

## **Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Huruf Timbul Berbasis *website* Pada PO. Cahaya Warna**

**Dede Handayani<sup>1</sup>, Andi Komarudin<sup>1</sup>, Nadira Sabita<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Banten, Indonesia

Email: [dosen02411@unpam.ac.id](mailto:dosen02411@unpam.ac.id)<sup>2</sup>, [andykomarudin903@gmail.com](mailto:andykomarudin903@gmail.com)<sup>1</sup>, [ndirasabita@gmail.com](mailto:ndirasabita@gmail.com)<sup>1</sup>

**Abstrak**—Perusahaan Huruf Timbul adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pembuatan dan pemasangan huruf timbul atau biasa disebut dengan signage. Huruf timbul adalah elemen visual yang umum digunakan untuk identitas merek, penanda toko, atau informasi signage lainnya. Dengan adanya perkembangan teknologi, manusia dapat dipermudah. Pada penelitian ini dirancang suatu sistem informasi berbasis *web* menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MYSQL. Metode penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu dengan melakukan wawancara, observasi, serta studi pustaka. Dengan sistem ini, diharapkan mampu mengatasi berbagai kebutuhan dari Klien untuk memperluas bisnis Huruf Timbul. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan penulis mengimplementasikan hasil penelitian tersebut ke dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Huruf Timbul Berbasis *website* Pada PO. CAHAYA WARNA Jl. Menjangan Raya No.17B, Pondok Ranji, Ciputat Timur, Tangerang Selatan.

**Kata Kunci:** Sistem informasi berbasis *web*, rancang bangun, Huruf Timbul, Jasa pembuatan huruf timbul. Sistem informasi

**Abstract**— *Embossed Lettering Company is a company engaged in the manufacture and installation of embossed letters or commonly referred to as signage. Embossed letters are visual elements commonly used for brand identity, store markers, or other signage information. With the development of technology, humans can be made easier. In this study, a web-based information system was designed using the PHP programming language and MYSQL database. The research method used for data collection is by conducting interviews, observations, and literature studies. With this system, it is expected to be able to overcome the various needs of the Client to expand the Embossed Letter business. From the results of the research that has been carried out, the author implements the results of the research into the Design of a website-Based Embossed Letter Order Information System at PO. CAHAYA WARNA Jl. Menjangan Raya No.17B, Pondok Ranji, East Ciputat, South Tangerang.*

**Keywords:** *Web-based information system, design, embossed letters, embossed lettering services. Information Systems.*

### **1. PENDAHULUAN**

PO. CAHAYA WARNA merupakan salah satu perusahaan perorangan yang bergerak dibidang jasa tepatnya yaitu jasa pembuatan Huruf Timbul. Di era teknologi seperti saat ini, PO. CAHAYA WARNA masih belum menggunakan fasilitas *website* yang sudah banyak digunakan oleh saingan-saingan bisnis lainnya sehingga PO. Cahaya Warna masih belum terlihat jelas dimata publik. Hal ini menyebabkan jasa pembuatan Huruf Timbul pada PO. CAHAYA WARNA memiliki batasan untuk memperluas bisnisnya

*website* merupakan keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. *website* merupakan salah satu layanan yang ditawarkan oleh internet dimana *web* ini adalah sebuah sistem penyebaran informasi melalui internet. Informasi yang dikirim berupa teks, suara(audio), animasi, gambar dan bahkan dalam format video yang dapat diakses melalui *software* yang disebut *browser*, seperti *Internet Explorer*, *Mozilla Firefox*, *Opera*, *Google Chrome* dan lain-lain.

Bukan hanya pelanggan yang dipermudah, penjual atau pengelolah usaha pembuatan Huruf Timbul juga dapat lebih mudah untuk memantau usaha mereka, mengelola data dengan efisien sehingga menjadi lebih tertata dan meminimalisir terjadinya kesalahan antara pelanggan dan pemilik

karena semua data akan dikelola dan masuk ke dalam database melakukan Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Huruf Timbul Berbasis *website* Pada PO. CAHAYA WARNA.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diolah kembali menjadi informasi menggunakan metode-metode pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung ke tempat PO. CAHAYA WARNA. Alur proses yang dilakukan dengan bertahap mengamati dengan baik.

b. Wawancara

Dalam hal ini kami melakukan proses interaksi dan komunikasi atau Tanya jawab pada pemilik usaha yang memberikan informasi tentang sistem aplikasi yang diinginkan oleh pemilik usaha agar bisa membantunya membuat usaha pembuatan Huruf Timbul dapat diakses secara mudah dan meningkatkan efektifitas dalam proses pemesanan atau penyebaran informasi mengenai usahanya

c. Dokumentasi

Kami meminta izin untuk mengambil dokumentasi untuk memberikan gambaran pada *software* kami dengan adanya dokumen kami dengan kuat dan yakin akan lebih memberikan gambaran *software* yang terbaik dalam konsep dokumentasi ini.

