

---

## SISTEM PEMESANAN CANANG DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

I Putu Pande Satria Wibawa<sup>1</sup>, Anak Agung Ayu Putri Ardyanti<sup>2</sup>, I Gede Juliana Eka  
Putra<sup>3</sup>

Program Studi Teknik Informatika, STMIK PRIMAKARA, Denpasar<sup>1,2,3</sup>  
e-mail: pandesatria36@primakara.ac.id<sup>1</sup>, putri.ardiyanti@primakara.ac.id<sup>2</sup>,  
gedejep@primakara.ac.id<sup>3</sup>

### Abstrak

Masyarakat saat ini sangat memanfaatkan alat komunikasi mereka, seperti smartphone yang dapat digunakan untuk mengakses internet, banyak fitur yang diberikan oleh smartphone sehingga dapat memanjakan penggunanya. Beberapa ibu-ibu yang bekerja sudah menggunakan smartphone tetapi kebanyakan dari mereka belum bisa memanfaatkan dengan baik. Ibu-ibu yang bekerja tersebut memiliki permasalahan dalam mengingat hari raya dan cenderung tidak sempat untuk membeli sarana sembahyang khususnya canang. Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan, ibu-ibu yang bekerja dan sudah menggunakan smartphone tersebut membutuhkan suatu sistem pemesanan yang dapat memberitahukan hari raya berupa kalender Bali dan mempermudah mereka dalam pemesanan canang.

**Kata kunci:** canang, pemesanan canang, *codeigniter*

### Abstract

*People today are very utilizing their communication tools, such as smartphones that can be used to access the internet, many features provided by smartphones so that they can spoil their users. Some working mothers already use smartphones but most of them cannot use it well. The working mothers have problems in remembering holidays and tend not to have time to buy prayer facilities, especially canang. Based on the problems described, mothers who work and already use the smartphone need an ordering system that can notify the holidays in the form of a Balinese calendar and make it easier for them to order cannons.*

**Keywords:** canang, order canang, *codeigniter*

### I. PENDAHULUAN

Perkembangan dari teknologi dan informasi saat ini begitu pesat, laju pertumbuhannya seiring dengan kebutuhan akan informasi yang akurat, cepat dan tepat, sehingga itu menyebabkan timbulnya daya saing yang kompetitif. Persaingan yang ketat dari pesatnya pertumbuhan teknologi dan informasi saat ini menuntut hadirnya sistem yang lebih baik secara berkala guna menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada.

Saat ini dunia sudah sangat diuntungkan dengan adanya teknologi yang selalu berkembang. Seperti hadirnya internet yang hampir semua orang menggunakan layanan ini, masyarakat di manjakan dengan penggunaan internet yang bisa di akses setiap saat menjadikan internet sebagai salah satu kebutuhan pokok masyarakat. Internet sebagai sarana komunikasi sangat bermanfaat sebagai alat untuk mendapatkan informasi, dengan hadirnya internet masyarakat mudah

---

memperoleh informasi yang sangat banyak sampai ke seluruh dunia.

Masyarakat saat ini sangat memanfaatkan alat komunikasi mereka, seperti *smartphone* yang dapat digunakan untuk mengakses internet, banyak fitur yang diberikan oleh *smartphone*, sehingga dapat mendownload banyak aplikasi yang dapat membantu menyelesaikan pekerjaan manusia dengan lebih cepat.

Beberapa ibu-ibu yang bekerja menggunakan teknologi melalui *smartphone* mereka atau aplikasi didalam *smartphone* sebagai sarana pengingat terkait dengan pemesanan canang tetepi kebanyakan ibu rumah tangga di Bali yang beragama Hindu selalu menjadikan kalender Bali sebagai alat bantu untuk mengingat hari suci keagamaan yang akan dilaksanakan, biasanya mereka membutuhkan pulpen atau spidol yang digunakan untuk menandai tanggal - tanggal pada kalender Bali yang terpasang di dinding rumah mereka yang diketahui akan dilaksanakannya hari suci, ini dilakukan agar mereka selalu ingat, cara mereka mengingat juga dengan hampir setiap hari harus melihat kalender Bali dan sebelum hari raya itu dilaksanakan mereka bisa mempersiapkan sarana yang akan digunakan pada saat perayaan hari raya tersebut dengan membeli sarana - sarana contohnya canang. Kemudian keterbatasan waktu karena kesibukan bekerja menjadikan mereka tidak sempat untuk membeli canang keluar rumah.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan sistem pemesanan ini seperti penelitian yang dilakukan sebelumnya [1] dalam jurnalnya yang berjudul "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Air River Tubing Omah Gunung Berbasis Web Mobile", dan dalam referensi [2] jurnalnya yang berjudul "Perancangan Sistem

