



## **Sistem Informasi Percetakan Mandiri *Creative* Berbasis *Website* Dengan Menggunakan *Codeignite***

*Destiarini*<sup>1</sup>.

<sup>1</sup>*Universitas Baturaja, Jalan KI Ratu Penghulu Karang Sari, Baturaja Timur dan Kode Pos, 32111*

<sup>1</sup>*destiarini@unbara.ac.id.*

### INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 3 April 2024

Revisi Akhir: 10 Mei 2024

Diterbitkan *Online*: 31 Mei 2024

### KATA KUNCI

Sistem Informasi, Pemesanan *Online*,  
Percetakan Berbasis *Website*

### ABSTRACT

Meningkatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan perusahaan-perusahaan dari berbagai bidang mengembangkan bisnis di dunia internet, khususnya perusahaan-perusahaan di bidang industri percetakan. Tujuan penelitian adalah mencari solusi dengan membangun aplikasi percetakan online yang memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan, konsumen hanya perlu memesan jasa percetakan melalui website dimana saja dan kapan saja tanpa datang ke lokasi percetakan. Perusahaan percetakan juga dapat memanfaatkan situs percetakan online sebagai media pemasaran untuk bersaing dengan perusahaan sejenis di wilayah yang lebih luas. Aplikasi percetakan online berbasis website ini dibangun dengan menggunakan metode Waterfall. Dalam penerapannya, metode Waterfall dibagi menjadi beberapa tahapan, dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan sistem, perancangan fisik dan pengujian. Hasilnya adalah website aplikasi percetakan online dimana konsumen dapat melakukan pemesanan melalui website tanpa harus datang ke lokasi percetakan, konsumen hanya perlu melakukan transaksi melalui website yang sudah ada. Setelah melakukan konfirmasi pesanan, konsumen dapat memantau progress pesanan yang dapat dilacak secara real time melalui website.

## 1. PENDAHULUAN

Pengembangan Sistem Informasi Jasa Percetakan Berbasis *Website* sangat terkait dengan transformasi digital yang telah mengubah cara bisnis beroperasi dalam beberapa tahun terakhir. Era digital ini telah mempengaruhi berbagai sektor, termasuk industri percetakan. Konsumen kini cenderung mencari kenyamanan dalam melihat sebuah produk yang di cari secara mudah. . Dalam dunia yang semakin terhubung secara digital, kami berkomitmen untuk memudahkan individu, bisnis kecil, dan perusahaan dalam mencetak berbagai kebutuhan mereka. Dengan pengalaman bertahun-tahun di industri percetakan, kami telah merancang website yang mudah digunakan, memungkinkan pelanggan untuk memilih desain, bahan, dan format cetak sesuai dengan preferensi mereka. Kami memahami bahwa citra visual sangat penting dalam dunia bisnis. Oleh karena itu, Percetakan Mandiri *Creative* menyediakan akses yang mudah untuk memenuhi kebutuhan cetak dengan hasil yang berkualitas tinggi. Kami selalu siap memberikan bantuan dan saran kepada pelanggan, sehingga mereka dapat mencapai tujuan bisnis mereka dengan lebih efisien. Dengan layanan percetakan yang handal dan efisien, kami menghadirkan solusi yang memungkinkan pelanggan fokus pada perkembangan bisnis mereka tanpa harus khawatir tentang proses cetak.

Dengan tampilan yang sederhana dan *user-friendly*, Anda dapat dengan cepat memilih desain, bahan, dan format cetak yang Anda inginkan. Kami mengerti betapa pentingnya tampilan visual dalam bisnis, dan melalui layanan kami yang efisien, kami berkomitmen untuk membantu Anda mencapai hasil cetak berkualitas. Dengan *web company profile* Mandiri *Creative*, konsumen selangkah lebih mudah dalam melihat jasa cetak yang tersedia. Oleh karena itu saya mengambil judul Penelitian “Sistem Informasi Percetakan Mandiri *Creative* Berbasis *Website* Dengan Menggunakan *Codeigniter MVC*” untuk dijadikan penelitian ini.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Pengertian Sistem

Suatu sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan komponen atau elemen saling berhubungan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem tersebut dapat berupa sistem teknologi informasi, sistem lalu lintas, sistem pendidikan, sistem kontrol dan banyak sistem lain yang digunakan dalam berbagai bidang kehidupan. Setiap sistem memiliki karakteristik dan elemennya masing-masing yang unik, namun pada dasarnya tujuan dari sistem ini adalah untuk membantu pengguna untuk mencapai tujuan yang diinginkan dengan lebih efektif dan efisien. Jadi pengembangan dan manajemen sistem sangat baik penting untuk sukses di banyak bidang kehidupan.

