



## IMPLEMENTASI WEBSITE SISTEM INFORMASI PEMASARAN PADA RUMAH MAKAN KAMPONG BAKAU

Hasnita<sup>1\*</sup>, Nur Iman<sup>2</sup>, Suliman<sup>3</sup>, Rahmat Inggi<sup>4</sup>

itahasnita51@gmail.com

<sup>1,2,3</sup>Sistem Komputer, STIMIK Bina Bangsa

<sup>4</sup>Sistem Informasi, STIMIK Bina Bangsa

### Abstrak

Rumah makan kampung bakau Kendari saat ini masih menggunakan sistem penjualan secara konvensional. Kekurangan dari sistem tersebut adalah penyebaran informasi yang tidak merata karena hanya dilakukan melalui sosial media seperti Whatsapp, Facebook dan Instagram. Sistem penjualan kurang efisien sebab informasi yang disampaikan sangat terbatas dan tidak lengkap contohnya foto terkait tempat dan menu yang disediakan dan beberapa kekurangan lainnya. Untuk itu diperlukan sebuah *website* yang dapat memuat seluruh informasi terkait kampung bakau Kendari secara lengkap serta dapat diakses seluruh masyarakat tanpa mengenal jarak dan waktu. Bahasa pemrograman yang digunakan sebagai *server-side scripting* adalah *Hypertext Preprocessor*, *Hyper Text Markup Language* versi lima, dan *Cascading Style Sheet* sebagai *modeling content*, *database* sebagai penyimpanan data. *Website* ini berisikan seluruh informasi terkait rumah makan kampung bakau berupa daftar menu beserta harga menu yang disediakan, daftar photo yang meliputi photo tempat dan event atau kegiatan-kegiatan yang diadakan, serta peta lokasi kampung bakau. Adapun link dari website ini adalah <http://www.kampungbakau.com>.

**Kata kunci:** Pemasaran, Website, Sistem Informasi, PHP.

### Abstract

*Kendari mangrove campong restaurants currently still use a conventional sales system. The shortcoming of the system is the uneven dissemination of information because it is only done through social media such as Whatsapp, Facebook and Instagram. The sales system is less efficient because the information conveyed is very limited and incomplete such as photos related to the places and menus provided and some other shortcomings. For that, a website is needed that can contain all information related to bakau kendari campong in full and can be accessed by the entire community without knowing the distance and time. Programming languages used as server-side scripting are Hypertext Preprocessor, Hyper Text Markup Language version five, and Cascading Style Sheet as content modeling, database as data storage. This website contains information about kampong mangrove restaurants in the form of menu lists along with menu prices provided, a list of photos that include photos of places and events or activities held, and a map of the location of mangrove camps. The link of this website is <http://www.kampungbakau.com>.*

**Keywords:** Marketing, Website, Information System, PHP.

### 1. Pendahuluan

Kampung bakau merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang wisata kuliner karna selain menyajikan menu makanan seafood tempat ini juga dikenal dengan keindahan alamnya sehingga biasa dijadikan spot foto yang bagus. Saat ini Sistem Informasi rumah makan kampung bakau belum berjalan dengan baik, sistem pemasaran yang diterapkan masih menggunakan cara konvensional seperti menggunakan pegawai sebagai perantara, koran, spanduk, konsumen ke konsumen serta media sosial seperti Facebook, Whatsapp, dan Instagram. Cara tersebut kurang optimal dan tidak terlalu diperhatikan oleh calon pelanggan. Salah satu cara untuk mempermudah pemasaran adalah dengan memanfaatkan

---

teknologi agar rumah makan Kampong Bakau dapat diperkenalkan secara luas melalui *website* yang memiliki akses ke masyarakat luas.

Untuk itu, penulis merancang sebuah sistem informasi berbasis *website e-marketing* sebagai media pemasaran pada rumah makan kampong bakau. Dengan menggunakan suatu *website* maka waktu proses pemasaran dapat diminimalkan sehingga volume penjualan dapat ditingkatkan dan pendapatan dapat meningkat, karena dengan mengakses via internet jauh lebih mudah dan cepat dibandingkan telepon atau *face to face*. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu merancang suatu *website* sistem informasi pemasaran yang dapat diimplementasikan di rumah makan kampong bakau untuk mengatasi masalah yang sedang dihadapi.

