

---

**APLIKASI PEMESANAN BARANG PROMOSI BERBASIS WEB**  
Mulia Rahmayu, Billie Alviandi, Rosi Kusuma Serli

**APLIKASI PEMESANAN BARANG PROMOSI BERBASIS WEB****Mulia Rahmayu<sup>1</sup>, Billie Alviandi<sup>2</sup>, Rosi Kusuma Serli<sup>3</sup>**<sup>1</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri<sup>2</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri<sup>3</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Nusa Mandirie-mail: \*<sup>1</sup>mulia.mlh@nusamandiri.ac.id, <sup>2</sup>billie.as@gmail.com, <sup>3</sup>rosi.rsk@nusamandiri.ac.id**Abstrak**

Internet merupakan satu dari sekian banyak media untuk menyajikan informasi, yang memiliki efek yang sangat signifikan pada penjualan dan bisnis. Melesatnya penjualan produk melalui online shop lebih baik dari penjualan offline, dikarenakan penyampaian informasi yang lebih tepat dalam penjualan produk. UD. Global Promotion & Print adalah usaha yang menjual produk untuk kebutuhan promosi, dan masih menggunakan cara lama dalam penjualan barang. Dengan kemajuan ilmu teknologi. UD. Global Promotion & Print ingin memperluas pasar melalui media internet dengan dibuatnya sebuah aplikasi berbasis website. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan metode Waterfall. alat perancangan sistem yang di gunakan adalah Unified Modelling Language (UML), Adapun bahasa pemrograman yang di gunakan adalah PHP dengan MYSQL sebagai database. Tujuan dari dibuatkannya aplikasi ini memudahkan dalam memberikan informasi barang yang tersedia dan melakukan pemesanan barang promosi kepada member atau pengunjung. Hasil dari aplikasi pemesanan ini dapat memudahkan pengunjung website dalam mencari informasi produk untuk kebutuhan promosi secara update dan mempermudah pemesanan produk antara pemilik usaha dan pembeli.

**Kata Kunci** : Aplikasi, Pemesanan, Promosi, Waterfall**Abstract**

*The internet is one of the many media for presenting information, which has a very significant effect on sales and business. The rapid sales of products through online shops is better than offline sales, due to the delivery of more precise information in product sales. UD. Global Promotion & Print is a business that sells products for promotional needs, and still uses the old way of selling goods. With the advancement of science and technology. UD. Global Promotion & Print wants to expand the market through internet media by making a website-based application. This application is designed using the Waterfall method. The system design tool used is Unified Modeling Language (UML), the programming language used is PHP with MYSQL as the database. The purpose of this application is to make it easier to provide information on available goods and place orders for promotional items to members or visitors. The results of this ordering application can make it easier for website visitors to find product information for promotional needs in an updated manner and make it easier to order products between business owners and buyers.*

**Keywords** : Apps, Orders, Promotions, Waterfall

## I. PENDAHULUAN

Kepercayaan konsumen dalam melakukan online shopping merupakan suatu kendala yang sulit dikendalikan karena berhubungan dengan sikap dan perilaku konsumen sehubungan dengan online shopping agar pelaku usaha e-commerce dapat memanfaatkan potensi yang ada di Indonesia. Kualitas dari website e-commerce dapat berpengaruh pada banyaknya pelanggan yang memutuskan untuk online shopping pada e-commerce tersebut, untuk mengetahui tinggi dan rendahnya kualitas sebuah website ditentukan ada sebuah standart. (Fauziah and Wulandari 2018)

UD. Global Promotion & Print, dalam pemesanan produk dari konsumen masih dilakukan secara manual dalam bentuk menawarkan produk ketoko langsung, sehingga kurangnya efektivitas waktu dalam bisnis dan mengalami kesulitan dalam menginformasikan kepada customer.

UD. Global Promotion & Print adalah usaha yang bergerak dibidang pengadaan barang-barang untuk keperluan promosi baik dalam bentuk polos atau merek, sistem penjualan yang digunakan masih secara manual, oleh karena itu kurangnya efektifitas waktu dan efisiensi pekerjaan.

Pada penelitian sebelumnya dijelaskan bahwa “di zaman yang serba modern ini perkembangan dunia usaha di Indonesia semakin kompetitif Mau tidak mau, hal itu menuntut setiap perusahaan untuk lebih bisa mengolah manajemen perusahaannya selain itu, bertambahnya pesaing di setiap perusahaan baik yang lokal maupun yang internasional juga menjadi salah satu faktor yang membuat perusahaan harus mampu bertahan. Maka dari itu perusahaan harus bisa menampilkan citra yang baik, menambah kinerja perusahaan, dan membuat strategi yang matang dalam membuat laporan keuangan. Manajemen keuangan di dalam suatu perusahaan sangat berpengaruh pada kegiatan dan eksistensi perusahaan, serta pada setiap individu yang bekerja di dalamnya”. (Janah et al. 2019)

Untuk mengatasi masalah tersebut UD. Global Promotion & Print membutuhkan sebuah aplikasi pemesanan produk berbasis web, agar pemesanan dapat dilakukan secara online, pelanggan tidak perlu lagi datang secara langsung ke lokasi.