Informasi E-Marketplace Original Clothing Indonesia Berbasis Web", mereka merancang sistem tersebut untuk mempermudah dalam pemesanan sebuah produk yang awalnya sulit, jika melakukan pemesanan dengan adanya sistem tersebut maka akan menjadi mudah. Berdasarkan permasalahan dan penelitian-penelitian terdahulu penulis berencana membuat sebuah sistem yang memadukan antara kalender Bali yang sering digunakan dengan aktivitas pembelian canang. Penulis ingin membuat suatu sistem informasi yang memuat kalender dengan mengadopsi kalender Bali yang berisikan tentang informasi hari raya keagamaan baik yang bersifat harian, mingguan, bulanan dan tahunan, sistem ini juga memberikan informasi pengingat terkait dengan kapan pelaksanaan hari suci sehingga akan memudahkan masyarakat dalam memesan sebuah canang dengan cara langsung memesan canang pada sistem tersebut.

Dari uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Sistem Pemesanan Canang Dengan Menggunakan Framework Codeigniter".

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Marketplace

Suryanto [3] berpendapat *marketplace* merupakan sebuah tempat atau media yang mempertemukan antara pembeli dan penjual sehingga interaksi yang terjadi seperti pemesanan, pembayaran berada dalam satu tempat sehingga proses yang terjadi akan lebih mudah.

### 2.2 Sarana Sembahyang

Samiyono [4] berpendapat sarana sembahyang seperti banten adalah persembahan yang dibuat dengan sarana, seperti bunga, buah - buahan, daun sirih, dan makanan seperti nasi dengan lauk pauk, jajan pasar dan sebagainya.

### 2.3 Basis Data MySQL

*MySQL* atau *my structure query language* adalah database management sistem yang berfungsi sebagai alat untuk mengelola database menggunakan bahasa *sql*, *mysql* ini bersifat *open source* dapat dipergunakan secara gratis sehingga sangat mendukung jika menggunakan bahasa pemrograman php[5].

### 2.4 Bahasa Pemrograman PHP

Supono [6] bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan kode-kode menjadi bahasa mesin yang dapat dipahami oleh komputer yang dipergunakan sebagai alat yang terhubung dengan HTML.

### 2.5 Java Script

Yatini[7] berpendapat *javascript* merupakan bahasa *scripting* kecil, ringan, berorientasi objek yang ditempatkan pada kode HTML dan diproses di sisi *client*. Javascript ini digunakan untuk membuat website terlihat lebih fleksibel dengan memberikan beberapa kemampuan tambahan pada HTML yang dieksekusi langsung melalui perintah di sisi browser.

### 2.6 Validation Board

Konsep lean startup merupakan sebuah metodologi yang dirangkai dan difungsikan sebagai cara untuk meminimalisir resiko kegagalan dari produk inovasi yang dibuat untuk kebutuhan pasar. Pada *lean startup* terdapat *tools* yang digunakan untuk *customer validation* yang disebut *validation board*. Tahapan yang terdapat pada *validation board* meliputi *customer hypothesis* isinya adalah asumsi-asumsi awal dari permasalahan yang diangkat, seperti *customer* yang mengalami masalah, kemudian *problem hypothesis* meliputi

asumsi penulis terhadap masalah yang terjadi, *brainstorming* asumsi-asumsi pendukung yang memperkuat dari asumsi awal, setelah itu menentukan asumsi yang paling berpengaruh yang terdapat diriskiest assumption dan jika tidak terbukti maka ini akan membubarkan *hypotesis* yang telah kita buat, melakukan wawancara terhadap sumber masalah, kemudian menentukan *minimum success criteria*, jika asumsi awal tidak terbukti lakukan pivot, melakukan *get out of the building / GOOB* atau survey langsung ke calon pengguna secara terus menerus sehingga memenuhi *minimum success criteria* [8].