Penelitian tentang sistem informasi pemasaran/penjualan telah banyak dilakukan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Fauyhi Eko Nugroho [1] dengan penelitian, Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku, 2016. Peneliti mengharapkan dengan adanya sistem informasi ini, maka sistem penjualan yang tadinya dilakukan secara komersial dimana seluruh layanan dilakukan secara konvensional dapat dilakukan secara otomatis dan pemesanan serta informasi terkait produk dapat dilihat dimana saja tanpa mengenal jarak dan waktu.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Rosalin Samihardjo dan Yuni Suryani [2]. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Berbasis *Website* Pada UMKM Cabaco Handcraft. Penelitian sistem informasi pemasaran berbasis *website* yang sudah sesuai dengan kebutuhan UMKM yaitu dengan mempermudah masyarakat untuk mengetahui informasi produk serta event-event yang dilaksanakan yang berkaitan dengan seluruh kegiatan UMKM.

## 2. Metode

### 2.1 Sistem

Sistem adalah bentuk dari integrasi antar sebuah komponen dengan komponen lainnya dikarenakan sistem tersebut memiliki tujuan yang berbeda untuk setiap kejadian yang terjadi dalam sistem. Secara sederhana, sistem dapat diartikan sebagai kumpulan atau sekumpulan komponen yang terorganisir, saling berinteraksi, saling bergantung, terintegrasi elemen, komponen, atau variabel [4].

### 2.2 Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya [5]. Informasi merupakan pemrosesan data untuk menyampaikan informasi kepada orang lain atau informasi sebagai data yang akan diolah menjadi bentuk yang lebih berguna [6].

### 2.3 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sistem dalam suatu organisasi yang menggabungkan persyaratan pemrosesan transaksi sehari-hari yang mendukung kemampuan operasional organisasi, suatu organisasi dengan kegiatan strategis organisasi untuk menyediakan pelaporan yang diperlukan kepada pihak luar [4].

### 2.4 Pemasaran

Pemasaran merupakan usaha terpadu untuk menggabungkan rencana strategis meliputi produk, *place*, *price* dan promosi yang diarahkan kepada usaha pemuas kebutuhan dan keinginan konsumen untuk memperoleh keuntungan yang diharapkan melalui proses pertukaran atau transaksi [7].

### 2.5 Rumah Makan

Rumah Makan adalah sebuah usaha yang menjajikan hidangan kepada masyarakat dan menyediakan tempat untuk menyantap hidangan tersebut dengan menentukan tarif tertentu [8].

### 2.6 Website

*Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang terdiri dari beberapa halaman yang berisi informasi dalam format digital, baik dalam format teks maupun foto, video, audio, serta animasi lain yang tersedia melalui koneksi internet [3].

## 2.7 Basis Data

Basis Data (*database*) merupakan sekumpulan informasi yang disimpan secara sistematis pada komputer sehingga dapat diperiksa oleh program komputer untuk mengambil informasi dari database [9].

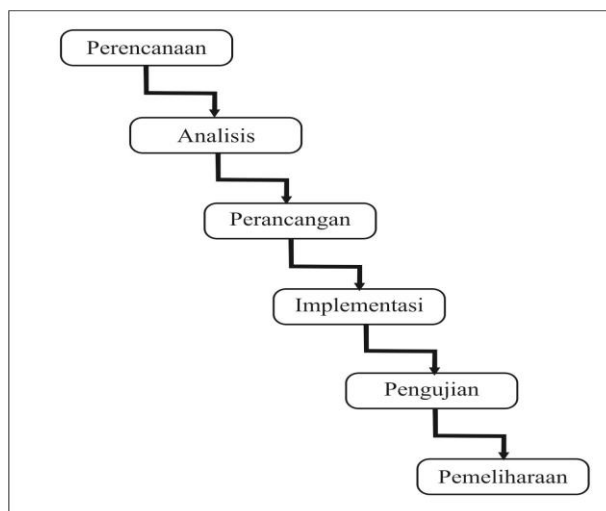
## 2.8 Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman merupakan notasi untuk membuat program komputer. Bahasa ini dibagi menjadi tiga tingkatan: bahasa mesin, bahasa tingkat rendah, serta bahasa tingkat tinggi [10]. Berikut beberapa bahasa pemrograman yang digunakan untuk merancang website dalam penelitian ini.