Dalam merancang aplikasi ini maka dibutuhkan metode pengumpulan data yaitu menggunakan Observasi, wawancara dan studi pustaka, Metode pengembangan sistem yang di gunakan adalah Waterfall alat perancangan sistem yang di gunakan adalah Unified Modelling Language (UML), Adapun bahasa pemograman yang di gunakan adalah PHP dengan MYSQL sebagai database. Hasil akhir dari penelitian ini adalah membangun aplikasi pemesanan produk promosi Berbasis Web. Fasilitas yang ada di dalam aplikasi tersebut adalah pemesanan produk secara online, penginputan data barang, informasi barang yang tersedia, dan informasi harga barang yang terjadi di UD. Global Promotion & Print.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Pendekatan Sistem

Pendekatan sistem disebut juga kerangka kerja untuk penyelesaian masalah berbasis komputer (pendekatan sistem) memiliki tiga tahap utama yakni tahap persiapan, usaha definisi, dan usaha solusi.[3]

Tahapan pendekatan sistem:

1. Preparation Step usaha persiapan langkah persiapan tidak harus dilaksanakan secara berurutan, karena bersama - sama membentuk pola pikir yang diinginkan mengenai masalah
2. Definisi usaha langkah untuk menyadari bahwa suatu masalah ada atau akan ada identifikasi masalah dan kemudian cukup mendalaminya untuk mencari solusi akan sebuah masalah.
3. Langkah penyelesaian masalah yaitu menunjukkan pemecahan masalah sebagai solusi alternatif, evaluasi solusi yang didapat, pilih solusi yang efektif dan efisien.

## 2.2 Unified Modelling Language (UML)

Unified Modeling Language merupakan salah satu metode pemodelan visual yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan sebuah software yang berorientasikan pada objek, UML merupakan sebuah standar penulisan atau semacam blue print dimana didalamnya ada sebuah proses, penulisan kelas-kelas dalam sebuah bahasa yang spesifik. (Larasati et al. 2017)

### 1. Usecase Diagram

Use Case digunakan untuk menjadi sebuah gambaran dari fungsi yang diharapkan dari sebuah sistem, dan menunjukkan suatu hubungan antara pengelola dan sistem, diagram ini hanya memperlihatkan tampilan secara umum, oleh karena itu elemen yang digunakan tidak banyak.

### 2. Activity Diagram

Diagram aktivitas digunakan untuk memperlihatkan seperti apa sistem itu berjalan, diagram ini menggambarkan aktivitas pada proses dan mengkoneksikan dengan alur kerja proses.

### 3. Class Diagram

Diagram kelas digunakan untuk menggambarkan struktur dan deskripsi untuk memperlihatkan proses kerja dan detail hubungan antar kelas serta saling berinteraksi diantaranya asosiasi dan pewarisan.

### 4. Sequence Diagram

Menggambarkan hubungan antar objek didalam dan di antara sistem yang berupa pesan yang digambarkan terhadap waktu.

### 5. Deployment Diagram

Digunakan untuk menggambarkan software kedalam proses node, diagram ini merupakan salah satu diagram terpenting dalam unified modelling language dalam penerapan perangkat lunak dan digunakan sebelum masuk ke coding.

## 2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram adalah dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika, digunakan untuk pemodelan basis data relasional, Sehingga jika penyimpanan basis data menggunakan OODBMS maka perancangan basis data tidak perlu menggunakan ERD. (Larasati et al. 2017)

### 1. Entitas

Kumpulan objek yang dapat dikenali secara unik dan saling berbeda satu dengan yang lain, simbol entitas biasanya digambarkan dengan segi panjang.

### 2. Atribut

Tiap entitas memiliki elemen dan disebut atribut yang fungsinya untuk memperlihatkan karakter dari entitas itu sendiri.

### 3. Relasi

Hubungan dari entitas berasal dari himpunan entitas yang berbeda, relasi biasanya digambarkan dengan simbol belah ketupat.

### 4. Garis

Garis menjadi penghubung antar atribut untuk memperlihatkan hubungan entitas pada diagram.

## 2.4 Logical Record Structure (LRS)

Logical Record Structure (LRS) digambarkan dengan simbol kotak persegi panjang dan dengan nama yang berbeda, File record pada LRS ditempatkan dalam kotak, LRS terdiri dari link diantara tipe record lainnya, banyaknya link dari LRS yang diberi nama oleh file yang kelihatan pada kedua link tipe record

## 2.5 Website

Website adalah sebuah software berguna untuk menampilkan file - file pada suatu web yang membuat user dapat mengakses internet melalui software yang terhubung dengan internet.

## 2.6 MySql

MySQL juga merupakan program pengakses database yang bersifat jaringan, sehingga dapat digunakan untuk aplikasi banyak pengguna, MySQL didistribusikan

gratis dibawah lisensi General Public License (GPL), disetiap program bebas menggunakan MySQL namun tidak bisa dijadikan produk turunan yang dijadikan closed source atau komersial.

## 2.7 Metode Waterfall

Menurut Rossa dan Shalahuddin SDLC atau Perangkat Lunak Development Life Cycle adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model - model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem - sistem perangkat lunak sebelumnya.

