian dan juga saran yang berhubungan dengan penyusunan skripsi ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Dasar Teori

2.1.1 Sistem

Sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen yang saling terhubung, yang berinteraksi untuk mencapai tujuan. Sebagian besar sistem terdiri dari sub sistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar [Romney Steinbart, 2015].

Sistem adalah suatu jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan [Mulyadi, 2016].

Dari pengertian sistem menurut pendapat ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa sistem adalah kumpulan elemen yang saling berkaitan satu sama lain dan saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.1.2 Informasi

Informasi adalah data yang telah diorganisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat [Krismaji, 2015].

Informasi adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan, sebagaimana perannya, pengguna membuat keputusan yang lebih baik sebagai kuantitas dan kualitas dari peningkatan informasi [Romney Steinbart, 2015].

Dari beberapa pengertian informasi menurut pendapat ahli di atas dapat penulis simpulkan, bahwa informasi adalah data mentah yang telah diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan sesuatu yang bermakna bagi penggunaannya dalam mengambil sebuah keputusan.

2.1.3 Sistem Informasi

Dalam hal ini penulis akan mendeskripsikan definisi dari sistem Informasi menurut pendapat ahli yang memiliki gagasan yang sama

yaitu :Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai [Kadir, 2014].

Sistem informasi adalah cara-cara yang terorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan dan mengolah serta menyimpan data dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan [Krismaji, 2015].

Dari beberapa pengertian sistem informasi menurut pendapat ahli diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa, sistem informasi adalah kumpulan dari beberapa sistem di dalam suatu organisasi yang mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi sebagai pendukung pengambilan keputusan dan pengendalian dalam organisasi.

Sedangkan sistem informasi perpustakaan adalah suatu sistem yang digunakan untuk mengelola informasi dan data-data perpustakaan berupa data anggota, data peminjaman buku, dan data pengembalian buku sehingga dapat memberikan kemudahan kepada anggota perpustakaan dalam melakukan kegiatannya.

2.1.4 Basis Data

Basis data adalah kumpulan data yang saling berelasi. Data sendiri merupakan fakta mengenai obyek, orang, dan lain-lain. Data dinyatakan dengan nilai (angka, deretan, karakter, atau simbol).” [Kusrini, 2007].

Menurut Date “Basis data adalah sistem yang terkomputerisasi dengan tujuan melakukan pemeliharaan terhadap informasi dan membuat informasi tersebut tersedia saat dibutuhkan”.

Menurut Fabbri dan Schwab, Basis data adalah sistem data terpadu yang dirancang untuk meminimalkan pengulangan data.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas, Basis Data adalah Suatu kumpulan dari data yang membentuk suatu berkas yang saling berkaitan dengan tata cara tertentu yang berfungsi untuk membentuk data baru atau

informasi. Basis data disimpan dalam hardware komputer dengan software tertentu yang dimanipulasi untuk kegunaan tertentu.

2.1.5 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD)/Diagram aliran data (DAD) adalah alat yang menggambarkan aliran data melalui sistem dan kerja atau pengolahan yang dilakukan oleh sistem tersebut.

Data Flow Diagram untuk memudahkan penggambaran suatu sistem yang ada atau sistem yang baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa memperhatikan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau tersimpan.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis berkesimpulan bahwa *Data Flow Diagram* merupakan alat yang cukup populer sekarang ini karena dapat menggambarkan aliran data di dalam suatu sistem dengan terstruktur dan jelas.

2.1.6 Flowchart

“Bagan Alir (*Flowchart*) adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alir (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi. [Jogiyanto, 2005].

Flowchart adalah unit symbol gambar (*chart*) yang menunjukkan aliran (*flow*) dari proses terhadap data. *Flowchart* suatu gambar yang menjelaskan urutan pembacaan data, pemrosesan data, pengambilan keputusan akhir dan penyajian hasil pemrosesan data. [Kadir, 2004].

Berdasarkan pemaparan ahli di atas penulis berkesimpulan bahwa *Flowchart* adalah Suatu Bagan yang menggambarkan arus logika dari data dalam suatu program dari awal sampai akhir. Bagan alir program merupakan alat yang berguna bagi programmer untuk mempersiapkan program yang rumit.

2.1.7 Unified Modeling Language(UML)

UML digunakan sebagai notasi untuk berbagai kegiatan, seperti memodelkan kasus bisnis, menganalisis bentuk sistem, serta arsitektur dan desain awal (Rumpe, 2017).

UML adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan didunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Irmayani & Susyatih, 2017).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Use Case menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan dan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan aplikasi yang akan dibuat.

2.1.8 XAMPP

XAMPP ialah software yang di dalamnya terdapat server MySQL dan didukung oleh PHP sebagai bahasa pemrograman untuk membuat website dinamis serta terdapat web server apache yang dapat dijalankan di beberapa platform seperti OS X, Windows, Linux, Mac, dan Solaris (Mawaddah & Fauzi, 2018).

XAMPP adalah salah satu aplikasi web server apache yang terintegrasi dengan MySQL dan phpmyadmin. XAMPP adalah singkatan dari X, Apache Server, MySQL, PHPMyadmin, dan python. Huruf X didepan menandakan XAMPP bisa diinstal diberbagai operating system (Karendi & Dadan, 2015).

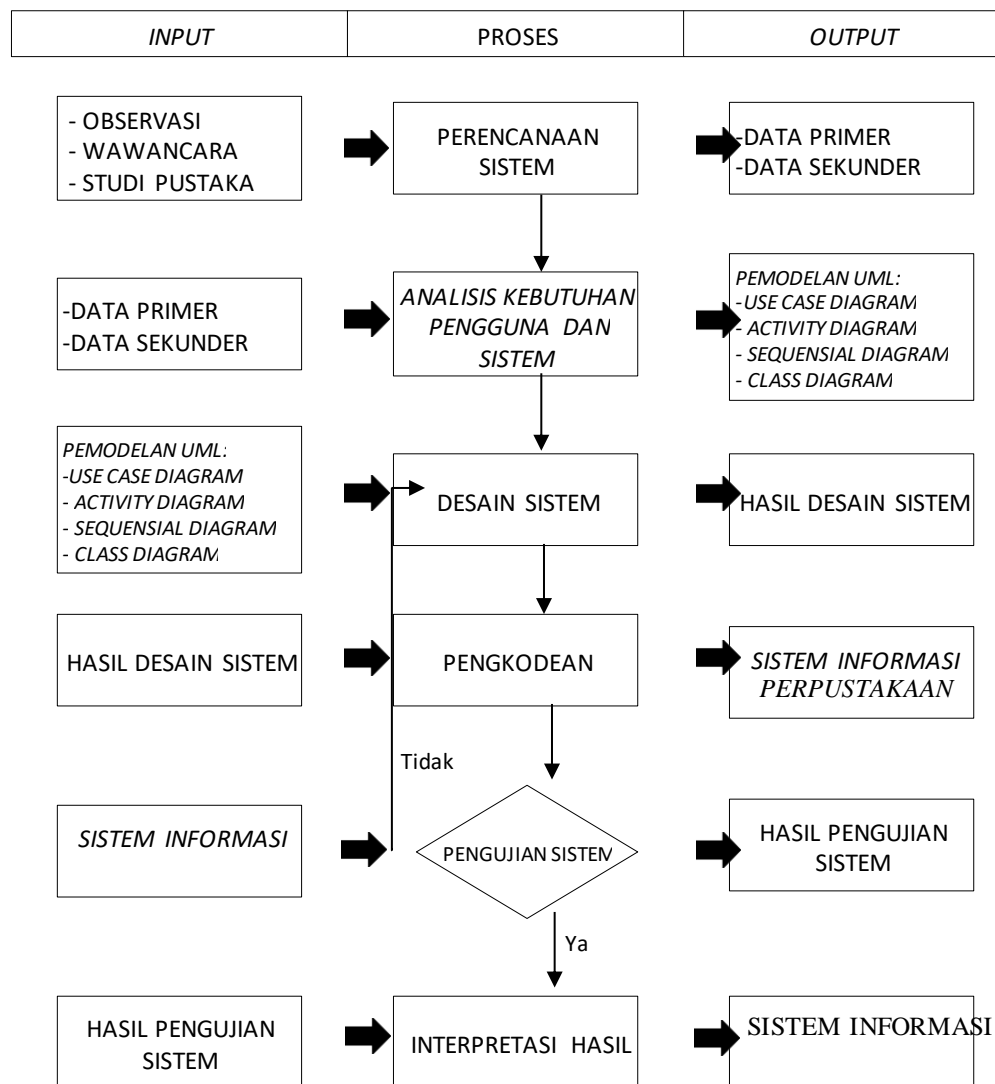
Berdasarkan kutipan ahli, dapat disimpulkan bahwa XAMPP merupakan merupakan sebuah paket perangkat lunak atau paket server web PHP dan database MySQL juga sebuah tool yang sudah sering digunakan oleh programer web dalam membuat aplikasi web.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Berikut ini adalah gambar alur penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Metode Penelitian