Pemahaman pakar terhadap sistem adalah sebagai berikut: Menurut Raymond Mc. Leo Jr. Kutipan [1] menyatakan bahwa “sistem adalah seperangkat elemen terintegrasi yang memiliki tujuan yang sama untuk mencapai tujuan. Organisasi seperti perusahaan atau area fungsional cocok dengan definisi ini”.

#### 2.1.1 Karakteristik Sistem

Sifat-sifat suatu sistem adalah sifat-sifat atau sifat-sifat yang dimiliki sistem. Secara umum suatu sistem dapat mempunyai beberapa fungsi digunakan sebagai panduan untuk pemahaman dan analisis sistem yang efektif, seperti tujuan, batasan, lingkungan, struktur dan perilaku sistem. Setiap fitur sistem memegang peranan penting dalam menentukan efisiensi sistem, cara memperbaikinya dan cara mengoptimalkan kinerja sistem ukuran Oleh karena itu,

memahami sifat-sifat sistem sangat penting bagi siswa pakar sistem dan pengembang teknologi untuk menciptakan sistem yang optimal dan efektif. Berikut fungsi sistem atau fungsi khusus yaitu [1]:

1. Bagian-bagian sistem,  
Sistem terdiri dari beberapa komponen yang saling berhubungan saling berkaitan, yang berarti bersama-sama membentuk satu kesatuan.
2. Sistem perbatasan (*border*),  
Adalah suatu wilayah yang membatasi sistem di antaranya dengan sistem lain atau lingkungan eksternal. Batasan sistem menunjukkan ruang lingkup system.
3. Lingkungan luar (*environment*),  
Adalah segala sesuatu yang berada di luar batas-batas sistem mempengaruhi pengoperasian sistem.
4. Sistem komunikasi (*interface*)  
Merupakan media penghubung antar subsistem dengan subsistem lainnya. Sumber diaktifkan dengan metode koneksi ini aliran daya yang tersedia dari satu subsistem ke subsistem lainnya.
5. Masukan Sistem  
Masukan merupakan hasil energi yang diberikan didalam sistem. masukannya dapat berupa masukan pemeliharaan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*input sinyal*). *Input* pemeliharaan adalah energi input.
6. Keluaran (*output*)  
Sistem merupakan hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan keluaran gas buang yang tersisa dapat masukan ke subsistem lain. Contohnya adalah panas yang dihasilkan oleh sistem komputer menjadi keluaran yang tidak berguna saat mencetak data diperlukan.
7. Prosesor sistem  
Suatu sistem mungkin memiliki bagian prosesor yang sedang berjalan mengubah masukan menjadi keluaran.
8. Sasaran sistem  
Sistem harus mempunyai tujuan atau sasaran (*goal*) yang sebenarnya menentukan masukan dan keluaran yang dibutuhkan sistem sistem yang dibuat.

#### 2.1.2 Pengertian Dasar Informasi

Di dunia modern saat ini, pengetahuan sangatlah penting dan mempunyai peranan sebagai kunci untuk membuka pintu kemajuan dan pembangunan. Misalnya, dalam bisnis, informasi dapat membantu para pebisnis dalam mengambil keputusan strategi yang tepat dan efektif. Pada saat yang sama dalam pendidikan, informasi untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan semoga sukses di masa depan. Menurut sebagian orang, pengetahuan itu sendiri memiliki beberapa arti. Menurut Raymond Mc. Kutipan dari Leo Jr. [1] menyatakan bahwa “Pengetahuan adalah informasi yang diolah atau informasi yang mempunyai makna, informasi sebenarnya berasal dari data, yang kemudian diolah sehingga menjadi data ini penting bagi pengguna”.

#### 2.1.3 Sistem Informasi

Sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan informasi adalah data yang sudah diolah, dibentuk atau dimanipulasi sesuai dengan keperluan tertentu. Pekerjaan informasi adalah pekerjaan yang meliputi pengumpulan data, penyebaran data dengan meneruskannya ke unit lain atau langsung diolah menjadi informasi, kemudian informasi tersebut diteruskan ke unit lain. Semua pekerjaan data dan informasi dewasa ini sudah dikerjakan dengan bantuan komputer[2].

## 2.2 Website

*Website* merupakan “Sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (*hyperlink*), dimana *website* memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara dan animasi atau penggabungan dari semuanya [5]. *Website* merupakan sarana untuk menyajikan informasi kepada konsumen, menerima pemesanan, dan memberikan akses yang mudah kepada layanan yang ditawarkan oleh bisnis percetakan.

