

## **BAB I**

### **Pendahuluan**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi yang pesat di Indonesia saat ini berpengaruh besar bagi kemajuan Negara, teknologi dan informasi banyak membantu manusia untuk mempermudah berbagai hal. Pada era digital yang semakin berkembang ini memang banyak membuka peluang baru bagi masyarakat. Salah satunya peluang dalam bisnis digital yang pada saat ini juga berkembang pesat. Sehingga sedikit banyak juga mempengaruhi para pelaku UMKM. Saat ini banyak UMKM yang mulai tertinggal dari segi digital karena banyak para pelaku UMKM yang belum memasarkan produknya melalui media online yang ada.

Teknologi informasi yang penting salah satunya adalah website sebagai media untuk promosi yang lebih baik dan cepat. Hal ini dikarenakan perkembangan internet yang mudah diakses, jangkauan lebih luas dan cepat memberikan informasi

Lokasi yang di pilih untuk melaksanakan Praktik Magang adalah di Krowak Art Jogja. Krowak Art Jogja merupakan sebuah industri yang berkembang di bidang *furniture*, di sini terdapat berbagai macam jenis mebel yang terbuat dari berbagai macam bahan seperti kayu, resin, pecahan kaca, batu, dan lainnya. Di sini promosi masih menggunakan cara manual yaitu dari mulut ke mulut sehingga kurang efektif mengingat pada era sekarang sudah banyak yang menggunakan media online sehingga akan kalah saing dengan industri yang telah mengikuti perkembangan jaman, karena promosi ini hanya dilakukan dalam lingkup yang kecil, yaitu hanya orang yang kenal atau sekitar sana yang sudah tau Krowak Art Jogja, sehingga untuk lingkup luas khususnya luar daerah tidak bisa mengetahui industri ini. Sehingga diperlukan media seperti website untuk menampung produk serta alamat yang akan memudahkan dalam pemasaran secara online dan membantu mengenalkan Krowak Art Jogja. Di Krowak Art Jogja tidak hanya mengerjakan barang di industri, di sini juga menerima orderan yang harus dikerjakan di tempat, misalnya pembuatan pondok, pembuatan furniture ditempat karyawisata.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka dapat ditentukan beberapa identifikasi masalah antara lain :

1. Pemasaran yang masih dilakukan secara langsung dari mulut ke mulut sehingga kurang efektif sehingga kalah persaingan dengan industri lain yang dapat diketahui orang melalui media online.
2. Produk yang dibuat tidak diketahui oleh orang lain jika tidak mendatangi langsung atau meminta foto lewat WA.

#### C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan diatas dapat disimpulkan beberapa batasan masalah antara lain :

1. Manajemen produk yang terstruktur
2. Kemudahan dalam mempromosikan produk
3. Website dapat memberikan informasi yang hanya berkaitan dengan Krowak Art Jogja,

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka didapat rumusan masalah yang akan diselesaikan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat *web profile* untuk membantu promosi dalam media online?
2. Bagaimana cara membuat *web profile* untuk memudahkan customer mengetahui produk yang di buat di Krowak Art Jogja.

#### E. Tujuan KP

1. Membuat *web profile* untuk membantu promosi dalam media online.
2. Membuat *web profile* untuk memudahkan customer mengetahui produk yang di buat di Krowak Art Jogja.

#### F. Manfaat KP

Manfaat yang diperoleh dari kerja praktek untuk mahasiswa sebagai berikut :

1. Menjalani kerja sama antara mahasiswa dan juga karyawan yang bekerja di Krowak Art Jogja.
2. Menambah wawasan mahasiswa dan mengasah kemampuan pemrograman yang dimiliki.
3. Mengetahui sejauh mana kemampuan pemrograman yang dimiliki, hingga

dapat belajar lebih dalam lagi.

4. Menambah pengalaman tentang kondisi lingkungan kerja praktek, bagaimana cara menghadapi client, sehingga tidak merasa takut saat akan bertemu client nanti.
5. Dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang mungkin terjadi saat melakukan kerja praktek sehingga dapat memberikan penyelesaian.

## **BAB II**

### Gambaran Instansi

#### A. Umum

##### 1. Sejarah

Krowak Art Jogja merupakan salah satu industri yang berjalan di bidang mebel. Berawal dari pemilik serta istri yang bekerja diluar dan menitipkan anaknya yang masih kecil kepada orangtua membuat istri berpikir untuk membuat usaha di rumah sehingga dapat merawat anaknya sendiri. Bermodalkan keahlian kayu yang di ajarkan sang ayah dan pengalaman bekerja di sebuah tempat kerajinan sehingga sang suami berinisiatif membuat mebel yang unik dan mulailah terbentuk Krowak Art Jogja sampai sekarang.

##### 2. Visi dan Misi

###### a. Visi

Membuat berbagai inovasi mebel.

###### b. Misi

Misi dari Krowak Art Jogja adalah:

- 1) Memberikan lapangan kerja.
- 2) Memanfaatkan bahan sisa.
- 3) Mengembangkan kerajinan kayu dan resin.