3.1.1 Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data adalah cara atau metode yang digunakan untuk menghimpun data, informasi, maupun fakta pendukung lainnya sebagai keperluan peneliti. Berikut metode yang dipakai peneliti sebagai berikut:

1. Observasi (Pengamatan)

Pada metode ini peneliti melakukan pengamatan masalah yang sering terjadi di perpustakaan SMPN 3 Moyo Hulu. Masalah yang terjadi perpustakaan ialah kesulitan dalam menyajikan laporan, pendataan peminjaman dan pengembalian buku oleh anggota perpustakaan.

2. Wawancara

Pada metode ini peneliti melakukan wawancara dengan pemilik Warung Ayam Geprek Dahsyat, Pak Slamet.

3. Studi Pustaka

Pada metode ini teknik pengumpulan data dengan mengambil data dari buku, literatur, catatan serta beberapa laporan yang berkaitan dengan website promosi.

3.2 Kebutuhan Sistem Penelitian

3.2.1 Analisa kebutuhan pengguna

Analisa kebutuhan pada perangkat lunak yaitu :

Operator Komputer

1. Operator Komputer dapat melakukan login.
2. Operator Komputer dapat mengolah data menu.
3. Operator Komputer dapat mengolah data pemesanan.

3.2.2 Analisa Kebutuhan Sistem

Operator komputer dapat login dan masuk ke halaman beranda sistem informasi perpustakaan untuk mengolah data anggota, mengolah data peminjaman buku, mengolah data pengembalian buku, dan mencetak laporan.

3.3 Alat dan Bahan Penelitian

Peneliti dalam melakukan penelitian memerlukan alat dan bahan untuk membantu dalam membangun sebuah sistem informasi.

3.3.1 Analisa kebutuhan perangkat

Dalam melakukan penelitian maka peneliti membutuhkan perangkat lunak diantaranya

1. Kebutuhan perangkat keras (hardware)

Nama Perangkat	Spesifikasi
Laptop HP ProBook 650 G1	1. Processor Intel i5-4210M @ 2.6 GHz 2. RAM ukuran 4GB 3. SSD 900 GB

2. Kebutuhan perangkat lunak (software)

Perangkat lunak	Spesifikasi
Sistem operasi <i>Windows 11</i>	64-bit
<i>Visual Basic.net</i>	2019
<i>Microsoft Access</i>	2019

3.4 Waktu dan Tempat Penelitian

3.4.1 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 2 (dua) bulan terhitung sejak November 2022 sampai dengan Januari 2023.

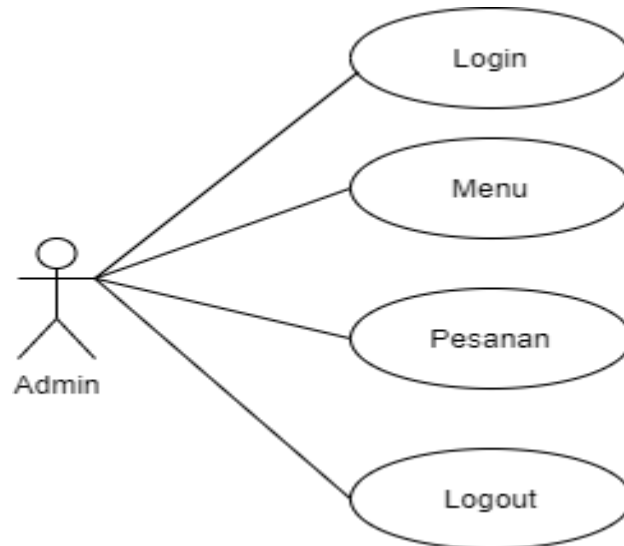
3.4.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Warung Ayam Geprek Dahsyat Desa Batu Alang, Kecamatan Moyo Hulu, Kabupaten Sumbawa, Nusa Tenggara Barat.

