

PERANCANGAN WEBSITE SIKANGBEJO (SISTEM INFORMASI KAMPUNG KANGKUNG SUMBER REJO) PADA KAMPUNG KANGKUNG SUMBER REJO

Muhammad Gilvy Langgawan Putra¹⁾, Muhammad Iqbal Firdaus²⁾, Dyah Mutiara Annisa Fitri³⁾, Lianur Istiqomah⁴⁾, Muhammad Fahri⁵⁾, Muhammad Yusuf⁶⁾, Santi⁷⁾

¹⁾Jurusan Matematika dan Teknologi Informasi, Institut Teknologi Kalimantan
gilvy.langgawan@lecturer.itk.ac.id

²⁾ Program Studi Teknik Informatika, Universitas Islam Kalimantan MAB
m.iqbalfirdaus@uniska-bjm.ac.id

³⁾ Jurusan Matematika dan Teknologi Informasi, Institut Teknologi Kalimantan
10181019@student.itk.ac.id

⁴⁾ Jurusan Matematika dan Teknologi Informasi, Institut Teknologi Kalimantan
10181035@student.itk.ac.id

⁵⁾ Jurusan Matematika dan Teknologi Informasi, Institut Teknologi Kalimantan
10181047@student.itk.ac.id

⁶⁾ Jurusan Matematika dan Teknologi Informasi, Institut Teknologi Kalimantan
10181055@student.itk.ac.id

⁷⁾ Jurusan Matematika dan Teknologi Informasi, Institut Teknologi Kalimantan
10181074@student.itk.ac.id

Abstrak

Kegiatan penjualan produk olahan kangkung di daerah Kampung Kangkung Sumber Rejo, Kecamatan Balikpapan Tengah. dilaksanakan oleh masyarakat Kampung Kangkung Sumber Rejo. Penjualan produk olahan kangkung saat ini masih secara konvensional dengan menawarkan ke toko-toko sekitar Kampung Kangkung Sumber Rejo dan pasar tradisional daerah Balikpapan. Proses penjualan produk olahan kangkung masih cukup terbatas di daerah Balikpapan. Masyarakat Balikpapan masih kurang mengetahui keberadaan Kampung Kangkung Sumber Rejo sehingga masih belum cukup luas cakupan pemasaran produk olahan Kangkung. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dilakukan perancangan sebuah website penjualan produk olahan kangkung untuk Kampung Kangkung Sumber Rejo dengan nama SIKANGBEJO dengan menggunakan framework codigniter. Pengembembangan website ini menggunakan metode waterfall, yang terdiri dari enam aktifitas, yaitu requirement definition, system and software design, implementation and unit testing, integration and system testing, dan operation and maintenance. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu website penjualan yang digolongkan menjadi tiga aktor yaitu admin, user, dan pengguna umum yang memiliki peran sesuai dengan kebutuhan masing-masing aktor. Dengan adanya website SIKANGBEJO, kegiatan pemasaran akan lebih efektif dan efisien, serta masyarakat Balikpapan dapat lebih mengetahui Kampung Kangkung Sumber Rejo sehingga dapat meningkatkan omset penjualan pada Kampung Kangkung Sumber Rejo.

Kata Kunci : *Kampung Kangkung Sumber Rejo, Produk olahan kangkung, SIKANGBEJO, Website.*

1. PENDAHULUAN

Kampung Kangkung Sumber Rejo merupakan kampung penghasil kangkung segar terbaik di Balikpapan selain penghasil kangkung segara Kampung Kangkung Sumber Rejo juga memproduksi produk olahan Kangkung. Produk

olahan kangkung berupa keripik kangkung, pudding kangkung, salome, dan cimi-cimi.

Dalam kegiatan pemasaran produk olahan kangkung masih dilakukan secara konvensional dengan menjual ke toko-toko sekitar Kampung Kangkung Sumber Rejo. Menurut Kotler dan Armstrong, pemasaran yaitu proses social dan

manajerial yang dapat mengakibatkan individu ataupun sekelompok orang mendapatkan sesuatu yang mereka perlukan dengan cara penciptaan dan pertukaran timbal balik produk dan nilai dengan orang lain[1]. Hasil penjualan produk olahan kangkung ditulis dalam sebuah pelaporan bulan. Proses pelaporan masih ditulis secara manual pada sebuah buku. Sehingga pelaporan hasil penjualan masih belum dikelola dengan baik.