### 2.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode model air terjun atau yang sering disebut dengan istilah Ada Tahapan dalam model *waterfall* yaitu (1). *System Engineering* (2). *Analysis* (3). *Design* (4). *Coding*. (5). *Testing* (6). *Maintenance*. Berikut adalah gambaran dari metode *Waterfall*:

a. *System Engineering*

Yang kami lakukan adalah mengambil data wawancara pada mitra untuk menganalisa sesuai dengan kebutuhan sistem yang akan dibuat. Waktu pengerjaan kami kurang lebih sekitar 3 bulan.

b. *Analysis*

Setelah mengumpulkan data kami dapat melihat gambaran sistem yang akan kami buat, yaitu masuk pada tahap analisis kebutuhan sehingga diputuskan untuk membuat sistem informasi pemesanan Huruf Timbul berbasis *web* untuk melakukan pemesanan Huruf Timbul. Tujuan utamanya yaitu Jasa Pemesanan Huruf timbul pada PO. CAHAYA WARNA dapat diakses oleh berbagai kalangan dengan mudah. Selain itu, sistem dibuat bagi pengunjung melihat informasi penting mengenai model huruf, bahan dan dapat melakukan konsultasi sebelum melakukan pemesanan.

c. *Design*

Pada tampilan *website* yang kami *design* dengan elegan dan minimalis. Perpaduan antara gelap dan warna neon membuat tampilan *website* terlihat lebih hidup dan menarik. Selain itu, kami juga ingin membuat proses konsultasi dan pemesanan menjadi lebih mudah agar pelanggan tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan *website*.

d. *Coding*

Pada tahap ini adalah kami melakukan sebuah proses input code atau coding dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan CSS dan JavaScript yang tidak lupa kami padukan dengan CSS agar tampilan *website* lebih menarik dan responsif.

e. *Testing*

Testing yang kami lakukan adalah dengan menguji secara bertahap dengan rekan dan secara langsung dengan pengguna dan *client* kami, beruntung kami melihat tanggapan yang positif dan beberapa kekurangannya kami jadikan acuan untuk perbaikan agar sistem informasi yang kami buat ini dapat disempurnakan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

f. *Maintenance*

Pada tahap ini kami melakukan sebuah proses pembaruan di dalam *website* kami teruntuk data server yang ada di dalam-nya guna memberikan sebuah tingkat keamanan, masukan yang puas dan baik dari pelanggan.

### 3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan perangkat lunak dalam perancangan sistem merupakan langkah yang paling penting. Untuk membuat sistem yang ideal dengan arti sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan sebuah sistem informasi.

Pada proses ini kami melakukan analisis dengan cara menemui client langsung untuk melakukan wawancara untuk mengumpulkan data yang nantinya menjadi pondasi utama untuk memulai perancangan sistem selanjutnya

Data yang didapatkan melalui wawancara kami ringkas menjadi sedemikian rupa menjadi *requirement* untuk memperjelas sistem apa yang kami buat serta apa yang dapat sistem lakukan sebagai berikut:

**Tabel 3. 1 Requirement**

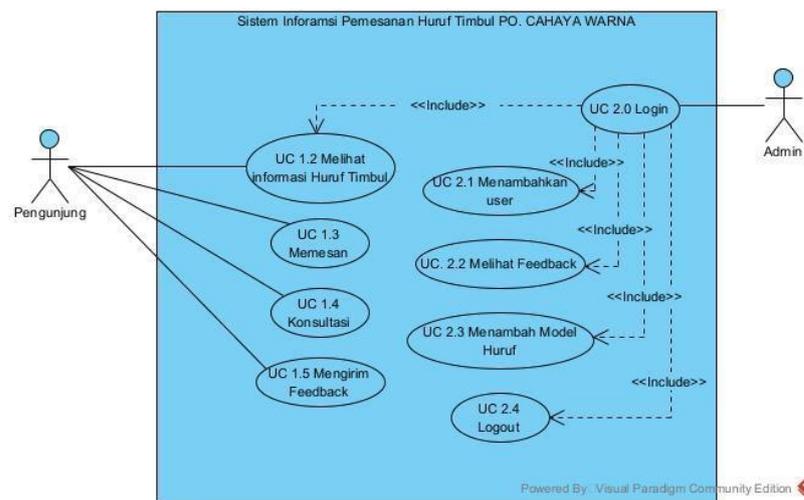
SISTEM	AKTOR	ID REQUIREMENT	REQUIREMENT	M	D	I
SISTEM INFORMASI PEMESANAN HURUF TIMBUL	Pengunjung	UC 1.0 Melihat Informasi Huruf Timbul	UC 1.0 Pelanggan dapat melihat informasi huruf timbul pada halaman utama <i>website</i> mulai dari model huruf timbul, tentang mitra, dokumentasi kerja yang telah dilakukan oleh perusahaan serta informasi kontak.	✓		
		UC 1.2 Memesan	UC 1.1 Pengunjung <i>website</i> dapat melakukan pemesanan huruf timbul pada halaman utama <i>website</i> pada tombol pesan dan masuk ke halaman WhatsApp untuk mengirim pesan pemesanan secara otomatis	✓		