BAB IV PEMBAHASAN

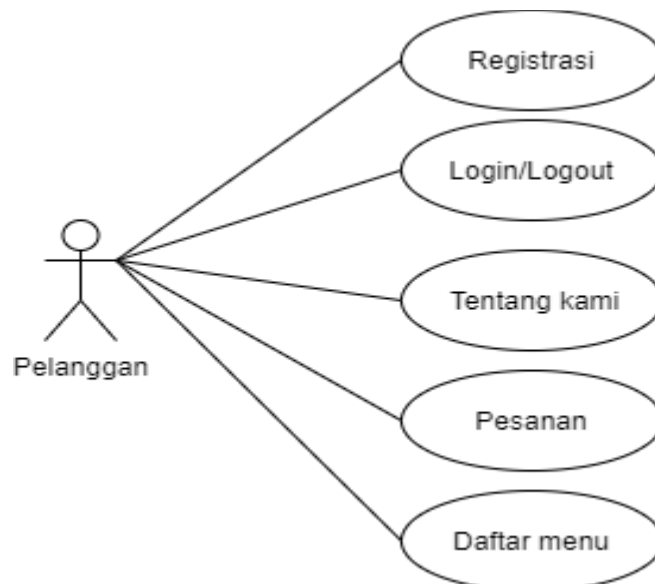
4.1 Perancangan Sistem

4.1.1 Use Case Diagram Admin



Gambar 2. Use Case Diagram Admin

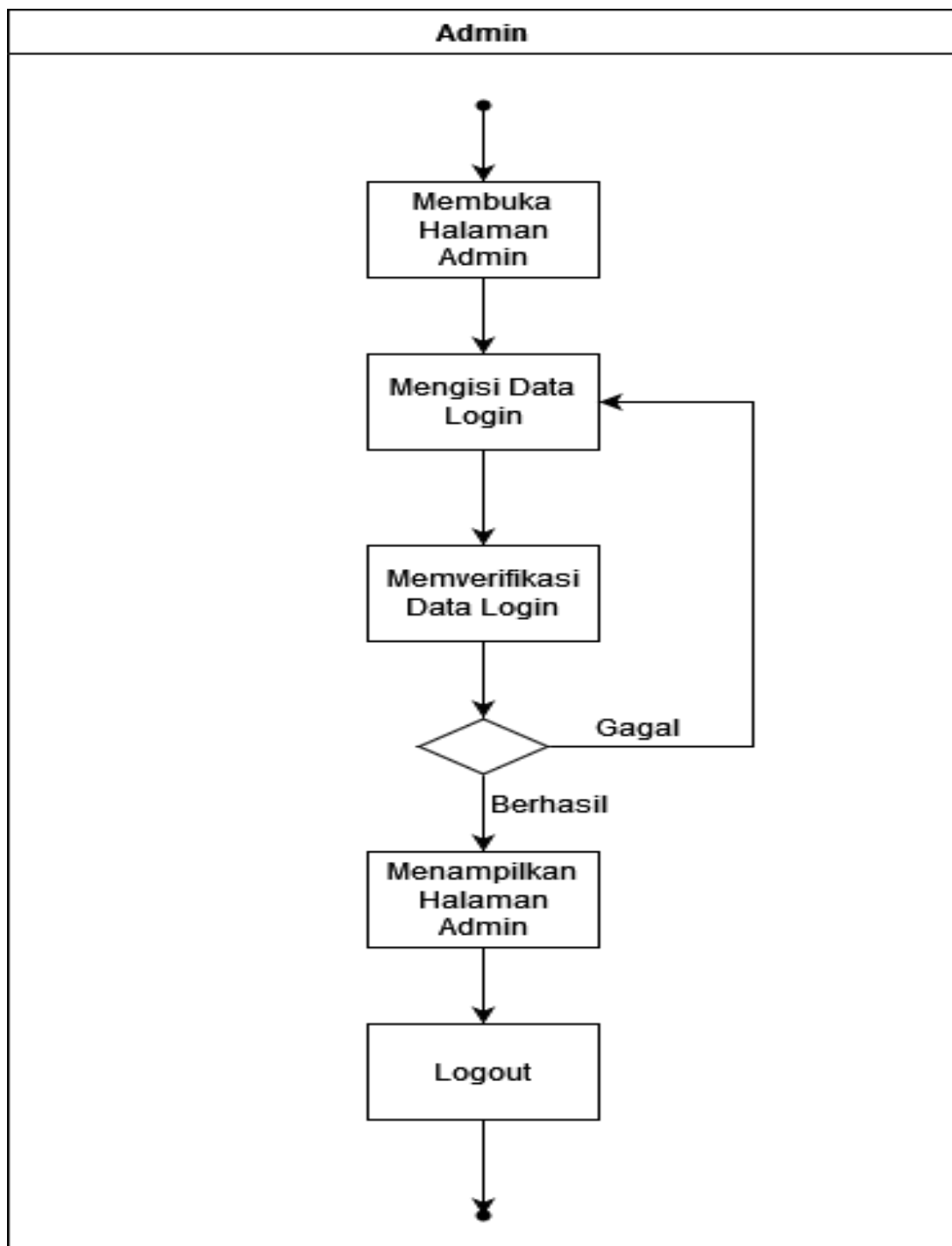
4.1.2 Use Case Diagram Pelanggan



Gambar 3 Use Case Diagram Pelanggan

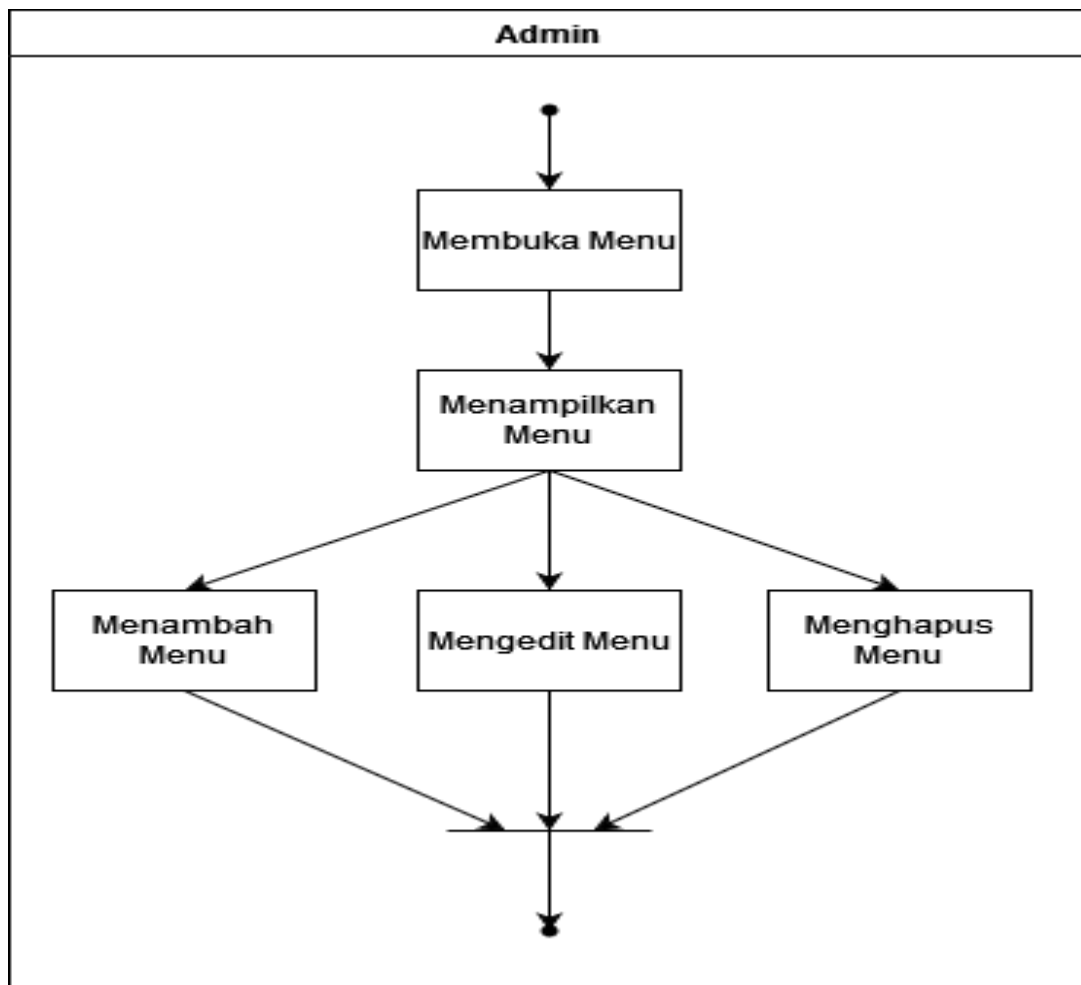