Saat ini perkembangan teknologi berperan penting dalam mendukung aktivitas manusia agar lebih efektif dan efisien. Perkembangan dunia teknologi memberikan dampak yang besar terhadap perkembangan sistem informasi[2]. Salah satu teknologi yang dapat membantu kegiatan manusia agar lebih efektif dan efisien yaitu sistem informasi pada bidang penjualan (*E-Commerce*). Menurut Barkattulla (2005) penjualan berbasis *web* (*E-Commerce*) mempunyai peluang berhasil dalam bisnis melalui dunia maya[3]. Melalui dunia maya proses penjualan produk olahan kangkung dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, serta cakupan pemasaran dapat lebih luas. Dalam mendukung penjualan maka dibutuhkan suatu software pendukung.

Menurut Langer (2008) software yaitu abstraksi fisik yang dapat membantu kita berbicara dengan mesin *hardware*. Tanpa adanya *software*, *hardware* yang diciptakan tidak dapat berguna atau berfungsi dengan optimal[2].

Menurut Jauhari (2010) bidang bisnis perdagangan yang berkembang pada saat ini berpengaruh besar terhadap penggunaan internet. Dengan adanya internet proses pemasaran jauh lebih mudah dilakukan[1].

Perkembangan teknologi tersebut dalam bidang sistem informasi diharapkan dapat mendukung kemajuan masyarakat Kampung Kangkung Sumber Rejo dalam bidang pemasaran produk olahan kangkung, sehingga dapat mempermudah masyarakat dalam memperkenalkan produk olahan kangkung secara luas di daerah Balikpapan. Sistem Informasi ini dapat diwujudkan berupa *website* penjualan produk olahan kangkung yang disebut dengan SIKANGBEJO.

Langkah utama yang perlu dilakukan sebelum melakukan perancangan *website* SIKANGBEJO dilakukan tahap pengamatan langsung atau *observasi* bertujuan untuk menganalisis masalah. Tahap selanjutnya melakukan wawancara kepada pihak terkait untuk mendapatkan informasi secara lengkap dan akurat, hal ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengembang *website* dalam merancang *website* SIKANGBEJO[4].

Website merupakan penyediaan berbagai informasi, pada umumnya *website* ditujukan berdasarkan URL, *website* berguna untuk menyediakan informasi individual, kelompok, organisasi ataupun lembaga. *Website responsive* merupakan teknik yang digunakan dalam pembuatan layout berdasarkan device[5].

Perancangan suatu *website* menggunakan Bahasa markup yang disebut dengan HTML (*Hypertext Markup Language*). HTML (*Hypertext Markup Language*) diciptakan oleh tim Berners-Lee pada saat berkerja di CERN dan dipopulerkan oleh browser Mosaic[6].

Pengembangan SIKANGBEJO ini dilakukan dengan menggunakan *framework codeigniter*. Menurut Prabowo (2015) *codeigniter* adalah *framework* yang digunakan dalam perancangan *website* dengan menggunakan HTML. Adapun keunggulan *codeigniter* yaitu dapat membangun *website* yang kompleks sehingga dapat mempersingkat perancangan *website* karena kebutuhan pengembang seperti subclass dan modul telah tersedia[7].

Website membutuhkan suatu basis data dalam mendukung fungsinya. Basis data yaitu sistem yang terdapat data-data didalamnya data tersebut saling memiliki keterkaitan pada program yang dirancang, program dapat mengakses data-data ini sebagai Pendukung sepenuhnya berjalan suatu program sesuai kebutuhan individu atau kelompok[8].

Melakukan perancangan *website* penjualan produk olahan kangkung menggunakan model SDLC (*System Life Cycle*). Menurut Rosa (2013) SDLC (*System Life Cycle*) yaitu suatu proses untuk mengembangkan perangkat lunak. Terdapat tahapan dalam SDLC (*System Life Cycle*) yang terdiri dari pembuatan proposal, melakukan pengembangan sistem, melakukan

perancangan sistem, analisa kebutuhan sistem, desain sistem, pengujian sistem, implementasi sistem, pemeliharaan sistem dan disposisi sistem[9].

Metode *waterfall* merupakan metode pengembangan yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu *requirement definition*, *system and software design*, *implementation and unit testing*, *integration and system testing*, dan *operation and maintenance*.

UML (*Unified Modelling Language*) merupakan sekumpulan peralatan pada umumnya berupa diagram yang berguna dalam memodelkan sistem berkerja atau berinteraksi [10]. Pemodelan yang digunakan pada perancangan SIKANGBEJO menggunakan *use case*, *class diagram*, dan *entity relation diagram*.

Use Case menjelaskan terkait aktifitas yang dikerjakan oleh aktor, *use case* dimodelkan dalam bentuk elips horizontal. *Class diagram* memodelkan suatu sistem, sekaligus memberikan layanan dalam suatu keadaan. *Entity relation diagram* menjelaskan keterkaitan antar tabel-tabel, *entity relation diagram* berguna dalam mengatur *database* sebuah sistem[11].