Ada tahapan – tahapan metode waterfall yang saya ketahui sebagai berikut:

1. Rekayasa Sistem  
Tahapan ini pertama dimulai dengan mencari seluruh kebutuhan sistem agar dapat diaplikasikan kedalam program yang sedang kita bangun.
2. Analisis Kebutuhan  
Pada tahapan kedua ini kita membutuhkan komunikasi dengan pihak yang terkait dalam membangun program, informasi hanya bisa didapat jika kita bisa mewawancarai dan turun langsung dengan pihak terkait dalam pembuatan program ini.
3. Desain  
Dalam tahap ini persyaratan dan kesepakatan antara kita dan pemilik usaha seperti apa desain yang akan dibangun kemudian kita memberikan persyaratan spesifikasi sistem yang telah disiapkan dan menjelaskan kepada pemilik usaha.
4. Pengkodean  
Tahap ini adalah tahapan yang terintegrasi sesuai dengan kebutuhan pemilik usaha dan akan terus diintegrasikan pada tahapan selanjutnya.
5. Pengujian  
Seluruh sistem yang telah kita kembangkan dan kode – kode yang

telah diimplementasikan akan diuji menggunakan black box.

6. Pemeliharaan  
Tahapan terakhir dari metode air terjun yaitu perangkat lunak yang telah kita bangun kita jalankan dan pelihara fungsi – fungsi dari program tersebut.

Kelebihan dan Kekurangan dari metode air terjun ini adapun sebagai berikut:

1. Kelebihan menggunakan metode air terjun ini memudahkan untuk adanya controlling, karena metode ini pengembangannya sesuai dengan tahapan – tahapan oleh karna itu akan meminimalkan resiko kesalahan yang terjadi.
2. Kekurangan metode ini tidak memungkinkan banyaknya perbaikan jika ada kesalahan didalam proses rancang bangunnya, karena dalam tahapan testing, sulit untuk kembali seperti semula dan mengubah data – data yang tidak terdokumentasi dalam tahapan sebelumnya.

## 2.8 Penelitian Terdahulu

Dari beberapa penelitian terdahulu yang sudah mempublikasikan hasilnya yang terkait dengan penelitian ini, dari penelitian yang sebelumnya sudah ada yaitu:

1. “Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan dan Minuman Pada Kafe Berbasis Web Menggunakan Jaringan Intranet”. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi pemesanan menu makanan dan minuman berbasis web pada kafe made in bandung dengan jaringan intranet. aplikasi ini mempunyai 3 type akses yaitu pelanggan, kasir, dapur, dan admin, metode yang digunakan yaitu flowchart, kelebihan dari sistem ini yaitu memudahkan pengunjung karena tidak memerlukan username dan password hanya tinggal memasukan nomor meja pesanan, kekurangannya terbatasnya hak akses pengunjung

- karena menggunakan jaringan intranet.[9]
2. “Sistem Informasi Pemesanan dan Penjualan Barang Pada Pintera Kreatif Berbasis Web”. Sistem informasi pemesanan barang ini berupa kerajinan tangan yaitu shopping bag dapat digunakan untuk mengelola barang, laporan penjualan, pemesanan, dan pembayaran melalui website maupun melalui smartpone, kemudahan dalam proses pemesanan barang yang dapat dilakukan dimana saja melalui smartpone, sistem yang dibangun dapat menampilkan secara online tentang layanan dan produk pintera kreatif secara luas, metode yang digunakan yaitu library research, kelebihan dari sistem ini yaitu akses yang membebaskan konsumen karena bisa diakses melalui smartpone menggunakan jaringan internet, kekurangannya notifikasi dari smartpone belum ada.[10]
  3. Aplikasi Pemesanan Online Melalui Website Berbasis SMS Gateway Pada Multicom”. Aplikasi pemesanan online melalui website berbasis SMS Gateway adalah suatu aplikasi yang dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman java dan database MySQL-front. Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk membantu pelanggan dalam mendapatka informasi mengenai stok barang serta harga barang, sehingga pelanggan tidak perlu lagi datang ketempat, cukup dengan cara mengirimkan SMS ke aplikasi ini dengan format yang telah ditentukan, sehingga secara otomatis akan direspon oleh aplikasi ini. Cara mengirimkan SMS sama seperti kita biasanya, hanya format yang dipakai berbeda karena telah ditentukan oleh aplikasi ini. Selain cepat mendapatkan informasi,

pelanggan juga dapat melakukan pemesanan dimanapun dan kapanpun.[11]

### III. METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara  
Sistem penilaian dengan cara melakukan tanya jawab dengan bapak Andi Trisna sebagai pemilik usaha UD. Global Promotion & print untuk mendapatkan informasi yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.
2. Observasi  
Observasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem, dalam observasi ini melakukan pengamatan di UD. Global Promotion & Print yang berlokasi di jurumudi lama, kota tangerang, untuk melakukan pengamatan pada bagian penjualan barang.
3. Studi Pustaka  
Sistem informasi dengan cara mengumpulkan data informasi dari buku-buku, artikel terkait, dan bahan lainnya yang digunakan sebagai objek penelitian dan perancangan sistem.