##### 3. Alamat

Krowak Art Jogja berlokasi pada Jl. Wonorejo 2, Wonorejo I, Gadingsari, Kecamatan Sanden, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55763.

#### B. Sumber Daya Manusia dan Sumber daya Fisik lainnya.

##### 1. Krowak Art Jogja memiliki Sumber daya Manusia sebagai berikut :

- Pemilik : 2 orang(suami dan istri).
- Karyawan : 5 orang.

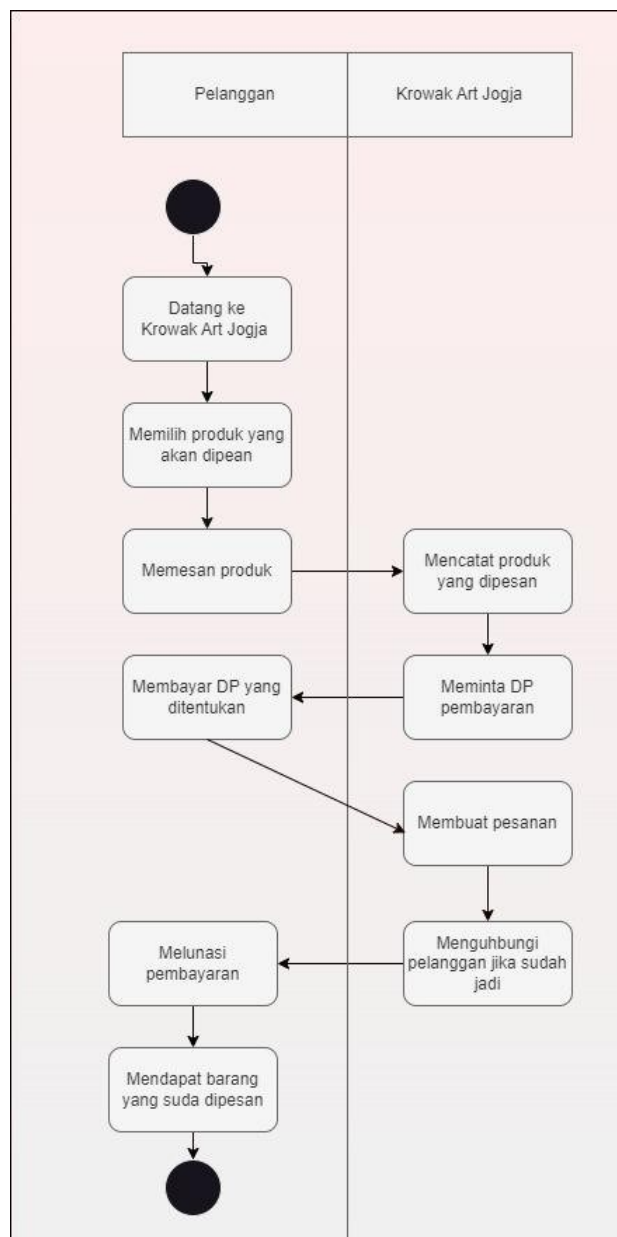
##### 2. Sumber daya fisik yang ada yaitu :

- Tempat Pembuatan Mebel.
- Tempat penyimpanan kayu.

## C. Proses bisnis

### 1. Proses Bisnis Saat Ini

Pelanggan datang ke Krowak Art Jogja dan memilih produk yang akan di buat, lalu memesan produk, pegawai akan mencatat dan membuat kesepakatan apakah barang akan di ambil atau di antar dan menentukan pembayaran awal, pelanggan memberikan pembayaran awal lalu pegawai akan membuat pesannya dan akan menghubungi kembali apabila sudah selesai membuat, pelanggan melunasi pembayaran dan barang akan di antar atau di ambil sesuai kesepakatan, seperti yang terlihat pada gambar 2.1 berikut :