4.1.2 Activity Diagram

1. Activity Diagram Login & Logout



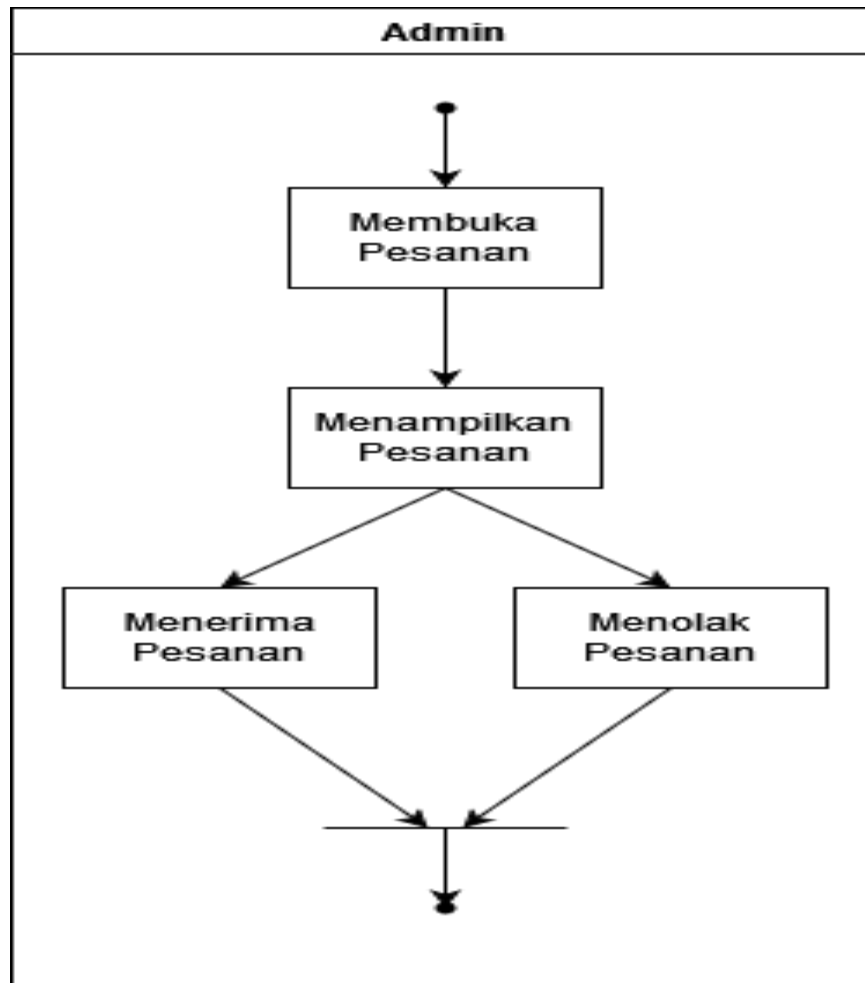
Gambar 4 Activity Diagram Login&Logout

2. Activity Diagram menu Admin



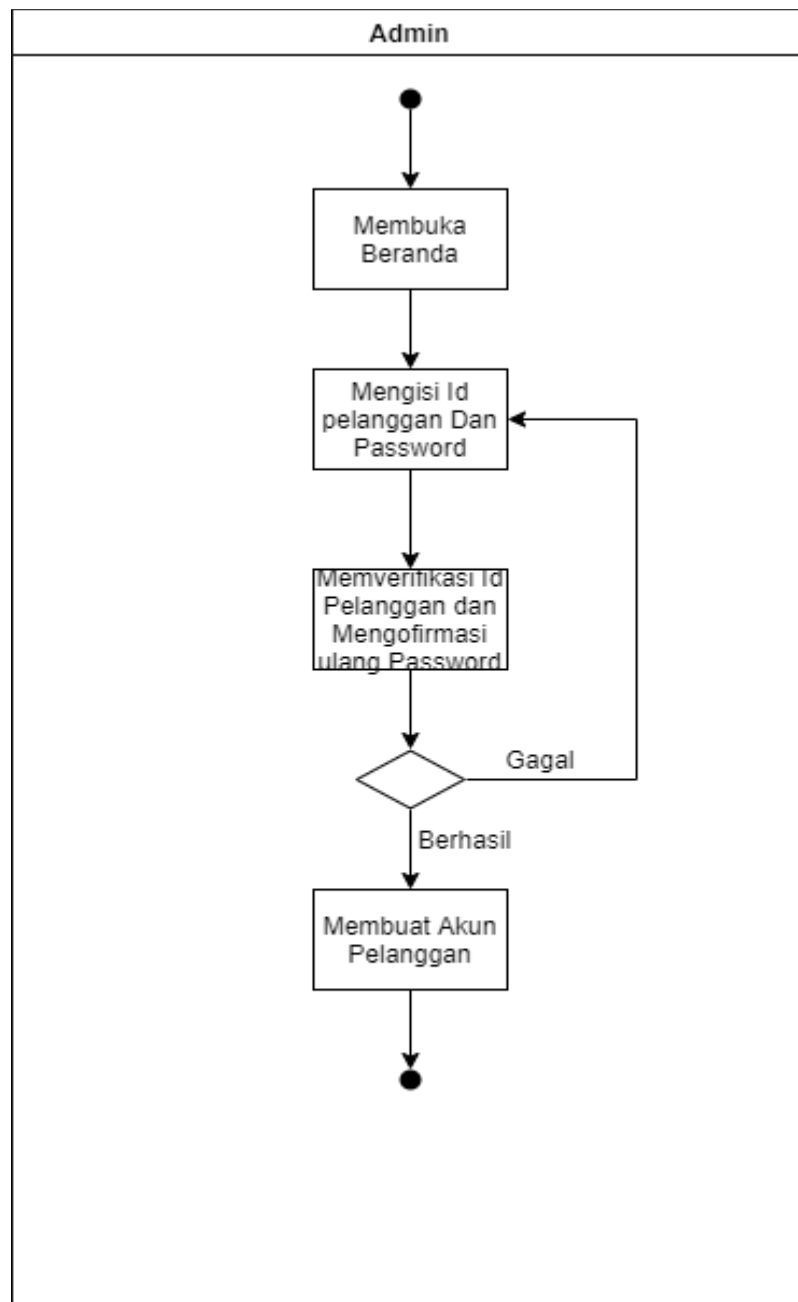
Gambar 5 Activity Diagram Menu Admin

3. Activity Diagram Pemesanan



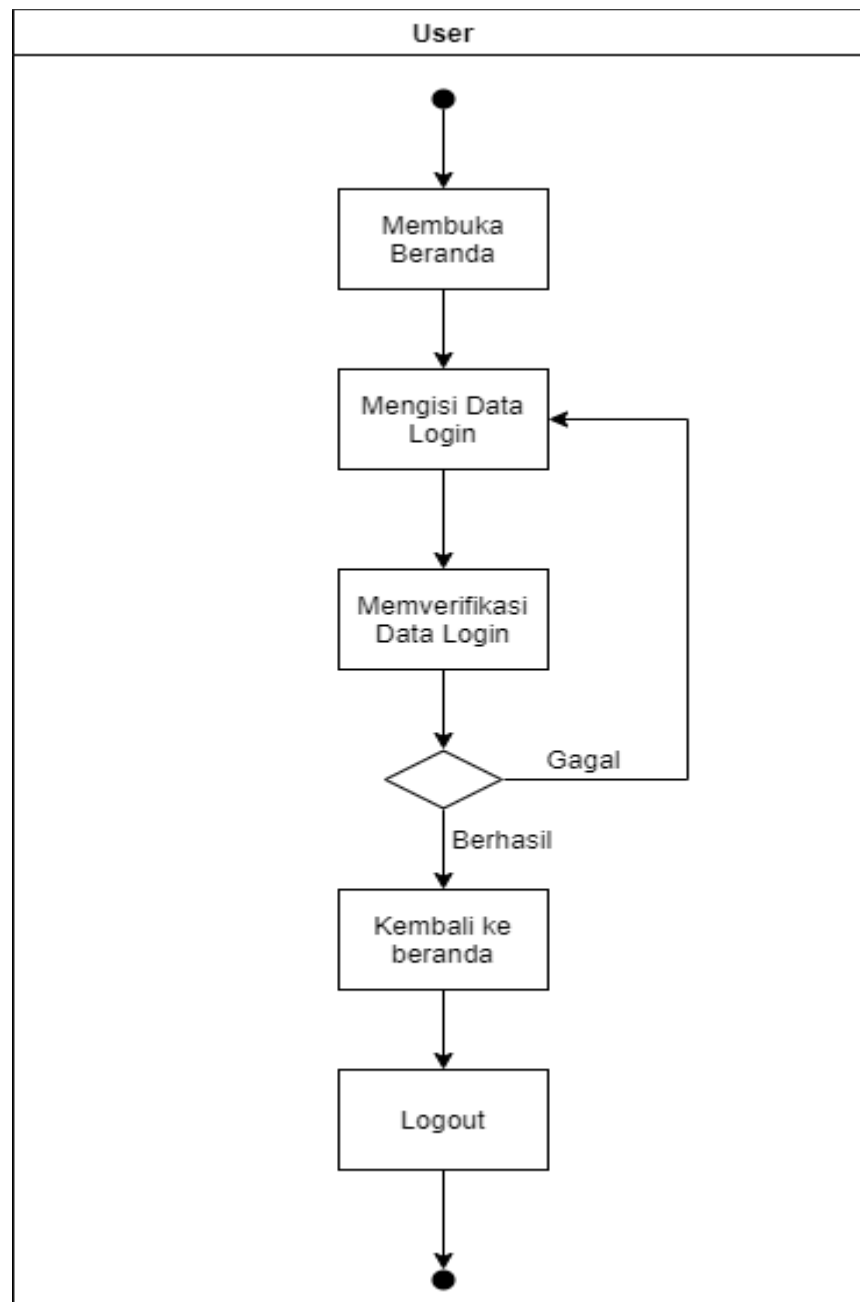