		UC 1.3 Konsultasi	UC 1.2 Pengunjung dapat melakukan konsultasi mengenai Huruf Timbul sebelum melakukan pemesanan pada menu konsultasi yang ada pada halaman utama dan masuk ke halaman WhatsApp serta mengirim pesan konsultasi secara otomatis	✓		
		UC 1.4 Mengirim <i>feedback</i>	UC 1.3 Pelanggan dapat mengirimkan pesan <i>feedback</i> dengan mengisi nama, email dan pesan <i>feedback</i> pada bawah halaman <i>website</i>		✓	
	Admin	UC 2.0 <i>Login</i>	UC 2.0 admin harus melakukan <i>login</i> untuk mengakses <i>website</i> sebagai admin dan masuk ke dalam dashboard admin		✓	
		UC 2.1 Menambahkan <i>user</i>	UC.2.1 Admin dapat menambahkan <i>user</i> baru untuk mengakses <i>website</i> sebagai admin agar bisa menambahkan foto katalog huruf timbul dan melihat <i>feedback</i>	✓		
		UC 2.2 Melihat <i>feedback</i>	UC.2.2 Admin dapat melihat <i>feedback</i> yang dikirim oleh pelanggan pada menu <i>feedback</i> pada dashboard admin		✓	
		UC 2.3 Menambahkan Model Huruf	UC 2.3 Admin dapat menambahkan katalog model huruf timbul pada halaman utama		✓	
		UC 2.4 <i>Logout</i>	UC 2.4 Setelah <i>logout</i> admin dapat melakukan <i>logout</i> jika sudah selesai atau tidak berkepentingan menggunakan <i>website</i> sebagai admin	✓		

### 3.2 Perancangan

#### a. Use case

Selanjutnya berdasarkan analisis kebutuhan atau *requirement* yang telah dibuat maka dibuat *use case* untuk mempermudah memahami apa saja yang dapat sistem lakukan menggunakan simbol-simbol di atas:



**Gambar 3. 1 Use case Diagram**

Berdasarkan *Use case* di pada gambar 3.3 terdapat dua aktor yaitu pengunjung dan admin. Untuk pengunjung dapat melihat informasi huruf timbul, memesan, konsultasi serta mengirimkan *feedback*. Dan untuk admin sendiri untuk melihat halaman utama, menambahkan *user*, melihat *feedback*, menambahkan model huruf pada katalog *website* serta *logout* dengan syarat harus melakukan *login* terlebih dahulu.

#### b. Entity Relationship Diagram (ERD)

*Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah sekumpulan cara atau peralatan untuk mendeskripsikan data data atau objek-objek yang dibuat berdasarkan dan berasal dari dunia nyata yang disebut entitas (*entity*) serta hubungan (*relationship*) antar entitas-entitas tersebut dengan menggunakan beberapa notasi.

Entitas	Atribut
Pelanggan	id-plgn, id_fb, nama, email
Feedback	id_fb, id_user, <i>feedback</i>
User	id_user, username, password
Gambar	id_gambar, id_user, gambar

c. Relasi Tabel

Terdapat empat entitas yang mana masing-masing memiliki atribut yang nantinya akan dimasukkan ke dalam database dengan seperti pada gambar berikut ini



**Gambar 3. 2 Tabel Relasi**

**3.2 Implementasi**

Setelah melakukan tahap implementasi sistem maka dapat diketahui hasil dari penelitian ini adalah terciptanya Sistem Informasi Pemesanan Huruf timbul yang dibuat berbasis *website* pada PO. CAHAYA WARNA. Sistem informasi ini menyediakan antarmuka yang *user-friendly* dan fitur-fitur yang memungkinkan pengguna untuk memilih menu, memesan dan berkonsultasi untuk membuat huruf timbul sesuai dengan keinginan mereka tanpa perlu repot melakukan *login* atau mendaftarkan akun.