### 2.7 Black Box Testing

Mustaqbal, M. Sidi [9] Berpendapat *Black box testing* merupakan metode pengecekan sistem yang berfokus pada fungsi dari perangkat lunak saja. Testing yang dilakukan dapat mendefinisikan kumpulan dari masukan yang diterima, dan melakukan suatu pengecekan pada spesifikasi dari fungsi-fungsi yang terdapat pada sistem yang dibuat. Dengan metode ini akan diketahui layak atau tidaknya sistem yang dibuat, jika masih terdapat *error* maka harus dilakukan perbaikan atau penambahan pada sistem tersebut.

### 2.8 Codeigniter

Subagio [10] codeigniter adalah framework yang bekerja pada bahasa pemrograman PHP yang digunakan untuk mempermudah programmer dalam proses membangun sebuah aplikasi berbasis web.

### 2.9 User Experience Questionnaire

*User experience questionnaire* atau biasa disebut metode UEQ merupakan metode kuisioner yang diaplikasikan dengan mudah guna merangsang responden menjawab dengan jawab mengenai kesan

dan pesan ketika dihadapkan dengan suatu produk [11].

UEQ memiliki 6 skala dan 26 items jawaban yaitu

1. *Attractiveness*

Gambaran umum pengguna dari sebuah produk, suka atau tidak suka, itemnya: *annoying/enjoyable, good/bad, unlikable/pleasing, unpleasant/pleasant, attractive/unattractive, friendly/unfriendly.*

2. *Efficiency*

kemungkinan memakai produk dengan cepat dan efisien, terorganisasi antarmuka, item: *fast/flow, inefficient/efficient, impractical/practical, organized/cluttered.*

3. *Perspecuity*

Kemudahan dalam pemakaian sebuah produk dan keterbiasaanya, item: *not understandable/ understandable, easy to learn/ difficult to learn, complicated/easy, clear/confusing.*

4. *Dependability*

Perasaan pengguna dalam sebuah interaksi, memenuhi harapan dan keamanannya, item: *upredictable/predictable, obstructive/supportive, secure/ note secure, meets expectations/does not meets expectations.*

5. *Stimulations*

Hal yang menarik yang membuat pengguna ingin lebih menggunakannya, item: *valuable / inferior, boring / exiting, note interesting / interesting, motivating / demotivating.*

6. *Novelty*

Desain yang kreatif dan inovatif yang dapat memikat pengguna, item: *creative/dull, inventive/ konvensional, usual/leading edge, conservative / innovative.*

Adapun rumus yang di gunakan pada metode ini adalah mencari *mean, variance* dan simpangan baku sebagai berikut:

1. Rumus *mean*  $\bar{x} = \frac{\sum X}{n}$ .  $\bar{x}$  merupakan

*symbol* dari *mean* atau rata-rata.

2. Rumus *variance*  $S = \sigma^2$ , nilai *variance* di dapatkan dari hasil simpangan baku yang di kuadratkan.

3. Rumus simpangan baku  $\sigma_{n-1} =$

$$\sqrt{\frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n-1}}$$

UEQ juga memiliki ketentuan nilai skala diatas 0 atau  $> 0$  mewakili evaluasi positif dan nilai  $< 0$  mewakili evaluasi negatif. Kisaran skala adalah antara -3 (sangat buruk) dan +3 (sangat baik).

### III. METODOLOGI PENELITIAN

Berikan uraian tentang metodologi yang digunakan dalam penelitian ini.

#### 3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode siklus hidup pengembangan sistem atau systems development life cycle (SDLC) yang dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai data dan informasi yang akan diolah guna mencapai hasil dan tujuan yang ingin dicapai. Model SDLC menggunakan pendekatan air terjun (waterfall) perangkat lunak secara terurut mulai dari perencanaan sistem, analisis sistem, desain sistem, implementasi sistem dan perawatan sistem.