#### 3.2 Model Pengembangan Sistem

(Waterfall) sering disebut juga model sekuensial linier (sequential linear) atau alur hidup klasik. Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut.(Larasati et al. 2017)

Tahapan - tahapan yang dibutuhkan sistem menggunakan metode waterfall:

1. Kebutuhan Sistem  
Pada tahap ini mengumpulkan kebutuhan software kemudian dianalisis sesuai dengan kebutuhan user yang akan dipenuhi oleh program yang akan dibangun.
2. Desain  
Pada tahap ini pengelola usaha telah menyetujui seperti apa desain yang akan dibangun, desain data menggunakan UML (Unified

- Modeling Language) seperti tampilan home, tampilan daftar produk dan halaman desain merek.
3. Implementasi  
Pada tahap ini merubah desain menjadi kode - kode program, bahasa program menggunakan PHP (Hypertext Processor) dan dihasilkan masih berupa bahasa pemrograman yang akan dijadikan menjadi sebuah sistem.
  4. Integrasi dan Pengujian  
Pada tahap ini menggabungkan bahasa pemrograman yang sudah dibuat dan melakukan pengujian menggunakan black box testing untuk mengetahui apakah software yang telah dibuat sesuai dan untuk mengetahui fungsi dari software jika masih terdapat kesalahan didalamnya.
  5. Verifikasi  
Pengelola usaha mengecek apakah sistem yang dibuat telah sesuai dengan yang disetujui bersama.
  6. Perbaikan  
Perbaikan (maintenance) program yang sudah jadi akan dijalankan oleh user, dan juga dilakukan pemeliharaan yang termasuk perbaikan kesalahan, perbaikan unit sistem, dan peningkatan sistem sesuai dengan kebutuhan baru.

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### 4.1 Analisa Kebutuhan Software

###### 1. Tahapan Analisa

Halaman User sebagai (Pengunjung):

- A1. Pengunjung (user) dapat melihat info kontak dan tentang kami
- A2. Pengunjung (user) bisa melihat - lihat produk yang tersedia
- A3. Pengunjung (user) bisa melihat detail produk mulai dari bahan dan ukuran
- A4. Pengunjung (user) bisa melihat daftar harga di setiap produk
- A5. Pengunjung (user) bisa mendaftar sebagai member
- A6. Pengunjung (user) mengisi data pribadi untuk daftar sebagai member

Halaman User sebagai (Member):

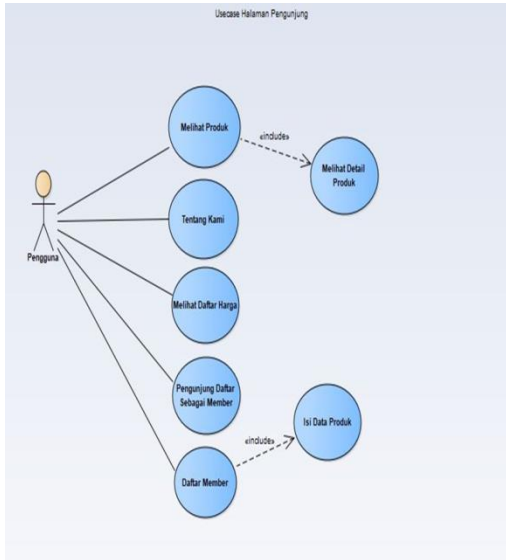
- B1. (Member) bisa login dengan akun yang sudah terdaftar
- B2. (Member) bisa mengklik lupa password jika lupa password untuk login dengan akun yang telah terdaftar
- B3. (Member) bisa melihat daftar harga produk
- B4. (Member) dapat menambahkan produk yang ingin dibeli kedalam keranjang
- B5. (Member) dapat melakukan check out pemesanan
- B6. (Member) dapat melihat riwayat transaksi sebelumnya
- B7. (Member) dapat melihat detail transaksi yang telah dilakukan
- B8. (Member) dapat mengkonfirmasi pembayaran
- B9. (Member) dapat melihat nomor resi
- B10. (Member) dapat mencetak bukti pemesanan
- B11. (Member) dapat mengklik selesai jika pemesanan sudah diterima dan sesuai

Halaman Admin

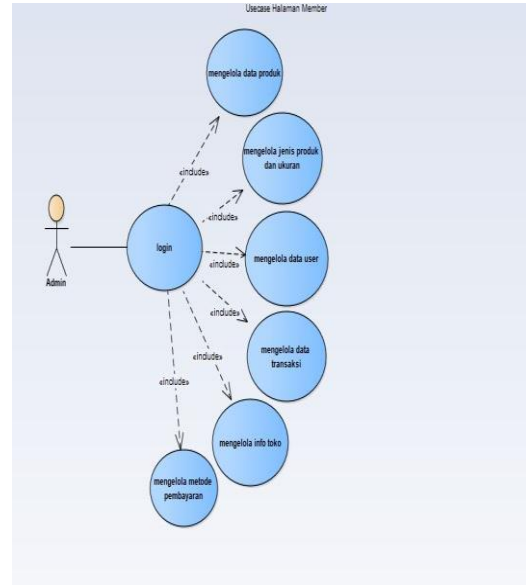
- C1. (Admin) dapat mengatur data – data produk
- C2. (Admin) dapat mengelola data ukuran di setiap produk
- C3. (Admin) dapat mengelola data di setiap transaksi
- C4. (Admin) dapat mengatur info tentang kami yang ada di usaha
- C5. (Admin) dapat mengelola pertanyaan user yang masuk
- C6. (Admin) dapat mengatur data user