- Hypertext Markup Language (HTML) Menurut dalam jurnal Surmayanti [12] “*Hypertext Markup Language* (HTML) adalah bahasa yang digunakan untuk menampilkan serta mengelola hypertext”.
- Cascading style sheet* (CSS) adalah kependekan dari Cascading Style Sheet, berfungsi untuk mempercantik penampilan HTML atau menentukan bagaimana elemen HTML ditampilkan, seperti menentukan posisi, merubah warna teks atau background dan lain sebagainya [13].
- PHP yakni singkatan dari Hypertext Preprocessor yang merupakan bahasa pemrograman berbasis web yang dijalankan di sisi server [11].
- JavaScript* adalah bahasa pemrograman web yang bersifat Client Side Programming Language. Client Side Programming Language adalah tipe bahasa pemrograman yang pemrosesannya dilakukan oleh client. Aplikasi client yang dimaksud merujuk kepada web browser seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera Mini dan sebagainya [14].

## 2.9 System Development Life Cycle (SDLC)

SDLC adalah langkah-langkah yang harus diikuti untuk mengembangkan dan merancang sebuah sistem. *System Development Life Cycle* (SDLC) merupakan gambaran dari upaya merancang suatu sistem yang akan selalu bergerak seperti roda yang melalui beberapa tahapan antara lain tahapan perencanaan, analisis, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan [15].



Gambar 1. Kerangka Kerja SDLC

## 2.10 Jenis Penelitian dan Sumber Data

Jenis penelitian ini adalah *field research* (penelitian lapangan), dimana dalam penelitian ini menitikberatkan pada tugas akhir pengumpulan data yang didapatkan secara langsung ditempat penelitian, dari para informan, atau narasumber yang telah ditentukan. Informan tersebut diantaranya adalah pemilik dan kariawan pada rumah makan kampung bakau Kendari.

Penelitian ini membutuhkan beberapa tipe data, tipe data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Data Primer, adalah data yang didapatkan langsung dari tempat penelitian. Data tersebut diperoleh dari wawancara narasumber, observasi lapangan, serta laporan dokumentasi.
2. Data Sekunder, adalah data yang didapatkan diluar objek penelitian. Seperti informasi pada jurnal, literatur dan dari buku peneliti sebelumnya.

### 2.11 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, studi pustaka, dan wawancara.

1. Observasi, merupakan proses melakukan pengamatan dan pencatatan data. Penulis melakukan pengumpulan data seperti melakukan observasi pada tempat penelitian guna untuk mengetahui seluruh proses kegiatan yang dilakukan pada rumah makan kampung bakau. Hal ini bertujuan agar peneliti dapat melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan serta merancang sistem baru.
2. Studi Pustaka, penulis melakukan pencarian dan mengumpulkan referensi yang sesuai dengan objek yang diteliti. Pencarian tersebut dilakukan dengan cara membaca artikel jurnal secara online melalui internet.
3. Wawancara, selain menggunakan metode observasi dan studi pustaka dalam pengumpulan data, penulis juga mengumpulkan informasi dengan cara wawancara dengan pihak yang nantinya akan menggunakan sistem yang dibuat.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Alat dan Bahan Penunjang Penelitian

Alat dan bahan yang digunakan sebagai penunjang dalam penelitian terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak.

