

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat dari waktu ke waktu dimulai dari penggunaan alat komunikasi sederhana seperti telegraf dan mesin tik, kini teknologi telah berkembang menjadi sistem digital yang kompleks. Masuknya komputer pribadi (PC) dan internet pada era 1980–1990-an membuka akses informasi secara global. Perkembangan ini memberikan dampak besar terhadap dunia pendidikan, bisnis, pemerintahan, dan kehidupan sehari-hari dan teknologi informasi memudahkan kita dalam pekerjaan sehari-hari. Sistem informasi menjadi salah satu penerapan dari teknologi informasi, di mana melalui sistem informasi setiap orang dengan mudah mengakses informasi yang dibutuhkan kapanpun dan dimanapun (Ridwan et al, 2023).

Toko SL Cemara bouquet Boyolali merupakan usaha atau toko *bouquet* yang terletak di banaran boyolali. *bouquet* memiliki berbagai macam seperti *bouquet* makanan, bunga, snack, dan terdapat banyak macam lainnya. Di SL cemara bouquet kita dapat *request* pemesanan sesuai keinginan kita mulai dari bentuk, isi dan warna yang diinginkan customer. Bisnis penjualan buket ini memiliki potensi yang cukup besar, karena kebutuhan akan *bouquet* sebagai hadiah, kenang-kenangan, atau hiasan pada acara-acara tertentu seperti pernikahan, ulang tahun, dan lain-lain. selalu ada sepanjang tahun (Handoyo dan Anwar 2023).

Berdasarkan hasil observasi sistem pemesanan pada toko SL Cemara Bouquet masih menggunakan sistem manual dengan pencatatan di buku atau di *notes* hp. untuk Pemesanan *online* masih mengandalkan aplikasi *WhatsApp* dan *DM Instagram*. Dan untuk pesanan manual pelanggan langsung datang ke toko dan melihat lihat barang yang sudah didisplay dan melakukan pemesanan secara langsung. Dikarenakan pencatatan masih manual mungkin bisa menyebabkan terjadinya kesalahan dalam pesan.

Adanya kendala masalah yang diakibatkan sistem pemesanan yang manual. Pemilik masih mengelola bisnis *bouquet* sendiri memungkinkan dapat terjadi kesalahan data, kesulitan mencari data, dan sistem perhitungan yang belum maksimal masih menggunakan sistem yang manual. Jumlah pemesanan yang meningkat juga dapat menimbulkan masalah baru gojek salah ambil pesanan, banyak pesanan yang tidak diambil. Dengan kendala tersebut menggunakan web pesanan dapat terjadwal dengan baik, dan semua orderan dapat tertangani dengan efektif (Koswoyo dan Mauludin 2021).

Berdasarkan kendala yang dialami di toko SL Cemara Bouquet membutuhkan sistem informasi pemesanan *bouquet* berbasis web untuk memudahkan pemilik dalam melakukan bisnis. Solusi yang ditawarkan *website* tidak hanya menjadi *landing page*, tetapi juga sebagai pusat informasi dan komunikasi dengan pelanggan atau calon pelanggan. Seperti menyiapkan sistem *chat* di *website* yang akan dibuat. Selain itu, *website* yang dirancang untuk memberikan kemudahan dalam pemesanan *bouquet* secara *online*.

Sistem informasi pemesanan berbasis web saat ini mulai digunakan di beberapa toko guna aktivitas bisnis perdagangan. Pengembangan sistem berbasis web dilakukan dengan alasan penggunaannya lebih luas yaitu dapat menggunakan perangkat *smartphone* ataupun *laptop* sehingga akan lebih (Suri dan Puspaningrum 2020).

Berdasarkan latar belakang kendala diatas dapat disimpulkan bahwa di toko SL Cemara Bouquet Boyolali membutuhkan sistem informasi yang *efektif* untuk menetapkan dan menjalankan sistem informasi pemesanan berbasis web untuk membantu masalah yang sedang dialami dan menyiapkan fitur kontak untuk berkomunikasi. Keuntungan lainnya dengan menggunakan sistem informasi berbasis web dapat diakses dimanapun dan kapanpun, sehingga memudahkan pemesanan dalam pembelian *bouquet* dan toko SL Cemara lebih banyak mendapatkan peluang pesanan dikarenakan sistem menjangkau banyak kalangan dan luas penyebarannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada, yaitu:

Bagaimana merancang sistem informasi pemesanan berbasis web pada toko SL Cemara Bouquet Boyolali yang efektif untuk memudahkan pemesanan buket?

