

**SISTEM INFORMASI LAYANAN JASA DAN KONTEN
BUDAYA KLATEN PADA MEDIA EVYFOUR
BERBASIS WEB**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Mencapai Derajat Sarjana
Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh :
Fitria Salma
2071100048

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA
KLATEN
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI LAYANAN JASA DAN KONTEN BUDAYA
KLATEN PADA MEDIA EVYFOUR BERBASIS WEB**

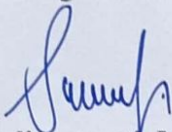
Diajukan Oleh :

Fitria Salma

2071100048

Telah disetujui dan siap dihadapkan untuk diuji oleh dewan penguji.

Pembimbing Utama



Istria Sulistyowati, M.Kom.

NIK. 690 911 322

Tanggal : 28 Juli 2023

Pembimbing Pendamping



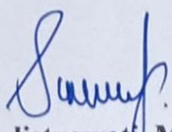
Aryati Wuryandari, M.Kom.

NIK. 690 208 292

Tanggal : 28 Juli 2023

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Istria Sulistyowati, M.Kom.

NIK. 690 911 322

Tanggal : 28 Juli 2023

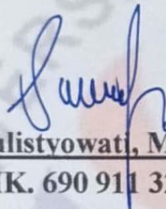
HALAMAN PENGESAHAN

Diterima dan disetujui oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Widya Dharma, pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 25 Agustus 2023
Tempat : Universitas Widya Dharma

Susunan Dewan Penguji:

Ketua



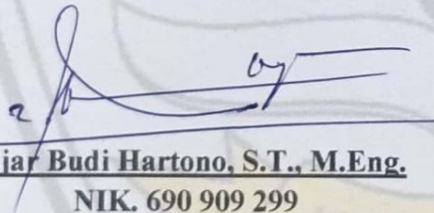
Istri Sulistyowati, M.Kom.
NIK. 690 911 322

Sekretaris



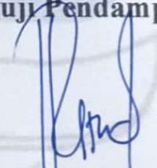
Aryati Wuryandari, M.Kom.
NIK. 690 208 292

Penguji Utama



Fajar Budi Hartono, S.T., M.Eng.
NIK. 690 909 299

Penguji Pendamping



Niken Retnowati, S.Si., M.Sc.
NIK. 690 116 364

Skripsi ini telah diterima dan disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana oleh:

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI DAN KOMPUTER



Harri Purnomo S.T., M.T.
NIK. 690 499 196

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fitria Salma
NIM : 2071100048
Program Studi : Teknik Informatika

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul **“Sistem Informasi Layanan Jasa dan Konten Budaya Klaten pada Media Evyfour Berbasis Web”** merupakan karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan karya saya dalam penelitian ini telah dikutipkan pada daftar Pustaka. Apabila dilain waktu terbukti ada penyimpangan, maka penulis bertanggungjawab sepenuhnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi dan digunakan sebagaimana perlunya.

Klaten, 4 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan


Fitria Salma

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Yang Maha Esa saya persembahkan Skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua yang terhormat dan tercinta, Bapak Muhni Winarso, S.E. dan Ibu dr.Iswinarsih yang selalu mendoakan dan memberikan semangat, motivasi, dukungan serta kasih sayang yang tiada henti.
2. Kakak-kakak serta adik-adik saya yang saya sayangi dan turut mendoakan serta memberikan dukungan bagi saya.
3. Dosen pembimbing saya Ibu Istri Sulistyowati, M.Kom. dan Ibu Aryati Wuryandari, M.Kom. yang telah membimbing dan memberikan saran serta masukan yang baik bagi saya.
4. Bapak Tata Sutarya selaku direktur Sintesa Rubaiyat yang mendukung dan menjadikan peluang berdirinya Evyfour.
5. Rekan-rekan kerja yang berjuang bersama dalam mengsucceskan Evyfour maupun tokoh-tokoh dibalik kesuksesan Evyfour yang mana juga mendukung dalam kelancaran penelitian saya.
6. Teman seperjuangan saya dalam mengerjakan berbagai tugas hingga tugas akhir ini selama menempuh studi Program Studi Teknik Informatika di Universitas ini.
7. Sahabat-sahabat saya serta teman-teman yang senantiasa memberi semangat, doa, serta dukungan dari manapun mereka berada.
8. Almamater saya, Universitas Widya Dharma.
9. Seluruh pihak yang telah membantu proses pembuatan skripsi ini.