1. Perangkat Keras (*Hardware*)  
Dibawah ini merupakan spesifikasi *hardware* yang digunakan:
  - a. Processor minimal *Intel Celeron*
  - b. RAM 4 GB
  - c. Kapasitas hardisk minimal 1 TB
  - d. Perangkat tambahan lain seperti *mouse* dan *keyboard*.
2. Perangkat Lunak (*Software*)  
Adapun perangkat lunak (*software*) yang digunakan meliputi:
  - a. Sistem operasi Windows 10.
  - b. Sublime text Versi 3.2.2.
  - c. XAMPP versi 3.2.4.
  - d. Mozila Firefox.

### 3.2 Gambaran Umum Objek Penelitian

Kampung bakau merupakan salah satu wisata kuliner dipinggiran teluk Kota Kendari yang beralamat di Jl. Z.A Sugianto, Kambu Kota Kendari. Kampung bakau sendiri buka setiap hari mulai jam 09.00 – 21.00 WITA.

Kampung bakau memiliki fasilitas yang lengkap bagi pengunjung seperti *live music*, toilet yang bersih dan nyaman serta tempat ibadah (Mushola) dengan luas area 1 Ha.

### 3.3 Analisis Sistem Yang Berjalan

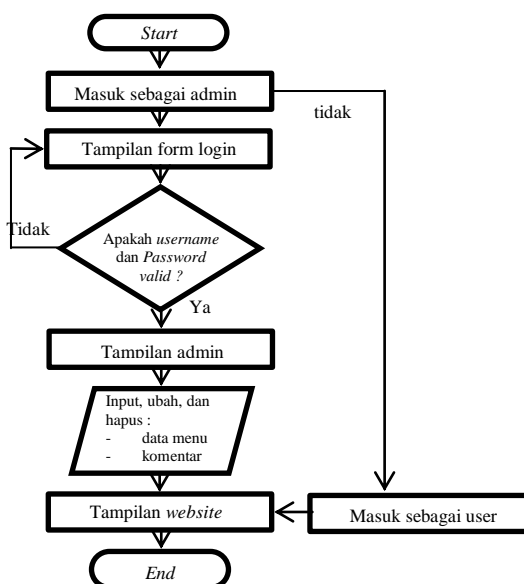
Pemasaran merupakan tahap awal yang dilakukan pihak Rumah makan kampung bakau untuk menarik perhatian pembeli. Selama ini, pemasaran yang dilakukan oleh pihak kampung bakau masi dilakukan secara konvensional. Dimana sistem pemasaran tersebut terbatas seperti melalui surat kabar, penyebaran brosur, pemasangan iklan berupa baleho serta dari konsumen ke konsumen. Selain itu,

pemasaran juga dilakukan melalui media sosial yang umumnya dipakai di masyarakat seperti Whatsaap, Facebook dan Instagram.

### 3.4 Analisis Sistem Yang Diusulkan

Permasalahan yang sedang dihadapi rumah makan kampung bakau terjadi karena penggunaan sistem pemasaran yang masi konvensional. Untuk menyelesaikan masalah tersebut maka diusulkan sebuah sistem pemasaran berbasis *website* yang bertujuan menyampaikan informasi secara lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan *website* maka selama jaringan internet masih tersedia maka calon pelanggan dapat mengetahui informasi rumah makan kampung bakau dan megetahui even terbaru yang ditawarkan.

### 3.5 Perancangan Sistem



Gambar 2. Flowchart Sistem

Flowchart diatas menjelaskan alur sistem apakah sebagai admin atau user biasa. Jika masuk sebagai admin maka kita akan dihadapkan ketampilan halaman login untuk memasukkan *username* dan *password*. Jika *username* dan *password* benar maka kita akan masuk halaman administrator untuk mengelola data seperti memasukkan data baru, ubah data, dan menghapus data. Sedangkan jika *username* dan *password* salah maka kita akan dikembalikan ke laman login. Sedangkan jika kita masuk ke sistem sebagai user biasa maka kita akan langsung masuk ke halaman *website*.

### 3.6 Implementasi User Interface

Tampilan *user interface* merupakan tampilan utama yang akan diakses oleh pengunjung *website*, di tampilan ini pengunjung dapat melihat informasi kampung bakau seperti daftar menu, daftar komentar, kontak admin, dan lain-lain. Tampilan utama memiliki beberapa halaman sebagai berikut.