1.3 Batasan Masalah

Penulisan Tugas Akhir ini difokuskan pada pembuatan sistem informasi pemesanan dan pembelian berbasis web pada toko SL Cemara Bouquet

Boyolali. Adapun fokus permasalahan yang akan dibahas yaitu:

- a. Dalam pembuatan sistem informasi berbasis web terdapat 2 user yang berbeda yaitu user admin, user pelanggan.
- b. *Design* sistem informasi berbasis web dirancang menggunakan *software visual studio code* dengan *dataase* MYSQL
- c. Menu yang akan ditampilkan dalam pembuatan *website* yakni informasi produk, Informasi pembayaran, Informasi detail pemesanan, dan katalog buket.
- d. Sistem yang akan dibuat akan menghasilkan informasi tentang data pesanan Bouquet, opsi menu untuk pelanggan, dan data transaksi, dan laporan harian tentang pesanan masuk dan semua data laporan yang pernah masuk.
- e. Membuat fitur kontak di web untuk memudahkan calon pelanggan dan owner untuk berkomunikasi dalam pemesanan *bouquet*.
- f. Pengujiannya menggunakan *blackbox*.

1.4 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penulisan pembuatan rancangan sistem pemesanan dan pembelian di toko SL Cemara Bouquet berbasis web sebagai berikut:

Membuat sistem informasi pemesanan dan pembelian *Bouquet* yang mudah diakses dan banyak digunakan oleh masyarakat dan memberikan pengalaman yang baik bagi pelanggan untuk memberikan solusi yang praktis dalam pemesanan *bouquet*.

1.5 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1.5.1 Manfaat Bagi Toko

Dengan menerapkan sistem informasi pemesanan dan pembelian berbasis web dapat memberikan manfaat bagi toko SL Cemara Bouquet yakni:

- a. Memudahkan dalam pencatatan pemesanan.
- b. Memudahkan promosi *Bouquet* diluar Kawasan setempat.
- c. Pengelolaan bisnis yang lebih efisien.

1.5.2 Bagi Pelanggan

Memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam pemesanan dan pembelian *bouquet*.

1.5.3 Bagi STMIK Amikom Surakarta

Penulisan tugas akhir ini diharapkan mampu menjadi tambahan referensi bagi para penulis lainnya khususnya mahasiswa STMIK Amikom Surakarta.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun perancangan dan pembuatan sistem informasi pemesanan dan pembelian di toko SL Cemara Boquet Boyolali berbasis web antara lain:

1.6.1 Metode Observasi

Dalam pengumpulan data yang dilakukan secara langsung melalui metode observasi di toko SL Cemara Bouquet boyolali dapat diperoleh Ketika owner menulis pesanan melalui *WhatsApp* atau *Instagram* ditulis dibuku atau *notes* di hp, bagaimana *owner* menyiapkan pesanan pelanggan dengan jenis dan warna Bouquet yang diinginkan pelanggan satu persatu, meng video/ foto hasil

yang sudah jadi untuk mengabari kepada pelanggan untuk bisa diambil/*cod* sesuai tanggal yang sudah disepakati keduanya. Dalam wawancara di toko SL Cemara Bouquet membutuhkan sistem informasi dan komunikasi untuk mengembangkan fitur yang dibutuhkan dan mempermudah sistem pemesanan di SL Cemara Bouquet Boyolali.

1.6.1 Metode Wawancara

Dalam pengumpulan data untuk penelitian dilakukan secara wawancara dengan pemilik toko SL Cemara Bouquet yaitu Kak Ika febriyanti secara langsung selaku owner toko SL Cemara Bouquet Boyolali dapat diperoleh hasil data meliputi sistem pemesanan masih manual, Gojek salah ambil pesanan, Banyak pesanan yang tidak diambil.