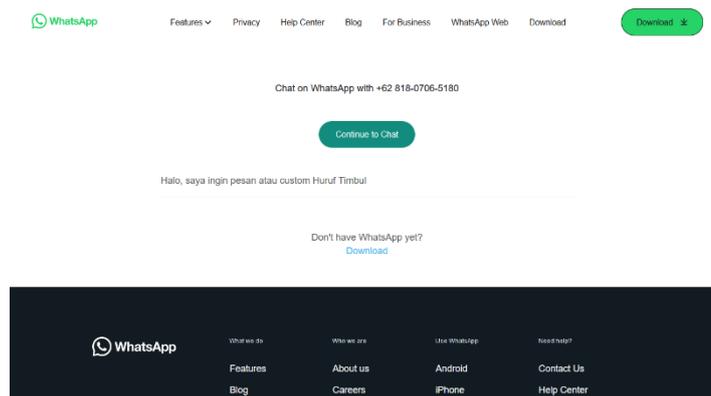
a. Halaman utama



**Gambar 3. 3. Halaman Utama**

Pada gambar 3.1 merupakan tampilan awal *website* yang berisi *navigation* bar dimana mengarahkan ke halaman lain sesuai dengan text yang tertera. Selain itu terdapat juga Deskripsi singkat pada halaman untuk menarik perhatian pengunjung agar percaya pada mitra.

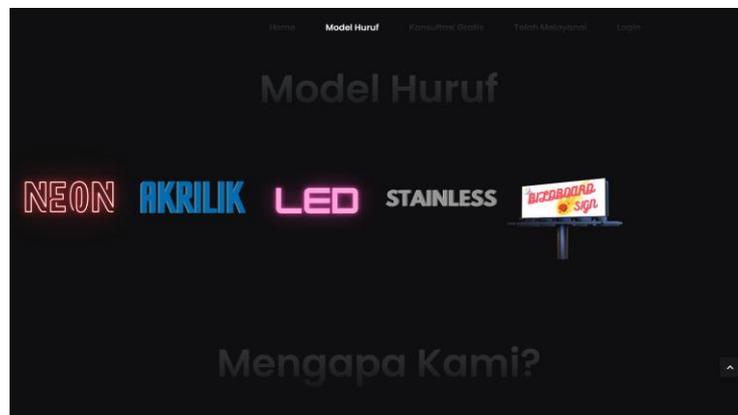
Selanjutnya terdapat tombol *Button* dengan nilai “Pesan” dimana jika di klik akan mengarahkan pelanggan menuju ke halaman WhatsApp berisi kontak person admin dengan format pesan yang telah ditentukan oleh sistem. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar 3. 4 Pemesanan**

Nomor yang tertera pada halaman WhatsApp merupakan nomor admin yang diarahkan oleh sistem. Pelanggan akan melakukan pemesanan lewat WhatsApp sebab tidak ada harga pasti untuk pembuatan jasa huruf timbul dan harus melakukan konsultasi pemesanan terlebih dahulu.

b. Model Huruf Timbul



**Gambar 3. 5 Model Huruf Timbul**

Pada halaman selanjutnya terdapat halaman Model Huruf Timbul yang berisi gambar-gambar katalog untuk model huruf timbul, gambar ini dapat ditambahkan oleh admin sedangkan untuk pengunjung hanya dapat melihat model huruf timbul yang disediakan oleh PO. CAHAYA WARNA. Untuk implementasinya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

c. Mengapa Kami?

Halaman ini ditujukan untuk melakukan promosi pada PO. CAHAYA WARNA, memberikan kepercayaan kepada pelanggan agar tidak ragu-ragu melakukan pemesanan.



**Gambar 3. 6 Mengapa Kami?**

d. Tentang Kami

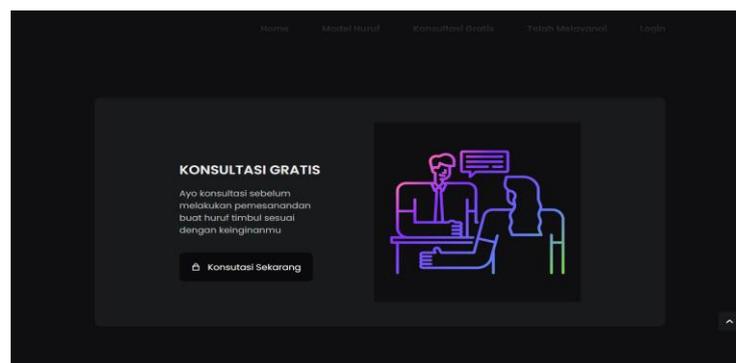
Selanjutnya, halaman tentang kami untuk memberikan sejarah singkat mengenai PO. CAHAYA WARNA dengan isi logo dan deskripsi singkat.