### 2.2.1 Sistem Informasi Berbasis Website

Sistem informasi *online* merupakan salah satu jenis sistem informasi dirancang untuk bekerja melalui *internet* atau *intranet*. Sistem ini bisa dapat diakses melalui *browser web* dari perangkat apa pun yang terhubung ke *internet*, seperti komputer, laptop, ponsel pintar, atau *tablet*. Sistem informasi berbasis web memungkinkan pengguna untuk mengakses dan memproses data secara *real time* dari mana saja selama Anda memiliki koneksi *internet*. Situs *web* adalah “lingkungan dengan banyak halaman satu sama lain (*hyperlink*) dimana situs mempunyai tugas informasi berupa teks, gambar, *video*, *audio* dan animasi atau kombinasinya semuanya”. [6]. Sistem jenis ini banyak digunakan oleh perusahaan, instansi pemerintah, atau organisasi lain untuk proses bisnis, manajemen informasi atau pelayanan publik. Beberapa contoh sistem informasi berbasis *web* adalah sistem manajemen inventaris, sistem manajemen proyek, sistem manajemen konten, sistem manajemen akademik dan sistem manajemen personalia. Keuntungan menggunakan sistem informasi *online* adalah kemudahan penggunaan dan pengoperasian, fleksibilitas dan kemungkinan skalabilitas banyak pengguna menganggap sistem ini mudah digunakan. Namun, Keamanan sistem juga perlu diperhatikan agar data dapat diakses dan data yang disimpan dalam sistem terlindungi dengan baik.

## 2.3 HTML

HTML adalah singkatan dari *Hypertext Markup Language*. HTML memungkinkan seorang user untuk membuat dan menyusun bagian paragraf, heading, link atau tautan, dan *blockquote* untuk halaman *web* dan aplikasi HTML adalah sebuah bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *web* [7]. HTML inilah yang menyusun sebuah halaman *web* menjadi sebagaimana yang kita lihat melalui *browser* (penjelajah *internet*). Jadi, belajar HTML dan mengerti bagaimana cara HTML bekerja akan sangat penting jika kamu ingin terjun ke dunia *web development*.

## 2.4 Structured Query Language

Structured Query Language atau yang disingkat SQL adalah sebuah bahasa yang digunakan untuk mengakses data dalam basis data. Bahasa ini secara *de facto* merupakan bahasa standar yang digunakan dalam manajemen basis data relasional. Saat ini hampir semua server basis data yang ada mendukung bahasa ini untuk melakukan manajemen datanya [10]. SQL merupakan bahasa pemrograman khusus yang digunakan untuk manajemen data dalam RDBMS. SQL biasanya berupa perintah sederhana yang berisi instruksi-instruksi untuk manipulasi dan pengambilan data pada *relational database* atau database yang terstruktur. Perintah SQL ini sering juga disingkat dengan sebutan *query*.

## 2.5 XAMPP

XAMPP adalah sebuah aplikasi *open source* terkait pengelolaan server yang dikembangkan oleh *Apache Friends*. Karena bersifat *open source*, aplikasi ini bisa Anda gunakan secara gratis. Selai namanya, X pada XAMPP berarti *cross platform*. Artinya, mendukung berbagai platform seperti Windows, macOS dan Linux. XAMPP sendiri terdiri dari

Apache, MariaDB (yang dikembangkan dari MySQL), PHP dan Perl. XAMPP juga memberikan solusi sederhana dan cukup ringan dijalankan, memungkinkan membuat *web server* lokal untuk melakukan pengetesan *website*. XAMPP dapat dijalankan pada Mac dan Linux. Dalam buku ajar ini penggunaan aplikasi XAMPP diimplementasikan pada sistem operasi Windows [10].

## 2.6 PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah salah satu Bahasa pemrograman *procedural* (memilih fungsi dan modul yang dapat dipanggil dari program utama) untuk membuat *website* dinamis yang sangat populer saat ini. PHP mendukung pemrograman berbasis objek ( pemrograman yang menggunakan kelas dan objek) yang mudah dikembangkan. PHP hanya dapat dieksekusi pada sisi *server* saja, atau disebut sebagai *server side programming*. Berbeda dengan Bahasa pemrograman seperti HTML dan *javascript* yang dapat dieksekusi di *browser (client)* tanpa harus menginstall *web server (server)* [11].