#### 1. Tampilan *home*

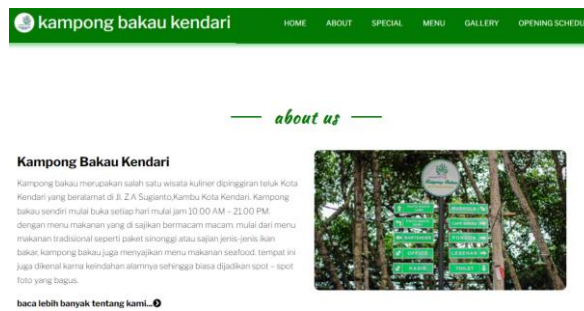
Tampilan *home* merupakan tampilan awal saat *user* mengunjungi halaman web. Adapun tampilan halaman depan dapat di lihat pada Gambar 4.



Gambar 3. Tampilan *Home*

## 2. Halaman *About*

Dibawah tampilan *home* terdapat halaman *about*, laman ini berisikan tentang informasi mengenai rumah makan Kampong Bakau seperti sejarah dan informasi lainnya.



Gambar 4. Halaman *About*

## 3. Halaman *Special*

Halaman *special* berisikan menu untuk melihat daftar makanan dan minuman, atau gambar-gambar mengenai *event* yang diadakan serta informasi pemilik dan karyawan rumah makan Kampong Bakau.



Gambar 5. Halaman *Special*

### a. *View Menu*

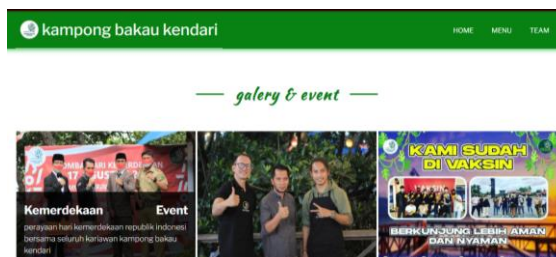
Halaman *view menu* berisikan informasi tentang menu makanan dan minuman yang terdapat di rumah makan Kampong Bakau. informasi tersebut mencakup foto, nama makanan serta harganya.



Gambar 6. Menu Makanan

b. *View event*

*View event* merupakan halaman yang berisikan seluruh kegiatan yang pernah diadakan di rumah makan Kampung Bakau ataupun kegiatan yang akan mereka laksanakan nantinya. Adapun contoh kegiatannya seperti perayaan tahun baru bersama, kegiatan bakti sosial, dan pertunjukan musik oleh beberapa artis.



Gambar 7. Informasi Event

c. *View chef and team*

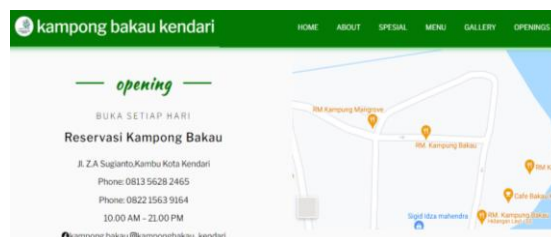
Halaman ini berisikan informasi mengenai *owner* atau pemilik rumah makan Kampung Bakau, *manager*, serta karyawan lainnya. Adapun informasi tersebut seperti nama, jabatan serta akun media sosial.



Gambar 8. Team Rumah Makan Kampung Bakau

4. *Opening*

Halaman ini berisikan informasi mengenai alamat, jam operasional, serta nomor kontak admin rumah makan Kampung Bakau.



Gambar 9. Halaman *Opening*

### 5. Testimoni

Laman ini berisikan tentang daftar testimoni yang dikirimkan oleh pengunjung rumah makan Kampong Bakau. Testimoni tersebut berupa kesan-kesan yang diberikan oleh pengunjung terhadap pelayanan serta makanan di Kampong Bakau.