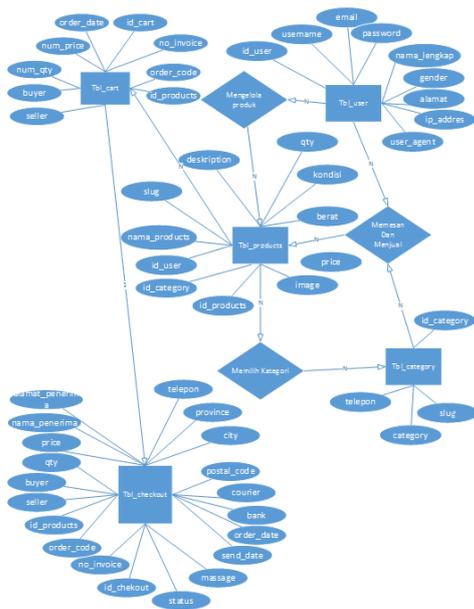
#### 3.2 Alur Penelitian

Alur dari penelitian ini di tunjukan pada gambar dibawah ini. Tahap-tahap yang akan dilakukan pada alur penelitian yang penulis jabarkan



c. Entity Relationship Diagram Sistem Yang Diusulkan

Berikut ini merupakan ERD dari sistem pemesanan canang yang diusulkan.



Gambar 5. Entity Relationship Diagram Sistem Yang Diusulkan

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Sistem

Implementasi sistem yang merujuk pada metode systems development life cycle (SDLC) dengan pendekatan air terjun (waterfall).

4.1.1 Analisis Dengan Validation Board

Berdasarkan hasil wawancara akan dipaparkan proses untuk mencari permasalahan yang *valid* dengan menggunakan metode *validation board*. Diawali dengan menentukan 7 asumsi yaitu wanita karir, susah mencari canang, tidak bisa membuat canang, kehabisan canang, malas membeli canang, lupa hari raya, dan harga yang tidak merata yang dianggap menjadi masalah dalam penelitian ini, 7 point asumsi dimasukkan kedalam bagan *validation board* yang memiliki acuan 7/10

, jadi jika 7 dari 10 orang menjawab benar dari asumsi yang diberikan maka data yang didapatkan *valid* begitu juga sebaliknya, lalu masukan point pertama yaitu wanita karir kedalam customer hipotesis, ternyata tidak *valid*, kemudian dimasukkan lagi susah mencari canang ternyata tidak *valid* sampai di point ke 6 ternyata tidak *valid* juga, terakhir memasukan harga yang tidak merata ternyata *valid*, solusi yang ditawarkan penyamaan harga, kemudian dipivot menjadi kualitas produk dengan solusi perekrutan penjual.

Kesimpulan yang didapat dari hasil wawancara ini adalah adanya solusi berupa aplikasi yang dapat membuat pembeli canang mudah mendapatkan canang dengan harga yang *relative* stabil setiap harinya dan kualitas yang terjaga.