## 2.7 CodeIgniter MVC

*CodeIgniter MVC* adalah lingkungan pengembangan aplikasi PHP berbasis arsitektur terstruktur. *CodeIgniter MVC* merupakan salah satu *frame* yang di buat dan di kembangkan oleh Ellislab dan diluncurkan pada tanggal 28 Februari 2006. Pengeritain *Framework* berarti kerangka kerja. Dalam kaitannya dengan Bahasa pemrograman, kerangka kerja yang di maksud adalah kumpulan *function*, *class*, *method* dan aturan srip yang terorganisir sedemikian rupa sehingga memiliki keseragaman penulisan kode dan penempatan folder dalam membangun sebuah aplikasi [12]. *Model-View-Controller (MVC)* adalah desain arsitektur yang digunakan dalam perangkat lunak, dan *CodeIgniter* adalah salah satu *framework* PHP yang mengimplementasikan desain arsitektur ini. Dalam konteks *CodeIgniter*, MVC membagi aplikasi *web* menjadi tiga komponen utama: Model, yang bertanggung jawab untuk mengelola logika bisnis dan mengakses *database*, Tampilan yang mengontrol bagaimana data ditampilkan dan disajikan kepada pengguna dan pengontrol, yang bertindak sebagai perantara antara model dan tampilan, mengendalikan aliran data dalam aplikasi.

Dengan mengimplementasikan MVC di *CodeIgniter*, pengembang dapat mengatur kode mereka secara terstruktur, meningkatkan pemisahan logika bisnis dan pandangan, serta memfasilitasi pemeliharaan dan pengembangan aplikasi web yang skalabel dan mudah dipelajari. Berikut adalah contoh sederhana penerapan *Model-View-Controller (MVC)* dalam kerangka kerja *CodeIgniter*:

1. **Model (*models/Student\_model.php*):** Ini adalah bagian yang mengelola logika bisnis dan akses ke basis data. Dalam contoh ini, kita akan memiliki model untuk entitas "Mahasiswa" yang berinteraksi dengan basis data dan mengambil data mahasiswa.
2. **Controller (*controllers/Student.php*):** Controller berfungsi sebagai perantara antara Model dan View. Ini mengatur aliran informasi dalam aplikasi.
3. **View (*views/student\_view.php*):** View mengatur tampilan dan presentasi data kepada pengguna.

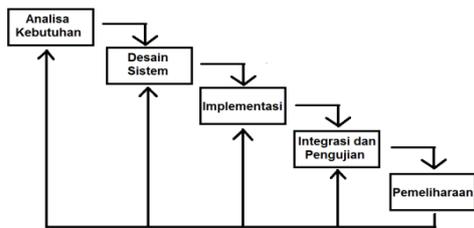
Dalam contoh di atas, *Controller Student* menerima permintaan dan memanggil model *Student\_model* untuk mengambil data mahasiswa dari basis data. Kemudian, data ini dikirim ke *View student\_view*, yang bertanggung jawab untuk menampilkan data tersebut kepada pengguna. Dengan pendekatan ini, aplikasi Anda terstruktur dengan baik sesuai dengan pola MVC, yang memungkinkan pemeliharaan, pengembangan, dan perubahan komponen aplikasi secara terpisah, membuat kode lebih terorganisir dan mudah dipahami.

## 2.8 MySQL

MySQL adalah DBMS yang *open source* dengan dua bentuk lisensi, yaitu *Free Software* (perangkat lunak bebas) dan *Shareware* (perangkat lunak berpemilik yang penggunaannya terbatas). Jadi MySQL adalah *database server* yang gratis dengan lisensi *GNU General Public License (GPL)* sehingga dapat Anda pakai untuk keperluan pribadi atau komersial tanpa harus membayar lisensi yang ada. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, MySQL masuk ke dalam jenis RDBMS (*Relational database Management Sistem*). Maka dan itu, istilah semacam baris, kolom, tabel, dipakai pada MySQL. Contohnya di dalam MySQL sebuah database terdapat satu atau beberapa tabel. MySQL merupakan *database engine* atau *server database* yang mendukung bahasa database SQL sebagai bahasa interaktif dalam mengelola data. MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS yang *multithread, multi-user* [13].

## 2.9 Metode Waterfall

Model *Waterfall* yang sering juga dikenal sebagai model air terjun adalah model proses pertama yang diperkenalkan. Ia sangat mudah dimengerti dan digunakan. Dalam model *Waterfall*, setiap fase harus diselesaikan sebelum fase berikutnya dapat dimulai dan tidak ada fase yang tumpang tindih. Model *Waterfall* adalah pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak [13]. Metode *Waterfall* adalah metode pengembangan perangkat lunak yang sistematis dan berurutan yang dimulai pada tingkat sistem dan berlanjut melalui analisis, desain, pengkodean, pengujian dan pemeliharaan. Berikut adalah contoh tahapan dalam metode *Waterfall*:



Gambar 2.1: Tahapan Metode *Waterfall*

1. Analisis: Pada fase ini, tim pengembangan memeriksa kebutuhan konsumen secara menyeluruh. Mereka berinteraksi dengan pemangku kepentingan untuk mendapatkan pemahaman yang baik tentang persyaratan sistem. Hasil analisis ini berupa dokumen persyaratan yang lengkap dan komprehensif.
2. Desain: Setelah menyelesaikan analisis, tim desain merancang arsitektur dan desain sistem. Ini termasuk merancang struktur database, antarmuka pengguna dan elemen perangkat lunak lainnya. Dokumen desain sistem diperoleh pada akhir fase ini.
3. Implementasi: Pada fase ini, tim pengembang mulai menulis kode berdasarkan desain yang dibuat. Mereka mengimplementasikan semua fitur dan fungsi yang direncanakan selama tahap desain. Implementasi ini berfokus pada pembuatan perangkat lunak yang berfungsi.
4. Pengujian: Setelah kode siap, tim pengujian secara menyeluruh memeriksa kesalahan sistem dan memastikan bahwa semua persyaratan terpenuhi. Pengujian meliputi pengujian fungsional, integrasi, dan kinerja.
5. Pengiriman: Ketika pengujian berhasil dan perangkat lunak dianggap siap, perangkat lunak dikirimkan ke pelanggan atau pengguna akhir.
6. Pemeliharaan: Langkah terakhir melibatkan pemeliharaan perangkat lunak. Hal ini mencakup pemecahan masalah, *debugging*, dan penyempurnaan sesuai kebutuhan sepanjang siklus hidup produk.

Metode air terjun cocok untuk proyek dengan persyaratan yang sangat jelas yang tidak berubah selama proyek berlangsung. Namun, jika diperlukan perubahan atau koreksi setelah dimulainya tahap analisis, metode ini bisa menjadi kurang fleksibel. Oleh karena itu, pendekatan ini sering digunakan untuk proyek skala kecil dengan persyaratan yang stabil.

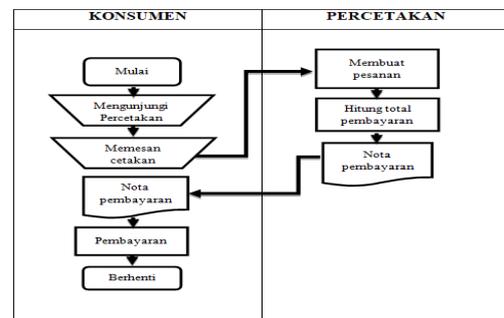
## 3. METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang suatu sistem informasi pesanan dari Mandiri *Creative* dan membantu dalam segala kegiatan, produktivitas karyawan dan membantu mengurangi waktu yang dihabiskan dalam proses pemesanan menghasilkan data yang akurat dan cepat. Metode penelitian kuantitatif merupakan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ilmiah untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data dalam bentuk angka dan statistik. Tujuan dari metode ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang kokoh terhadap fenomena atau masalah yang diteliti secara objektif dan terukur.

Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan temuan-temuan baru yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur secara statistik atau cara lainnya dari suatu kuantifikasi (pengukuran). Penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif lebih memusatkan perhatian pada beberapa gejala yang mempunyai karakteristik tertentu di dalam kehidupan manusia, yaitu variabel. Dalam pendekatan kuantitatif, hakikat hubungan di antara variabel-variabel selanjutnya akan dianalisis dengan alat uji statistik serta menggunakan teori yang objektif [7]. Salah satu hal yang dapat mempengaruhi kualitas data hasil penelitian adalah pengumpulan data karena berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan dalam mengumpulkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara.

### 3.1 Analisa Sistem Berjalan

Sebelum Aplikasi Penyedia Layanan Jasa Percetakan Secara Online Pada Kota Baturaja ini dirancang, proses yang sudah berjalan saat ini adalah dimulai dari konsumen mengunjungi percetakan di Baturaja dan memesan cetakan dengan bertanya dan melihat harga yang tertera pada daftar harga tersebut. Selanjutnya konsumen membayar hasil cetakan yang dipesan kepada pihak percetakan, dan pihak percetakan membuat nota pembayaran atas cetakan yang dipesan oleh konsumen. Analisa sistem yang sedang berjalan dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.1: Analisa Sistem Berjalan di Percetakan Mandiri *Creative*

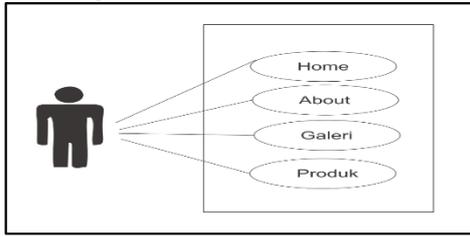
### 3.2 Pengembangan Sistem

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *waterfall*, yaitu metode yang sistematis dan berurutan yang diawali dengan analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem, penulisan kode program, pengujian program, dan satu tahap lagi yaitu tahap dukungan atau sistem. pemeliharaan Tujuan pemilihan metode

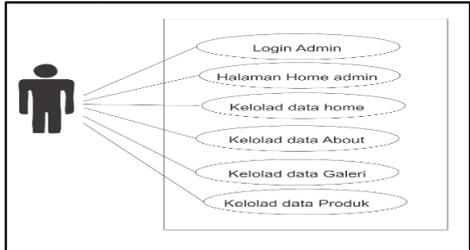
waterfall adalah agar website percetakan online lebih sistematis dan memudahkan pengembangan aplikasi.