###### 2. Usecase Diagram

Usecase Diagram Halaman Pengunjung

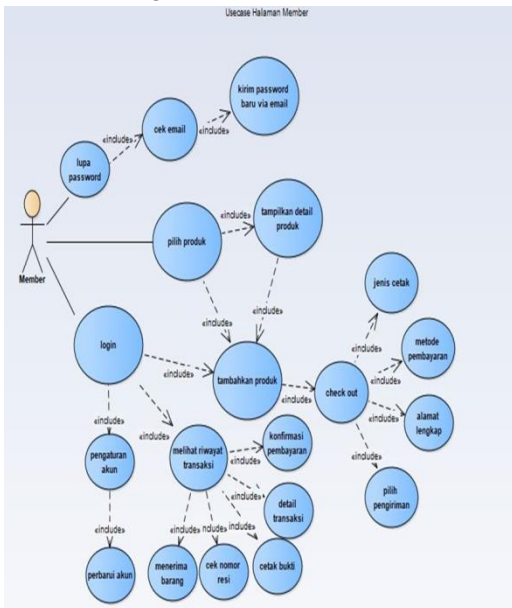


**Gambar 1.** Usecase Diagram Halaman Pengunjung



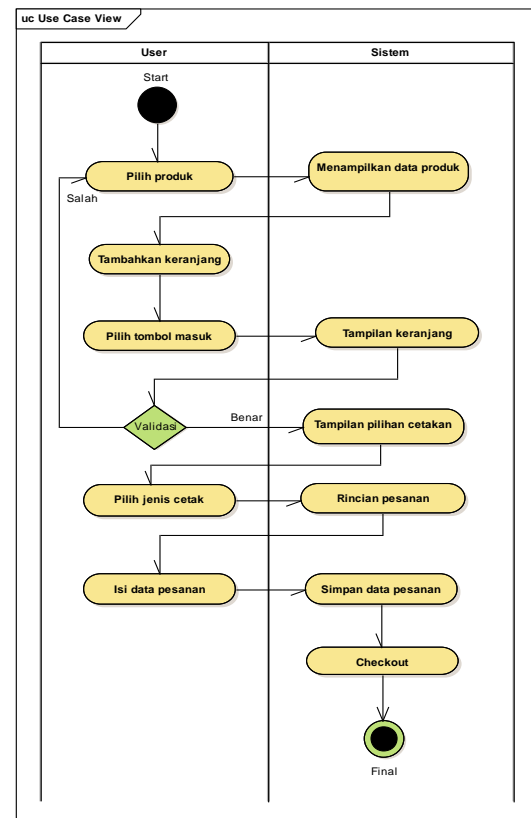
**Gambar 3.** Usecase Diagram Halaman Admin

Usecase Diagram Halaman (Member)



**Gambar 2.** Usecase Diagram Halaman Member

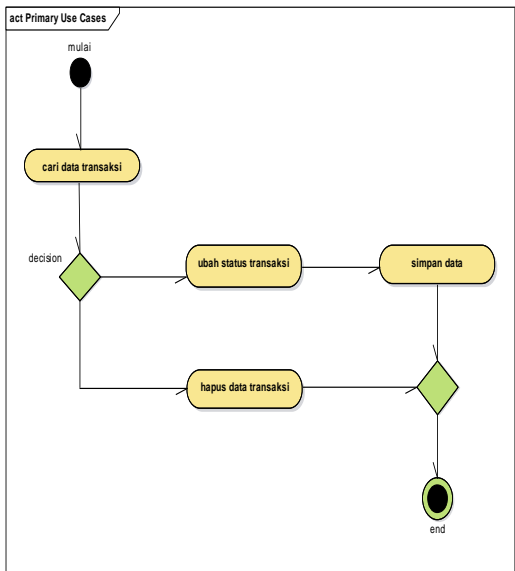
3. Activity Diagram  
Activity Diagram Pemesanan Produk



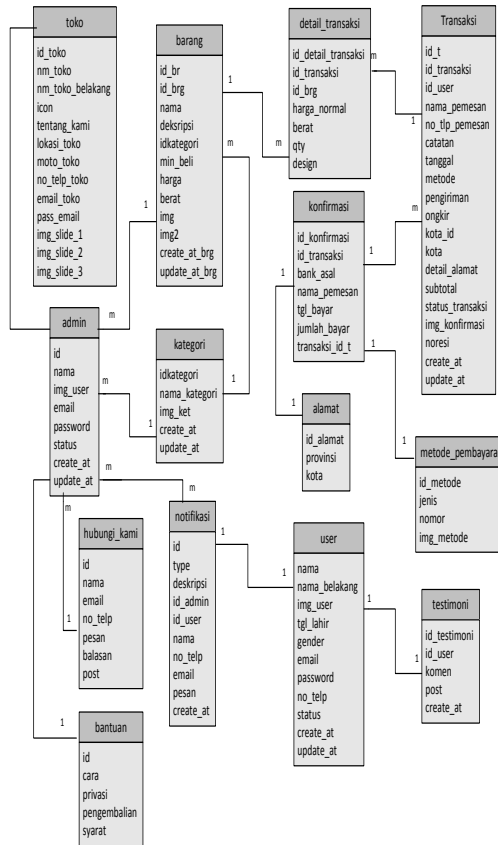
**Gambar 4.** Activity Diagram Pemesanan Produk

Activity Diagram Mengelola Data Transaksi

Usecase Diagram Halaman (Admin)