2. METODE PENELITIAN

Metode pengumpul data yang digunakan penulis dalam melakukan perancangan SIKANGBEJO yaitu :

a. Observasi

Pada tahap *observasi* penulis melakukan pengamatan langsung mengenai proses penjualan produk olahan kangkung di Kampung Kangkung Sumber Rejo yang dilakukan oleh warga sekitar.

b. Wawancara

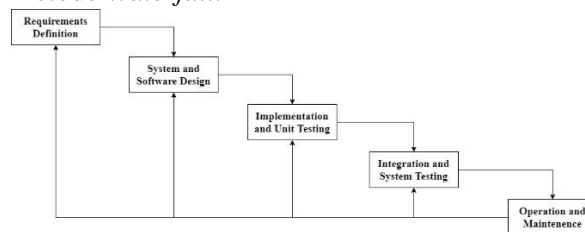
Pada tahap wawancara penulis melakukan wawancara kepada Ibu Sugi selaku penanggung jawab produk olahan kangkung di Kampung Kangkung Sumber Rejo.

c. Studi Pustaka

Pada tahap studi pustaka penulis melakukan pencarian referensi dari berbagai buku dan jurnal untuk memenuhi kebutuhan dilaksanakan penelitian.

Metode pengembangan Sistem Informasi Kampung Kangkung Sumber Rejo

(SIKANGBEJO) menggunakan model SDLC (*System Development Life Cycle*) menggunakan metode *Waterfall*.



Gambar 1. Metode *Waterfall*

a. Requirements Definition

Requirement definition yaitu kegiatan awal yang dilakukan oleh pengembang aplikasi yaitu dimana pengembang melakukan analisis data, mendefinisikan sistem mulai dari layanan pada sistem, batasan-batasan dari sistem dan tujuan perancangan sistem ditetapkan melalui konsultasi bersama stakeholder. Pada tahap requirement system hasil yang didapatkan yaitu rincian dan spesifikasi sistem sesuai kebutuhan stakeholder.

b. System and Software Design

System and software design yaitu tahap menganalisis kebutuhan *user* dan admin Kampung Kangkung Sumber Rejo. Pada tahap ini menentukan spesifikasi *hardware* dan *software*, dengan membentuk desain sistem keseluruhan. Tahap perancangan *software* berkaitan dengan identifikasi dan permodelan abstraksi sistem dasar software dan keterkaitannya. Setiap hubungan sistem dijelaskan dan diidentifikasi secara rinci.

c. Implementation and Unit Testing

Pada tahap *Implementation and Unit Testing* yaitu tahap implementasi perangkat lunak yang diwujudkan berupa kode program. Dilakukannya pemrograman dengan menggunakan PHP pada sublime text, serta dibuatnya *script* agar dapat mengakses *database MySQL*. *Unit Testing* dilakukan yaitu untuk memverifikasi apakah setiap unit telah memenuhi spesifikasi yang telah direncanakan.

d. Integration and System Testing

Tahap *Integration and system testing* yaitu tahap melakukan *integrasi* unit sebagai suatu sistem yang lengkap untuk memastikan

persyaratan ataupun spesifikasi *software* yang dibuat telah terpenuhi. Apabila terdapat hasil yang tidak sesuai maka akan kembali ke proses *system and software design* untuk melakukan perbaikan. Setelah pengujian berhasil maka *software* dapat dikirim ke customer.

e. *Operation and Maintenance*

Operation and maintenance yaitu fase terakhir, fase ini paling panjang yaitu dimana sistem diimplementasikan atau dimanfaatkan secara langsung. Pada proses *Maintenance* yaitu tahap perbaikan jika terjadi kesalahan-kesalahan yang belum didapatkan pada tahap sebelum *maintenance*, tahap ini berguna dalam meningkatkan kinerja unit sistem.

3. **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Adapun hasil dan pembahasan berdasarkan hasil yang didapatkan oleh penulis.

a. **Lingkup masalah**

Perangkat lunak SIKANGBEJO merupakan sebuah sistem yang dibuat untuk memudahkan pembeli maupun penjual produk kangkung di Kampung Kangkung Sumber Rejo. Adapun lingkup masalah yang ditangani oleh SIKANGBEJO antara lain:

1. Sistem mampu memberikan rekomendasi olahan kangkung yang paling diminati, yaitu sistem dapat menyortir olahan kangkung berdasarkan minat *user*.
2. Sistem mampu menghitung *rating* atau penilaian pada produk olahan kangkung, yaitu sistem dapat mengkalkulasi nilai yang diberikan oleh *user*.
3. Sistem mampu menyajikan pesanan saya yang dapat membantu *user* dalam mencatat riwayat pembelian.
4. Sistem mampu mengkategorikan jenis olahan kangkung, yaitu terdapat dua jenis olahan kangkung: *frozen*, dan kering.
5. Sistem mampu menampung produk-produk yang akan dibeli dengan adanya fitur keranjang.

b. **Analisa Kebutuhan**

Berdasarkan lingkup masalah yang telah dijabarkan maka dirancang fungsi utama perangkat lunak sebagai berikut.