MOTTO

“Innallaha laa yughayyiru maa biqaumin hattaa yughayyiruu maa bianfusihim”

(Q.S. Ar-Ra’d:11)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil 'alamin, segala puji kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Sistem Informasi Layanan Jasa dan Konten Budaya Klaten pada Media Evyfour Berbasis Web”. Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan, bimbingan serta saran dari berbagai pihak, secara langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. DR. H. Triyono, M.Pd. selaku Rektor Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Bapak Harri Purnomo S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Komputer Universitas Widya Dharma Klaten.
3. Ibu Istri Sulistyowati, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Widya Dharma Klaten, serta selaku Dosen Pembimbing Utama dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Aryati Wuryandari, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Pendamping dalam penulisan skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan karyawan Universitas Widya Dharma pada umumnya, khususnya dosen dan karyawan Program Studi Teknik Informatika serta Program Studi Manajemen Informatika.
6. Bapak, Ibu, kakak-kakak, serta adik-adik saya tercinta.
7. Teman-teman Program Studi Teknik Informatika maupun Program Studi Manajemen Informatika.

Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang membantu penulisan skripsi ini hingga bisa berjalan dengan lancar. Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih memiliki banyak kekurangan, baik dalam hal pembuatan program maupun penulisan serta penyampaian materi. Oleh karena itu, penulis menerima segala kritik dan saran yang bersifat membangun dari pihak manapun demi perbaikan dan pengembangan dimasa yang akan datang.

Klaten, 28 Juli 2023

Fitria Salma

DAFTAR ISI

JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DATA LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
1. Alasan Pemilihan Judul	2
2. Rumusan Masalah	3
3. Batasan Penelitian	3
4. Keaslian Penelitian	4
5. Manfaat Penelitian.....	4
a. Bagi Media Evyfour.....	5
b. Bagi Perguruan Tinggi	5
c. Bagi Penulis	5
d. Bagi Umum.....	5
B. Tujuan Penelitian	6
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Profil Media Evyfour.....	7
2. Penelitian Terdahulu.....	8
B. Landasan Teori.....	13
1. Sistem Informasi.....	13
2. Konten	14

3.	YouTube	14
4.	Website	15
5.	<i>E-Commerce</i>	15
6.	<i>Digital Marketing</i>	15
7.	<i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	15
8.	<i>Database</i>	17
9.	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	18
10.	XAMPP.....	20
11.	MySQL	20
12.	PHP	21
13.	HTML	21
14.	Laravel	21
15.	<i>Black Box Testing</i>	22
16.	<i>Usability Testing</i>	22
17.	<i>Rapid Application Development (RAD)</i>	22
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN		25
A.	Bahan dan Materi	25
B.	Alat Penelitian.....	25
1.	<i>Hardware / Perangkat Keras</i>	25
2.	<i>Software / Perangkat Lunak</i>	26
C.	Jalan Penelitian.....	27
1.	Perencanaan Kebutuhan	27
a.	Pengumpulan Data	28
b.	Analisis Data	29
2.	Desain Sistem	29
a.	Perancangan Sistem	29
b.	Perancangan <i>Database</i>	32
c.	<i>Road-Map Peta Jalan</i>	48
d.	<i>Prototype</i>	49
e.	Pengujian dan Perbaikan	6
3.	Pengembangan.....	63
4.	Implementasi	63