**Gambar 5.** Activity Diagram Mengelola Data Transaksi

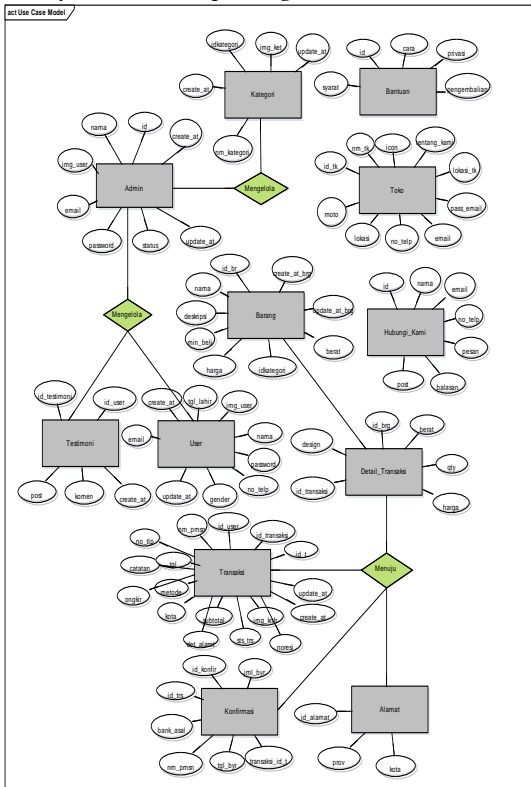


**Gambar 7.** Logical Record Structure UD. Global Promotion & Print

**4.2 Desain**

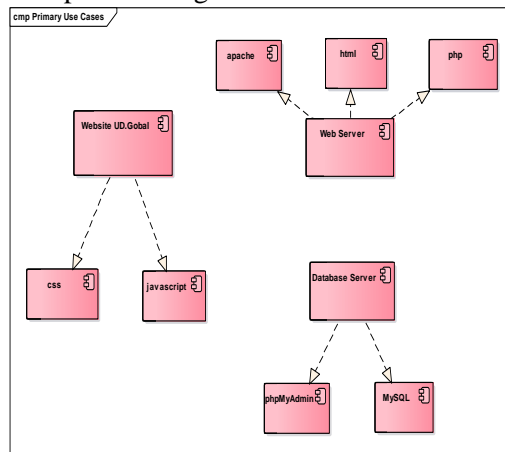
**1. Database**

*Entity Relationship Diagram*



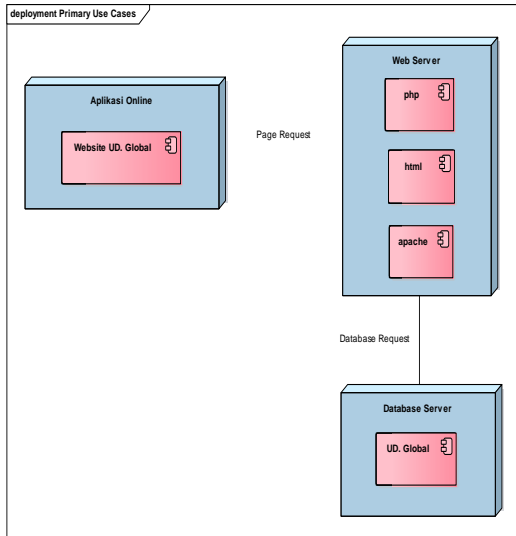
**Gambar 6.** Entity Relationship Diagram UD. Global Promotion & Print Logical Record Structure

**2. Software Architecture**  
**Component Diagram**



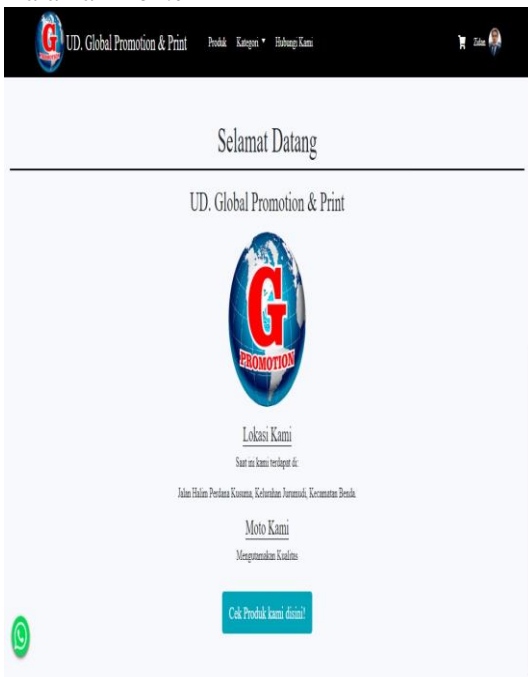
**Gambar 8.** Component Diagram UD. Global Promotion & Print

**Deployment Diagram**



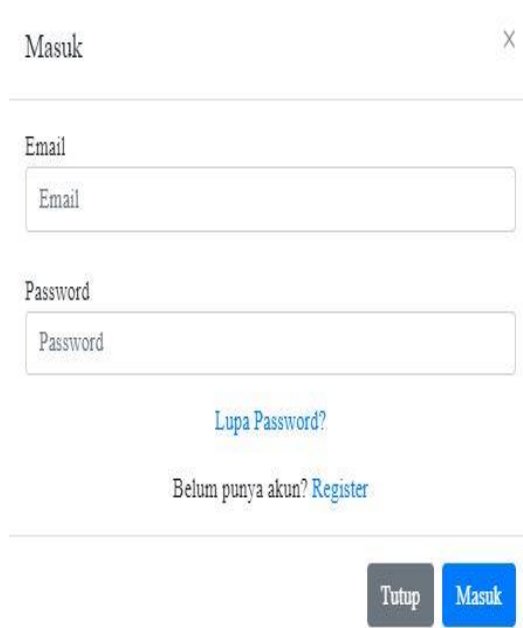
**Gambar 9.** Deployment Diagram UD. Global Promotion & Print