1. Memberikan fitur rekomendasi olahan kangkung berdasarkan hasil penjualan olahan kangkung yang paling banyak diminati.
2. Memberikan fitur *rating* atau penilaian bagi user pada produk olahan kangkung.
3. Memberikan fitur riwayat pembelian pesanan pada user untuk hasil pembelian olahan kangkung yang telah dibeli oleh user
4. Memberikan fitur kategori berdasarkan jenis olahan kangkung dimana user dapat melihat dan membeli jenis olahan kangkung apa saja dan admin akan meng-update atau meng-inputkan data datanya
5. Memberikan fitur keranjang pada user untuk menampung terlebih dahulu pesanan oleh user sebelum membeli/checkout produk.

Kebutuhan fungsional menjelaskan kebutuhan fungsional dari SIKANGBEJO yang didefinisikan berdasarkan kode fungsinya, kebutuhan fungsional dibagi berdasarkan aktor yang terlibat yang terdiri dari admin, user, dan pengguna umum.

Tabel 1. Kebutuhan Fungsional Admin

Kode Fungsi	Nama Fungsi
SRS_F-SIKANGBEJO-001	Menambah data produk
SRS_F-SIKANGBEJO-002	Mengubah data produk
SRS_F-SIKANGBEJO-003	Menghapus data produk
SRS_F-SIKANGBEJO-004	Melihat data produk
SRS_F-SIKANGBEJO-005	Mengkategorikan produk
SRS_F-SIKANGBEJO-006	Melihat data user
SRS_F-SIKANGBEJO-007	Menghapus data user
SRS_F-SIKANGBEJO-008	Menambahkan data admin
SRS_F-SIKANGBEJO-009	Menghapus data admin
SRS_F-SIKANGBEJO-010	Mengubah data admin
SRS_F-SIKANGBEJO-011	Logout

Tabel 2. Kebutuhan Fungsional User

Kode Fungsi	Nama Fungsi
-------------	-------------

SRS_F-SIKANGBEJO-012	Melihat produk
SRS_F-SIKANGBEJO-013	Menambahkan produk
SRS_F-SIKANGBEJO-014	Menghapus produk
SRS_F-SIKANGBEJO-015	Menyimpan produk sementara
SRS_F-SIKANGBEJO-016	Menambahkan rating
SRS_F-SIKANGBEJO-017	Melihat riwayat pembelian produk
SRS_F-SIKANGBEJO-018	Melihat ketersediaan produk
SRS_F-SIKANGBEJO-019	Menambahkan jumlah pembelian
SRS_F-SIKANGBEJO-020	Mengurangi jumlah pembelian
SRS_F-SIKANGBEJO-021	Membatalkan pembelian produk
SRS_F-SIKANGBEJO-022	Mengubah data profile akun
SRS_F-SIKANGBEJO-023	Mengganti password akun
SRS_F-SIKANGBEJO-024	Menghubungi admin
SRS_F-SIKANGBEJO-011	Log Out

Tabel 3. Kebutuhan Fungsional Pengguna Umum

Kode Fungsi	Nama Fungsi
SRS_F-SIKANGBEJO-025	Mengakses SIKANGBEJO
SRS_F-SIKANGBEJO-026	Login
SRS_F-SIKANGBEJO-027	Melihat tampilan SI
SRS_F-SIKANGBEJO-028	Mendaftar akun

Selain kebutuhan fungsional terdapat juga kebutuhan nonfungsional pada SIKANGBEJO.

Tabel 4. Kebutuhan Nonfungsional

Kode	Parameter
SRS_NF-SIKANGBEJO-001	Ketersediaan
SRS_NF-SIKANGBEJO-002	Kapasitas
SRS_NF-SIKANGBEJO-003	Performa
SRS_NF-SIKANGBEJO-004	Keamanan
SRS_NF-SIKANGBEJO-005	Kehandalan
SRS_NF-SIKANGBEJO-006	Kemudahan
SRS_NF-SIKANGBEJO-007	Kompabilitas
SRS_NF-SIKANGBEJO-008	Tampilan

SIKANGBEJO merupakan sistem informasi penjualan produk olahan kangkung yang menggunakan ruang lingkup berbasis web, pengguna harus terhubung melalui jaringan internet untuk dapat melakukan akses pada *website*. SIKANGBEJO menggunakan kerangka kerja HTML dan bahasa pemrograman PHP. SIKANGBEJO menggunakan lingkungan sistem sebagai berikut:

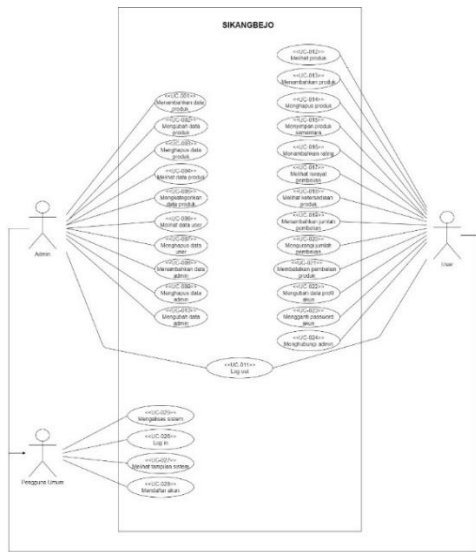
1. Server
 - a. Server menggunakan XAMPP v.3.2.2.
 - b. Sistem Operasi menggunakan windows 10 64 bit.
 - c. RAM pada computer server sebesar 4 GB DDR 4.
 - d. Processor Intel pentium silver N5000 1.10 GHz - 2.70 GHz, 4 MB.
 - e. Menggunakan DBMS MySQL.
2. Client

Client mampu mengakses pada *website* SIKANGBEJO menggunakan sistem operasi windows, linux, apple, dan perangkat mobile seperti android, windows phone. Untuk browser dapat menggunakan *Google Chrome, Opera Mini, Safari, Internet Explorer, dan lain-lain*.

c. Perancangan Sistem

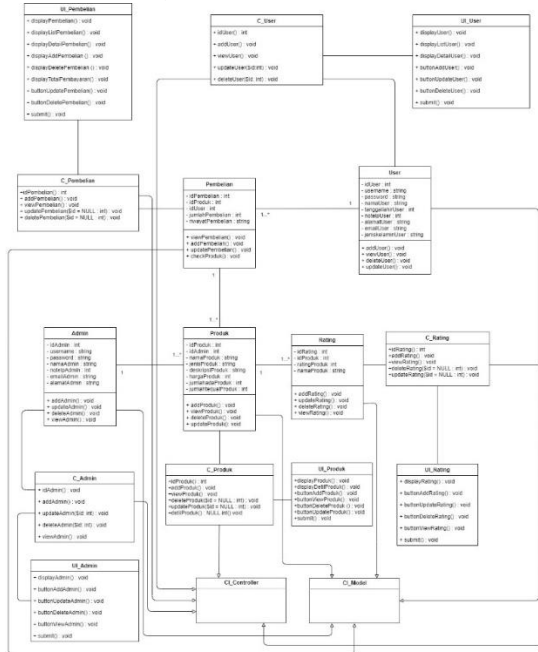
Perancangan SIKANGBEJO menggunakan *use case diagram, class diagram, dan entity relation diagram*.

1. *Use Case Diagram*



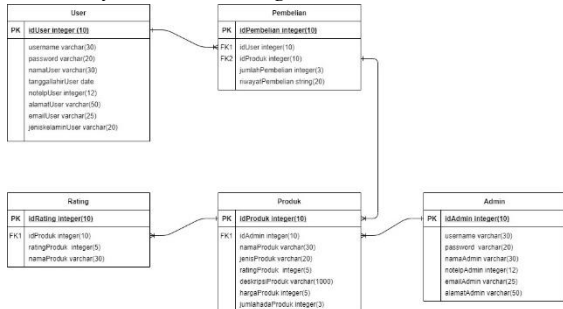
Gambar 2. Use Case Diagram

2. Class Diagram



Gambar 3. Class Diagram

3. Entity Relation Diagram



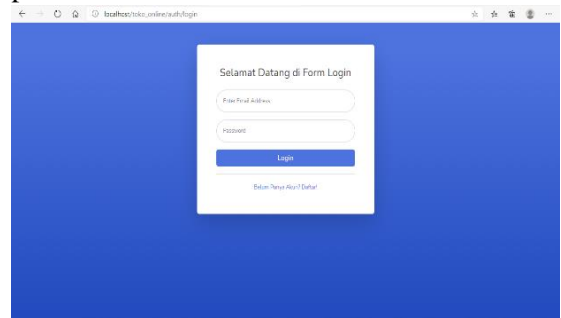
Gambar 4. Entity Relation Diagram

d. Implementasi Desain dan Perancangan

Pada tahap implementasi dan desain perancangan, *website* SIKANGBEJO didapatkan hasil sebagai berikut.