Gambar 6 Activity Diagram Pemesanan Admi

4. Activity Diagram Registrasi Pelanggan



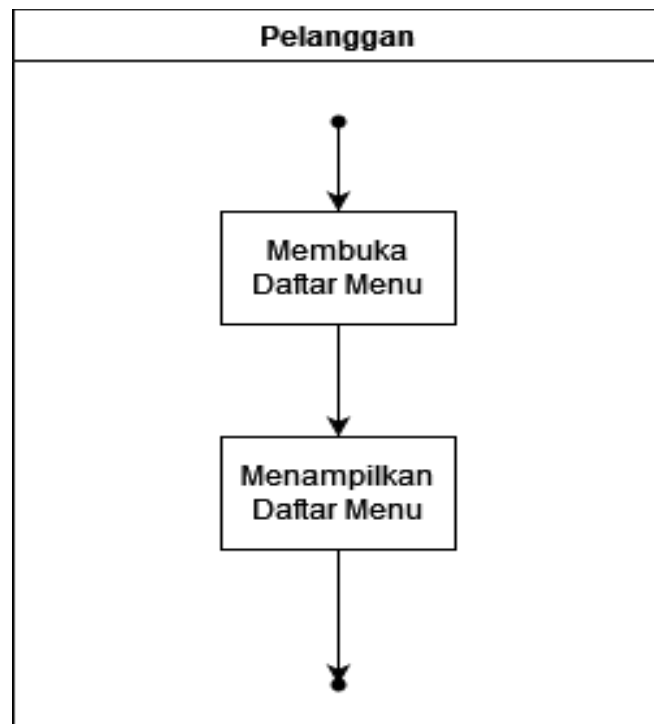
Gambar 7. Activity Diagram Registrasi Pelanggan

5. Activity Diagram login /Logout Pelanggan



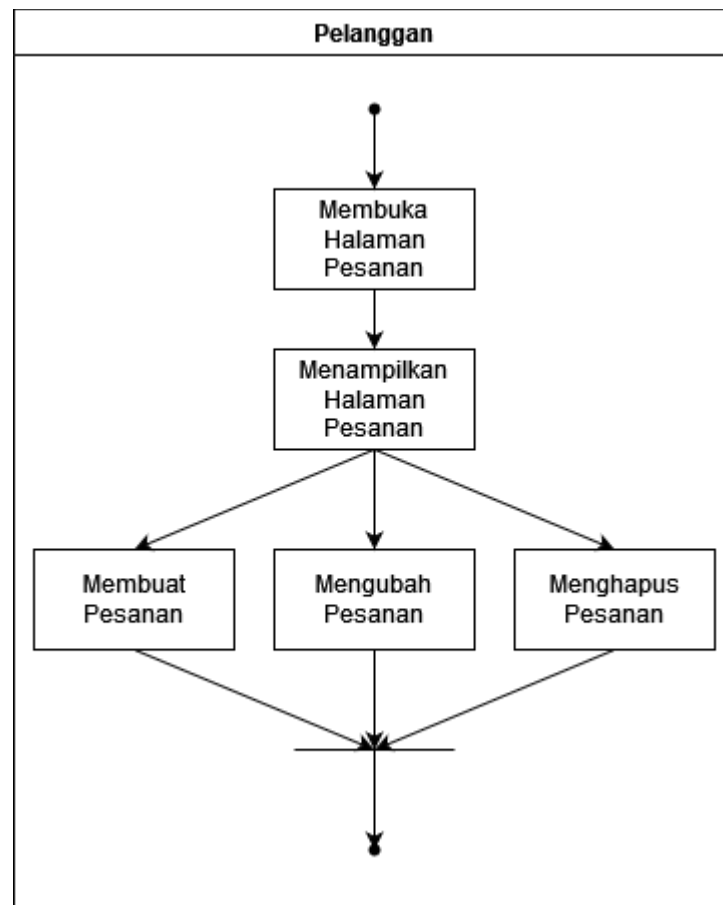
Gambar 8. Activity Diagram Login&Logout Pelanggan