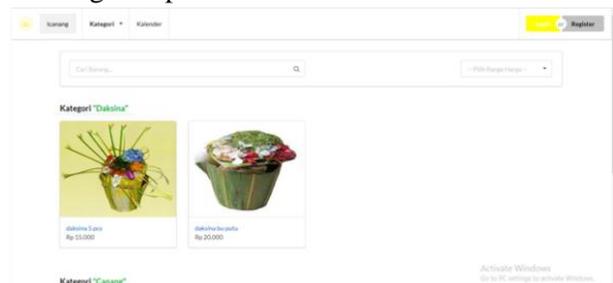


Gambar 6. Validation Board

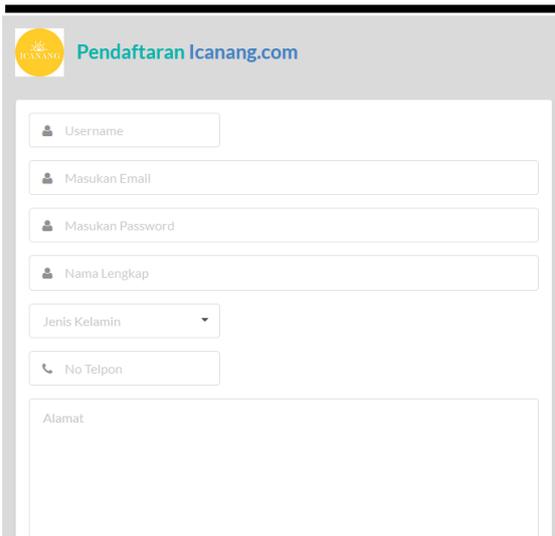
4.1.2 Pembuatan Sistem

a. Tampilan Interface Website

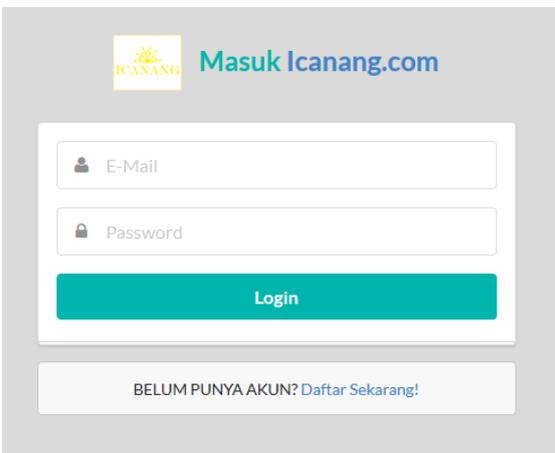
Adapun tampilan dari produk yang dibangun seperti berikut:



Gambar 7. Tampilan Awal



Gambar 8. Tampilan Awal Registrasi



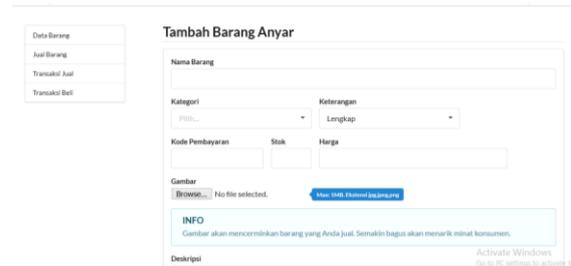
Gambar 9. Tampilan Login



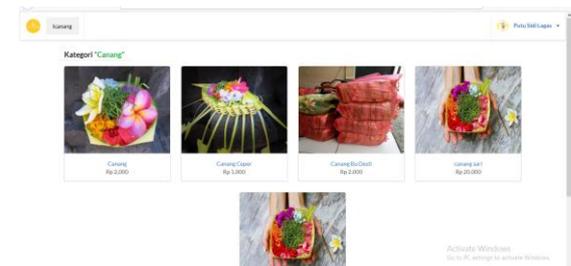
Gambar 10. Tampilan Profile User



Gambar 11. Tampilan Data Barang



Gambar 12. Tampilan Tambah Barang



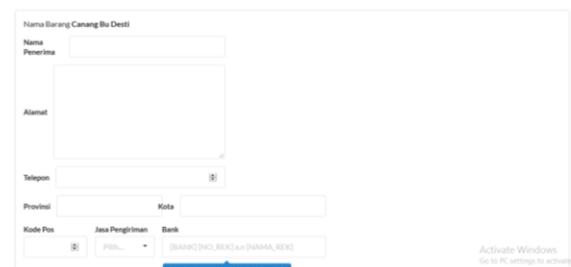
Gambar 13. Tampilan Produk Kategori Canang



Gambar 14. Tampilan Produk Canang



Gambar 15. Tampilan Keranjang belanja



Gambar 16. Tampilan Proses Pembayaran

### 4.1.3 Pengujian Black Box

Setelah melakukan pengujian sistem dengan metode black box terhadap semua tahapan yang terdapat pada sistem informasi pemesanan canang dengan framework codeigniter, didapatkan hasil bahwa semua tahapan dapat berjalan dengan benar.

### 4.2 Hasil Dari Metode User Experience Quistionnaire (UEQ)

Proses pengambilan data untuk mengetahui bagaimana pendapat masyarakat tentang produk sistem informasi pemesanan canang dengan framework codeigniter menggunakan metode user experience quistionnaire atau UEQ. Kuisisioner yang disebar kepada 11 responden secara acak, yang pada 26 item pertanyaan yang memiliki skala 7 penilaian. Pada gambar 17 adalah pertanyaanya.

