

RANCANG BANGUN APLIKASI DIGITAL CREATIVE SERVICE RABBIT MEDIA BERBASIS WEB (Studi Kasus: *Rabbit Media*)

Moch. Alfin Nasrul Huda

Prodi Manajemen Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, alfinnasrul11@gmail.com

Salamun Rohman Nudin

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, salamunrn@gmail.com

Abstrak

Hasil riset APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) menyatakan bahwa pengguna internet di Indonesia pada tahun 2017 sebanyak 143,26 juta jiwa. Berdasarkan data tersebut mendorong pelaku usaha untuk beralih ke internet dalam mengembangkan usahanya. *Rabbit media* adalah salah satu badan usaha dalam bidang industri kreatif yang masih belum memanfaatkan perkembangan internet dengan maksimal. Maka dibuatlah aplikasi berbasis website pada penelitian ini. Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode SDLC *waterfall* yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap analisis kebutuhan dan sistem lama, tahap perancangan sistem baru, tahap implementasi dan pengujian. Pembuatan *website* ini menggunakan *framework laravel* dan *database* MySQL. Hasil dari perancangan ini yaitu aplikasi *digital creative rabbit media* berbasis web yang diharapkan dapat mempermudah konsumen dalam memesan dan mempermudah pemilik usaha dalam mengelola layanan yang disediakan.

Kata Kunci: Sistem informasi, Internet, Industri kreatif, *Website*, *Laravel*.

Abstract

The research results of APJII (Indonesian Internet Service Provider Association) stated that internet users in Indonesia in 2017 as many as 143.26 million people. Based on it encourages business actors to move to the Internet in developing their business. *Rabbit Media* is one of business in the field of creative industry that still has not utilized the development of the Internet with the maximum. So the website is based on this research. The method of system development used in this research is the method of SDLC *waterfall* consisting of four stages, namely the level of analysis needs and the old system, the design phase of the new system, the level of implementation and testing. The creation of this website uses a *laravel framework* and a *MySQL database*. The result of this design is a digital Web application based *Creative Rabbit media* that is expected to facilitate consumers in ordering and facilitate business owners in Manage the services provided.

Keyword : Information System, Internet, Creative Industri, *Laravel*

PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini berkembang begitu cepat, khususnya dibidang teknologi informasi. perkembangan teknologi seperti sekarang sangat membantu untuk mendapatkan informasi yang cepat, tepat, dan akurat. Menurut APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pengguna internet pada tahun 2017 bertumbuh menjadi sebanyak 143,26 juta jiwa (APJII, 2017). Perkembangan ini membuat manusia lebih banyak menghabiskan waktu mencari informasi apapun melalui teknologi yang ada. Bukan hanya mencari informasi akan tetapi mendorong para penyedia jasa, produk, akademik dan pemerintahpun untuk membuat *website application* dengan memberikan sebuah informasi yang tepat dan lebih mudah diakses tentunya. Dalam era seperti ini teknologi informasi sangat penting dan bisa berkontribusi besar untuk sebuah perusahaan agar bisa bertahan

dalam bersaing dan menjadi lebih berkembang. Karena dengan adanya teknologi informasi membuat informasi perusahaan lebih mudah untuk diakses dan akan lebih banyak yang bisa mengetahui informasi tersebut.

Rabbit Media adalah salah satu usaha di bidang industri kreatif yang dibangun oleh beberapa mahasiswa pada tahun 2015 dan berjalan sampai sekarang. Dalam era *digital* seperti sekarang setiap usaha di tuntut mempunyai *platform* sendiri di internet agar dapat memberikan informasi usaha yang dimiliki ke masyarakat lebih luas. *Rabbit media* dalam era *digital* ini memilih *platform website application* untuk memberikan informasi lebih luas tentang mereka kepada masyarakat. Akan tetapi web yang dimiliki masih hanya memberikan informasi dan jika ada konsumen yang ingin memesan masih harus menghubungi melalui *e-mail* atau *contact person* yang ada. Serta masih belum

adanya pelaporan untuk setiap pemesanan pelayanan jasa yang masuk dan apakah sudah selesai proses pemesanan tersebut atau belum, begitupun untuk transaksi pembayaran.