Gambar 10. Halaman Testimoni Pengunjung

### 6. Form komentar

Form komentar merupakan halaman yang dapat digunakan oleh pengunjung untuk menuliskan saran dan kesan-kesan yang mereka terhadap rumah makan Kampong Bakau.



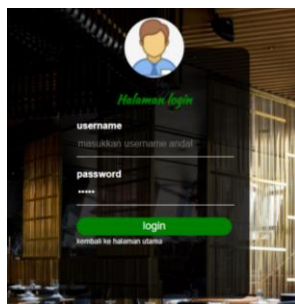
Gambar 11. Form Komentar

## 3.7 Implementasi Interface Administrator

Tampilan administrator merupakan tampilan yang akan diakses oleh admin *website*, di tampilan ini admin akan mengelola data yang akan ditampilkan di *website*. Pengelolaan data tersebut mencakup menambah data, ubah, dan hapus data. Selain itu, dihalaman ini juga admin akan melakukan kontrol komentar yang dikirim oleh pengunjung.

### 1. Tampilan *form login*

Untuk mengakses halaman pengelolaan data menu dan komentar maka admin perlu melakukan login terlebih dahulu. Laman ini berisikan *textbox* untuk mengisi *username* dan *password* yang telah terdaftar. Jika *username* dan *password* yang dimasukkan salah atau tidak sesuai maka laman pengelolaan data menu dan komentar tidak dapat diakses.



Gambar 12. Form Login

2. Tampilan Halaman Administrator

a. Daftar Menu

Halaman ini berisikan informasi mengenai daftar menu makanan dan minuman di Kampong Bakau. Di halaman ini admin dapat mengelola data seperti menambah, menghapus, serta mengubah data menu.

*— Daftar Menu —*

Tambah Data Menu

NO.	AKSI	GAMBAR	NAMA PRODUK	JENIS	KETERANGAN	HARGA
1	 		Cah Kangkung	Sayur	Terbuat dari kangkung pilihan sehingga menjamin kesegaran dan nutrisinya	15.000
2	 		Cah Toge	Sayur	Menu rumah dengan rasa istimewa	15.000
3	 		Cumi Goreng Tepung	Cumi-Cumi	Kalamari	30.000



















Gambar 13. Menu

b. Daftar Komentar

Halaman ini berisikan seluruh komentar serta saran yang diberikan oleh pengunjung. Di laman ini admin dapat menghapus komentar-komentar yang sifatnya mencemarkan nama baik Kampong Bakau ataupun komentar lain yang isinya tidak menyangkut Kampong Bakau.

*— Daftar komentar —*

hasrita, anda masuk di halaman admin! LOGOUT

NO.	AKSI	GAMBAR	NAMA	EMAIL	KOMENTAR
1	 		hasrita	hasrita@gmail.com	Belum pernah mendapatkan ekowisata mangrove yang pengelolannya sangat maksimal seperti disini. Dari sini kita bisa melihat masjid terapung kendari
2	 		awen	awendm@gmail.com	Suasananya enak ketika sore menjelang malam. Rasa makanan juga enak, staff cepat tanggap. Harga lumayan mahal, cocok untuk santap bersama keluarga
3	 		seniati	seniati42@gmail.com	Rumah makan neo food di dalam hutan bakau. Ada papeder' sanggup di sisi. Ada spot dengan view ke masjid al alam.
4	 		sri ranti	sri_ranti2@gmail.com	Tempatnya bagus, suasananya nyaman, karyawannya ramah dan sopan2 Cocok utk tempat makan sehari-hari
5	 		felin	felin45@gmail.com	Menu makanan laut yang enak2. Lokasi berada di atas hutan bakau yang rindang, kita juga dapat memandang ke lautan luas dengan pemandangan kerlap kerlap lampu kota yang indah
6	 		bobt	bobt_wahyudi@gmail.com	Lokasi bagus dalam sit amet connectur adijacking elit. Veribatis nam tenetur assumenda. Consequatur, aliquam voluptatem!