### 3.2.1 Use Case Diagram

#### 1. Use Case Diagram Konsumen

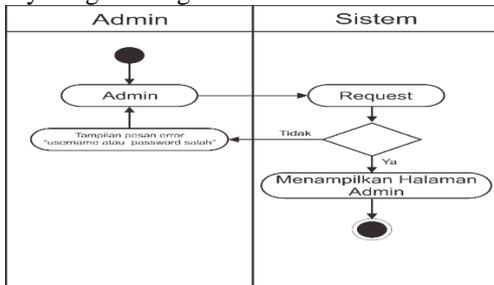


#### 2. Use Case Diagram Admin

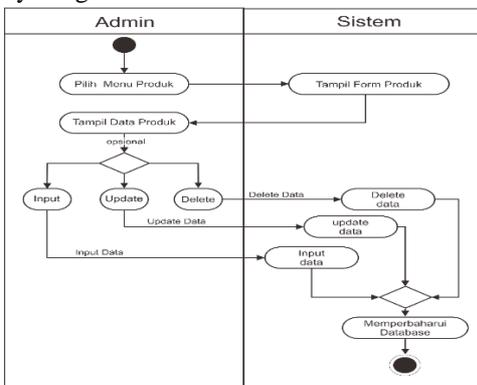


### 3.2.2 Activity Diagram

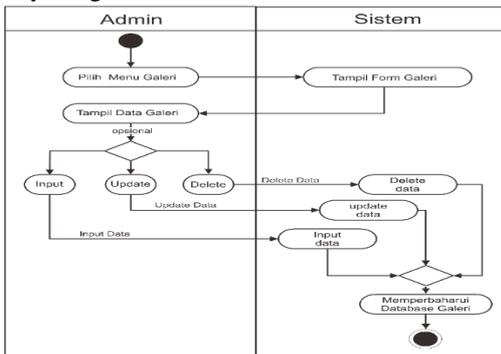
#### 1. Activity Diagram Login



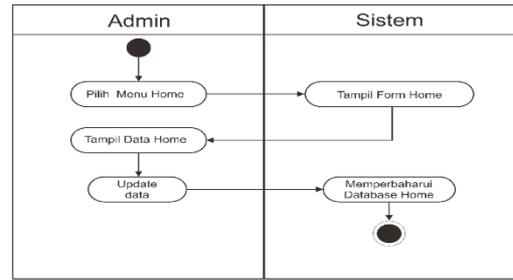
#### 2. Activity Diagram Data Produk



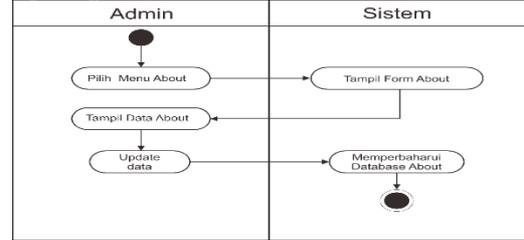
#### 3. Activity Diagram Data Galeri



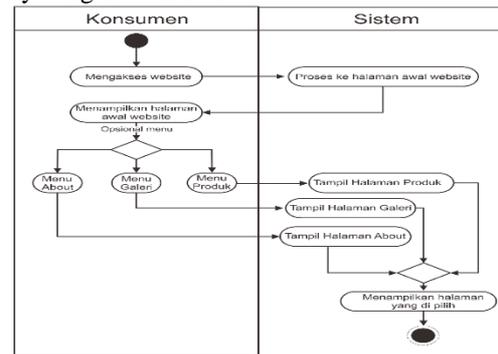
#### 4. Activity Diagram Data Home



#### 5. Activity Diagram Data About



#### 6. Activity Diagram Halaman



### 3.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) dalam Sistem Informasi Jasa Percetakan Berbasis Website adalah representasi visual yang menggambarkan entitas dan hubungan antara mereka dalam sistem. ERD ini membantu dalam pemahaman dan perancangan struktur data.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini hasil yang dihasilkan adalah sebuah website informasi tentang Mandiri Creative.