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini untuk merancang atau membangun aplikasi digital *creative service rabbit* media berbasis web dengan memberikan informasi kepada pengguna dengan bisa melakukan transaksi pemesanan dan pelaporan setiap kegiatan kepada konsumen sesuai dengan pemesanan. Adapun manfaat dari aplikasi ini untuk meningkatkan pemesanan dan mempermudah pelayanan kepada pelanggan serta mempermudah untuk melihat laporan *income* dan *outcome* perusahaan.

KAJIAN PUSTAKA

Sistem Informasi

Sistem adalah kumpulan orang yang saling bekerja sama dengan ketentuan - ketentuan aturan yang sistematis dan terstruktur untuk membentuk satu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan. Sedangkan Informasi adalah data yang diolah menjadi lebih berguna dan juga bagi penerimanya, serta untuk mengurangi ketidakpastian dalam proses pengambilan keputusan mengenai suatu keadaan. (Anggraeni & Irviani, 2017).

Sistem Informasi merupakan sumber daya data yang dapat mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi yang terdiri dari orang-orang, *hardware*, *software*, jaringan komunikasi yang diolah secara terstruktur dan sistematis agar bisa berguna bagi penerima informasi tersebut. Sistem mempunyai beberapa fungsi dan ciri- ciri, berikut fungsi dan ciri-ciri sistem informasi:

Rabbit Media

Rabbit Media merupakan perusahaan agensi kreatif yang bergerak dibidang multimedia yang melayani jasa *editing video*, fotografi, desain grafis, hingga desain web, Namun fokus utama kami tetap pada *editing video* serta fotografi. Agensi kreatif ini terbentuk pada November ditahun 2015, dibentuk oleh 3 mahasiswa dan kemudian berkembang sampai saat ini memiliki 9 orang yang menjanjikan perusahaan ini. *Track record rabbit media* sendiri sudah beberapa kali mendapatkan proyek dokumentasi mulai dari sesi foto himpunan, kelas dari mahasiswa smpa sesi foto sekedar *fun*, selain itu pernah juga mendapatkan proyek dokumentasi video mulai dari sesi *pre-wedding*, *wedding party*, *event* kampus ataupun instansi. *Rabbit media* selalu ingin memberikan layanan

dan hasil terbaik disetiap proyek yang didapat dan dikerjakan, selain itu perusahaan ini ingin mengepakkan sayapnya lebih luas dan mempermudah para konsumen yang ingin menggunakan jasa dalam hal pemesanan.

Framework laravel

Framework merupakan perangkat lunak untuk membuat sebuah web yang memudahkan *programmer* yang didalamnya ada berbagai fungsi. Ada *plugin* dan konsep yang berguna untuk membuat suatu sistem tertentu agar terstruktur. *Laravel* merupakan *framework* aplikasi web dengan sintaks yang elegan dan ekspresif yang dibangun dengan menyenangkan dan dari pengalaman pembuat yang kreatif agar dapat memuaskan pengguna, sampai saat ini *laravel* pernah menjadi yang banyak digunakan ditahun 2015 menurut survei *sitepoint.com*.

MySQL

MySQL merupakan perangkat lunak sistem manajemen basis data atau DBMS (*database management system*), MySQL ini multithread, multi-user, dan juga merupakan RDBMS (*relational database management system*) yang didistribusikan gratis di bawah lisensi GPL (*general public license*). Setiap orang bebas menggunakan secara gratis dengan syarat tidak digunakan untuk komersil. MySQL juga merupakan turunan dari SQL yang merupakan database lama. Sebagai database server MySQL bisa dikatakan lebih unggul daripada *database* server lainnya, terutama dalam kecepatan. Beberapa keunggulan dari *database* server MySQL sebagai berikut :

- a. **Portability**, Dapat berjalan stabil dalam segala sistem informasi yang ada saat ini.
- b. **Multiuser**, Dapat beroperasi secara bersamaan meskipun digunakan atau diakses oleh beberapa *user* tanpa masalah dan konflik.
- c. **Security**, Keamanan dengan beberapa lapisan seperti *level subnetmask*, *nama host*, dan izin akses *user* dengan sistem yang mendetail dan *password* yang terenkripsi.
- d. **Scalability dan limits**, Meski *database* dalam skala besar mampu ditangani, dengan jumlah *record* lebih dari 50 – 60 ribu table dan 5 milyar baris. Dengan menampung indeks dalam batasan 32 pada setiap tabel.

Flowchart

Flowchart merupakan penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program dan biasanya mempermudah untuk menyelesaikan masalah, khususnya yang perlu di pelajari dan dievaluasi (Indrajani, 2015).

