

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Setelah melakukan KKP (Kuliah Kerja Prakterk) di Ruang Keramik Studio selama 2 bulan dari 15 Januari hingga 15 Maret 2024. Dengan menggunakan metode pengembangan SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan 6 tahapan kebutuhan (*requirement*), desain (*design*), pengkodean (*development*), pengujian (*testing*), penerapan (*deployment*) dan pemeliharaan (*maintenance*), pengujian menggunakan *BlackBox Testing*, penelitian ini berhasil mencapai tujuannya dengan menghasilkan sistem informasi penjualan berbasis website untuk Ruang Keramik Studio. Platform digital ini berfungsi sebagai sarana pemasaran produk yang efektif. Implementasi sistem tersebut telah sesuai dengan desain dan spesifikasi yang direncanakan sebelumnya.

Pada website sistem informasi penjualan sebagai media penjualan pada Ruang Keramik Studio yang telah dirancang penulis, ada beberapa kelebihan yang bermanfaat bagi Ruang Keramik Studio Sendiri dan *customer*. Kelebihan dan manfaat itu antara lain dengan tersedianya:

1. Customer dapat melakukan checkout produk dimana saja dan kapan saja, dapat melihat katalog produk tanpa menggunakan aplikasi tambahan seperti bantu seperti *WPS Office*, *CamScanner*, *PDF Reader* dan lainnya.
2. Metode pembayaran menggunakan transfer bank ke rekening Ruang Keramik Studio, dimana akan ada tempat atau kolom bagi *customer* untuk *upload* bukti pembayaran produk yang telah dipesan.
3. Mampu membuat laporan penjualan dengan menginput tanggal yang diinginkan secara *online*.

#### **B. Saran**

Website sistem informasi penjualan sebagai media penjualan pada Ruang Keramik Studio ini memiliki kekurangan program, yaitu tidak adanya fitur notifikasi *customer* atau yang biasa disebut dengan notifikasi pada *website*, dapat diakses oleh manajer produk, pemilik, dan bagian produksi, dimana diharapkan untuk pengembangan lebih lanjut, diharapkan peneliti berikutnya dapat menciptakan sistem informasi penjualan berbasis web yang lebih komprehensif dengan menambahkan fitur-fitur yang belum tersedia pada sistem saat ini.

## DAFTAR LITERATUR

- Anggraini, Y., Pasha, D., Damayanti, Setiawan, A. 2020. Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus : Orbit Station). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, h. 2.
- Ardana, I., M., S. 2019. Pengujian Software Menggunakan Metode Boundary Value Analysis Dan Decision Table Testing. *Jurnal Teknologi Informasi ESIT*, h. 41-42.
- Aziz, N., Pribadi, G., dan Nurcahya, M. S. 2020. Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, h. 2.
- Babastudio. 2019. "Definisi Framework CodeIgniter dan Cara Kerjanya". Diakses pada tanggal 23 April 2024, dari <https://techfor.id/definisi-framework-codeigniter-dan-carakerjanya/>
- Baso, K., J., Rindengan, Y., Sengkey, R. 2020. Perancangan Aplikasi Catering Berbasis Mobile. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, h. 82.
- Chandra, A. Y. 2019. Analisa Performansi Antara Apache & Nginx Web Server dalam Menangani Client Request. *Jurnal Sistem dan Informatika (JSI)*, h. 49.
- Firmadani, F. 2020. Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93.
- Fitriani, Y., Utami, S., Junadi, B. 2022. Perancangan Sistem Informasi Human Capital Management Berbasis Website. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, h. 795.
- Gumilang, A., dan Devi., P., A., R. 2023. Pembangunan Aplikasi Pendaftaran Praktikum Berbasis Web Laboratorium Prodi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Gresik. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi*, h. 90-171.
- Halim, S., F. dan Gantini, T. 2021. Model Perancangan Aplikasi Konsultasi Pengobatan Herbal. *Jurnal Strategi*, h. 334.
- Jaya, M., dan Zahara, R. 2022. Hiburan Media (Teori Teori Universal Hiburan Media , Hiburan Sebagai Mesin Emosi, Hiburan Sebagai Komunikasi, Teori Hiburan Interaksi). *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, h. 13.
- Manu, G., A., dan Tantrisna, E. 2020. Perancangan Aplikasi Monitoring Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Internal Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Teknoligo Informasi (JUKANTI)*, h. 51.
- Marhendra, P. P., & Nurhasan, U. 2019. Pemanfaatan Konten Website One On One Untuk Manajemen Karyawan Di Pt Tirta Investama Pandaan. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, h. 1080.