1.6.2 Metode Kepustakaan

Dalam metode ini digunakan untuk mengumpulkan data-data yang relevan melalui membaca beberapa buku dan jurnal yang terkait permasalahan tersebut dalam Menyusun pengembangan sistem pemesanan. Sebagai sumber diambil dari referensi-referensi karya ilmiah di Perpustakaan STMIK Amikom Surakarta.

1.7 Teori Yang Digunakan

Untuk melandasi laporan tugas akhir ini berikut beberapa teori pembahasan perancangan antara lain:

1.7.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem yang dirancang untuk mengelola dan mengolah data dalam rangka memproses informasi yang dibutuhkan oleh suatu organisasi atau instansi (Aldan Nur Zen dan Sitanggang 2023). Sistem ini

memastikan bahwa semua informasi terkait pemesanan dan pembelian bouquet ditoko SL Cemara Bouquet tercatat dan terkelola dengan baik disistem *web* tersebut dan memberikan data dalam sebuah informasi di sistem.

1.7.2 Pengertian Coding

Coding merupakan suatu aktifitas yang bertujuan membuat sebuah program atau menerapkan hasil rancangan *website*(Gunanto dan Sudarmilah 2020). Dengan program *coding* dapat merancang sebuah program dalam pembuatan *website* untuk memperluas bisnis di toko SL Cemara Bouquet. *Coding* bisa dianggap sebagai proses menerjemahkan keinginan atau ide manusia ke dalam bentuk instruksi *logis*. Tujuan dari *coding* adalah untuk membuat program, aplikasi, atau sistem yang dapat menjalankan tugas tertentu secara otomatis.

1.7.3 Pengertian Internet

Internet adalah sekumpulan jaringan global yang terdiri dari jaringan computer yang menghubungkan situs akademik, pemerintah, komersial, organisasi, maupun perorangan. Penggunaan jaringan internet yang meningkat perlu didukung dengan kualitas jaringan yang stabil dengan seminimal mungkin masalah, jaringan internet membutuhkan penyeimbang dalam penyediaan sarana internet(Prahara, Martanto, dan Ali 2023).

1.7.4 Teori Basis Data

1.7.4.1 Pengertian Basis Data

Basis data atau *database* merupakan kumpulan data yang saling terkait dan disimpan untuk mendukung proses pengolahan informasi. Secara umum, inti dari basis data bertujuan untuk mengorganisir data agar mudah diakses, dikelola, dan

diperbaharui (Dendi dan Sanjaya 2024). Teori ini digunakan untuk merancang struktur *basis* data yang efisien untuk menyimpan informasi terkait pemesanan *bouquet* dan pembelian.

1.7.4.2 Manfaat Penggunaan Basis Data

Basis data memiliki kemampuan sebagai media penyimpanan untuk menampung banyak data dengan waktu pengaksesan yang lebih cepat serta memberikan kemudahan control data seperti untuk melakukan penambahan, pengambilan, penyimpanan dan modifikasi (Rika Widianita 2023).

1.7.4.3 Keuntungan Basis Data

Sistem basis data membawa sejumlah keuntungan bagi pengguna akhir serta pemilik perusahaan. Pemeliharaan dan pengambilan data sangat mudah, tidak diperlukan program aplikasi yang rumit (Sari 2019). Dengan begitu sistem berjalan dengan mudah.