	1	2	3	4	5	6	7	
1	Menyusahkan	○	○	○	○	○	○	Menyenangkan
2	Tak dapat di mengerti	○	○	○	○	○	○	Dapat dimengerti
3	Kreatif	○	○	○	○	○	○	Monoton
4	Mudah dipelajari	○	○	○	○	○	○	Sulit dipelajari
5	Bermanfaat	○	○	○	○	○	○	Kurang bermanfaat
6	Membosankan	○	○	○	○	○	○	Mengasyikan
7	Tidak menarik	○	○	○	○	○	○	Menarik
8	Tak dapat diprediksi	○	○	○	○	○	○	Dapat diprediksi
9	Cepat	○	○	○	○	○	○	Lambat
10	Moderen	○	○	○	○	○	○	Konvensional
11	Menghalangi	○	○	○	○	○	○	Mendukung
12	Baik	○	○	○	○	○	○	Buruk
13	Rumit	○	○	○	○	○	○	Sederhana
14	Tidak disukai	○	○	○	○	○	○	Menggemirakan
15	Biasa	○	○	○	○	○	○	Terkini
16	Tidak nyaman	○	○	○	○	○	○	Nyaman
17	Aman	○	○	○	○	○	○	Tidak aman
18	Motivasi	○	○	○	○	○	○	Tidak memotivasi
19	Memenuhi ekspektasi	○	○	○	○	○	○	Tidak memenuhi ekspektasi
20	Tidak Efisien	○	○	○	○	○	○	Efisien
21	Jelas	○	○	○	○	○	○	Tidak jelas
22	Tidak praktis	○	○	○	○	○	○	Praktis
23	Terorganisasi	○	○	○	○	○	○	Berantakan
24	Atraktif	○	○	○	○	○	○	Tidak atraktif
25	Ramah pengguna	○	○	○	○	○	○	Tidak ramah pengguna
26	Konservatif	○	○	○	○	○	○	Inovatif

Gambar 17. Daftar Pertanyaan UEQ

Setelah diperoleh data dari kuisisioner, jawaban yang ada dimasukkan kedalam tabel yang terdapat pada tabel 1 Jawaban berisikan skala penilaian dari 1 sampai dengan 7.

Tabel 1. Jawaban

Items																										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
7	7	1	1	1	7	7	4	1	7	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	5
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
7	7	1	1	1	7	7	1	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	5
4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	2	2	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	1	4	4
1	2	1	1	1	4	4	4	4	1	4	1	4	4	1	4	4	4	1	1	1	4	4	1	1	1	1
1	2	1	1	1	4	4	4	4	1	4	1	4	4	1	4	4	4	1	1	1	4	4	1	1	1	1
2	4	5	4	1	4	5	5	4	2	4	4	4	5	5	4	4	4	3	5	3	5	3	5	3	4	4
6	6	2	1	2	6	6	6	2	3	7	1	6	5	5	6	2	2	7	1	7	2	2	1	5	5	
1	2	1	1	2	1	1	7	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2

Setelah data dimasukkan ke dalam tabel kemudian di konversi dengan bobot yang telah ditentukan secara berurutan, berikut ini adalah pasangan skala dan bobot yang di maksud adalah (1,-3), (2,-2), (3,-1), (4,0), (5,1), (6,2), (7,3).

Tabel 2. Konversi Jawaban

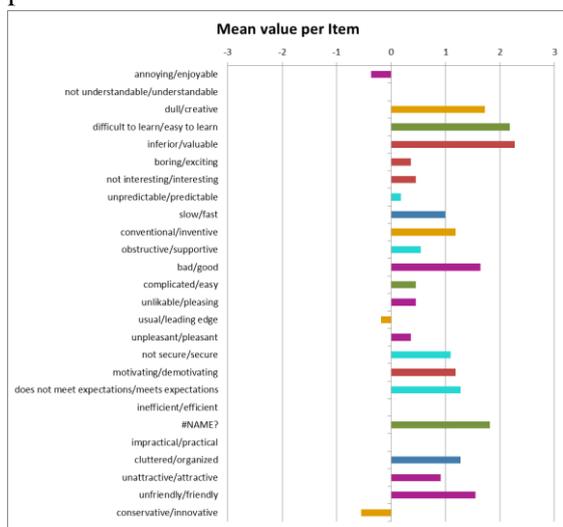
Items																										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
3	3	3	3	3	3	3	3	0	3	-3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1
-3	-3	3	3	-3	-3	-3	3	-3	3	-3	-3	-3	-3	-3	3	3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-1
-2	-2	-2	-2	2	2	2	-2	-2	2	-2	-2	-2	-2	-2	2	2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	0
3	3	3	3	3	3	3	-3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1
0	0	0	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	-1	2	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	3	0	0	0	0
-3	-2	3	3	3	0	0	0	0	3	0	0	0	0	-3	0	0	0	0	-3	-3	-3	-3	0	0	-3	-3
-3	-2	3	3	3	0	0	0	0	3	0	0	0	-3	0	0	0	0	0	-3	3	-3	0	0	0	0	-3
-2	0	-1	0	3	0	1	1	0	2	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0
2	2	2	3	2	2	2	2	1	3	3	2	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	1
-3	-2	3	3	2	-3	3	2	2	-2	2	-2	-2	-3	3	3	3	-3	3	3	-3	2	-3	2	2	2	-2