DFD

Data Flow Diagram (DFD) merupakan alat yang berguna untuk menggambarkan aliran data sampai sebuah sistem selesai, dan kerja atau proses yang dilakukan dalam sistem tersebut. Dalam istilah bahasa Indonesia biasa disebut diagram aliran data (Indrajani, 2015). Terdapat 4 komponen utama, yaitu :

- External Agents**, Mendefinisikan orang atau sebuah unit organisasi, sistem lain, atau organisasi yang berada diluar yang mempengaruhi proyek kerja sistem.
- Process**, Penyelenggaraan kerja atau jawaban, datangnya aliran data atau kondisi.
- Data Stores**, mendefinisikan penyimpanan data.
- Data Flow**, Mempresentasikan sebuah unit data ke dalam sebuah proses atau *output* dari sebuah proses berupa informasi.

ERD

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan sebuah pemodelan yang menggambarkan awal basis data yang nantinya akan di kembangkan berdasarkan teori himpunan yang ada dalam bidang matematika untuk menjadikan pemodelan basis data *relasional* (Sukanto & Shalahudin, 2014).

Pengujian Black Box

Pengujian ini didasarkan pada tes fungsional dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur *internal* atau kerja. Dalam metode ini perancang uji memilih input yang valid dan tidak valid dan menentukan output yang benar. Penggunaan *black box* testing dilakukan untuk (Liana, 2015):

- Fungsi-fungsi yang salah atau hilang.
- Kesalahan interface.
- Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
- Kesalahan kinerja.
- Kesalahan Inisialisasi dan terminal.

CRM

Customer relationship management (CRM) merupakan suatu untuk mempertahankan, mengidentifikasi, dan menarik pelanggan yang penting untuk perusahaan (tunggal & Widajaya, 2000). CRM merupakan strategi sebuah perusahaan untuk menjaga hubungan dengan pelanggan agar kesetiaan dan komitmen kepada produk semakin tinggi (Schiffman & Kanuk, 2008). Dari beberapa definisi diatas CRM merupakan salah satu strategi bisnis yang digunakan oleh perusahaan untuk mendapatkan kesetiaan konsumen kepada perusahaan dengan memanfaatkan data dari setiap konsumen yang sudah didapat oleh perusahaan, dalam hal ini yang terpenting atau konsep dasar CRM adalah membangun relasi atau hubungan yang baik

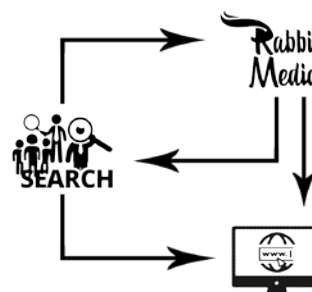
dengan konsumen.terdapat 5 manfaat dalam penerapaaan CRM dalam perusahaan (tunggal & Widajaya, 2000):

- Mendorong loyalitas konsumen.
- Mengurangi biaya.
- Menjadikan operasional lebih efisien.
- Meningkatkan *time to market*.
- Meningkatkan pendapatan perusahaan.

METODE REKAYASA

Analisa Sistem Lama

Analisa sistem ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data bertujuan untuk mengetahui bagaimana sistem dan kebutuhan pada aplikasi yang akan dibuat. penulis menganalisa rabbit media bersama pendiri perusahaan dengan mencari permasalahan yang ada pada sistem lama untuk mendapatkan data yang nantinya akan digunakan sebagai acuan analisa sistem baru dengan menguraikan suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagiannya untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi masalah yang akan ditemukan kelebihan dan kekurangan dalam sistem tersebut selain itu penulis juga mencari beberapa studi literatur dari jurnal dan kaya ilmiah. Berikut *use case* dari sistem lama *rabbit media*:

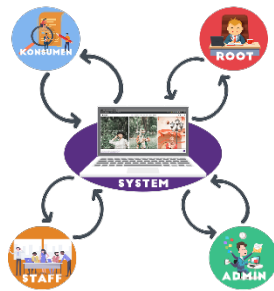


Gambar 1. Desain Sistem Lama Rabbit Media

Sistem lama yang sudah ada yaitu sesuai dengan gambar 1 dimana sudah ada sistem informasi web akan tetapi hanya memberikan informasi *company profile* tanpa bisa melakukan transaksi didalamnya. Dari analisis sistem lama ini bisa digunakan untuk melakukan tahap selanjutnya dengan membuat desain sistem baru.