1.7.5 Peran sistem Informasi

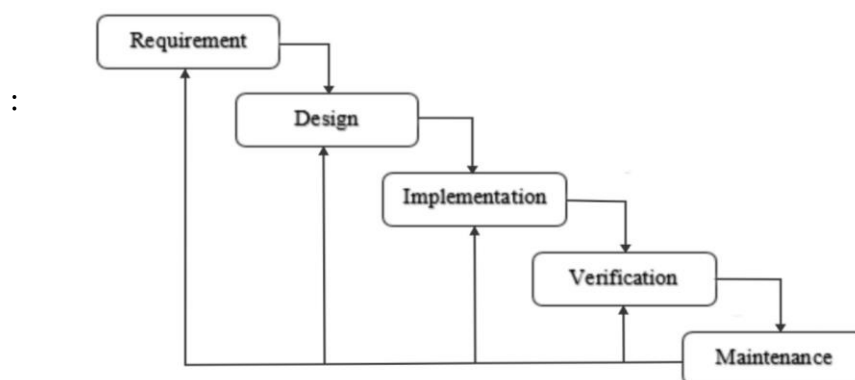
Sistem informasi menggabungkan proses operasional, data, orang, dan teknologi informasi terstruktur. Untuk memperkecil kemungkinan terjadinya kebocoran data pada saat sistem informasi mengubah dimensi atau ersamar keamanan sistem informasi, diperlukan pengamanan data bagi pengguna sistem informasi (Renaldy et al. 2023). Sistem harus dilengkapi dengan fitur kemanan seperti enkripsi data dan otentikasi pengguna.

1.7.6 Metode *Waterfall*

Pada metode penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode *waterfall* atau sering disebut siklus hidup (*classic life cycle*), dimana hal ini memaparkan

yang terstruktur dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak. Menyelesaikan beberapa fase yang saling terkait dengan tahap berikut: Penjabaran keperluan, komposisi sistem, pembuatan program, penerapan dan pengecekan sistem, serta analisis hasil pengecekan, untuk gambarannya sebagai berikut:

Dimulai dengan memperhatikan persyaratan dan ide client. Desainer dan client bertemu dan bersama-sama memutuskan semua tujuan kemudian pada saat itu perancang membuat rancangan *website* yang kemudian diperkenalkan kepada client. Model *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean pengujian, dan tahap pendukung (support) (Mulyono 2018).



Gambar 1. 1 Metode waterfall

Keterangan:

a. *Requirement analysis*

Pada tahap ini pengembangan sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak sistem yang diperlukan untuk pembuatan *web Bouquet*. Informasi ini dapat diperoleh melalui tahap wawancara, diskusi, dan survei ditempat nya langsung dengan begitu kita dapat mendapatkan informasi dan data yang diperlukan.

b. *Design*

Desain membantu dalam pembuatan web dengan konsep dan objek yang telah direncanakan untuk menciptakan objek /*Arsitektur* baru agar lebih menarik.

c. *Implementation*

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan diprogram kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji keseluruhan untuk fungsionalitas yang disebut unit testing.

d. *Verification*

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan kedalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk pengecekan setiap kegagalan maupun kesalahan yang terjadi.

e. *Maintenance*

Tahap akhir dalam metode *waterfall*. kegiatan memelihara, menjaga, dan memperbaiki sistem. perangkat lunak yang sudah jadi dijalankan. *maintance* penting dilakukan untuk menjaga kondisi dan performa sistem agar tetap baik.

1.7.7 Rancangan Sistem Basis Data

1.7.7.1 Pengertian DFD

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada

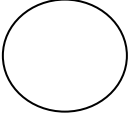
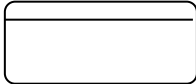
data tersebut (Falipurnawati dan Darmadi 2019). DFD Fisik lebih menekankan pada bagaimana proses dari sistem diterapkan sedangkan DFD Logika lebih menekankan proses-proses apa saja yang terdapat di sistem.

1. De Marco/Yourdan: untuk simbolnya sebelah kiri Cuma perbedaan di simbol process dan simpan data, Ketika kita menggunakan simbol tersebut maka simbol lainnya juga harus menggunakan yang sama

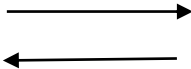
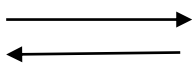
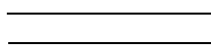
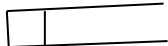
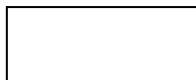
2. Gane and Sarson: Untuk simbolnya disebalh kanan Cuma perbedaan dengan simbol DE Marco disimbol process dan simpan data, untuk ketentuan penggunaanya sama.

Untuk simbol DFD ada 2 jenis yang bisa kita gunakan, keduanya intinya sama Cuma beda orang yang mempopulerkan saja.