3. User Interface  
Halaman *Home*



**Gambar 10.** Halaman Home UD. Global Promotion & Print

Halaman Login User



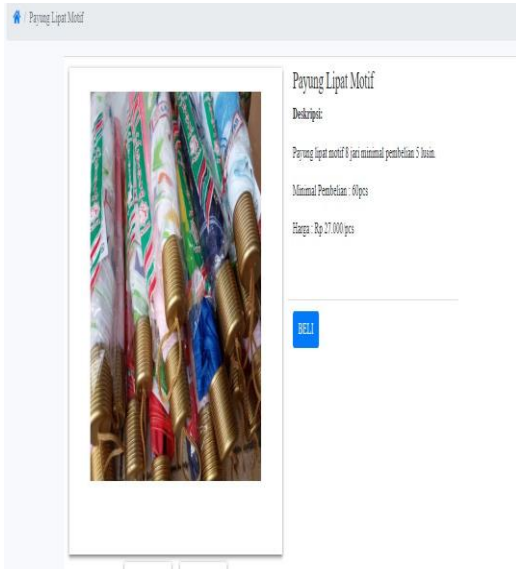
**Gambar 11.** Halaman User Login UD. Global Promotion & Print

Halaman Produk



**Gambar 12.** Halaman Daftar Produk UD. Global Promotion & Print

Halaman *Detail* Produk



**Gambar 13.** Halaman Detail Produk UD. Global Promotion & Print



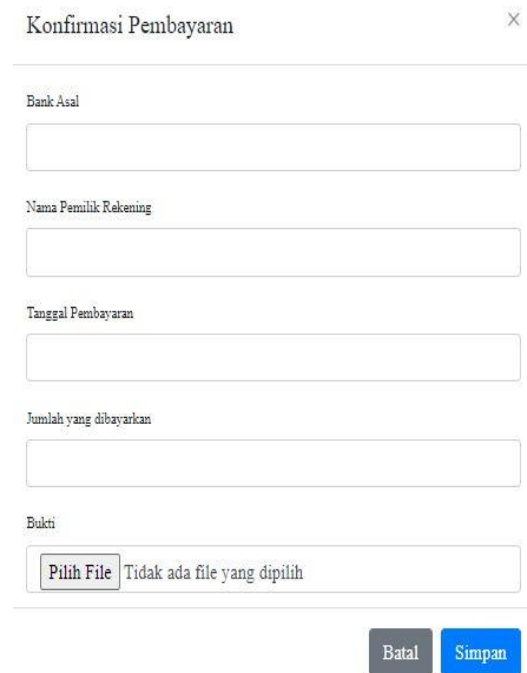
**Gambar 15.** Halaman Checkout UD. Global Promotion & Print

### Halaman Keranjang



**Gambar 14.** Halaman Keranjang UD. Global Promotion & Print

### Halaman Konfirmasi Pembayaran



**Gambar 16.** Halaman Konfirmasi Pembayaran UD. Global Promotion & Print

Halaman *Checkout*

Halaman Cetak Bukti Transaksi

Nama Pemesan	Bilal Alrizandi
No Telpun Pemesan	082246779079
Catatan	
Kota	Tangerang
Detail Alamat	Jl. Haidim Permana Kusuma
Pengiriman	Diantar
Subtotal	Rp. 1.620.000
Bukti Transfer	Belum Upload Bukti Pembayaran
Status Transaksi	<a href="#">Maukan Pembayaran</a>

NAMA BARANG	HARGA	QTY	TOTAL
Piring Lipat Motif	Rp. 27.000	60	Rp. 1.620.000

**Gambar 17.** Halaman Cetak Bukti Transaksi UD. Global Promotion & Print

### 4.3 Code Generation

```
<?php
defined('BASEPATH') OR exit('No direct
script access allowed');
```

```
class Shopping extends CI_Controller {
    function __construct()
    {
        parent::__construct();
        if($this->session->userdata('status')
        != 'cs'){
            $this->session-
            >set_flashdata('pesan','<div class="alert
            alert-warning alert-dismissible fade show"
            role="alert">
                Anda Belum Login
            </div>');
            redirect('welcome');
        }

        $this->load->library('cart');
        $this->load-
        >model('Model_keranjang');
        $this->load->model('Barang_model');
        $this->load-
        >model('Metode_pembayaran_model');
```

```

        $this->load-
        >model('Transaksi_model');
    }

    public function index()
    {
        $this->template->utama('keranjang');
    }

    public function tambahkeranjang($id)
    {
        $row = $this->Fitur_tambahan_model-
        >find($id);
        // $harga = $this-
        >Fitur_tambahan_model->row_harga($id);
        if ($row == TRUE) {
            $data = array(
                'id' => $row->id_brg,
                'qty' => $row->min_beli,
                'price' => $row->harga,
                'name' => $row->nama,
                'img' => $row->img,
                'rowid' => "",
                'design' => "",
            );
        } else {
            echo "error";
        }

        $this->cart->insert($data);
        $this->session-
        >set_flashdata('pesan','<div class="alert
        alert-success alert-dismissible fade show"
        role="alert">
            Barang berhasil ditambah ke
            keranjang
        </div>');
        redirect('welcome/produk');
    }

    function hapus($rowid)
    {
        if ($rowid=="all")
        {
            $this->cart->destroy();
        }
        else
        {
            $data = array('rowid' => $rowid,
                'qty' =>0);
            $this->cart->update($data);
        }
    }
}
```

```

    redirect('shopping/index');
}