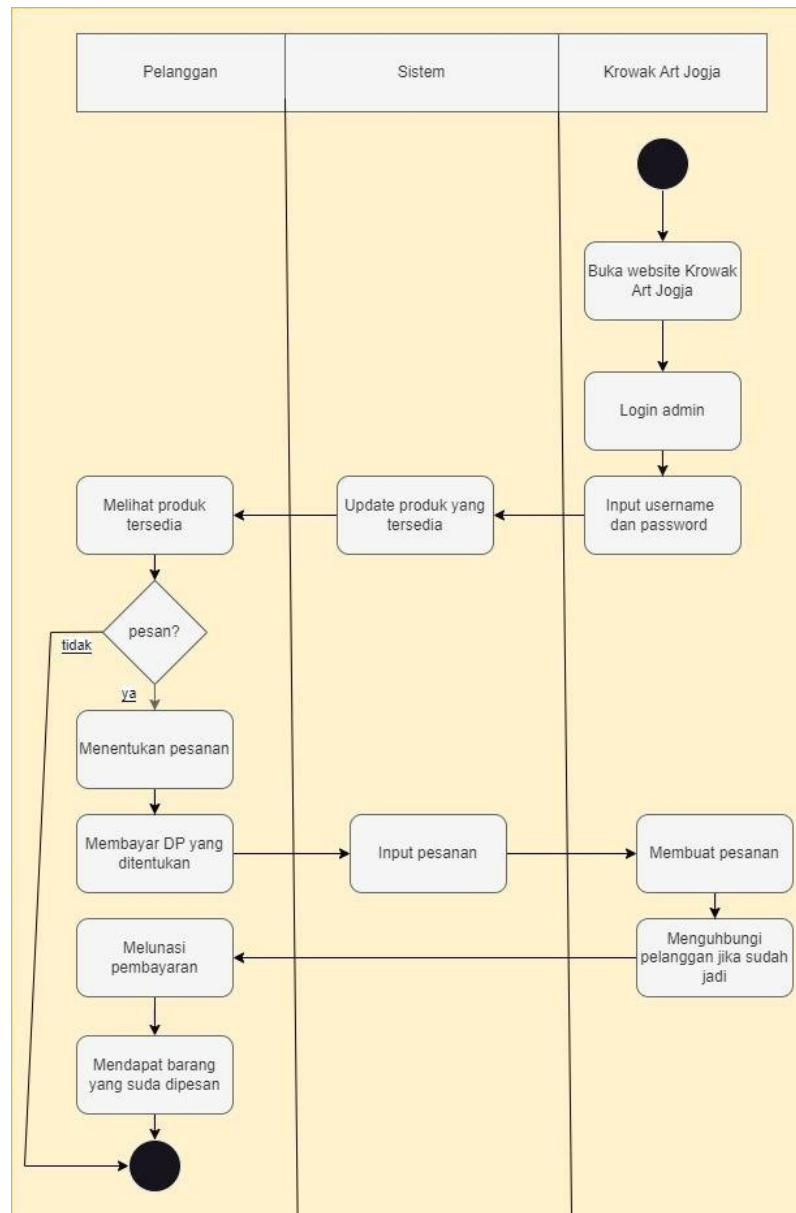


Gambar 2.1 Proses Bisnis di Krowak Art Jogja saat ini

Dari Gambar 2.1 kita dapat proses bisnis tersebut kurang efektif karena pelanggan harus langsung datang ketempat untuk melihat barang sehingga jika ada pelanggan yang jauh akan kerepotan karena akan memakan waktu untuk datang sehingga di butuhkan sebuah web profile untuk membantu pelanggan mengetahui barang yang di jual.

## 2. Proses Bisnis dalam Website

Pegawai login ke sistem, sistem akan memvalidasi antara password dan username, pegawai akan menginputkan produk baru, pelanggan dapat melihat produk ketika sudah membuka web, lalu pelanggan dapat memilih produk yang akan di pesan dan menuliskan pesanan menggunakan kode produk, pegawai akan melihat pesanan dan akan menghubungi pelanggan, seperti yang ada pada gambar 2.2 sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Proses Bisnis di Krowak Art Jogja sesudah dibuatkan website

Gambar 2.1 merupakan proses bisnis yang dirancang dengan harapan dapat bekerja sesuai Dengan apa yang user harapkan.

**BAB III**  
Metodologi KP

A. Lokasi KP, Alamat, Kontak pembimbing KP di Lapangan

1. Lokasi KP

Krowak Art Jogja

2. Alamat

Kradenan Rt 02 Gadingsari Sanden Bantul

3. Kontak Pembimbing KP

Dwi Nuryanto : +62 877-1233-4515

B. Metode pengambilan data KP

1. Metode observasi yaitu system pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.

2. Metode wawancara yaitu mendapatkan informasi dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung kepada responden atau client.

C. Rancangan jadwal kegiatan KP

*Tabel 3. 1 Tabel Rencana dan Realisasi Kegiatan Kerja Praktek*

No.	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan														Realisasi	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Ya/Tidak	%
1.	Mencari Lokasi KP															Ya	5%
2.	Survey tempat KP dan mengumpulkan data															Ya	10%
3.	Melakukan identifikasi dan analisis															Ya	10%
4.	Merancang sistem yang akan di buat															Ya	20%



5.	Membangun sistem																Ya	20%
6.	Uji coba sistem																Ya	20%
7.	Membuat hosting																Ya	10%
8.	Menyerahkan sistem																	5%

Yogyakarta, 23 April 2023

Menyetujui,

(Ir. Nuril Anwar, S.T., M.Kom)

Dosen Pmebimbing

## BAB IV

### Hasil Pelaksanaan KP

#### A. Deskripsi Sistem yang dibangun

##### 1. Analisis Kebutuhan User :

Sistem yang di butuhkan user dalam manajemen :

- a. User dapat memperbarui sampel yang di buat
- b. User dapat melihat sampel yang ada di sistem

##### 2. Analisis Kebutuhan Fungsional

- a. Sistem dapat melakukan fungsi login
  - 1) Sistem dapat menerima inputan berupa username dan password
  - 2) Sistem dapat memverifikasi username dan password
- b. Sistem dapat menampilkan sampel produk
- c. Sistem dapat menerima inputan produk yang akan di jual
- d. Sistem dapat menampilkan *contact person* dan di tautkan ke sosial media