Gambar 14. Daftar Komentar

3.8 Pengujian Sistem

Tabel 1. Hasil Pengujian *blackbox* Tampilan *User*

No	Fungsi yang diuji	Kondisi	Status pengujian
1.	Halaman utama/ <i>home page</i>	Proses masuk ke halaman utama <i>user</i>	<i>valid</i>
2.	Tampilan menu	Melihat seluruh isi menu	<i>Valid</i>
3.	Komentar	Melihat dan mengirim komentar	<i>Valid</i>
4.	Peta alamat	Melihat peta alamat kampong bakau	<i>Valid</i>
5.	<i>Event</i>	Melihat event dan kegiatan dikampong bakau	<i>Valid</i>

Hasil pengujian *blackbox* yang di tunjukkan pada Tabel 1 menjelaskan bahwa ketika *user* mengakses *website* akan langsung dihadapkan pada tampilan laman utama *user*. Dilaman tersebut *user* dapat melihat informasi kampong bakau berupa daftar menu, lokasi, foto tempat, event atau kegiatan yang dilakukan dikampong bakau, kontak admin dan informasi lainnya.

Tabel 2. Hasil Pengujian *blackbox* Tampilan Administrator

No	Fungsi yang diuji	Kondisi	Status pengujian
1.	<i>login</i>	Proses memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	<i>valid</i>
2.	<i>login</i>	Memasukkan <i>username</i> yang salah	<i>Valid</i>
3.	<i>login</i>	Memasukkan <i>password</i> yang salah	<i>Valid</i>
4.	<i>Login</i>	Tidak memasukkan <i>username</i> atau <i>password</i>	<i>Valid</i>
5.	Menampilkan daftar <i>menu</i> dan komentar	Melihat daftar menu dan komentar	<i>Valid</i>
6.	Pengelolaan data	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menghapus</li> <li>- Menambahkan</li> <li>- Mengubah</li> <li>- Menampilkan</li> </ul>	<i>valid</i>

Dari hasil pengujian *blackbox* pada halaman administrator dapat dijelaskan bahwa untuk masuk ke halaman admin diperlukan *login* atau proses memasukkan *username* dan *password*. Jika *password* dan *usermane* tidak sesuai atau salah maka halaman administrator tidak akan ditampilkan. Walaupun *password* benar tetapi *username* yang dimasukkan salah maka halaman administrator tidak akan ditampilkan, begitupula sebaliknya. Ketika halaman administrator berhasil ditampilkan maka admin dapat mengelola data informasi menu dan testimoni. Pengelolaan data tersebut berupa menambahkan data menu, mengubah, dan menghapus menu serta menghapus testimoni yang bersifat mencemarkan nama baik kampung bakau.

## 4. Kesimpulan dan Saran

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan pengujian sistem yang dilakukan pada penelitian ini dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut:

1. *Website* ini berisikan informasi rumah makan kampung bakau berupa daftar menu yang disediakan, event atau kegiatan yang telah selesai atau yang akan diadakan, photo seperti photo dekorasi tempat dan photo pegawai yang disertai dengan informasi nama dan sosial media, informasi alamat serta jam buka rumah makan, dan sosial media kampung bakau.
2. *Website* ini menggunakan database sebagai tempat penyimpanan data. Dengan penggunaan database, admin kampung bakau dapat dengan mudah mengelola data menu dan komentar/testimoni pengunjung. Selain itu, data yang tersimpan di database juga dapat ditampilkan melalui website seperti data menu dan testimoni sehingga dapat dilihat publik.
3. Dengan adanya testimoni atau komentar dari pelanggan mengenai pelayanan, menu yang disediakan serta fasilitas dan event yang diadakan. Maka pihak kampung bakau dapat dengan mudah melakukan evaluasi dan mengoptimalkan strategi pemasarannya.