Tabel 1. 1 Tabel DFD

No	Nama Simbol	Simbol De Marco/Yourdan	Simbol Gane and Sarson	Keterangan
1	<i>Process</i>			Aktivitas atau fungsi yang bisa berupa manual maupun komputerisasi

Tabel 1.1 Lanjutan

No	Nama <i>Simbol</i>	Simbol De Marco/Yourdan	Simbol Gane and Sarson	Keterangan
2	<i>Data Flow</i>			Arus data yang mengalir diantara proses, terminator dan data store
3	<i>Data Store</i>			Kumpulan data yang disimpan dengan cara tertentu. Data yang mengalir disimpan dalam data store
4	<i>External Entity</i>			Orang, organisasi atau sistem yang berada diluar sistem tetapi berinteraksi dengan sistem.

1.7.7.2 Pengertian ERD

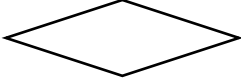
Entity Relationship Diagram (ERD) adalah sebuah diagram struktural yang digunakan untuk merancang sebuah basis data (Togatorop et al. 2021).

Fungsi ERD antara lain:

1. Mempermudah pemahaman tentang data, seperti memvisualisasikan dan memahami struktur data dalam suatu sistem.
2. Alat komunikasi antara pengembang, analisis, dan pengguna sistem.
3. Membantu dalam perancangan basis data yang efisien dan efektif
4. Meningkatkan kualitas data dan konsistensi data.

untuk simbol-simbol yang ada di ERD dapat diperhatikan sebagai berikut:

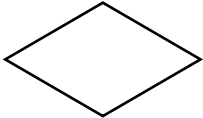
Tabel 1. 2 Tabel ERD

Simbol	Keterangan
Entity 	Objek atau konsep yang ingin anda simpan informasinya
Atribut 	Ciri umum semua atau Sebagian nesar instansi pada entitas tertentu.
Relasi 	Hubungan alamiah yang terjadi anantara satu atau beberapa entitas.
Asosiasi/Assocition 	Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan atribut.

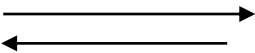
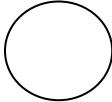
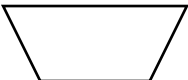
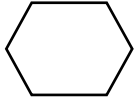
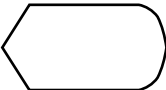
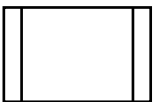
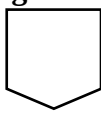
1.7.7.3 Flowchart (Bagan Alur)

Flowchart atau sering disebut dengan diagram alir merupakan suatu jenis diagram yang merepresentasikan algoritma atau langkah-langkah instruksi yang berurutan dalam sistem(Rosaly dan Prasetyo 2020). *Flowchart* berfungsi untuk memberikan Gambaran jalannya sebuah program dari satu proses ke proses lainnya.

Tabel 1. 3 Tabel *Flowchart*

Simbol	Keterangan
Proses 	Menyatakan kegiatan yang akan di tampilkan dalam diagram alir.
Titik Keputusan 	Proses/ Langkah Dimana perlu adanya kondisi tertentu. Di titik ini selalu ada dua keluaran untuk melanjutkan aliran kondisi yang berbeda.

Tabel 1.3 Lanjutan

Simbol	Keterangan
Masukan/keluaran 	Di gunakan untuk mewakili data masuk, atau data keluar.
Terminasi 	Menunjukkan aral aliran proses atau algoritma.
Garis Alir 	Garis alir ini mengalir diantara proses, simpan data dan kesatuan luar.
kontrol/Inspeksi 	Menunjukkan proses / Langkah Dimana ada inspeksi atau pengontrolan.
Koneksi 	Penghubungan bagian-bagian <i>flowchart</i> yang berbeda pada satu halaman.
Simbol Dokumen 	<i>Symbol</i> yang menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau <i>output</i> di cetak ke kertas.
Manual Operation 	Simbol yang menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer.
Propation 	Simbol yang menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi nilai awal.
Display 	Simbol yang menyatakan peralatan output yang di gunakan.
Predefine Proses 	Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub program) atau produsedure.
Off-page Reference 	Simbol untuk keluar- masuk atau penyambungan proses dalam lembar kerja yang berbeda.