##### 3. Kebutuhan Non-Fungsional

- a. Membutuhkan koneksi internet
- b. Membutuhkan hardware berupa tablet atau laptop atau computer
- c. Membutuhkan software browser
- d. Membutuhkan hosting
- e. Membutuhkan listrik

##### 4. Pembahasan System yang dibangun

- a. Hasil Analisis
  - 1) Database yang digunakan
    - a) Barang
    - b) Jenis
    - c) komentar
    - d) Pesan

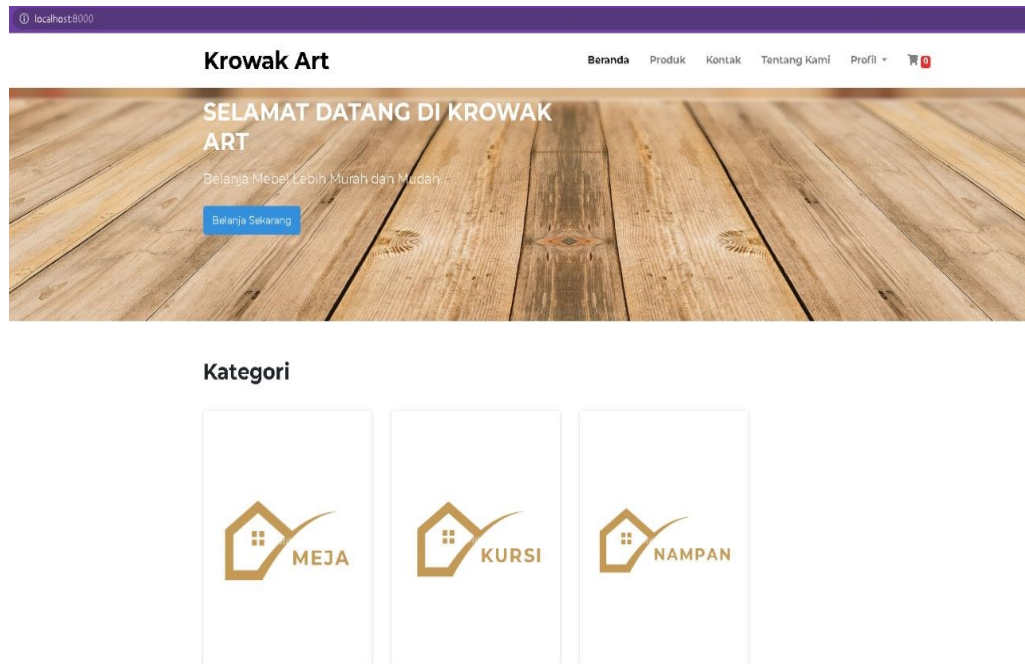
e) Admin

## B. Hasil implementasi

CodeIgniter merupakan Framework yang menggunakan arsitektur MVC (Model View Controller) yang digunakan untuk membuat atau mengembangkan website dinamis dengan basis PHP.

- Model digunakan untuk menghubungkan database
- View digunakan untuk membuat tampilan website
- Controller digunakan sebagai penghubung database dan tampilan

### a. Beranda



Gambar 4. 1 Beranda

Gambar 4.1 merupakan gambar implementasi dari Beranda yang akan dilihat pada halaman utama.

code view pada Beranda

```

<div class="jumbotron jumbotron-fluid">
  <div class="container">
    <div class="row">
      <div class="col-12 col-sm-12 col-md-14 col-lg-6">
        <div class="wrapper-top mt-5">
          <h2 class="font-weight-bold">SELAMAT DATANG DI KROWAK
          ART</h2>
          <h5>Belanja Mebel Lebih Murah dan Mudah</h5>
          <a name="" id="" class="btn btn-primary btn-top mt-3"
            href="{{ route('produk.index') }}" role="button">Belanja Sekarang</a>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>