6. Activity Diagram Daftar Menu Pelanggan



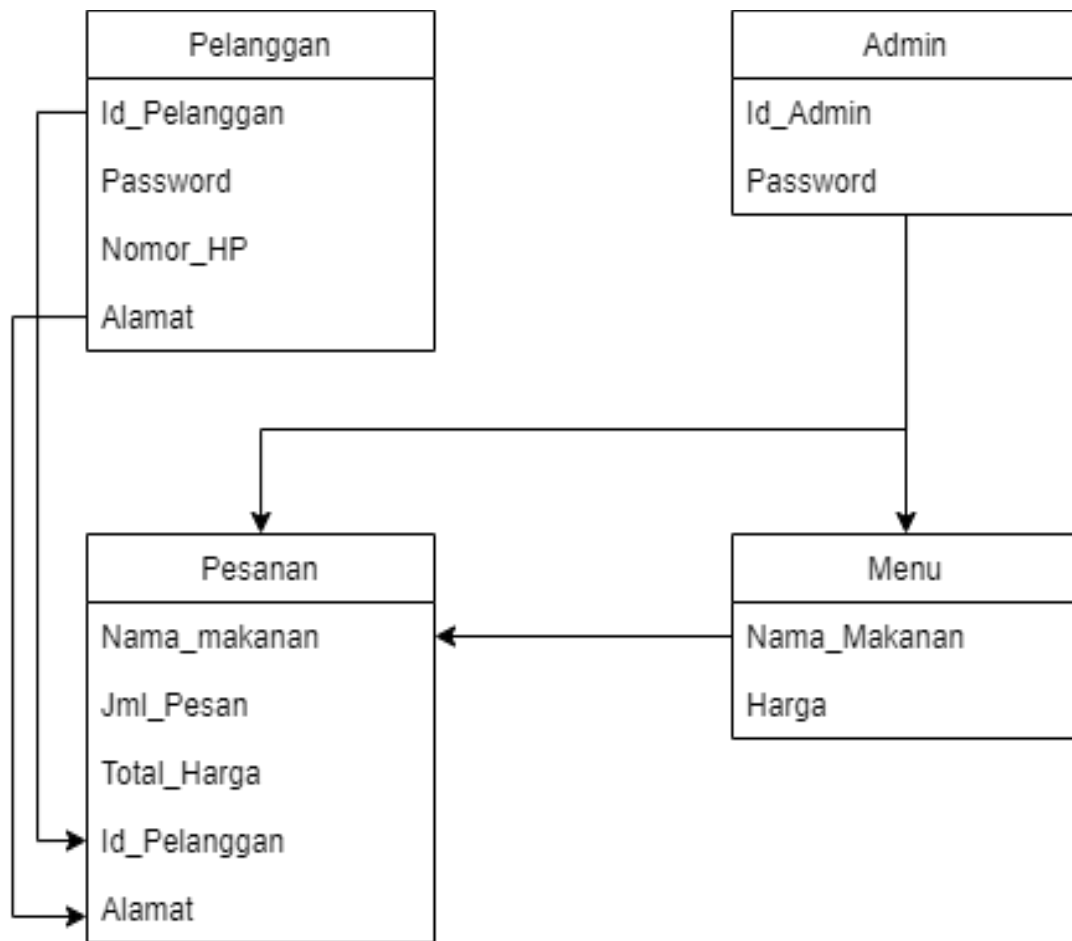
Gambar 9. Activity Diagram Daftar Menu

7. Activity Diagram Ulasan Pelanggan



Gambar 10. Activity Diagram Pesanan Pelanggan

4.1.3 Class Diagram



Gambar 11. Class Diagram

4.1.4 Klasifikasi File

1. File Admin

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
Id_Admin	Varchar	20	Primary Key
Password	Char	8	

2. File Pelanggan

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
Id_Pelanggan	Varchar	20	Primary Key
Password	Char	8	
Alamat	Varchar	50	

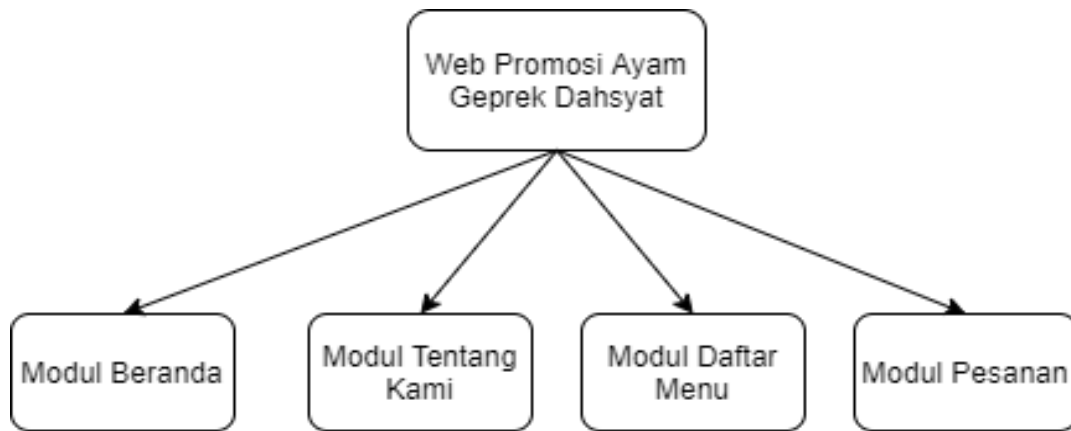
3. File Pesanan

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
Id_Pesanan	Char	5	Primary Key
Nama_Makanan	Varchar	20	Foreign Key
Jml_Pesan	INT	4	
Total_Harga	Double		
Id_Pelanggan	Varchar	20	Foreign Key
Alamat	Varchar	50	Foreign Key

4. File Menu

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
Nama_Makanan	Varchar	20	Primary Key
Harga	Double		

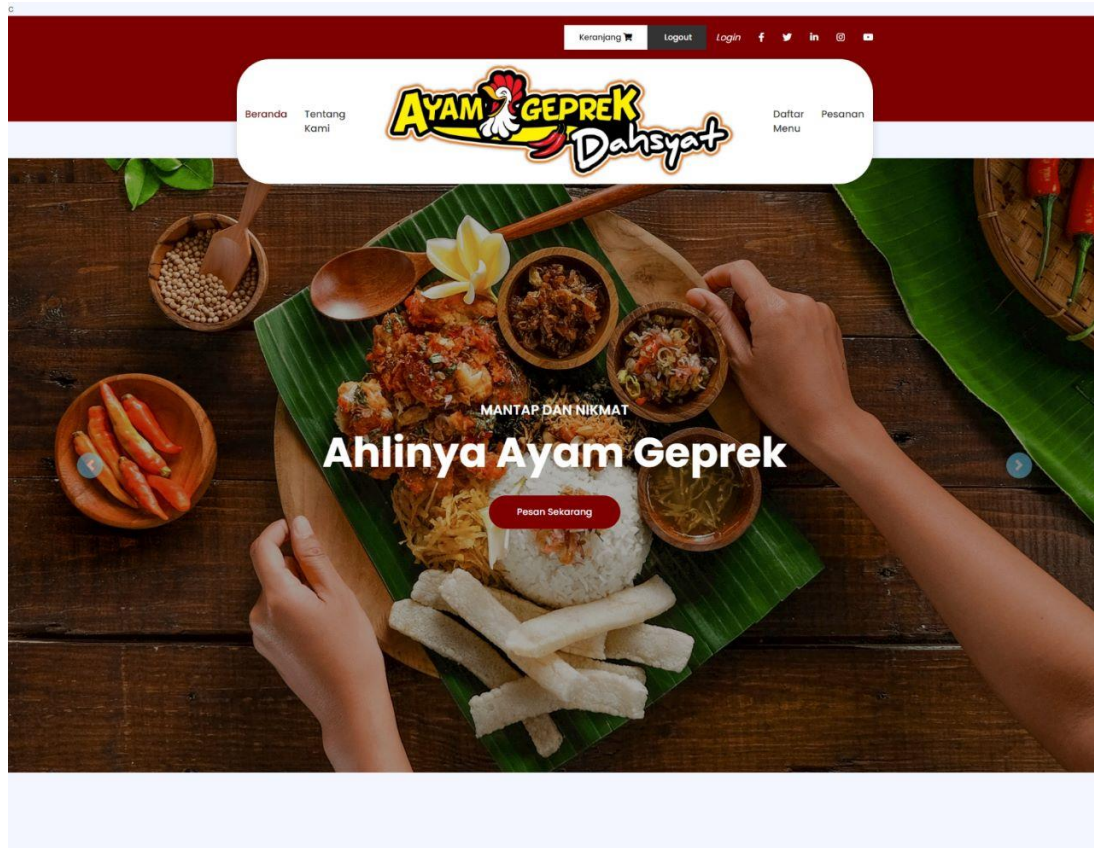
4.1.5 Hierarchy Input Process Output



Gambar 12. Hirarchy Input Process Output

4.2 Desain Program

4.2.1 Beranda



Gambar 13. Halaman Beranda

4.2.2 Registrasi

The screenshot shows the registration page for 'AYAM GEPREK Dahsyat'. The header is dark red with links for 'Beranda', 'Tentang Kami', 'Daftar Menu', 'Pesanan', 'Keranjang', 'Logout', 'Login', and social media icons. The main banner features a food image and the word 'Registrasi'. The registration form includes:

- Username:** A text input field with a placeholder 'nama pengguna' and a requirement note: 'Required: 150 characters or fewer, letters, digits and @/!/-/_ only'.
- Password:** A text input field with a placeholder '***kata sandi***' and a list of requirements:
 - Your password can't be too similar to your other personal information.
 - Your password must contain at least 8 characters.
 - Your password can't be a commonly used password.
 - Your password can't be entirely numeric.
- Password confirmation:** A text input field with a placeholder '***kata sandi***' and a note: 'Enter the same password as before, for verification.'
- Registrasi:** A red button to submit the form.
- Sudah punya akun:** A link to the login page.



Kunjungi Kami Jam Buka

Batu Alang depan Alfamart Batu Alang +62 852 3890 8821 Buka setiap hari, 10.00 ~ 21.00 Libur Nasional Tutup

© 2023. Hak cipta dilindungi undang-undang. Template dari HTML Codex

Gambar 14. Halaman Registrasi

4.2.3 Login

The screenshot displays the login interface of the 'AYAM GEPREK Dahsyat' website. The header is dark red with white text for navigation: 'Beranda', 'Tentang Kami', 'Daftar Menu', and 'Pesanan Menu'. A central white box contains the 'AYAM GEPREK Dahsyat' logo. Below the logo, a large 'Login' text is overlaid on a background image of a plate with tomatoes and chili peppers. The login form itself is a white box with the following elements:

- Username:** A text input field containing 'admin'.
- Password:** A text input field with masked characters '*****'.
- Login Button:** A red button with white text 'Login'.
- Registration Link:** A link that says 'Belum punya akun? Register di sini!'.

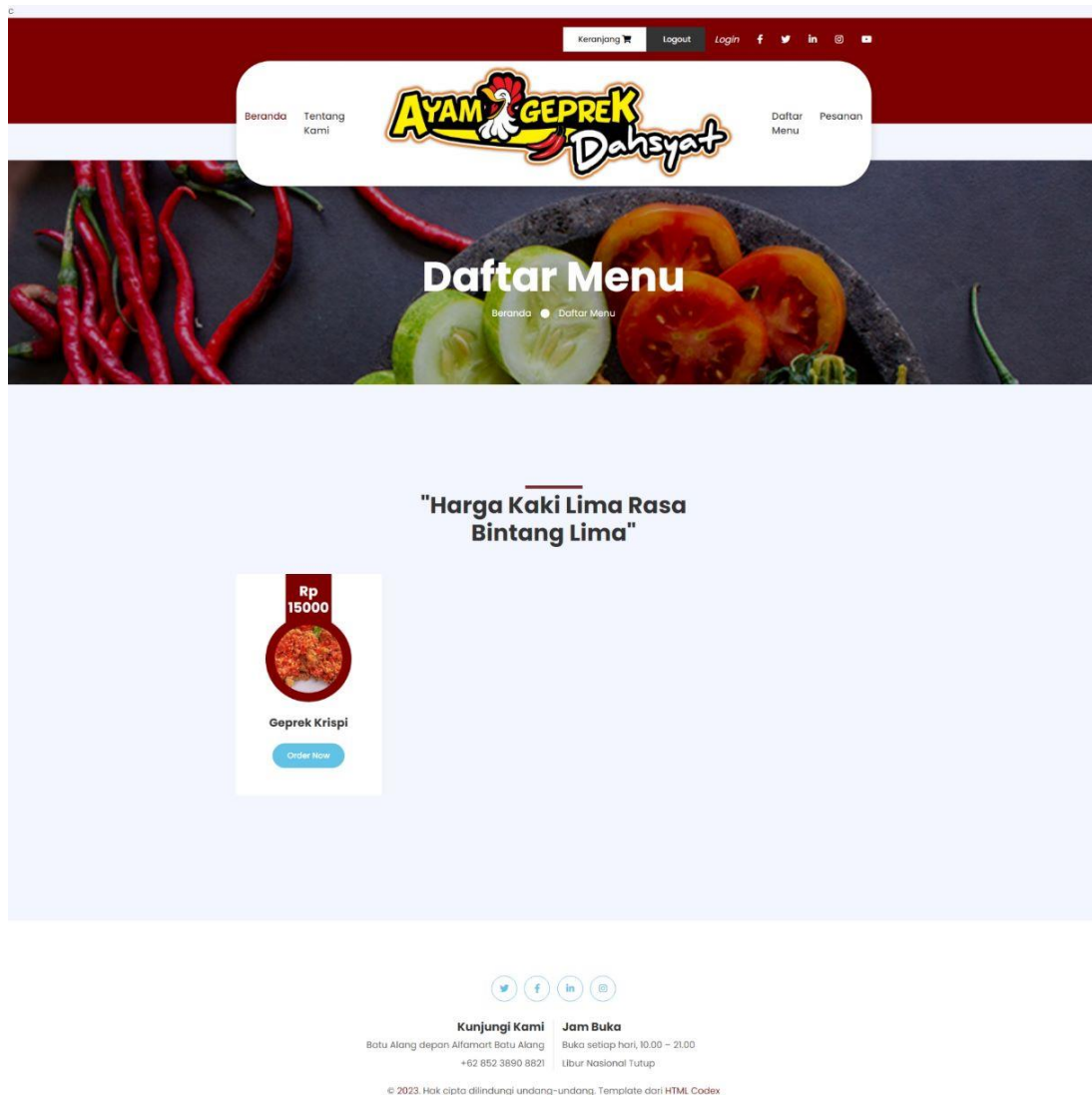
At the bottom of the page, there are social media icons (Twitter, Facebook, LinkedIn, Instagram) and contact information:

- Kunjungi Kami:** Batu Alang depan Alfamart Batu Alang, +62 852 3890 8821.
- Jam Buka:** Buka setiap hari, 10.00 ~ 21.00, Libur Nasional Tutup.

© 2023. Hak cipta dilindungi undang-undang. Template dari HTML Codex.