Dari 11 responden yang telah menjawab kemudian di lakukan perhitungan mean, variance, dan simpangan. Hasil dikelompokan dengan beberapa warna sesuai dengan skalanya yaitu attractiveness, perspecuty, efficiency, dependability, stimulations, dan novelty.

Tabel 3. Mean, Variance dan Simpangan Baku

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	→0.4	6.5	2.5	11	annoying	enjoyable	Attractiveness
2	→0.0	4.8	2.2	11	not understandable	understandable	Perspicuity
3	→1.7	3.4	1.8	11	creative	dull	Novelty
4	→2.2	2.8	1.7	11	easy to learn	difficult to learn	Perspicuity
5	→2.3	2.2	1.5	11	valuable	inferior	Stimulation
6	→0.4	4.3	2.1	11	boring	exciting	Stimulation
7	→0.5	4.3	2.1	11	not interesting	interesting	Stimulation
8	→0.2	3.6	1.9	11	unpredictable	predictable	Dependability
9	→1.0	2.8	1.7	11	fast	slow	Efficiency
10	→1.2	4.4	2.1	11	inventive	conventional	Novelty
11	→0.5	4.1	2.0	11	obstructive	supportive	Dependability
12	→1.6	3.3	1.8	11	good	bad	Attractiveness
13	→0.5	3.7	1.9	11	complicated	easy	Perspicuity
14	→0.5	3.5	1.9	11	unlikeable	pleasing	Attractiveness
15	→0.2	6.0	2.4	11	usual	leading edge	Novelty
16	→0.4	4.3	2.1	11	unpleasant	pleasant	Attractiveness
17	→1.1	3.1	1.8	11	secure	not secure	Dependability
18	→1.2	3.0	1.7	11	motivating	demotivating	Stimulation
19	→1.3	2.8	1.7	11	meets expectations	does not meet expectations	Dependability
20	→0.0	6.8	2.6	11	inefficient	efficient	Efficiency
21	→1.8	2.8	1.7	11	clear	confusing	Perspicuity
22	→0.0	6.8	2.6	11	impractical	practical	Efficiency
23	→1.3	2.6	1.6	11	organized	cluttered	Efficiency
24	→0.9	2.5	1.6	11	attractive	unattractive	Attractiveness
25	→1.5	3.1	1.8	11	friendly	unfriendly	Attractiveness
26	→0.5	2.3	1.5	11	conservative	innovative	Novelty

Pada gambar 18 menunjukkan nilai dari setiap pertanyaan, dari negatif, nol dan positif.

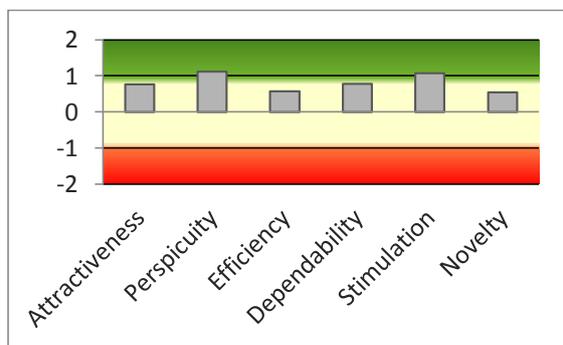


**Gambar 18.** Nilai dari Negatif, Nol dan Positif

Hasil dari rata-rata keseluruhan pertanyaan yang dipisah sesuai dengan kelompoknya masing-masing.