D. Hambatan Penelitian	64
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	65
A. Hasil Penelitian	65
1. Halaman Publik	65
2. Login dan Registrasi.....	74
3. Halaman Dashboard	75
B. Pembahasan.....	85
1. <i>Black Box Testing</i>	86
2. <i>Usability Testing</i>	93
BAB V : PENUTUP	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Penulis.....	9
Tabel 2.2 Simbol Data Flow Diagram (DFD).....	16
Tabel 2.3 Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)	18
Tabel 3.1 Struktur Tabel User	37
Tabel 3.2 Struktur Tabel Article	38
Tabel 3.3 Struktur Tabel Category	39
Tabel 3.4 Struktur Tabel Service	39
Tabel 3.5 Struktur Tabel Type	40
Tabel 3.6 Struktur Tabel Order	41
Tabel 3.7 Struktur Tabel Order Timetable.....	42
Tabel 3.8 Struktur Tabel Sponsorship.....	42
Tabel 3.9 Struktur Tabel Customer.....	43
Tabel 3.10 Struktur Tabel Team	44
Tabel 3.11 Struktur Tabel Review	45
Tabel 3.12 Struktur Tabel Comment.....	45
Tabel 3.13 Struktur Tabel Qna.....	46
Tabel 3.1 Struktur Tabel User	37
Tabel 3.2 Struktur Tabel Article	38
Tabel 3.3 Struktur Tabel Category	39
Tabel 3.4 Struktur Tabel Service	39
Tabel 3.5 Struktur Tabel Type	40
Tabel 3.6 Struktur Tabel Order	41
Tabel 3.7 Struktur Tabel Order Timetable.....	42
Tabel 3.8 Struktur Tabel Sponsorship.....	42
Tabel 3.9 Struktur Tabel Customer.....	43
Tabel 3.10 Struktur Tabel Team	44
Tabel 3.11 Struktur Tabel Review	45

Tabel 3.12 Struktur Tabel Comment.....	45
Tabel 3.13 Struktur Tabel Qna.....	46
Tabel 4.1 Tabel Pengujian Black Box.....	86
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Pengguna Umum	94
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Penulis	95
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Admin	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Pengembangan Sistem Model RAD	23
Gambar 3.1 Diagram Konteks.....	30
Gambar 3.2 Diagram DFD Level 1	31
Gambar 3.3 Unnormalized Form (UNF).....	33
Gambar 3.4 First Normal Form (1NF).....	33
Gambar 3.5 Second Normal Form (2NF)	34
Gambar 3.6 Third Normal Form (3NF)	35
Gambar 3.7 Entity Relationship Diagram (ERD)	36
Gambar 3.8 Tabel Database dan Relasinya dengan DBMS.....	47
Gambar 3.9 <i>Dashboard Road-Map</i>	48
Gambar 3.10 <i>Public Road-Map</i>	49
Gambar 3.11 Prototype Halaman Login	50
Gambar 3.12 Prototype Halaman Registrasi	50
Gambar 3.13 Prototype Halaman Dashboard dan Nav Bar (Admin).....	51
Gambar 3.14 Prototype Halaman Dashboard dan Nav Bar (Penulis).....	52
Gambar 3.15 Prototype Halaman Index.....	52
Gambar 3.16 Prototype Halaman Show Article.....	53
Gambar 3.17 Prototype Halaman Show	53
Gambar 3.18 Prototype Halaman Add	54
Gambar 3.19 Prototype Halaman Home	55
Gambar 3.20 Prototype Halaman Service (Jenis-Jenis).....	56
Gambar 3.21 Prototype Halaman Service	57
Gambar 3.22 Prototype Halaman Sponsorship	57
Gambar 3.23 Prototype Form Pemesanan.....	58
Gambar 3.24 Prototype Halaman Portfolio.....	59
Gambar 3.25 Prototype Halaman Article.....	60
Gambar 3.26 Prototype Halaman Detail Article	60
Gambar 3.27 Prototype Halaman About.....	61
Gambar 3.28 Prototype Halaman About.....	62
Gambar 4.1 Halaman Home.....	66

Gambar 4.2 Halaman Service	66
Gambar 4.3 Halaman Service List	67
Gambar 4.4 Formulir Pemesanan.....	67
Gambar 4.5 Halaman Pemesanan Berhasil	67
Gambar 4.6 Halaman Service (Sponsorship).....	68
Gambar 4.7 Halaman Sponsorship.....	68
Gambar 4.8 Formulir Pendaftaran Sponsorship.....	69
Gambar 4.9 Halaman Pemesanan Berhasil (Sponsorship).....	69
Gambar 4.10 Halaman Portfolio	70
Gambar 4.11 Halaman Article	71
Gambar 4.12 Halaman Article berdasarkan Kategori	71
Gambar 4.13 Halaman Article berdasarkan Keyword	71
Gambar 4.14 Halaman Detail Article.....	72
Gambar 4.15 Halaman About	73
Gambar 4.16 Form Comment	73
Gambar 4.17 Halaman Q&A.....	74
Gambar 4.18 Formulir Review	74
Gambar 4.19 Login	74
Gambar 4.20 Login Gagal.....	75
Gambar 4.21 Register.....	75
Gambar 4.22 Halaman Dashboard Penulis	76
Gambar 4.23 Halaman Dashboard Admin	76
Gambar 4.24 Halaman Article Admin	77
Gambar 4.25 Halaman Article Penulis.....	77
Gambar 4.26 Halaman Dashboard Tambah Article.....	78
Gambar 4.27 Tambah Article Berhasil	78
Gambar 4.28 Halaman Dashboard Detail Article	78
Gambar 4.29 Konfirmasi Hapus Article	79
Gambar 4.30 Hapus Article Berhasil	79
Gambar 4.31 Halaman Type Service	79
Gambar 4.32 Halaman Service List	80
Gambar 4.33 Halaman Detail Service.....	80