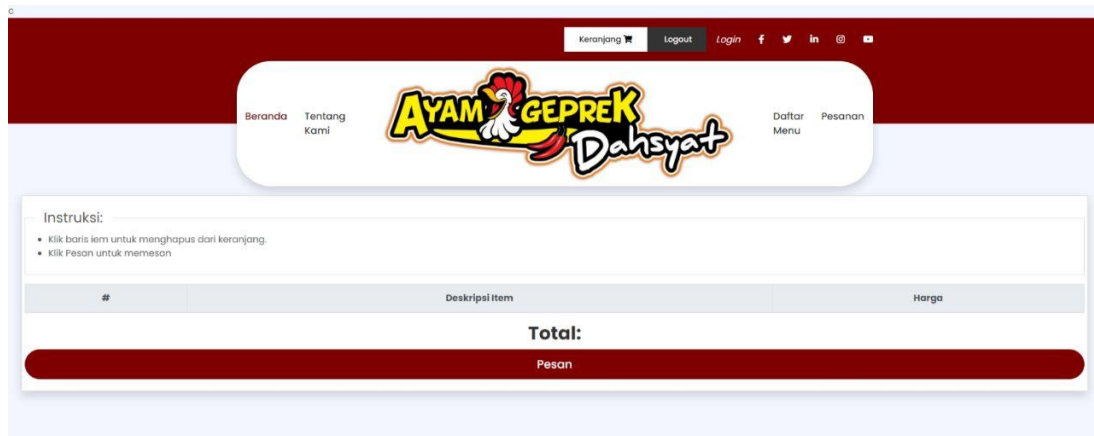
Gambar 15. Halaman Login

4.2.4 Menu



Gambar 16. Halaman Menu

4.2.4 Keranjang Belanja



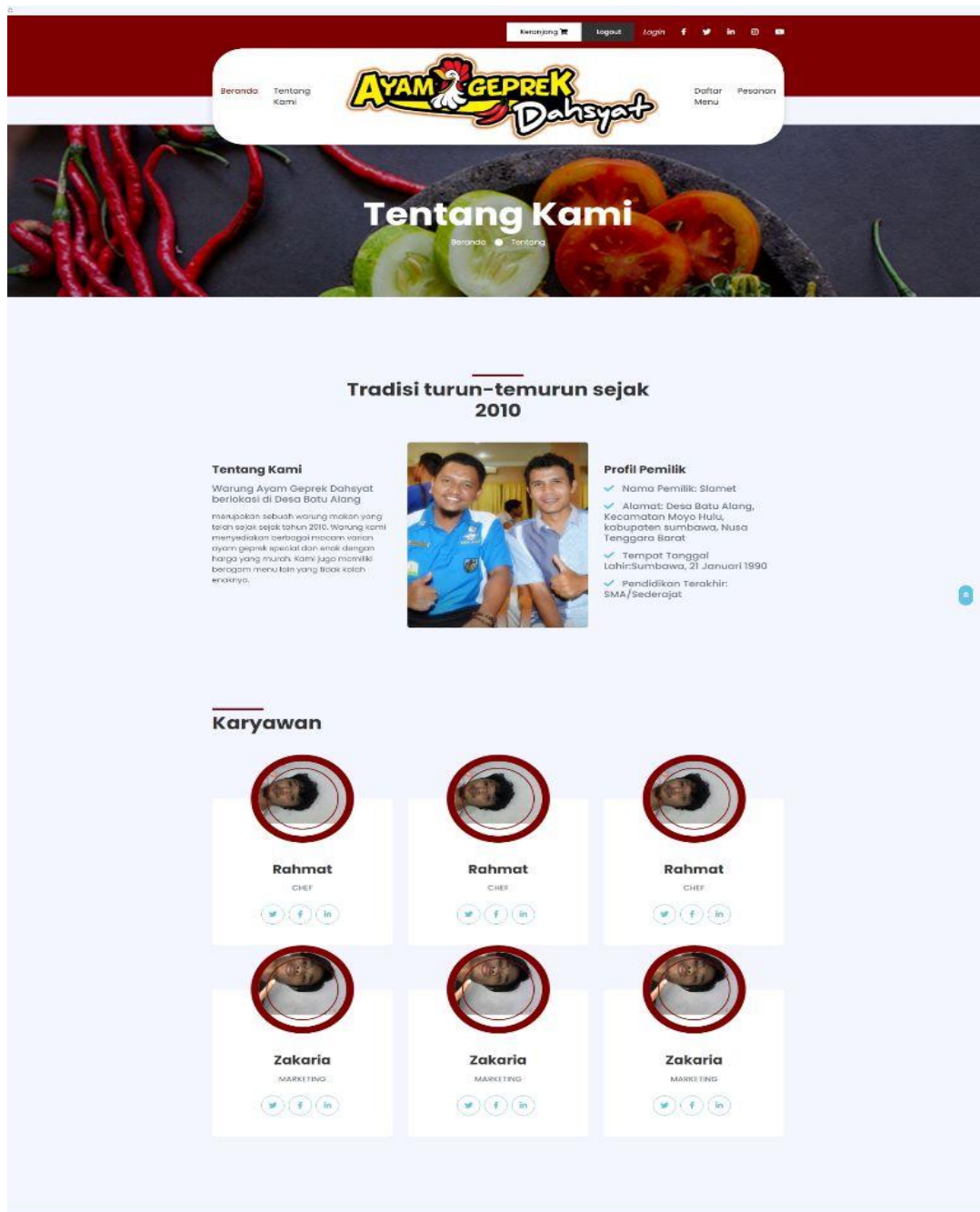
Gambar 17. Halaman Keranjang Belanja

4.2.5 Pesanan



Gambar 18. Halaman Pesanan

4.2.6 Tentang Kami



Gambar 19. Halaman Tentang Kami

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Keefisiensian Pemasaran Warung Ayam Geprek Dahsyat masih kurang.
2. Web Promosi Ayam Geprek Dahsyat Sudah Tahap Selesai. Tetapi, masih dapat dikembangkan Kedepannya sesuai dengan kebutuhan pemilik

5.2 Saran

Adapun saran yang bisa penulis tuangkan dalam tulisan ini yang bertujuan untuk pengembangan dan perbaikan kedepannya adalah sebagai berikut:

1. Perlunya Maintenance secara berkala agar Web Ini dapat terus berfungsi dengan baik.
2. Perlunya masukan dan kritik terhadap penulis guna tercapainya perbaikan yang lebih baik kedepannya.

Semoga dengan adanya tulisan ini membuka wawasan kita agar terciptanya sistem komputerisasi yang lebih baik lagi kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bafadal, I. (2006). *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Irmayani, W., & Susyati, E. (2017). *Sistem Informasi Anggaran dan Belanja Desa Berorientasi Objek*. Jakarta: Jurnal Khatulistiwa Informatika.
- Jogiyanto, H. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kadir, A. (2004). *Konsep Tuntutan Praktis Basis Data*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kadir, A. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi edisi revisi*. Yogyakarta: Andi.
- Karendi, & Dadan. (2015). *Membuat CMS Multifitur*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Krismaji. (2015). *Sistem Informasi Akuntansi Edisi Keempat*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.
- Kusrini. (2007). *Strategi Perancangan dan Pengolahan Basis Data*. Yogyakarta: Andi.
- Lasa, H. (1998). *Pengertian Perpustakaan*. Perpustakaan Universitas Gajah Mada.
- Mawaddah, U., & Fauzi, M. (2018). *Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Dosis Obat Pada Anak Menggunakan Forward Chaining*. Sregat: Jurnal Ilmu Teknik Informasi.
- Mulyadi. (2016). *Sistem Informasi Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Romney, & Steinbart, M. B. (2015). *Sistem Informasi Akuntansi Edisi 13, Alihbahasa : Kikin sakinah Nur dan Novita Puspasari*. Jakarta: Salemba Empat.
- Rumpe, B. (2017). *Agile Modeling With UML*. New York: Springer Publishing.