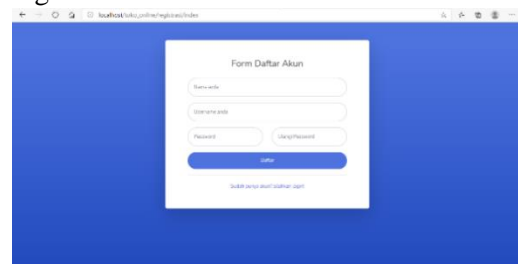
1) Login

Login merupakan halaman awal ketika mengakses SIKANGBEJO. Admin ataupun *user* dapat mengisi alamat email dan password.



Gambar 5. Login

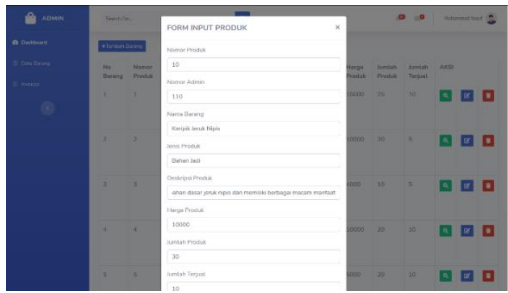
Jika admin ataupun *user* belum memiliki akun dapat melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu dengan mengisi nama lengkap, *username*, dan *password* yang ingin digunakan.



Gambar 6. Form Pendaftaran

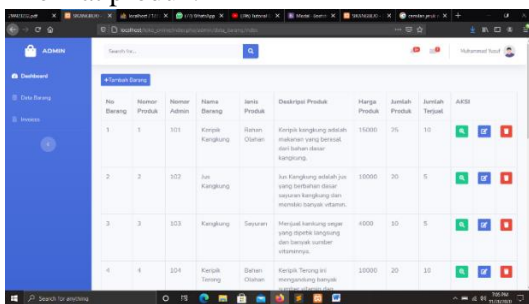
2) Menambahkan data produk

Pada halaman menambah data produk dilakukan oleh admin yang mengisi data-data produk olahan kangkung yang akan dipasarkan beserta keterangan lengkap mengenai produk penjualan mulai dari nomor produk, nomor admin, nama produk, jenis produk, deskripsi produk, harga produk, jumlah produk, dan jumlah produk yang telah terjual.



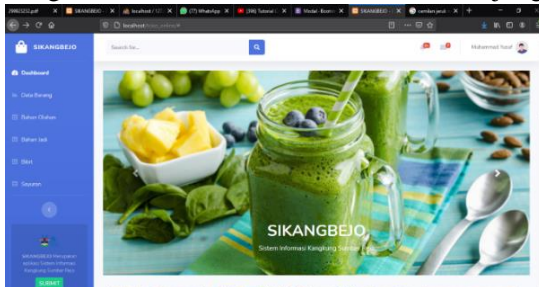
Gambar 7. Menambah Data Produk

- 3) Data produk pada halaman admin
 Pada halaman admin dapat melakukan tindakan seperti mengubah, menghapus, dan melihat produk.

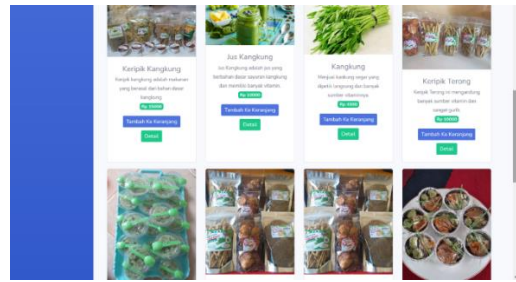


Gambar 8. Mengubah, menghapus, dan melihat data produk

- 4) Dashboard
 Tampilan setelah melakukan login *user* berada di menu dashboard, *user* melihat daftar produk-produk olahan kangkung. Setiap produk disertai dengan informasi lengkap dengan menekan tombol detail dan dapat memasukkan produk ke dalam keranjang dengan menekan tombol tambah ke keranjang.

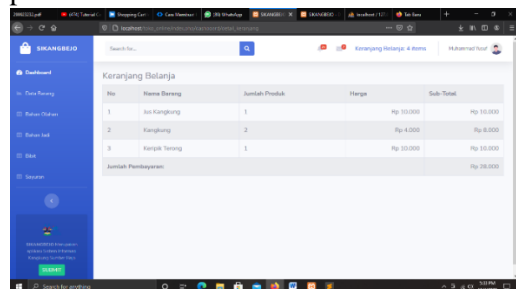


Gambar 9. Dashboard



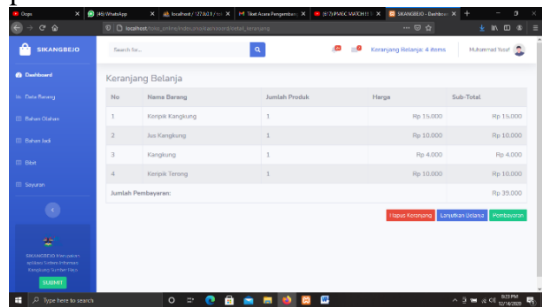
Gambar 10. Dashboard

- 5) Keranjang Belanja
 Pada fitur keranjang belanja *user* dapat menambahkan produk, mengubah data produk, menghapus produk, dan menyimpan produk sementara.