**Gambar 3. 7 Tentang Kami**

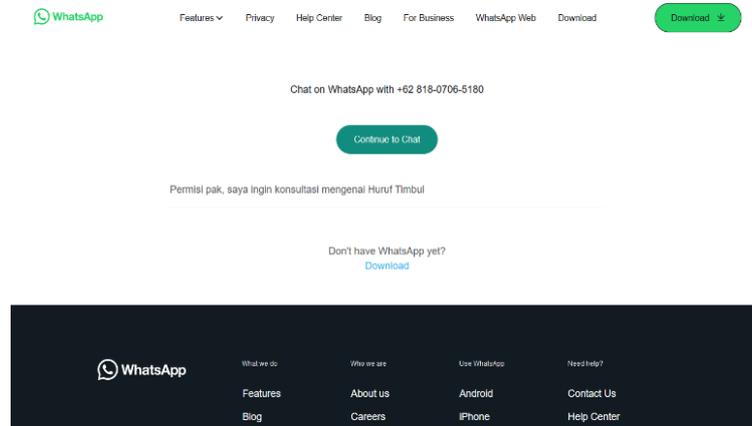
e. Konsultasi

Pada menu konsultasi juga dibuat sesederhana mungkin dipadukan dengan foto konsultasi dan pesan text juga berupa ajakan agar pengguna tidak ragu untuk melakukan konsultasi.



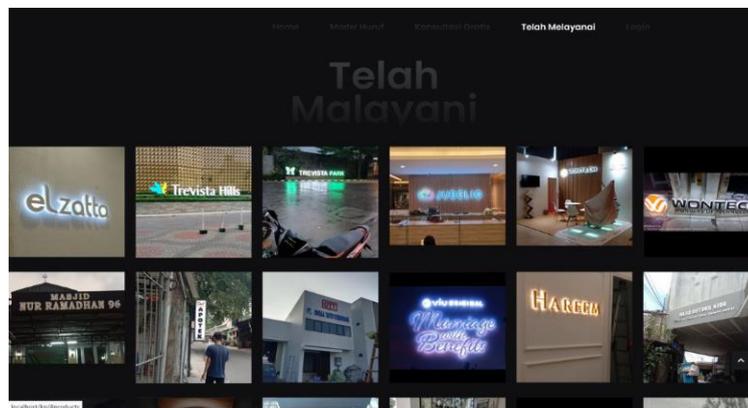
**Gambar 3. 8 Konsultasi**

Setelah menekan tombol ‘Konsultasi Sekarang’ maka pengunjung akan dibawa ke halaman WhatsApp seperti pemesanan yang sudah berisi pesan konsultasi yang siap dikirim ke contact person admin seperti gambar dibawah.



**Gambar 3. 9 WhatsApp Konsultasi**

f. *Telah Melayani*

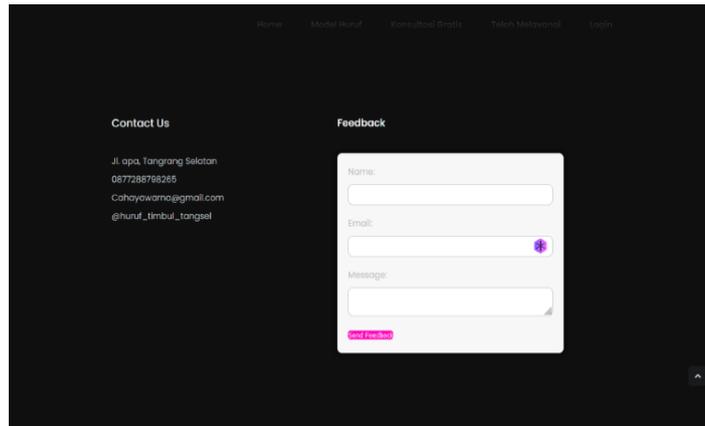


**Gambar 3. 10 Telah Melayani**

Pada menu ini berisi foto-foto dokumentasi atau hasil kerja yang telah dilakukan oleh PO. CAHAYA WARNA, tujuannya untuk membuat pengunjung yakin untuk melakukan pemesanan sebab sudah ada bukti berupa dokumentasi.

g. *Footer*

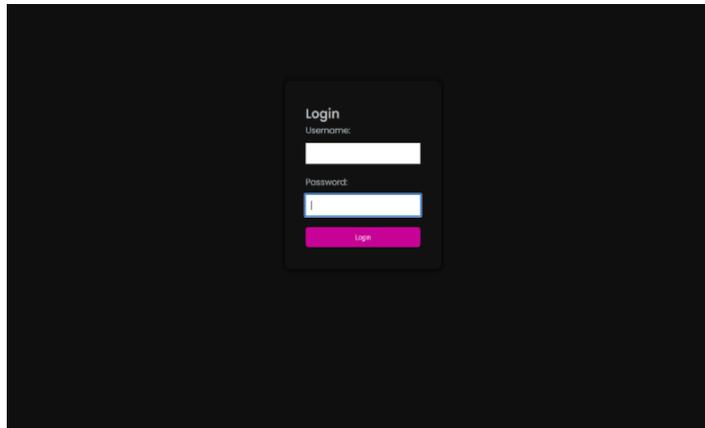
Sesuai dengan SRS pelanggan dapat mengirim *feedback* yang diimplementasikan pada halaman *footer*, terdapat form *feedback* dimana terdapat label nama, email dan *message* dan inputan masing-masing label dengan tombol button.