### 4.1 Interface Konsumen

#### 1. Halaman Home



#### 2. Halaman About



3. Halaman Galeri

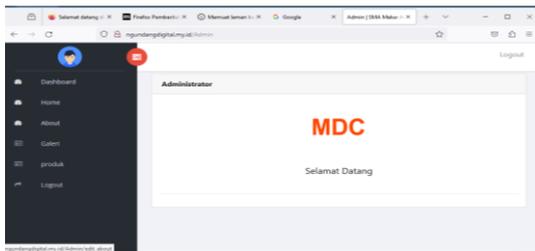


4. Halaman Produk

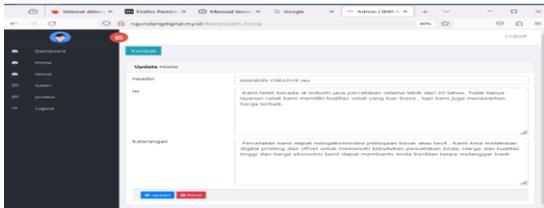


4.1.1 Interface Admin

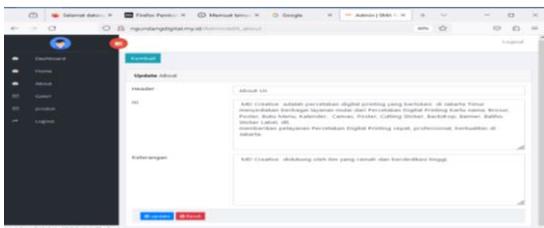
1. Halaman Dashboard Admin



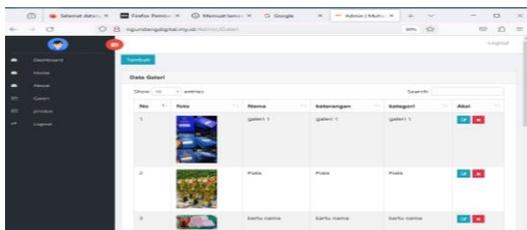
2. Halaman Home Admin



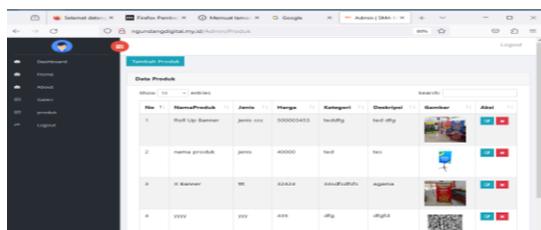
3. Halaman About Admin



4. Halaman Galeri Admin



5. Halaman Produk Admin



5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Sistem Informasi Percetakan Mandiri Creative menggambarkan struktural sistem yang memperlihatkan konsumen yang akan melihat produk pada Percetakan Mandiri Creative.
2. Dengan membuat website Sistem Informasi Jasa Percetakan memudahkan konsumen untuk memperoleh informasi produk yang tersedia pada perusahaan Percetakan Mandiri Creative.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran untuk Sistem Informasi Jasa Percetakan pada Percetakan Mandiri Creative adalah sebagai berikut:

1. Sistem Informasi Jasa Percetakan pada perusahaan Percetakan Mandiri Creative dapat dikembangkan kembali menjadi sistem percetakan berbasis online, agar website percetakan online menjadi lebih baik dan mendukung segala kebutuhan pelanggan maupun percetakan kedepannya.
2. Dalam sistem ini perlu pengembangan dalam hal interface, sehingga sistem berikutnya lebih interaktif bagi konsumen.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Y. Arifin *et al.*, *ANALISA PERANCANGAN SISTEM INFORMASI*, Pertama. Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri, 2021. [Online]. Available: [https://www.google.co.id/books/edition/Analisa\\_Perancangan\\_Sistem\\_Informasi/LDxZEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Analisa_Perancangan_Sistem_Informasi/LDxZEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1)
- [2] A. R. Hasinta and S. R. C. Nursari, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN JASA PERCETAKAN AGNA ADVERTISING BERBASIS WEB," *J. Media TIK*, 2020, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/mediaTIK/article/download/14364/8468>
- [3] H. Miftahul, *BISNIS WEB HOSTING*. Bisakimia, 2021. [Online]. Available: [https://www.google.co.id/books/edition/Bisnis\\_Web\\_Hosting/-nsIEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Bisnis_Web_Hosting/-nsIEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)
- [4] S. Rahman, *Buku Pintar Web Desain dan SEO WordPress 5 PLUS*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2019. [Online]. Available: [https://www.google.co.id/books/edition/Buku\\_Pintar\\_Web\\_Desain\\_dan\\_SEO\\_WordPress/jkyrDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Pintar_Web_Desain_dan_SEO_WordPress/jkyrDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)
- [5] D. I. A. Wibowo, *MANAJEMEN SISTEM INFORMASI*, Pertama. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik, 2019. [Online]. Available: <https://digilib.politeknik-pratama.ac.id/ebook/view/manajemen-sistem-informasi>
- [6] Elgamar, *BUKU AJAR KONSEP DASAR PEMROGRAMAN WEBSITE DENGAN PHP*, Pertama. Malang: CV. Multimedia Edukasi, 2020. [Online]. Available: [https://www.google.co.id/books/edition/BUKU\\_AJAR\\_KONSEP\\_DASAR\\_PEMROGRAMAN\\_WEBSI/sgLyDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Buku+Ajara+Konsep+Dasar+Pemrograman+Website+Dengan+PHP&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/BUKU_AJAR_KONSEP_DASAR_PEMROGRAMAN_WEBSI/sgLyDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Buku+Ajara+Konsep+Dasar+Pemrograman+Website+Dengan+PHP&printsec=frontcover)
- [7] D. R. Anamisa and F. A. Mufarroha, *DASAR PEMROGRAMAN WEB TEORI DAN IMPLEMENTASI*, Pertama. Malang: Media Nusa Creative, 2020. [Online]. Available: [https://www.google.co.id/books/edition/Dasar\\_Pemrograman\\_WEB\\_Teori\\_dan\\_Implementasi](https://www.google.co.id/books/edition/Dasar_Pemrograman_WEB_Teori_dan_Implementasi)