Gambar 4.34 Halaman Team	81
Gambar 4.35 Halaman Q&A.....	81
Gambar 4.36 Halaman Dashboard Order	82
Gambar 4.37 Halaman Report Order	82
Gambar 4.38 Halaman Detail Order	83
Gambar 4.39 Halaman Dashboard Sponsorship	83
Gambar 4.40 Halaman Report Sponsorship.....	83
Gambar 4.41 Halaman Customer	84
Gambar 4.42 Halaman Dashboard User.....	85
Gambar 4.43 Ubah Status User Diizinkan Berhasil.....	85
Gambar 4.44 Ubah Status User Tidak Diizinkan Berhasil	85

DATA LAMPIRAN

01 Surat Izin Penelitian

02 Foto Objek Penelitian

03 Hasil Observasi

04 Formulir Hasil Pengujian Prototipe

05 Formulir Pengisian Kuesioner

06 Script Program

ABSTRAK

Evyfour merupakan salah satu channel YouTube yang telah berkembang selain dari menyediakan konten yang berkaitan dengan konten budaya Klaten hingga menyediakan fasilitas layanan jasa dalam hal optimasi media. Tidak adanya platform pengolahan layanan jasa membuat Evyfour dalam mengelola layanan yang tersedia hingga pesanan layanan yang masuk. Selain itu diperlukan platform yang dapat memperluas jangkauan konten yang disediakan oleh Evyfour sebagai bentuk pengenalan terhadap budaya Klaten.

Penelitian ini menerapkan studi kasus di Evyfour dengan konteks layanan jasa dan konten yang dimilikinya. Konten yang ditampilkan berupa artikel yang berisi informasi mengenai budaya Klaten. Penulis mengambil data berupa daftar layanan dan tipenya, artikel dan kategorinya, serta data anggota tim Evyfour. Data tersebut didapatkan dengan melakukan wawancara kepada pihak terkait. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem *Rapid Application Development* (RAD) yang menekankan pengembangan dengan siklus waktu singkat. Selain itu penulis menggunakan bantuan *framework* Laravel untuk membangun sistem ini.

Hasil penelitian ini berupa sistem informasi berbasis website yang menampilkan pilihan-pilihan jasa layanan dan artikel-artikel yang disediakan oleh Evyfour yang mana terdapat fitur baca artikel dan fitur pemesanan layanan bagi pengguna. Selain itu juga menyediakan fitur pengelolaan artikel maupun layanan jasa bagi admin. Diharapkan sistem ini dapat menjadi salah satu pendukung bagi Evyfour dalam mengelola layanan jasa serta membantu dalam pengenalan budaya Klaten.

Kata kunci: Sistem Informasi, Berbasis Web, Klaten, Evyfour, RAD, Laravel

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Klaten merupakan salah satu kabupaten yang ada di Provinsi Jawa Tengah yang memiliki berbagai macam budaya daerah. Budaya daerah yang dimiliki oleh Klaten yaitu seperti tarian tradisional salah satunya Tari Merak dan Tari Jaranan pada acara Srawung Budaya. Kemudian kegiatan bersejarah yang salah satunya adalah kegiatan Sebaran Apem di Kecamatan Jatinom. Selain beberapa sejarah yang menarik untuk ditelusuri ada juga beberapa tokoh sukses yang bisa menginspirasi seperti Agus Inspirator yang merupakan pengasuh grup band anak tuna Netra pada salah satu SLB di Klaten. Namun sangat disayangkan, banyak masyarakat yang belum mengenal hal-hal tersebut.