**Gambar 3.11 Footer**

h. *Login*

Selanjutnya untuk admin yang dapat melakukan *login* dibuat seperti gambar 3.12



**Gambar 3. 12 Login**

Admin harus memasukan *username* dan *password* untuk dapat melakukan *login*.

i. Dashboard Admin

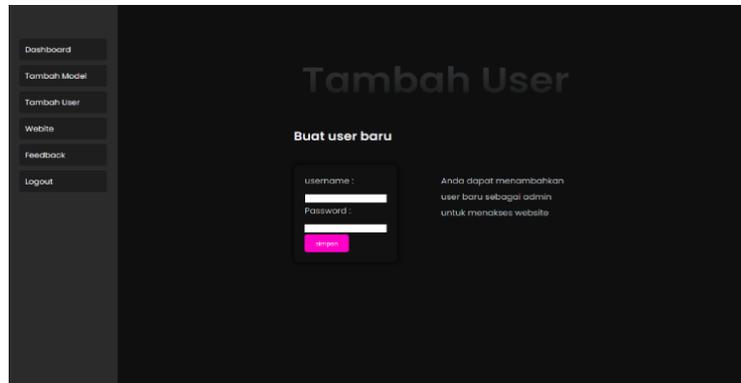
Jika sudah berhasil melakukan *login* maka admin akan masuk ke dalam dashboard dengan tampilan seperti berikut:



**Gambar 3. 13 Dashboard Admin**

j. Tambah *User*

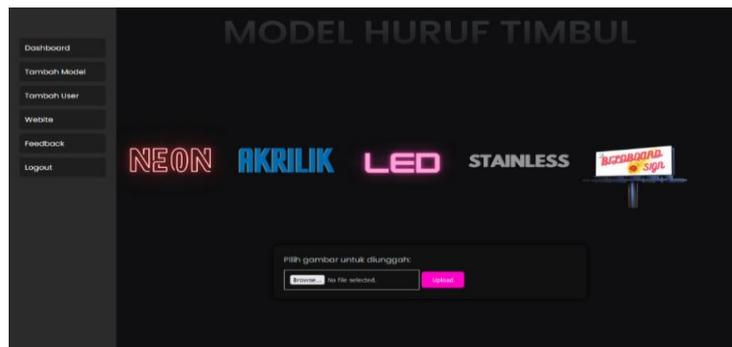
Menu tambah *user* dapat diakses oleh admin jika admin ingin menambahkan *user* baru untuk mengakses *website*. Caranya sangat mudah, admin hanya perlu memasukan *username* baru dan password baru yang nantinya akan langsung disimpan ke dalam database sehingga dapat digunakan untuk melakukan *login*. Implementasinya seperti gambar di bawah ini:



**Gambar 3. 14 Tambah User**

k. Tambah Model Huruf Timbul

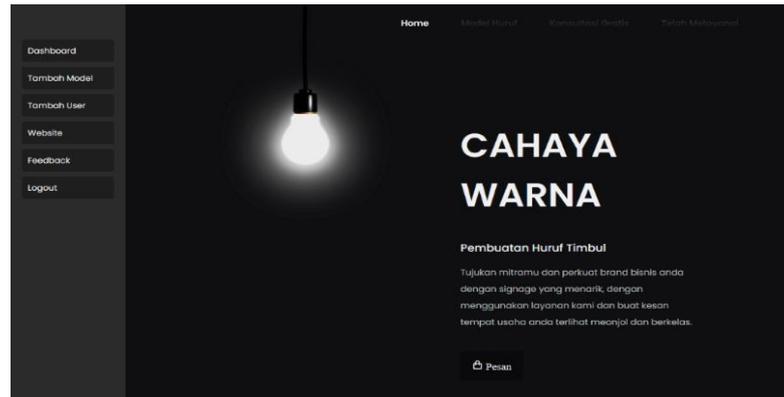
Menu Tambah huruf Timbul ini digunakan admin untuk menambahkan katalog baru untuk model huruf timbul yang nantinya akan dijadikan acuan untuk *user* dalam melakukan pemesanan. Admin perlu mengupload foto berupa JPEG, JPG, atau PNG yang akan tersimpan ke dalam database dan tampil di katalog model huruf timbul. Seperti gambar 3.49.