1.8 Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*) Yang Digunakan

1.8.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras (*Hardware*) adalah segmen dari peralatan bentuk komputer yang dapat dirasakan, dilihat oleh panca indra, dan dapat digunakan untuk menjalankan petunjuk dari perangkat lunak (*Software*) (Qulsum 2020).

Dengan kata lain hardware merupakan komponen yang memiliki bentuk nyata. Biasanya, hardware terlihat sebagai bentuk output dari setiap proses sistem operasi komputer. Dan perangkat keras harus dibantu dengan software pendukung agar perintah yang ada dalam komputer dapat dioperasikan baik.

Tabel 1. 4 Tabel *Hardware*

No	Hardware	Spesifikasi
1	Laptop	Lenovo Thinkpad X280
2	<i>Processor</i>	Intel(R) Core (TM) i5-8350U
3	RAM	16GB

1.8.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Software merupakan perangkat yang tidak ada wujud fisiknya tapi dapat digunakan, software berisi data yang diprogram atau disimpan dengan fungsi-fungsi tertentu (Aprilia 2020). *Software* memiliki serangkaian perintah yang mampu menerjemahkan instruksi ke bahasa mesin sehingga perangkat keras bisa melakukan tugasnya dengan baik.

Perangkat lunak (*Software* yang digunakan)

1.8.2.1 Windows 11 Pro

Merupakan System operasi yang dikembangkan oleh *Microsoft* dengan antarmuka yang familiar, performa yang baik, fitur keamanan yang ditingkatkan dan dukungan berbagai jenis perangkat.

1.8.2.2 Xampp

Xampp adalah aplikasi yang berperan sebagai web server pada localhost. Xampp dapat mengelola *database* dilocalhost tanpa akses internet. Xampp merupakan perangkat lunak server web local untuk membuat *website*, aplikasi, dan basis data offline.

1.8.2.3 Php Myadmin

Merupakan sebuah alat administrator berbasis web yang dirancang untuk pengelolaan *database* Mysql dengan cara lebih mudah dan efisien. Phpmyadmin memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai operasi seperti pembuatan, pengeditan, penghapusan, *database* serta table, mengeksekusi perintah SQL, dan mengelola hak akses pengguna. Cara mengaksesnya dengan cara mengetik localhost/phpMyAdmin di google chrome dan selanjutnya dapat membuat *database* di php myadmin.

1.8.2.4 MySQL

MySQL adalah sebuah sistem manajemen bisnis data relational (RDBMS) yang bersifat sumber open-source. RDBMS adalah jenis perangkat lunak yang digunakan untuk membuat dan mengelola basis data. basis data sendiri adalah Kumpulan data yang terorganisir dan disimpan secara elektronik dalam komputer.

1.8.2.5 Visual Studio Code (VS Code)

Visual Studio Code adalah sebuah teks editor kode sumber yang dikembangkan oleh Microsoft. VS Code memiliki berbagai *fitur* yang memudahkan pengembangan dalam menulis, menjalankan, dan melakukan *debug* pada *code*.