- k2eEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- [8] M. F. Adiwisastro and A. B. Hikmah, *Desain Halaman Web Dengan CSS*. 2020.
- [9] D. M. Kusumawardani, Darmansah, S. Astiti, M. Y. Fathoni, D. Sunardi, and S. Fernandez, *WEB DASAR MENGGUNAKAN HTML, CSS, JS, PHP DAN STUDI KASUS*, Pertama. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023. [Online]. Available: [https://www.google.co.id/books/edition/WEB\\_DASAR\\_Menggunakan\\_HTML\\_CSS\\_JS\\_PHP\\_da/o8a1EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/WEB_DASAR_Menggunakan_HTML_CSS_JS_PHP_da/o8a1EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)
- [10] R. Fitri, *PEMROGRAMAN BASIS DATA MENGGUNAKAN MySQL*, Pertama. Banjarmasin: POLIBAN PRESS, 2020. [Online]. Available: [https://www.google.co.id/books/edition/Pemrograman\\_Basis\\_Data\\_Menggunakan\\_MySQL/y9kZEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Pemrograman_Basis_Data_Menggunakan_MySQL/y9kZEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)
- [11] Imamah, *PEMROGRAMAN WEB DENGAN PHP 7 DAN MARIADB (MYSQL DROP-IN)*, Pertama. Malang: Media Nusa Creative, 2020. [Online]. Available: [https://www.google.co.id/books/edition/Pemrograman\\_WEB\\_Dengan\\_PHP\\_7\\_dan\\_MARIADB/GH5JEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Pemrograman_WEB_Dengan_PHP_7_dan_MARIADB/GH5JEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)
- [12] A. S. Ria, *TRIK KOLABORASI FRAMEWORK CODEIGNITER MVC & SMARTY PHP*. Cirebon: CV. Asfa Solution, 2022.
- [13] F. N. Hasanah and R. S. Untari, *BUKU AJAR REKAYASA PERANGKAT LUNAK*, Pertama. Sidoarjo: UMSIDA PRESS, 2020. doi: <https://doi.org/10.21070/2020/978-623-6833-89-6>.
- [14] I. Rianto, *REKAYASA PERANGKAT LUNAK*, Pertama. Klaten: Lakeisha, 2021. [Online]. Available: [https://www.google.co.id/books/edition/REKAYASA\\_PERANGKAT\\_LUNAK/E2wYEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/REKAYASA_PERANGKAT_LUNAK/E2wYEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)
- [15] E. F. Harahap, S. Adisuwiryono, and R. Fitriana, *ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI*, Pertama. Banyumas: Wawasan Ilmu, 2022. [Online]. Available: [https://www.google.co.id/books/edition/Analisis\\_dan\\_Perancangan\\_Sistem\\_Informas/XqCLEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Diagram+Alir+Data+dfd&pg=PA44&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Analisis_dan_Perancangan_Sistem_Informas/XqCLEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Diagram+Alir+Data+dfd&pg=PA44&printsec=frontcover)
- [16] A. Rahman, "Rapid Application Development Sistem Pembelajaran Daring Berbasis Android," *Intech*, vol. 1, no. 2, pp. 20–25, 2020, doi: 10.54895/intech.v1i2.639.
- [17] R. A. Sari, A. Rahman, M. Sutrisno, and M. N. Kodri, "PENERAPAN MODEL RESEARCH AND DEVELOPMENT UNTUK MEDIA BELAJAR DESAIN GRAFIS BERBASIS ANDROID," 2023.