**Gambar 3. 15 Tambah Model Huruf Timbul**

l. *website* sebagai Admin

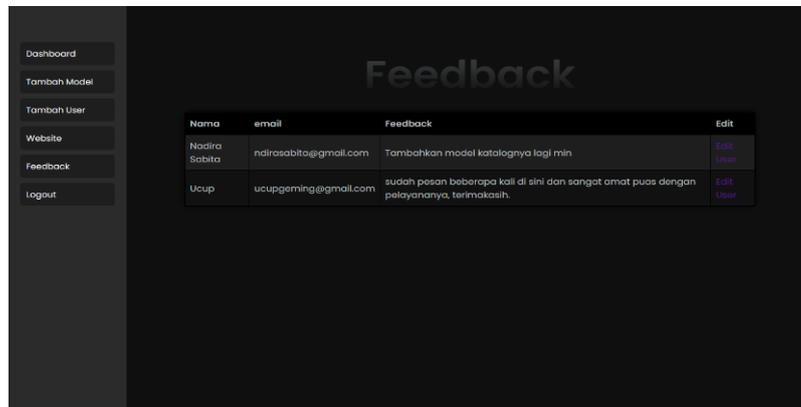
Selanjutnya implementasi dari *design website* sebagai admin, dibuat tanpa menghilangkan menu navigation yang ada di sebelah kiri tampilan *web*. Yang dihilangkan pada *web* sebagai admin ini yaitu menu *login* karena admin sudah melakukan *login*.



**Gambar 3. 16** website sebagai admin

*m. Feedback*

Pada menu *feedback*, admin dapat melihat *feedback* yang dikirim oleh pengunjung dengan tabel yang tersedia seperti gambar berikut:



**Gambar 3. 17** Feedback

**3. Uji coba**

Setelah melakukan implementasi baik *design interface* maupun *coding*, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba terhadap sistem yang telah dibuat. Kami rankai dalam bentuk tabel uji coba seperti berikut:

**Tabel 3. 2** Uji Coba Sistem Informasi

No	Fitur	Deskripsi Tes	Pengujian Input	Pengujian Output	Ekspektasi	Status
1	Home	Menjadi halaman awal saat membuka <i>website</i>	Membuka <i>website</i> langsung menuju halaman utama	Menampilkan Halaman Home	Halaman utama terbuka saat pengunjung membuka <i>website</i>	Berhasil
2	Model Huruf	Menampilkan Menu pilihan Model Huruf	User menekan menu Model Huruf	Tampilan menu Model Huruf terbuka	pengunjung dapat mengakses dan melihat	Berhasil

					pilihan Model Huruf	
3	Pesanan	Pengunjung dapat melakukan pemesanan huruf timbul dengan cara memilih menu pemesanan pada halaman awal	Pengunjung menekan menu pesan	Menampilkan halaman WhatsApp yang berisi kontak admin dengan format pemesanan yang belum siap terkirim	Pengunjung masuk ke dalam halaman baru yaitu halaman WhatsApp dimana terdapat pesan format pemesanan yang siap di kirim ke nomor admin untuk melakukan konsultasi	Berhasil 1
4	Konsultasi Gratis	Pengunjung dapat berkonsultasi mengenai Huruf Timbul	Pengunjung menekan menu konsultasi	Menampilkan halaman WhatsApp yang berisi kontak admin dengan format konsultasi yang belum siap terkirim	Pengunjung masuk ke dalam halaman baru yaitu halaman WhatsApp dimana terdapat pesan format konsultasi yang siap dikirim ke nomor admin untuk melakukan konsultasi	Berhasil 1
5	Mengirim <i>Feedback</i>	Pengunjung mengirim pesan <i>feedback</i> pada halaman bawah	Pengunjung memasukkan nama, email serta pesan <i>feedback</i> pada form kemudian menekan tombol kirim	Tampilan form kembali seperti semula tanpa ada nama, email, dan pesan <i>feedback</i> yang telah dimasukan	Pengunjung mengirim pesan <i>feedback</i> pada sistem	Berhasil 1
6	Telah Melayani	Pengunjung melihat contoh produk yang telah dikerjakan sebelumnya	Pengunjung mengakses menu Telah Melayani	Tampil halaman Telah melayani	Menampilkan dokumentasi kerja yang telah dicapai oleh cahaya	Berhasil 1

		oleh Cahaya warna			warna berupa foto-foto dokumentasi dari berbagai mitra.	
7	<i>Login</i>	Admin melakukan <i>login</i>	Admin memasukkan username dan password	Admin masuk ke dalam halaman dashboard admin	Admin dapat melakukan semua aktivitas yang bisa diakses oleh admin	Berhasil 1
8	Dashboard Admin	Menu dashboard menjadi tampilan awal ketika admin berhasil <i>Login</i>	Admin melakukan <i>login</i>	Program menampilkan dashboard sebagai tampilan awal setelah <i>login</i>	Admin masuk ke Dashboard yang menjadi tampilan awalan setelah <i>login</i> sebagai admin	Berhasil 1
9	Tambah User	Admin menambahkan data user pada <i>website</i>	Admin menambahkan data user dengan username dan password user baru	Pemberitahuan user berhasil diinput	Admin dapat menambahkan user baru pada <i>website</i>	Berhasil 1
10	Tambah Model Huruf	Admin menambahkan data produk baru pada <i>website</i>	Admin menambahkan data model huruf timbul berupa png.	Pemberitahuan bahwa gambar berhasil ditambahkan	Admin dapat menambahkan data model huruf timbul baru pada <i>website</i>	Berhasil 1
11	<i>website</i>	Admin dapat melihat halaman <i>website</i> yang dilihat oleh Pengunjung	Admin melihat halaman seperti Pengunjung	Admin melihat halaman seperti Pengunjung	Admin dapat melihat halaman seperti Pengunjung	Berhasil 1
12	<i>Feedback</i>	Admin melihat <i>feedback</i> yang diberikan oleh Pengunjung	Admin menekan menu <i>feedback</i>	Menampilkan tabel berisi <i>feedback</i> dari pengunjung yang berisi nama, email, serta pesan <i>feedback</i>	Admin menerima <i>feedback</i> dari Pengunjung untuk kemajuan usaha	Berhasil 1