### 4.2 Saran

Adapun saran yang penulis dapat berikan terkait penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi pemasaran ini masih menggunakan sistem pemesanan manual. Dimana calon pelanggan harus berkomunikasi terlebih dahulu dengan pihak admin kampung bakau melalui nomor kontak yang disediakan. Untuk itu, peneliti selanjutnya diharapkan agar dapat mengembangkan *website* ini dengan membuat sistem pemesanan secara langsung melalui penambahan fasilitas pesan tempat dan pemilihan menu secara otomatis, dimana calon pengunjung dapat langsung memilih menu dan tempat yang disediakan kampung bakau.
2. Dari segi tampilan, *website* ini masih tergolong sederhana dimana animasi dan fitur-fitur yang digunakan pada tampilan *website* ini sangat kurang. Sehingga peneliti selanjutnya diharapkan agar melakukan perbaikan untuk memaksimalkan tampilan *website*. Perbaikan tersebut berupa pemberian fitur animasi dan slide pada photo yang ditampilkan dihalaman utama website serta penambahan video singkat yang dapat mempromosikan rumah makan kampung bakau.

## 5. Ucapan Terimah Kasih

Terimakasih saya ucapkan kepada seluruh pihak yang membantu dalam proses penyelesaian penelitian ini, yakni kepada dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan, manager rumah makan Kampong Bakau dan para staf yang membantu dalam proses pengambilan data-data penelitian, serta seluruh teman-teman dan keluarga tercinta yang senantiasa memberi dukungan moral.

## Daftar Pustaka

- [1] S. R. C. Nursari and Y. Immanuel, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online," *CCIT J.*, vol. 11, no. 1, pp. 102–114, 2018, doi: 10.33050/ccit.v11i1.563.
- [2] R. Samihardjo and Y. Suryani, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Website Pada UMKM CABACO HANDCRAFT," *Semnasteknomedia Online*, pp. 25–30, 2018, [Online]. Available: <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/2018>.
- [3] R. Abdulloh, "Easy & Simple Web Programming," *Jakarta PT Elex Media Komputindo*, p. 227, 2016.
- [4] T. Sutabri, "Konsep Sistem Informasi. Edisi 1 Yogyakarta.," *J. Adm. Pendidik. UPI*, 2012.
- [5] A. M. Pramestyarani, "Sistem Informasi Manajemen Pengantar Sistem Informasi," no. July, pp. 0–17, 2020.
- [6] L. D. Prasojo, *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan*. 2013.
- [7] O. F. Sitorus and N. Utami, "Strategi promosi pemasaran," *Fkip Uhamka*, pp. 1–309, 2017.
- [8] F. Sifauttjani, T. Listyorini, and R. Meimaharani, "Pencarian Rumah Makan Berbasis Android," *J. SIMETRIS*, vol. 8, no. 1, pp. 309–316, 2017.
- [9] A. Sholichin, "Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL," p. 14, 2016, [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=kcD4BQAAQBAJ&lpg=PA1&dq=php&pg=PA1#v=onepage&q=php&f=false>.
- [10] Suprpto, K. T. Yuwono, T. Sukardiyono, and A. Dewanto, "Bahasa Pemrograman untuk Sekolah Menengah Kejuruan," *Buku Bhs. Pemrograman*, vol. 1, no. 1, pp. 1–597, 2008, [Online]. Available: <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Drs. Totok Sukardiyono, M.T./Buku Bahasa Pemrograman Lengkap.pdf>.
- [11] S. G. Aprianto, "Panduan Praktis Pemrograman PHP Untuk Pemula," *Indosmartdigital.Com*, 2017.
- [12] Surmayanti, "Sistem Informasi Promosi Obyek Wisata," *KomTekInfo*, vol. 3, no. 1, p. 94, 2016.
- [13] R. Ariona, "Belajar HTML dan CSS Teori Fundamental dalam Mempelajari HTML dan CSS," *Ariona.net Team*, p. 58, 2016.
- [14] O. Pahlevi, A. Mulyani, and M. Khoir, "Sistem informasi inventori barang menggunakan metode object oriented di pt. Livaza teknologi indonesia jakarta," *Pt. Livaza Teknol. Indones. Jakarta*, vol. 5, no. 1, pp. 27–35, 2018.
- [15] A. Dahlan, *Merancang Aplikasi Perpustakaan Menggunakan SDLC*, no. October. 2017.