Teknologi saat ini telah berkembang sangat pesat terutama teknologi informasi salah satunya internet. Berkembangnya teknologi internet membuat kemunculan banyak media informasi dan komunikasi online yang biasa dikenal dengan sebutan media sosial. Media sosial dan teknologi internet ini banyak dimanfaatkan oleh masyarakat untuk mendapatkan berbagai macam informasi. Platform media sosial dan teknologi internet tersebut antara lain Instagram, Facebook, YouTube dan lain sebagainya.

YouTube menyajikan kontennya dalam bentuk video dengan deskripsi sesuai yang ingin disampaikan oleh pembuat konten. Evyfour merupakan salah satu channel YouTube Klaten yang memperkenalkan budaya Klaten dan tokoh-tokoh inspiratif asal Klaten. Selain menyajikan informasi berupa konten pada

channel YouTube, Evyfour juga memiliki beberapa layanan seperti jasa pembuatan video atau pengambilan foto.

Banyaknya ragam jasa yang disajikan membuat tim Evyfour kesulitan dalam mendefinisikan dan melayani setiap pesanan. Salah satunya seperti terjadinya kelupaan terhadap suatu pesanan karena tidak memiliki platform khusus sebagai tempat penyimpanan. Selain itu juga terlalu menghabiskan banyak waktu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang serupa yang diajukan oleh pelanggan karena tidak ada daftar layanan sebagai informasi kepada pelanggan. Sehingga perlu adanya suatu sistem yang memungkinkan pengguna dapat melakukan pemesanan dengan melihat daftar layanan jasa yang disediakan sebelum mengisi formulir pendaftaran dan pelanggan dapat mengirimkan masukan pada media Evyfour. Yang mana sistem tersebut juga mencakup informasi dari konten budaya Klaten yang dimiliki atau dibuat oleh media Evyfour.

1. Alasan Pemilihan Judul

Ada beberapa pertimbangan yang menjadi alasan bagi penulis mengambil judul “Sistem Informasi Layanan Jasa dan Konten Budaya Klaten pada Evyfour Berbasis Web” yaitu:

- a. Konten-konten mengenai Budaya Klaten telah dikenalkan dalam suatu channel YouTube yang bernama Evyfour, namun untuk memperluas pengenalannya maka konten tersebut perlu disajikan dalam platform lain, dalam hal ini website.

- b. Media Evyfour menyediakan beberapa tawaran layanan jasa yang informasinya belum dapat diakses oleh masyarakat. Sehingga dengan adanya sistem informasi ini, penulis mengharapkan pemesanan jasa pada media Evyfour dapat lebih mudah terlaksana.
- c. Konten budaya yang disajikan dan layanan jasa yang disediakan oleh Evyfour memiliki keterkaitan karena layanan jasa yang ditawarkan tersebut merupakan jasa seputar pembuatan konten digital.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu:

- a. Bagaimana cara membangun sistem informasi sebagai platform yang dapat menyajikan layanan jasa yang disediakan oleh Evyfour agar dapat memudahkan masyarakat dalam memilih dan memesan layanan tersebut?
- b. Bagaimana cara membangun sistem informasi yang dapat menampilkan konten budaya Klaten guna pengenalannya kepada masyarakat luas?

3. Batasan Penelitian

Dibutuhkan batasan-batasan masalah untuk memfokuskan penelitian ini pada tujuan yang diharapkan, batasan-batasan tersebut yaitu:

- a. Studi kasus penelitian ini adalah pada media Evyfour.
- b. Ruang lingkup penelitian ini adalah membuat sistem informasi berbasis website mengenai layanan jasa serta informasi konten budaya Klaten.

- c. Layanan jasa yang diolah yaitu daftar layanan yang disediakan oleh media Evyfour berupa layanan Videografi, Fotografi, Desain Grafis, Copywriter dan Audio Editing serta layanan pendaftaran sponsorship.
- d. Konten budaya yang ditampilkan adalah konten yang dimiliki atau dibuat oleh media Evyfour dalam bentuk link video YouTube maupun tulisan artikel.

4. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini dapat dibuktikan dengan adanya beberapa perbedaan dari penelitian terdahulu yang memiliki karakteristik yang relatif sama. Sepanjang berjalannya penelitian, penulis menemukan beberapa penelitian serupa dalam hal tema dan keluaran yaitu berupa sistem informasi berbasis website yang mengelola suatu layanan jasa, namun memiliki perbedaan dalam hal yang lain yang berarti penelitian yang ditulis oleh penulis adalah satu-satunya dan bukan merupakan plagiat. Perbedaan-perbedaan antara penelitian-penelitian tersebut berupa objek penelitian tentunya, kemudian metode penelitian, metode pengumpulan data, metode perancangan aplikasi itu sendiri, hingga alat yang digunakan untuk membangun sistem tersebut.

5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dengan pembuatan sistem informasi ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Media Evyfour

- 1) Mendapatkan platform pengenalan online lain sehingga media Evyfour lebih dikenal.
- 2) Memiliki platform yang dapat menyajikan layanan jasa yang disediakan.

b. Bagi Perguruan Tinggi

- 1) Menambah literatur perpustakaan sebagai bahan pertimbangan penulisan skripsi maupun tugas akhir di masa yang akan datang.
- 2) Sumbangan pikiran terhadap ilmu pengetahuan khususnya ilmu komputer dan teknologi informasi.

c. Bagi Penulis

- 1) Bahan perbandingan antara teori dan praktek sehingga dapat menambah wawasan bagi penulis.
- 2) Mengembangkan pengetahuan yang selama ini didapat dalam bentuk teori maupun praktek laboratorium untuk diterapkan dalam praktek yang nyata.

d. Bagi Umum

- 1) Memiliki media untuk mendapatkan pengetahuan mengenai budaya dan sejarah Klaten.
- 2) Memudahkan melakukan pemesanan jasa layanan dan pendaftaran sponsorship.

B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan yang sudah dijelaskan pada latar belakang di atas, tujuan penelitian “Sistem Informasi Layanan Jasa dan Konten Budaya Klaten pada Media Evyfour Berbasis Web” adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat meraih gelar S1 pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi dan Komputer di Universitas Widya Dharma.
2. Membangun sistem informasi sebagai platform yang dapat menyajikan daftar layanan jasa yang disediakan oleh Evyfour sehingga memudahkan masyarakat dalam memilih dan memesan layanan tersebut.
3. Membangun sistem informasi yang dapat menampilkan konten budaya Klaten guna pengenalannya kepada masyarakat luas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil yang telah dilakukan oleh penulis tentang sistem informasi pelayanan jasa dan pengelolaan konten artikel pada Evyfour, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem informasi ini adalah sistem yang mudah dipahami, efektif dan efisien saat digunakan, serta memiliki kompatibilitas yang baik pada berbagai macam ukuran layar.
2. Sistem informasi layanan jasa pada Evyfour ini menjadi salah satu pendukung bagi tim Evyfour untuk mengelola layanan yang disediakan maupun pesanan yang masuk serta memudahkan bagi pengguna yang ingin melakukan pemesanan terhadap layanan jasa yang disediakan.
3. Sistem ini menjadi salah satu platform yang dapat memperkenalkan budaya Klaten dengan menyediakan konten artikel.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, maka penulis memberikan saran sebagai masukan pada penelitian serupa yang akan datang agar lebih optimal dan meningkatkan kualitas sistem sebagai berikut:

1. Perlu adanya pengecekan dan perbaikan dari sisi keamanan pengguna yang melakukan registrasi maupun login serta keamanan data admin.
2. Memperbaiki tampilan sistem agar lebih menarik dan menambahkan beberapa fitur seperti fitur pembayaran serta penjadwalan layanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliya, H. (2022, January 7). *Usability Testing: Arti, Metode, Langkah-Langkah, dan Manfaatnya*. Diakses dari Glints: <https://glints.com/id/lowongan/usability-testing-adalah/>
- Aninda, F. (2022, 11 7). *Apa itu HTML? Fungsi dan Cara Kerja HTML*. Diakses dari Hostinger: <https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-html>
- Aprilia, P. (2021, 5 18). *Apa itu HTML? Berikut Fungsi dan Cara Kerjanya!* Diakses dari Niagahoster: <https://www.niagahoster.co.id/blog/html-adalah/>
- Binus University. (2021, 10 13). *Apa sih Digital Marketing itu?* Diakses dari Binus University Online Learning: <https://onlinelearning.binus.ac.id/2021/10/13/apa-sih-digital-marketing-itu/>
- Candra Ahmadi, D. H. (2013). *E-Business & E-Commerce*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Dicoding Intern. (2020, 9 16). *Apa itu Database? Contoh Produk dan Fungsinya*. Diakses dari Dicoding: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-database/>
- Faizah, A. Z. (2021, 9 29). *Merdeka*. Diakses dari Fungsi Sistem Informasi, Ketahui Pengertian Menurut Ahli Beserta Manfaatnya: <https://www.merdeka.com/trending/fungsi-sistem-informasi-ketahui-pengertian-menurut-ahli-beserta-manfaatnya-kln.html>
- Farid, A. (2022, November 2). *Apa itu Website? Pengertian Website, Jenis, Manfaat Hingga Cara Membuatnya*. Diakses dari Exabytes: <https://www.exabytes.co.id/blog/apa-itu-website/>
- Ghulam. (2022, October 7). *Apa itu Konten? (Pengertian Menurut Ahli, Contoh, dan Jenis)*. Diakses dari Sasana Digital: <https://sasanadigital.com/apa-itu-konten/>
- Hariyanto, B. (2008). *Dasar Informatika & Ilmu Pengetahuan disertai Aksi-Aksi Praktis*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Java Creativity. (2014). *Joomla 3 Panduan Cerdas Membangun Website Super Keren*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kadir, A. (2008). *Belajar Database Menggunakan MySQL*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Khairul R, Y. A. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Jasa Event Organizer Berbasis Website Menggunakan Metode RAD. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*.
- Kissflow. (2023, 1 3). *Rapid Application Development (RAD) Model: An Ultimate Guide For App Developers in 2023*. Diakses dari Kissflow:

<https://kissflow.com/application-development/rad/rapid-application-development/>

- Kristanto, A. (2007). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Maksum, M. A. (2022, 5 23). *Pengertian XAMPP, Fungsi, dan Cara Menggunakannya*. Diakses dari dewaweb: <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-xampp/>
- Peranginangin, K. (2006). *Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset.
- PN Solok. (2022, Agustus 24). *Definisi dan Kategori Informasi*. Diakses dari Pengadilan Negeri Solok Kelas II: <http://pn-solok.go.id/index.php/dokumentasi/27-layanan-publik/27-definisi-dan-kategori-informasi>
- Pratama, R. I. (2019). *Sistem Inforamsi Pelayanan Jasa Foto Produk Berbasis Web pada LIght Box*.
- Redaksi Jagoan Hosting. (2022, 3 3). *Apa itu Data Flow Diagram (DFD)? Jenis, Fungsi & Contohnya*. Diakses dari Jagoan Hosting: <https://www.jagoanhosting.com/blog/dfd-adalah/>
- Rizeki, D. N. (2022, 1 27). *E-Commerce adalah: Pengertian dan Contoh E-Commerce*. Diakses dari Majoo: <https://majoo.id/solusi/detail/ecommerce-adalah>
- Satya, R. (2022). *Perancangan Sistem Informasi untuk Penyewaan Jasa Fotografer berbasis Web dengan PHP Native Studi Kasus PT. Dwipa Photowork*.
- Setiawan, R. (2021, November 17). *Black Box Testing Untuk Menguji Perangkat Lunak*. Diakses dari Dicoding: <https://www.dicoding.com/blog/black-box-testing/>
- Setiawan, R. (2021, 8 25). *Memahami ERD, Model Data, dan Komponennya*. Diakses dari dicoding: <https://www.dicoding.com/blog/memahami-erd/>
- Subagia, A. (2019). *Kolaborasi Laravel dan Database PostgreSQL di Linux*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Yasin. (2022, April 24). *Pengertian MySQL, Fungsi, dan Cara Kerjanya*. Diakses dari Niagahoster: <https://www.niagahoster.co.id/blog/mysql-adalah/>
- Yasin, V. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Yudho Yudhanto, H. A. (2019). *Mudah Menguasai Framework Laravel*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Yulius, O. (2010). *Akses Cepat Menguasai Internet*. Jakarta: Jalur Mas Media.