13	<i>Logout</i>	Admin melakukan <i>logout</i>	Admin menekan fitur <i>logout</i>	Admin keluar dari halaman dashboard admin menuju halaman awal	Admin dapat <i>logout</i> dari halaman dashboard admin	Berhasil
----	---------------	-------------------------------	-----------------------------------	---	--	----------

Uji coba dilakukan berulang kali hingga mendapatkan hasil seperti tabel di atas. Semua fitur berhasil digunakan sesuai dengan ekspektasi. Sistem berjalan sesuai dengan sistem yang dibuat.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian Sistem informasi Pemesanan Huruf Timbul berbasis *website* Pada PO. CAHAYA WARNA. Dapat disimpulkan sebagai berikut:

Sistem Informasi pemesanan Huruf timbul yang bergerak pada bidang retail dalam meningkatkan dan mengembangkan usahanya menggunakan *webiste* sebagai media informasi yang sekarang mudah diakses oleh banyak orang. Hanya bermodalkan jaringan internet maka para pelanggan dapat mencari informasi pembuatan Huruf Timbul pada PO. CAHAYA WARNA.

Sistem ini dibuat untuk para pengunjung atau calon pelanggan untuk dapat dengan mudah mengakses jasa yang ditawarkan oleh PO. CAHAYA WARNA. Kesimpulan yang didapat setelah melakukan perancangan dan implementasi pada program yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Layanan Jasa pembuatan Huruf timbul dapat meningkatkan usahanya melalui sistem informasi *website* ini
2. Metode *waterfall* sebagai dasar dari pembuatan aplikasi ini yang sangat memudahkan kita untuk melakukan maintenance aplikasi disaat ingin melakukan penambahan fitur-fitur yang sekiranya nanti akan dikembangkan di waktu yang selanjutnya.

#### REFERENCES

Abdullah, Rohi. 2016 “*WEB Programming*” Elex Media Komputindo.

Ahmat, Josi. 2017. “Penerapan Metode Prototyping Dalam Pembangunan *Webiste* Desa (Studi Kasus Desa sugihan Kecamatan Rambang)”. Vol. 9. No.1.

Alexander F.K Sibero. 2013. “*Web Programing Power Pack*” mediaKom. Yogyakarta.

Andoyo and A. Sujarwadi, 2015. “Sistem Informasi Berbasis *Web* Pada Desa Tresnomaju Kecamatan Negerikaton Kab. Pesawaran,” J. TAM (Technology Accept. Model ), vol. 3, no. 1, pp. 1–9.

Connolly dan Begg, 2015 “*Database System: A Partical Approach to Design, Implementation, and Management.*” Pearson Education.

Fajriyah, F., & Josi, A. 2017. “Rancang Bangun Sistem Informasi Tender Karet Desa Jungai Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 6(2), 111-115.

Farell, G., Saputra, H. K., & Novid, I. 2018”. Rancang Bangun Sistem Informasi Pengarsipan Surat Menyurat (Studi Kasus Fakultas Teknik UNP). *Journal of Information Technology and Education*” (JTIP), 11(2), 56–62.

Kadarsih, K., & Andrianto, S. 2022. “Membangun *website* SMA PGRI Gunung Raya Ranau Menggunakan PHP dan MYSQL. *JTIM*” Mahakarya, 03(2), 37–44. Maulana, H., Kasmawi, K., & End

Usep, Teisnajaya, 2015. “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dsan Pemasaran Barang Pada Cbang Pemasoran Trbatas (PT) Halim Jaya Sakti Palembang”, *Jurnal Informatika*, Vol 1 januari-juni 201.

Wijoyo, Agung., Bajuri, Ahmad., Gustiani, Andini., Safira Putri, Aulia., Wahyuningsih, Eka., & Silviyawati. (2023). *SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PADA BISNIS*. *Journal of research and Publication Innovation*. Vol. 1(1). 116-119