Analisis desain sistem baru

Analisa desain sistem baru ini mengacu kepada analisa sistem lama yang sebelumnya dilakukan penulis dengan pendiri *rabbit media*. Dalam hal ini penulis memberikan usulan desain sistem baru seperti gambar *use case* berikut ini:



Gambar 2. Desain Sistem Baru Rabbit Media

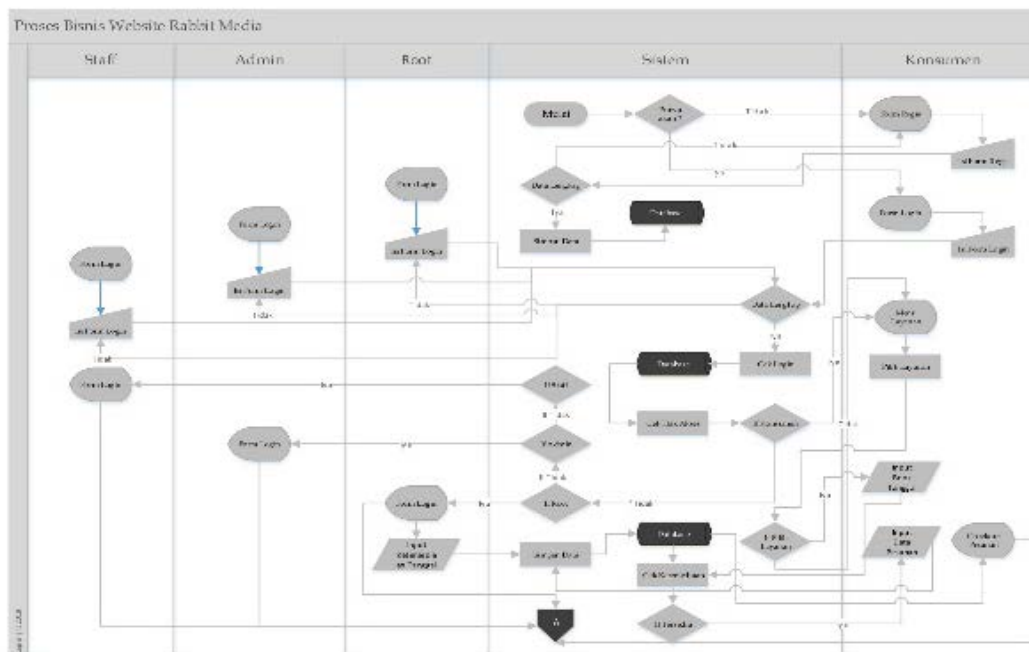
Desain sistem baru ini mempunyai 4 user dengan pengaksesan dan mempunyai fungsi yang berbeda, dalam hal ini ada 4 user yaitu: Konsumen, Root, Admin, dan Staff. Untuk menyambungkan 4 user agar bisa saling terhubung sesuai dengan fungsinya masing-masing adalah melalui sistem web *rabbit media*.

Desain Alur Proses Bisnis

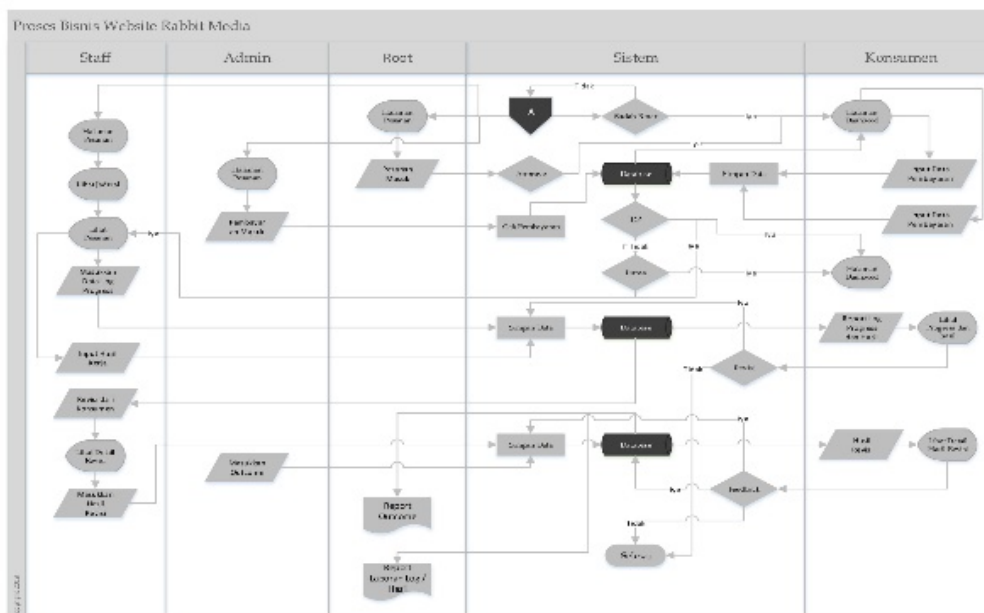
Desain proses ini menjelaskan tentang aktivitas dan fungsi yang terstruktur dan saling berkaitan untuk tujuan tertentu. Dalam proses bisnis ini ada 4 pengguna yang saling berhubungan melalui sistem, berikut rincian dari 4 pengguna tersebut:

- **ROOT**, mempunyai fungsi utama sebagai pengatur jadwal dan *approve* pesanan yang masuk, selain itu bisa melihat semua data dan transaksi yang ada pada web *rabbit media*.
- **ADMIN**, mempunyai fungsi utama sebagai konfirmasi pembayaran dan juga *input outcome order* dan juga *non-order*, pengisi semua konten yang ada diweb *rabbit media*.
- **STAFF**, mempunyai fungsi utama sebagai pemberi laporan setiap *progress* dari awal sampai menjadi hasil kepada para konsumen melalui pesanan yang sudah di konfirmasi pembayarannya dan juga memberikan revisi jika ada permintaan dari konsumen mengenai hasil akhir.
- **KONSUMEN**, mempunyai fungsi utama sebagai pembaca konten dan juga pemesan layanan dari *rabbit media* dengan melakukan pembayaran serta mendapatkan laporan setiap *progress*.

Berikut adalah proses bisnis dari web *rabbit media* dapat dilihat pada gambar 3 dan gambar 4:



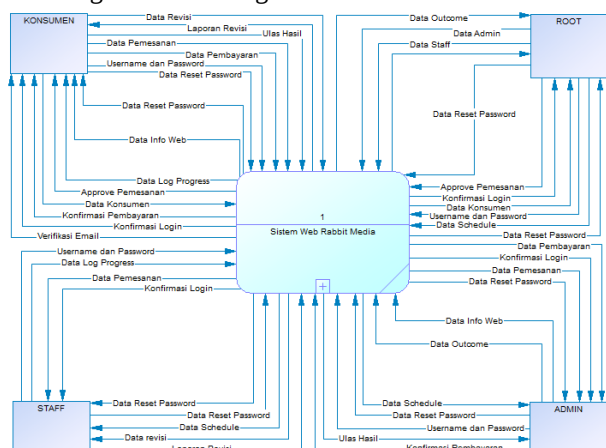
Gambar 3. Desain Alur Proses Bisnis Rabbit Media



Gambar 4. Desain Alur Proses Bisnis *Rabbit Media* lanjut

Diagram Konteks

Diagram kontes dari sistem web *rabbit media* dapat dilihat dalam gambar 5 dengan setiap entitas umum. Berikut gambar dari diagram konteks:

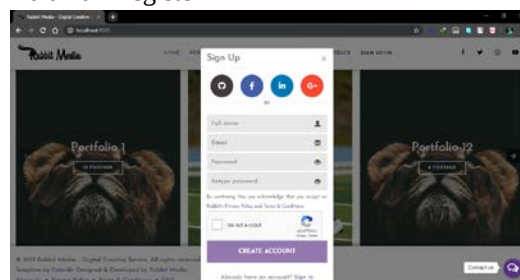


Gambar 5. Diagram Konteks

Pembahasan

Pada tahap ini akan dijelaskan detail tentang jalannya program aplikasi *digital creative service rabbit media* berbasis web. Dimana untuk melakukan pemesanan bagi konsumen dan fungsi yang lain bagi *user* lainnya harus melakukan login terlebih dahulu jika konsumen belum mempunyai akun harus melakukan *register* dan melengkapi *detail profile* dulu. Berikut beberapa proses yang dikerjakan.