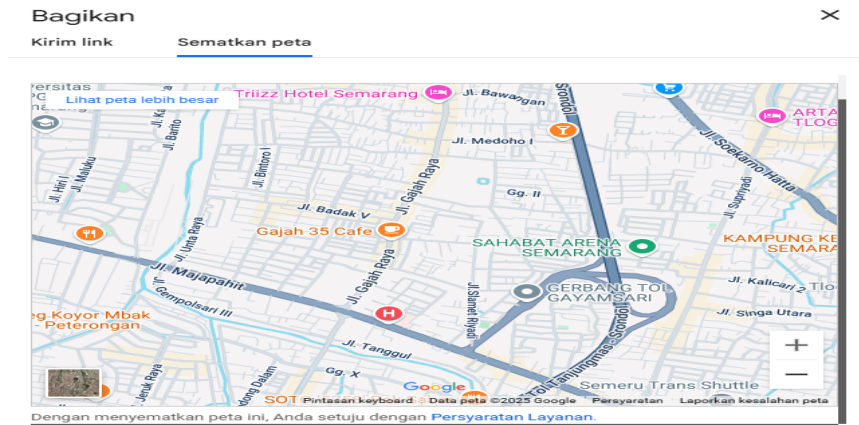
1.9 Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penulisan tugas akhir untuk pembuatan *website* pemesanan *Bouquet* di toko SL Cemara Boyolali:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan membahas mengenai Sistem informasi pemesanan bouquet berbasis web di toko SL Cemara Boyolali, Dengan latar belakang masalah yang terjadi sistem pemesanan yang masih manual. Pemilik masih mengelola bisnis bouquet sendiri mememungkinkan dapat terjadi kesalahan data, kesulitan mencari data, dan sistem perhitungan yang masih manual, jumlah pesanan yang meningkat menambah masalah baru gojek salah ambil pesanan, banyak pesanan yang tidak diambil. Dengan masalah yang terjadi sistem informasi pemesanan berbasis web dirancang untuk memudahkan pemilik toko SL Cemara Boyolali dalam mengelola bisnis *bouquet* yang lebih mudah dan *efektif*, dan juga memudahkan pelanggan dalam pemesanan, dan untuk mengantisipasi pesanan tidak diambil pemesan. Dengan adanya sistem informasi pemesanan *bouquet* diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang terjadi.

BAB II : GAMBARAN UMUM



Gambar 1. 2 Toko SL Cemara Boyolali

SL Cemara Bouquet merupakan usaha yang dibangun sendiri oleh pemilik yang bergerak dibidang Bouquet. Disini terdapat banyak buket seperti: buket uang, snack, bunga, round buket, tower snack, dan masih banyak lainnya dapat request isi yang diinginkan.



Gambar 1. 3 Denah Toko SL Cemara

Toko SL Cemara Bouquet beralamat di Jl. Sidoarjo RT 04 RW 10 Banaran, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah. untuk cara pemesanan bisa melalui wa dan mengisi form data diri sebagai syarat wajib. Saat sudah mengisi form dp sesuai kesepakatan. Untuk pembuatan Maximal 2 hari setelah order dan kalau

sudah jadi akan dikabari dengan mengirim foto dan video pemilik memastikan kepada pelanggan sudah sesuai apa yang diinginkan. Boleh direvisi max 1 kali.

BAB III: PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan bagaimana mengatasi permasalahan/hambatan yang terjadi dalam bisnis di toko SL Cemara Bouquet Boyolali seperti: meliputi sistem pemesanan masih manual, Gojek salah ambil pesanan, Banyak pesanan yang tidak diambil. untuk masalah yang terjadi diperlukan sistem informasi pemesanan berbasis web dalam bisnis di toko SL Cemara Bouquet boyolali untuk mengatasi kendala masalah yang dihadapi. Untuk itu diperlukan sistem informasi yang *efektif* demi berjalannya bisnis yang lancar dan untuk memberikan keamanan pesanan agar menghindari permasalahan pesanan tidak diambil pemesan. Dan memudahkan pelanggan dalam pemesanan *bouquet*.

BAB IV: PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan bersumber pada pengkajian yang sudah dilaksanakan maka dapat diambil Kesimpulan bahwa pembuatan *web* pemesanan SL Cemara Bouquet bisa dikerjakan dengan menggunakan teks editor *Visual studio code*, sistem ini dapat diakses Dimana saja dan kapan saja untuk saran dapat diberikan diulasan dalam *website*.

1.10 Jadwal Kegiatan

Tabel 1. 5 Tabel Rencana Kegiatan

		Bulan/Minggu															
No	Kegiatan	Mei		Juni				Juli				Agustus				Sept	
		1	2	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1	Survei Tempat																
2	Penulisan Proposal																
3	Pra Pendadaran																
4	Penyusunan BAB I																
5	Penyusunan BAB II																
6	Penyusunan BAB III																
7	Penyusunan BAB IV																
8	Ujian Pendadaran																