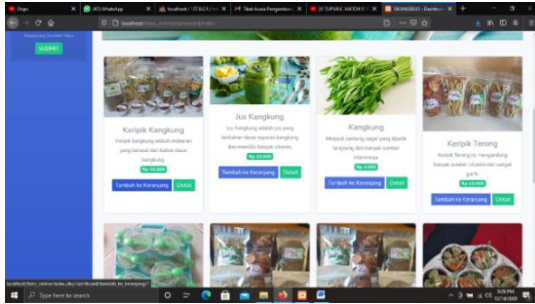
Gambar 11. Mengola Data Produk

- Menyimpan produk sementara, melihat riwayat pembelian produk, mengurangi jumlah pembelian, membatalkan pembelian produk.



Gambar 12. Mengelola Data Produk

- 6) Menambahkan jumlah pembelian.
User dapat menambahkan jumlah pembelian dengan memilih produk dan selanjutnya menekan tombol submit.



Gambar 13. Dashboard User

7) Tampilan melihat data user

Pada tampilan admin dapat melihat data *user*, yang menyediakan informasi id, nama pelanggan, tempat, tanggal lahir, dan tampilan ini menyediakan tombol aksi yang dapat dilakukan admin.

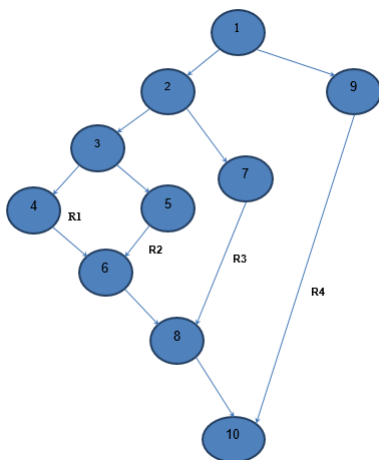
ID	Nama Pelanggan	Tempat	tanggal lahir	Aksi
1	Ald Pratama	Balikpapan	22 November 1996	[Edit] [Hapus]
2	Reges aldiante	Balikpapan	21 April 1967	[Edit] [Hapus]
3	Cristher Caroline	Balikpapan	13 Juli 1976	[Edit] [Hapus]
4	Diana Ratumananila	Balikpapan	14 Mar 1999	[Edit] [Hapus]
5	Fabius	Balikpapan	25 Desember 1996	[Edit] [Hapus]
6	Ega renma	Balikpapan	12 April 1971	[Edit] [Hapus]
7	Gadeng marlin	Balikpapan	01 Januari 1980	[Edit] [Hapus]
8	Haryanto	Balikpapan	06 Oktober 1976	[Edit] [Hapus]
9	Kurniari Prasita	Balikpapan	10 Agustus 1999	[Edit] [Hapus]

Gambar 14. Data User

e. Pengujian Perangkat Lunak

Tahap pengujian perangkat lunak berguna untuk mengetahui kemampuan dari program SIKANGBEJO yang telah berhasil dirancang agar sesuai dengan rencana awal dan kebutuhan pengguna. Berikut merupakan *flow graph* pengujian perangkat lunak.

1) Fitur Pembayaran



Gambar 15. Flow Graph Fitur Pembayaran

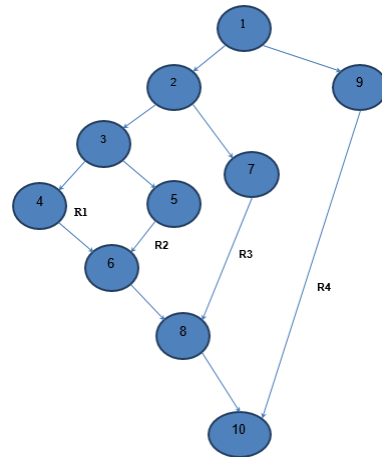
Jalur Independent :

- 1) 1 – 9 – 10;
- 2) 1 – 2 – 7 – 8 – 10;
- 3) 1 – 2 – 3 – 4 – 6 – 8 – 10;
- 4) 1 – 2 – 3 – 5 – 6 – 8 – 10;