**Tabel 4.** Impresi Rata-rata Keseluruhan

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Attractiveness	→ 0.758	1.71
Perspicuity	↑ 1.114	1.35
Efficiency	→ 0.568	2.66
Dependability	→ 0.773	0.92
Stimulation	↑ 1.068	1.28
Novelty	→ 0.545	0.69



**Gambar 19.** Grafik Nilai Rata-rata Keseluruhan

Nilai rata-rata impresi adalah -0.8 dan 0.8 itu merupakan nilai evaluasi normal, nilai >0.8 adalah evaluasi positif sedangkan < -0.8 merupakan evaluasi negatif. Itu terlihat dari semua nilai yang mengarah ke arah 1. Sehingga dari grafik diatas didapatkan hasil sistem informasi pemesanan canang menggunakan framework codeigniter cenderung memiliki impresi yang positif dari masyarakat.

## V. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari pembuatan skripsi yang telah dikerjakan ini adalah:

1. Setelah menyelesaikan pembuatan sistem pemesanan canang dengan framework codeigniter ini didapatkan kesimpulan bahwa memang benar dengan adanya sistem ini dapat mempermudah masyarakat untuk memesan dan mengetahui harga yang cocok untuk user.
2. Setelah melakukan penyebaran kuisioner kepada 10 responden dengan metode UEQ, di peroleh hasil yang positif dari tanggapan responden, itu terlihat dari rata-rata impresi semua mengarah kearah 1 sesuai dengan grafik nilai rata-rata UEQ.

## VI. SARAN

Adapun saran dari pembuatan skripsi yang telah dikerjakan ini adalah:

1. Untuk penelitian yang selanjutnya diharapkan terdapat pengembangan dari sistem ini, dimana terdapat tools untuk rekening bersama untuk lebih aman dalam proses transaksi yang di lakukan oleh user yang ingin menggunakan sistem ini.
2. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan sistem akan lebih dikembangkan agar sistem yang ada tidak ditinggalkan oleh usernya dan akan terus digunakan, kemudian menjadi kebutuhan pokok

---

bagi user dalam proses kehidupannya dan dapat ikut andil dalam proses Kota Denpasar menjadi Kota smart city.

3. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan adanya pengembangan sistem untuk fitur notifikasi, yang berguna sebagai pengingat untuk user jika dalam waktu dekat akan ada hari raya, sehingga membuat user dapat membeli produk untuk persiapan di hari berikutnya.

## VII DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. S. d. F. N. Hakim, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Air River Tubing Omah Gunung Berbasis Web Mobile," *Indones. J. Netw. Secur.*, vol. 7, no. 1, 2017.
- [2] R. I. d. A. R. Nugraha, "Perancangan Sistem Informasi E-Marketplace Original Clothing Indonesia Berbasis Web," *Jumantaka*, vol. 1, 2018.
- [3] S. Tommi, "Penerapan E-Marketplace Pada Distro Silver Squad," in *Konferensi Nasional Sistem Informasi*, 2018, p. 156.
- [4] D. Samiyono, "Persembahan Suci Masyarakat Hindu Bali," *Theologia*, vol. 111, p. 48, 2009.
- [5] D. L. N. d. A. Kurniawan, "Rancang Bangun Aplikasi E-Marketplace Hasil Penggilingan Padi DI DS. Sumber Kerep Kec. Mantup Kab. Lamongan Berbasis Web," *J. Manaj. Inform.*, vol. 8, 2018.
- [6] V. Supono and Putratama, *Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*. Yogyakarta: Budi Utama, 2016.
- [7] I. Y. B., "Aplikasi Pengolahan Citra Berbasis Web Menggunakan Javascript dan JQuery," *J. Tek.*, vol. 3, 2014.
- [8] R. A. Sampurna, "Lean Startup Untuk Pengelola Pusat Inovasi," Serpong, 2015.
- [9] R. F. F. d. H. R. M. Sidi Mustaqbal, "Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis," *J. Ilm. Teknol. Inf. Terap.*, vol. 1, p. 34, 2015.
- [10] A. Subagio, *Kolaborasi Codeigniter dan Ajax dalam Perancangan CMS*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018.
- [11] A. S. P. d. E. N. Anang Sularsa, "Evaluasi User Experiences Produk iDigital Museum dengan Menggunakan UEQ Studi Kasus Aplikasi Interaktif Bandung Purba," *J. Teknol. Inf.*, vol. 2, p. 61, 2015.