```

*Script 4. 1 view home*

Script 4.1 merupakan source code pada view yang dibuat untuk menampilkan gambar besar saat pertama kali anda membuka halaman utama.

```

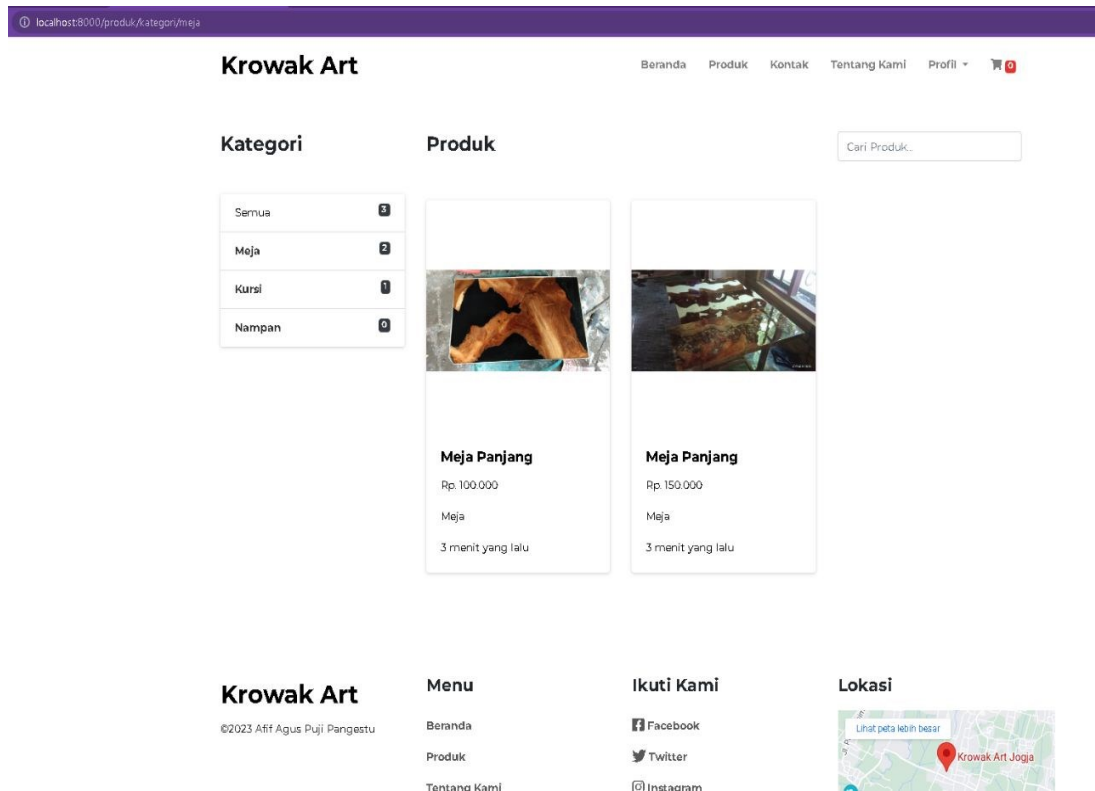
<?php
class Beranda extends CI_Controller
{
    public function index(){
        $data['judul'] = "Beranda";
        $this->load->view('templates/header3',$data);
        $this->load->view('beranda');
        $this->load->view('templates/footer3');
    }
}
?>

```

*Script 4.2 controler home*

Script 4.2 merupakan sourcecode yang pada controller yang digunakan untuk memanggil view header, view beranda , dan view footer.

**b. Produk**



*gambar 4. 2 Produk*

Gambar 4.7 merupakan gambar implementasi dari Produk yang akan dilihat pada Halaman utama.

#### 1) code view pada produk

```

<div class="row mt-5">
  @foreach($produk as $no => $data)
    <div class="col-12 col-sm-6 col-lg-4 col-md-4 mb-4 card-product">
      <a
        href="{{ route('detailproduk.index',['slug'=>$data->slug]) }}">
        <div class="card">
          
          <div class="card-body">

            <h5 class="card-title"><strong>{{ $data->name
              }}</strong></h5>

            <p class="card-text">Rp.
              {{ number_format($data->price,0,"",".") }}
            </p>
            <p class="card-text">{{ $data->category['name'] }}</p>
            <p class="card-text">{{ $data->created_at->diffForHumans()
              }}</p>
          </div>
        </div>
      </a>
    </div>
  @endforeach
</div>

```

*Script 4. 3 view produk*

Script 4.3 merupakan source code pada view yang dibuat untuk menampilkan produk yang ada di krowak art, foreach pada awal script digunakan untuk melakukan pemanggilan secara berulang pada database (looping) sampai batas variable \$data.

2) code controller pada produk

```
class Barang2 extends CI_Controller
{
    function_construct(){
        parent::_
        construct();
        $this->load->model('Barang_Model');
    }
    public function index(){
        $judul['judul'] = "Barang2";
        $data['data'] = $this->Barang_Model->tampil();
        $this->load->view('templates/header',$judul);
        $this->load->view('templates/sidebar');
        $this->load->view('barang2',$data);
        $this->load->view('templates/footer');
    }
}
```

*Script 4. 4 Controller Produk*

Script 4.4 merupakan source code yang pada controller yang digunakan untuk memanggil view header, view produk, dan view footer, serta untuk memanggil fungsi tampil pada model barang.

3) Code model pada produk

```
<?php
class Barang_Model extends CI_Model{
```

```

public function
    tampil(){
$this->db->select("*");
    $this->db->from("foto_barang");
    return $this->db->get()-
        >result_array();
    }

```

#### Script 4.5 Model Produk

Script 4.5 pada model produk digunakan untuk memanggil seluruh kolom pada tabel foto\_barang yang ada di database.

### c. Tampilan Produk

The screenshot shows the product detail page for 'Meja Panjang' on the Krowak Art website. The page layout includes a navigation bar at the top with links for Beranda, Produk, Kontak, Tentang Kami, and Profil. Below the navigation bar, there is a breadcrumb trail: Home / Produk / Produk Detail. The main content area features a large image of the product, a price tag of Rp. 150,000, and a table of product details. The table has columns for Status (Tersedia), Kategori (Meja), Stok (5), and Jumlah (1). A blue button labeled 'Tambah Keranjang' is positioned below the table. A description box below the button states: 'Meja dengan ukuran 2 x 3m dengan tebal 5 cm, terbuat dari Kayu dan resin'. The footer contains the Krowak Art logo, a menu, social media links (Ikuti Kami), and a location indicator (Lokasi).