1. Halaman Register



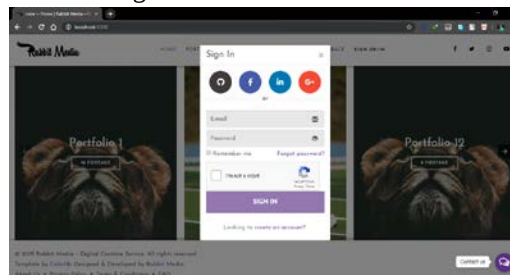
Gambar 6. Halaman Register

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Perancangan

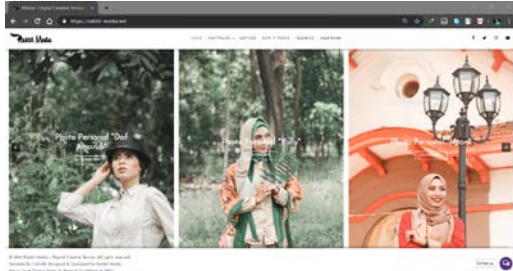
Implementasi hasil perancangan ini merupakan sebuah proses pembangunan komponen-komponen pokok sebuah sistem informasi yang berdasarkan berdasarkan pada analisa sistem lama dan juga analisa desain sistem baru yang sudah dibuat. Pada tahapan ini penulis mengimplementasikan tahapan diatas untuk mengerjakan aplikasi *digital creative service rabbit media* berbasis web dengan menggunakan *framework laravel* dan *database MySQL*.