- Mariko, S. 2019. Aplikasi Website Berbasis Html Dan Javascript Untuk Menyelesaikan Fungsi Integral Pada Mata Kuliah Kalkulus. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, h. 84.
- Martadinata, T., dan Zaliman, I. 2021. Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi E-Commerce dengan menggunakan Content Management System (CMS), WooCommerce dan Xendit Pada Koperasi Universitas Bina Insan. *Jurnal Sigmata*, h. 18.
- Mayank dan Hendro. 2021. "Sistem Informasi Manajemen pada Toko Bangunan (Studi Kasus: TB Alhaidar Kabupaten Malang)," in Prosiding Seminar Nasional Universitas Ma Chung. h. 47.
- Mulia, A. G. 2020. Sistem Informasi Absensi berbasis WEB di Politeknik Negeri Padang. *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia (JTII)*, 5(1), 11-17.
- Nestary, S. 2020. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Stock Point Lily Berbasis Php Mysql. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis*, h. 2325.
- Noviantoro, A., Silviana, A., B., Fitriani, R., R., dan Permatasari., H., P. 2022. Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web. *Jurnal Teknik Dan Science*, h. 89-91.
- Nurdiansyah, F., dan Rugoyah, S. 2021. Strategi Branding Bandung Giri Gahana Golf Sebelum Dan Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Purnama Berazam*, h. 161.
- Parjino, Rahmawati, O., dan Ulum, F. 2022. Rancang Bangun Aplikasi E-Agribisnis Untuk Meningkatkan Penjualan Hasil Tanaman Hortikultura. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, h. 356.
- Rahmatuloh, M., Rizky, M., dan Revanda, R. 2022. Rancang Bangun Sistem Informasi Jasa Pengiriman Barang Pada Pt. Haluan Indah Transporindo Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika*, h. 55.
- Ramdahan, W., F., Nurkomala, W., dan Nas, C. 2020. Aplikasi Web Portal Manajemen Informatika Berbasis Website Dengan Menggunakan *Framework Codeigniter* Dan Mysql Pada Universitas Catur Insan Cendekia. *Jurnal Digital*, h. 125.
- Romadhan, H., Yudhistira, Y., Mukrodin. 2021. Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan *Framework Codeigniter 3* Studi Kasus : CV Kopja Mandiri. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Peradaban (JSITP)*, h. 31.
- Sidiq, U., & Choiri, M. 2019. Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In CV Nata Karya (h.4). Ponogoro.
- Soufiri, F. 2019. Perancangan Data Flow Diagram Untuk Sistem Informasi Sekolah (Studi Kasus Pada Smp Plus Terpadu). *Regional Development Industry & Health Science, Technology and Art of Life*, h. 241.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. :Alfabeta Bandung.

- Suryana, N., dan Yulianti, S., D. 2021. Aplikasi Penjadwalaan Manajemen Artis *Daily Schedule* (Studi Kasus: Pt. Tetap Seratus Selamanya). *Jurnal Maklumatika*, h. 151.
- Susanto, E., S., Karisma, Y., dan Isnaeni, S. 2019. Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Jilbab Rjs Kabupaten Sumbawa Berbasis Web. *Jurnal Jinteks*, h. 99.
- Tabrani, M., Suhardi, S., & Priyandaru, H. 2021. Sistem Informasi Manajemen Berbasis *Website* Pada Unl Studio Dengan Menggunakan *Framework Codeigniter*. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, h.14.
- Tumini, dan Fitria, M. 2021. Penerapan Metode Scrum Pada *E-Learning* Stmik Cikarang Menggunakan Php Dan Mysql. *Jurnal Informatika Simantik*, h. 14.
- Ummy Gusti Salamah, S. ST., MIT. 2021. Tutorial *Visual Studio Code*. Kota Bandung : Media Sains Indonesia.
- Wahid, A. A. (2020). Analisis metode *waterfall* untuk pengembangan sistem informasi. J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. *STMIK*, no. November, h.3.