Gambar 4.3 Tampilan Produk

Kode program :

```

<h3><strong>{{ $produk->name }}</strong></h3>
<h5>Rp. {{ number_format($produk->price,0,"",".") }}</h5>

<table class="table mt-2">
<tbody>
<tr>
<tr>
<th scope="row">Status</th>
<td></td>
<td>
    @if ($produk->quantity == 0)
    <span class="badge badge-danger">Habis</span>
    @else
    <span class="badge badge-success">Tersedia</span>
    @endif
</td>
</tr>
</tr>

```

```

        <tr>
            <th scope="row">Kategori</th>
            <td>:</td>
            <td>{{ $produk->category['name'] }}</td>
        </tr>
        <tr>
            <th scope="row">Stok</th>
            <td>:</td>
            <td>{{ $produk->quantity }}</td>
        </tr>
        <tr>
            <th scope="row">Jumlah</th>
            <td>:</td>
            <td>
                <form action="{{
route('tambahkeranjang',['slug'=>$produk->slug]) }}" method="post">
                    @csrf
                    <input type="text" class="form-control text-center"
name="total" value="1">
                </td>
            </tr>
        </tbody>
    </table>
    @unlessrole('admin')
        <button type="submit" class="btn btn-primary w-100 mt-2"> <i
class="fa fa-shopping-cart mr-2"></i> Tambah
        Keranjang</button>
    @endunlessrole
</form>

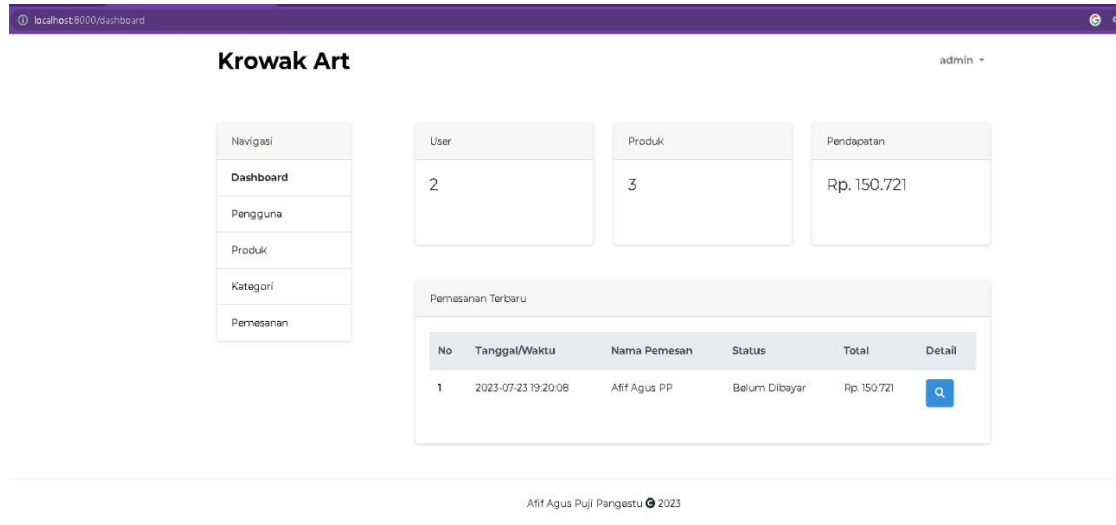
```

*Script 4. 6 TampilanProduk*

Script 4.6 merupakan source code untuk menampilkan produk dan memanggi data produk.



## d. Dashboard admin



*Gambar 4. 4 Dasboard Admin*

Gambar 4.4 merupakan tampilan dashboard admin. Admin dapat melihat data user, produk, dan data pemasukan mebel