Perhitungan Cyclomatic Complexity / V(G) :

- V(G) = 4 Region
- V(G) = E – N + 2 = 12 – 10 + 2 = 4
- V(G) = P + 1 = 3 + 1 = 4

2) Fitur Menambah Produk pada Keranjang



Gambar 16. Flow Graph Fitur Menambah Produk pada Keranjang

Jalur Independent :

- 1) 1 – 9 – 10;
- 2) 1 – 2 – 7 – 8 – 10;
- 3) 1 – 2 – 3 – 4 – 6 – 8 – 10;
- 4) 1 – 2 – 3 – 5 – 6 – 8 – 10;

Perhitungan Cyclomatic Complexity / V(G) :

- V(G) = 4 Region
- V(G) = E – N + 2 = 12 – 10 + 2 = 4
- V(G) = P + 1 = 3 + 1 = 4

3) Pengujian Akhir

Tabel 5. Pengujian Akhir

No Req	Status
SRS_F-SIKANGBEJO-005	Valid
SRS_F-SIKANGBEJO-001	Valid
SRS_F-SIKANGBEJO-001	Valid
SRS_F-SIKANGBEJO-001	Valid
SRS_F-SIKANGBEJO-013	Valid
SRS_F-SIKANGBEJO-013	Valid
SRS_F-SIKANGBEJO-013	Valid
SRS_NF-SIKANGBEJO-002	Valid
SRS_NF-SIKANGBEJO-003	Valid

KESIMPULAN

Sistem Informasi Kampung Kungkung Sumber Rejo (SIKANGBEJO) dapat membantu masyarakat Kampung Kungkung Sumber Rejo dalam melakukan pemasaran produk olahan kungkung, selain itu juga dapat membantu masyarakat dalam hal mengatur data-data penjualan. Dengan adanya fitur detail produk *customer* tidak perlu bertanya lagi kepada penjual, sehingga hal ini sangat memudahkan dan mengefisienkan bagi penjual produk olahan kungkung dan pembeli produk olahan kungkung.

4. REFERENSI

- [1] S. K. Dewi and A. K. Garside, "Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Penjualan Pada Home Industry Abon," *J. Tek. Ind.*, vol. 15, no. 2, 2014.
- [2] Y. I. Maulana, "Perancangan Perangkat Lunak Sistem Informasi Pendataan Guru Dan Sekolah (SINDARU) Pada Dinas Pendidikan Kota Tangerang Selatan," *J. Pilar Nusa Mandiri*, vol. 13, no. 1, 2017.
- [3] A. Supriyanto, Burhan, and M. Ulya, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Di Pt . Garam (Persero)," *J. Argointek*, vol. 7, no. 2, 2013, [Online]. Available: <http://pertanian.trunojoyo.ac.id/wp-content/uploads/2014/04/Jurnal-5.pdf>.
- [4] D. S. Purnia, A. Rifai, and S. Rahmatullah, "Penerapan Metode Waterfall dalam Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Bantuan Sosial Berbasis Android," *Semin. Nas. Sains dan Teknol.* 2019, pp. 1–7, 2019.
- [5] Kamaruddin Tone, "Untuk perancangan proses digambarkan menggunakan DFD (," *J. Instek*, vol. 1, no. 1, pp. 50–60, 2016.
- [6] D. Lavarino and W. Yustanti, "No Title Ramcang Bangun E-Voting Berbasis Website di Universitas Surabaya," *J. Manajem Inform.*, vol. 6, 2016.
- [7] A. Asroni, "Penerapan Model View Controller (MVC) Dengan Framework Codeigniter Pada Sistem Informasi Booking Wisata Klagon," *BERDIKARI J. Inov. dan Penerapan Ipteks*, vol. 6, no. 2, pp. 119–130, 2018, doi: 10.18196/bdr.6239.
- [8] T. Andrasto, "Pengembangan Sistem Database Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Dosen Unnes," *J. Tek. Elektro Unnes*, vol. 5, no. 2, 2013, doi: 10.15294/jte.v5i2.3556.
- [9] D. W. T. Putra and R. Andriani, "Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD," *J. TeknolIf*, vol. 7, no. 1, p. 32, 2019, doi: 10.21063/jtif.2019.v7.1.32-39.
- [10] H. Sensen and U. E. Unggul, "Pemodelan Sistem Menggunakan UML (Unified Modelling Language)," *Syst. Model.*, no. July, pp. 0–5, 2019.
- [11] A. Sasongko, "Sistem Informasi Geografis Berbasis Web Untuk Pemetaan Jalan Dan Bangunan," *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 4, no. 1, 2016, [Online]. Available: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/khatulistiwa/article/view/1252/1017>.