```

#### 4.4 Testing

##### 1. Pengujian *Login User*

**Tabel 1.** Pengujian *Black Box Testing Form Login User*

N O	Skenari o Test	Test Case	Hasil yang diharap kan	Ha sil pe ng uji an	Kes imp ula n
1.	Email dan password tidak diisi lalu klik tombol masuk	Email : (empty) Password : (empty)	Sistem otomatis menolak akses untuk masuk dan tampil peringatan "Please fill out this field"	Me mu ask an	Vali d
2.	Email dan password terisi dengan benar lalu klik masuk	User name : coba coba@gmail.com (benar) Password : 1112 1314 (benar)	Tersimpan kedalam database dan masuk ke halaman user	Me mu ask an	Vali d
3.	Email dan password	User name :	Sistem akan menolak	Me mu ask	Vali d

d diisi tapi salah satunya ada yang salah	coba coba@gmail.com (benar) password : 1112 1314 15(salah)	masuk tampil peringatan"email atau password anda salah"	an	
---	--	---	----	--

#### 4.5 Support

Publikasi *website* UD. Global Promotion & Print melalui jasa *hosting* pada sebuah penyedia dari Jagoan Hosting.

##### 1. Nama Domain

Registrasi nama *domain* untuk nama *website* ini adalah [www.udglobalpromotion.com](http://www.udglobalpromotion.com)

##### 2. Kapasitas *Hosting*

Untuk kapasitas yang memadai dalam publikasi *website* ini adalah 1000 *Megabyte*. Pendaftaran kapasitas *hosting* ini juga dari jasa yang sama yaitu Jago Hosting.

##### 3. Analisis Biaya

Biaya dari registrasi *domain* sampai penyewaan kapasitas *hosting* dari jasa penyedia [www.Jagoanhosting.com](http://www.Jagoanhosting.com) yaitu sebagai berikut :

Registrasi *Domain*: Rp. 145.000/1 Tahun

([www.udglobalpromotion.com](http://www.udglobalpromotion.com))Penyewaan *Hosting*: Rp. 75.000/3 Bulan

*Diskspace* : 1 Gigabyte

Total biaya pertahun :

Rp. 142.000

**V. KESIMPULAN**

Dari pembuatan website pemesanan pada UD. Global Promotion & Print ini muncul beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan dibuatnya website ini khususnya pada bidang penjualan dapat meningkatkan produktivitas hasil jual dan semakin luasnya pasar yang bisa dijangkau oleh usaha ini.
2. Dengan adanya aplikasi ini maka kesalahan data perhitungan hasil transaksi bisa di minimalkan daripada penjualan offline.
3. Terciptanya sistem pemesanan barang berbasis web ini memudahkan pelanggan untuk mendapat informasi ketersediaan barang dan harga secara efektif.

**VI. SARAN**

Saran yang dapat disampaikan berhubungan dengan dibuatnya website ini agar pengembangannya bisa lebih baik lagi sebagai berikut:

1. Kedepannya website ini dapat dikembangkan secara lebih luas lagi melalui e-commerce dengan cara transaksi online melalui pihak ketiga.
2. Website membutuhkan perawatan supaya tidak terlihat biasa saja dan bisa menarik pengunjung.

**VII. DAFTAR PUSTAKA**

- Caniati, Nia, Ahmad Lubis Ghozali, and A Sumarudin. 2017. "Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Pada Kafe Berbasis Web Menggunakan Jaringan Intranet." *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer ISSN 2442-4512* 3(2): 8–13.
- Fauziah, Deva, and Dewi Wulandari. 2018. "Pengukuran Kualitas Layanan Bukalapak.com Terhadap Kepuasan Konsumen Dengan Metode Webqual 4.0." *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer* 3(2): 173–80.
- Hardiyanto Nugroho, Asep. 2014. "Aplikasi Pemesanan Online Melalui Website Berbasis SMS Gateway Pada

Multicom." *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)* 3(1): 1–8.

Hidayatun, Nunung. 2016. "Problem Solving Sistem Penggajian Karyawan Dalam Manajemen Operasional Komputer Menggunakan Pendekatan Sistem." *Ijcit* 1(2): 1.

Janah, Rodhatul et al. 2019. "AMIK Dian Cipta Cendikia MEMBANGUN APLIKASI PEMESANAN BARANG BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK AJAX PADA PENAMART BANDAR LAMPUNG." *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi (JUSINTA) JUSINTA / 3(2)*.

Larasati, Hilari et al. 2017. "Dengan Metode Waterfall." *Jurnal Pilar Nusa Mandiri* 13(2): 193–98.

Sembiring, Jocelyne Oktavina, and Pakpahan Sorang. 2017. "Sistem Informasi Pemesanan Dan Penjualan Barang Pada Pintera Kreatif Berbasis Web." *MEANS (Media Informasi Analisa dan Sistem)* 2(2): 69–75.