## 1) code view pada dashboard admin

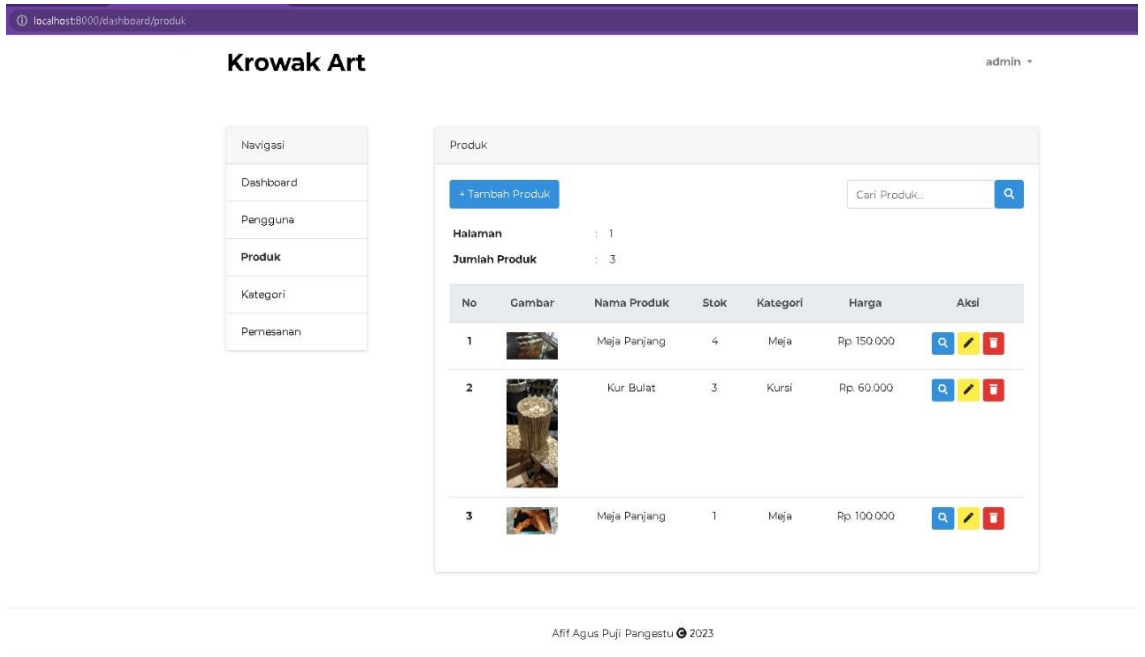
```

<div class="row">
  <div class="col-4 col-sm-4 col-md-4 col-lg-4">
    <div class="card" style="height: 10rem;">
      <div class="card-header">
        User
      </div>
      <div class="card-body">
        <blockquote class="blockquote mb-0">
          <h4>{{ $usercount }}</h4>
        </blockquote>
      </div>
    </div>
  </div>
  <div class="col-4 col-sm-4 col-md-4 col-lg-4">
    <div class="card" style="height: 10rem;">
      <div class="card-header">
        Produk
      </div>
      <div class="card-body">
        <blockquote class="blockquote mb-0">
          <h4>{{ $produkcount }}</h4>
        </blockquote>
      </div>
    </div>
  </div>
  <div class="col-4 col-sm-4 col-md-4 col-lg-4">
    <div class="card" style="height: 10rem;">
      <div class="card-header">
        Pendapatan
      </div>
      <div class="card-body">

```

Script 4. 7 Dasborad Admin

e. Admin Produk



Gambar 4. 5 Admin Produk

Gambar 4.5 adalah gambar untuk mengedit stok barang. Admin dapat menambah maupun menghapus stok barang yang sudah terjual

- 1) code view pada admin produk

```

<div class="card h-100">
  <div class="card-header">
    Detail Produk
  </div>
  <div class="card-body">

    <div class="row">
      <div class="col-12 col-sm-12 col-md-6 col-lg-6">
        
      </div>
      <div class="col-12 col-sm-12 col-md-6 col-lg-6">

        <h3>{{ $produk->name }}</h3>
        <h5>Rp. {{ number_format($produk->price,0,"",".") }}</h5>

        <table class="table mt-2">
          <tbody>
            <tr>
              <th scope="row">Dibuat</th>
              <td>:</td>
              <td>{{ $produk->user['name'] }}</td>
            </tr>
            <tr>
              <th scope="row">Status</th>
              <td>:</td>
              <td>
                @if ($produk->quantity == 0)
                <span class="badge badge-danger">Habis</span>
              </td>
            </tr>
          </tbody>
        </table>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>

```

Script 4. 8 View Admin Produk

## f. Admin Tambah Produk

The screenshot shows the 'Tambah Produk' form in the Krowak Art admin dashboard. The form is located at the URL `localhost:8000/dashboard/produk/tambah`. The dashboard header shows the user 'admin' is logged in. The sidebar menu includes 'Navigasi', 'Dashboard', 'Pengguna', 'Produk', 'Kategori', and 'Pemesanan'. The 'Tambah Produk' form contains the following fields:

- Nama:** Input field for the product name.
- Kategori:** Dropdown menu for selecting a product category.
- Harga:** Input field for the price, with 'Rp.' as a prefix.
- Stok:** Input field for the stock quantity.
- Deskripsi:** Text area for the product description.
- Gambar Produk:** Input field for the product image, with a 'Browse' button to select a file.
- Tambah:** A blue button to submit the form.

The footer of the dashboard indicates the user 'Afif Agus Puji Pangestu' and the year '2023'.

Gambar 4. 6 tambah produk

Gambar 4.6 merupakan tampilan untuk menambah produk

Kode program :

```
<form action="{{ route('tambahproduk.admin') }}" method="POST"
  enctype="multipart/form-data">
  @csrf
  <div class="row">
    <div class="col">
      <div class="form-group">
        <label for="exampleInputEmail1">Nama</label>
        <input type="text" name="name" class="form-control"
id="" value="{{ old('name') }}" aria-describedby=""
placeholder="Nama produk">
      </div>
    </div>
    <div class="col">
      <div class="form-group">
        <label
for="exampleFormControlSelect1">Kategori</label>
        <select class="form-control" name="category_id"
id="">
          <option selected>Pilih Produk</option>
          @foreach ($kategori as $kategori)
            <option value="{{ $kategori->id }}">{{ $kategori-
>name }}</option>
          @endforeach
        </select>
      </div>
    </div>
  </div>
  <div class="row">
    <div class="col">
      <div class="form-group">
        <label for="exampleInputEmail1">Harga</label>
        <input type="text" name="price" class="form-control"
value="{{ old('price') }}" id="rupiah2" aria-describedby=""
placeholder="Rp.">
      </div>
    </div>
    <div class="col">
      <div class="form-group">
        <label for="exampleInputEmail1">Stok</label>
```

```

        <input type="string" name="quantity" class="form-control" value="{{ old('quantity') }}" id="" aria-describedby="" placeholder="Jumlah Produk">
    </div>
</div>
</div>
<div class="form-group">
    <label for="exampleInputEmail1">Deskripsi</label>
    <textarea type="" name="desc" class="form-control" rows="5" aria-describedby="" placeholder="Deskripsi Produk">{{ old('desc') }}</textarea>
</div>
<label for="exampleInputEmail1">Gambar Produk</label>
<div class="custom-file">
    <input type="file" class="custom-file-input" name="image" id="customFile">
    <label class="custom-file-label" for="customFile">Pilih Foto</label>
</div>
<button type="submit" class="btn btn-primary w-100 mt-3">Tambah</button>
</form>

```

*Script 4. 9 mengelola produk*

Script 4.9 merupakan script untuk mengelola produk yang terutama menambah produk baru

#### g. Admin Kategori Produk

The screenshot displays the 'Admin Kategori Produk' interface. On the left is a sidebar with a 'Kategori' menu item. The main area features a form with two input fields: 'Tambah Kategori' (containing 'Kategori') and 'Gambar Kategori' (with a 'Pilih Gambar' button and a 'Browse' button). Below the form is a blue 'Simpan' button. A table below the form lists three categories:

No	Gambar	Nama	Aksi
1		Meja	
2		Kursi	
3		Nampan	

At the bottom of the page, there is a footer: 'Alif Agus Puji Pengestu © 2023'.

*Gambar 4. 7 Admin Kategori Produk*

Gambar 4.7 merupakan gambar untuk mengelola data kategori produk pada admin.

## kode view pada admin Kategori Produk

```

<div class="card-body">
  <form action="{{ route('tambahkategori.admin') }}" method="POST"
  enctype="multipart/form-data">
    @csrf
    <div class="row">
      <div class="col">
        <div class="form-group">

          <label for="exampleInputEmail1">Tambah Kategori</label>
          <input type="text" name="name" class="form-control" id="" aria-
describedby="" placeholder="Kategori">
        </div>

      </div>
      <div class="col">
        <label for="exampleInputEmail1">Gambar Kategori</label>
        <div class="custom-file">
          <input type="file" class="custom-file-input" name="image" id="customFile">
          <label class="custom-file-label" for="customFile">Pilih Gambar</label>
        </div>

      </div>
    </div>
    <button type="submit" class="btn btn-primary w-100 mt-3">Simpan</button>
  </form>

  <table class="table mt-3">
    <thead class="thead-light">
      <tr>
        <th scope="col">No</th>
        <th scope="col">Gambar</th>
        <th scope="col">Nama</th>
        <th scope="col">Aksi</th>
      </tr>
    </thead>
    <tbody>
      @foreach ($kategori as $no => $data)
      <tr>
        <th scope="row">{{ $kategori->firstItem() + $no }}</th>
        <td></td>
        <td>{{ $data->name }}</td>
        <td>
          <a name="" id="" class="btn btn-sm btn-warning" href="{{
route('tampilubahkategori.admin', ['slug'=>$data->slug]) }}" role="button"><i class="fa fa-
pen"></i></a>

```

```

        <form class="d-inline" action="{{ route('hapuskategori.admin', ['slug'=>$data-
>slug]) }}" method="post">
            @csrf
            @method('delete')
            <button type="submit" class="btn btn-sm btn-danger" role="button"><i
class="fa fa-trash"></i></button>
        </form>
    </td>
</tr>
@endforeach
</tbody>
</table>
{{ $kategori->onEachSide(2)->links() }}
</div>

```

*Script 4. 10 kategori produk*

Script 4.10 merupakan script untuk mengelola kategori produk.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil kerja praktek ini, maka dapat diperoleh kesimpulan :

1. Telah di buat *Website* Krowak Art Jogja untuk dapat memperluas promosi dan konsumen menjadi lebih mudah mendapatkan informasi tentang usaha Krowak Art Jogja.
2. *Website* yang telah dibangun ini berhasil menampilkan beberapa informasi seperti profil, produk barang, informasi pada artikel serta alamat usaha.

#### **B. Saran**

Untuk meningkatkan pemasaran dari Krowak Art Jogja, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. *Website* ini masih sangat terbilang sederhana, terutama dari segi tampilan dan segi keamanan, ada baiknya untuk dianjurkan ke tahap pengembangan sistem baru diharapkan dibuat semenarik mungkin dan dikembangkan lebih lanjut dengan tambahan informasi yang lebih lengkap lagi yang pastinya bisa lebih bermanfaat, bagi pengelola dan pengguna *website* tersebut.
2. *Website* ini sudah bersifat dinamis tapi hanya dibagian menu admin saja diharapkan pengembangannya menambahkan sistem kasir.