2. Halaman Login



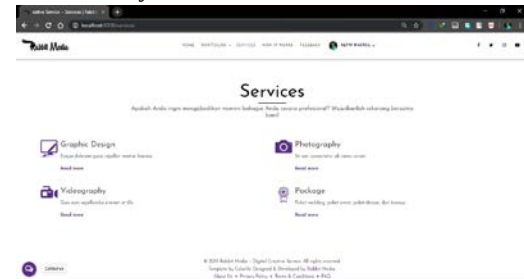
Gambar 7. Halaman Login

3. Halaman Home

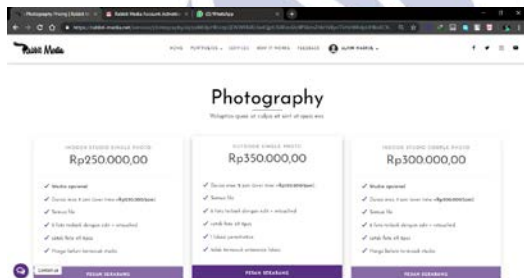


Gambar 8. Halaman Home

4. Halaman Layanan

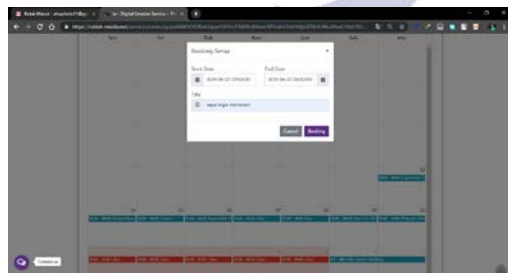


Gambar 9. Halaman Layanan



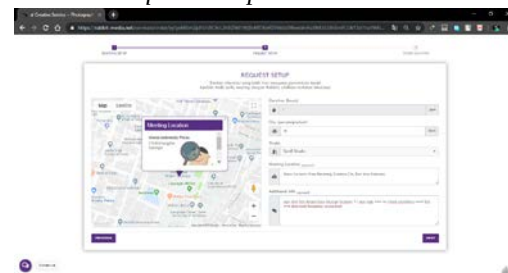
Gambar 10. Halaman Detail Layanan

5. Halaman Order Process



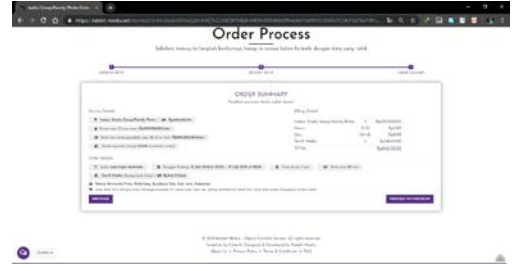
Gambar 11. Halaman Order Process

6. Halaman Request Setup



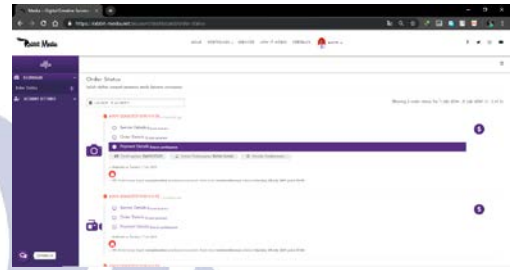
Gambar 12. Halaman Request Setup

7. Halaman Checkout



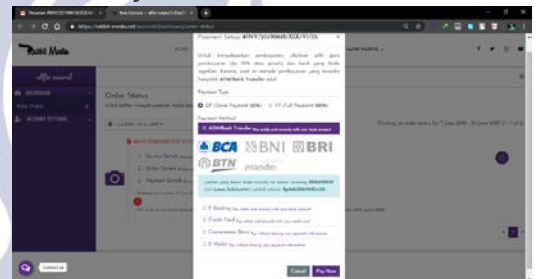
Gambar 13. Halaman Checkout

8. Halaman Dashboard



Gambar 14. Halaman Dashboard

9. Halaman Payment



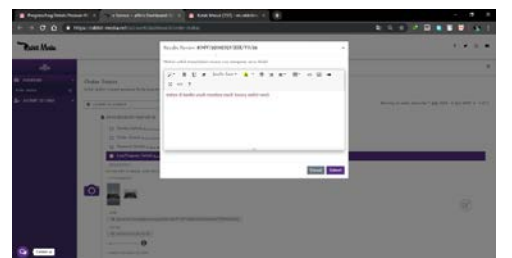
Gambar 15. Halaman Payment

10. Halaman Laporan Progress



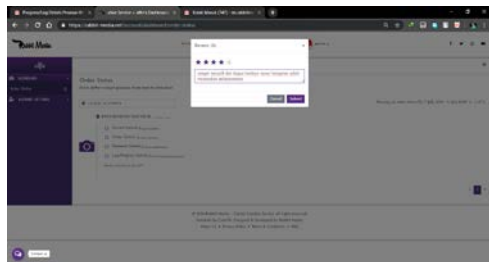
Gambar 15. Halaman Laporan Progress

11. Halaman Revisi



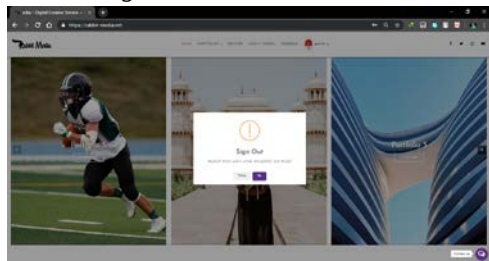
Gambar 16. Halaman Revisi

12. Halaman Ulas Hasil



Gambar 18. Halaman Ulas Hasil

13. Halaman Sign Out



Gambar 19. Halaman Sign Out

Pengujian Black Box

Pengujian sistem ini merupakan suatu hal yang dilakukan untuk menguji sistem *rabbit media* yang sudah dibuat oleh penulis. Dalam pengujian ini dilakukan dengan pengujian *black box* yang menguji berdasarkan fungsi-fungsi yang sudah didesain apakah bisa berfungsi atau tidak. Berikut ini penulis akan mengambil contoh kasus untuk menguji coba sistem aplikasi *rabbit media* yang akan dijabarkan berdasarkan pengelompokkan *role*:

1. Root (CEO dan CTO)

Tabel 1. Pengujian Sistem Root

No	Halaman	Keterangan	
		Valid	Tidak
1	Account		
	Sign-in (masuk kedalam aplikasi)	√	
	Reset and Recovery Password (lupa password)	√	
	Edit Profile	√	
	Change Password (ubah password)	√	
	Logout (keluar dari aplikasi)	√	
	Root Profile (hanya dapat melihat profilnya sendiri)	√	
	Dashboard		
2	CRUD akun admin dan staff	√	
	CRUD jadwal untuk rabbit media	√	
	Lihat semua data konsumen	√	

	Lihat semua data dan aktivitas rabbit media	√	
3	Order		
	Lihat semua data order	√	
	Approve order masuk	√	
	Reject order masuk	√	
	Delete order masuk	√	
4	Outcome		
	Lihat semua data outcome Order dan Non Order	√	
	CRUD data outcome Order dan Non Order	√	
5	Order Revision		
	Lihat semua data Order revision	√	
	Hapus data Order revision	√	
6	Feedback		
	Lihat data feedback	√	
	Hapus data feedback	√	
7	Grafik		
	Lihat data grafik Income dan Outcome	√	

2. Admin (COO dan Administrator)

Tabel 1. Pengujian Sistem Admin

No	Halaman	Keterangan	
		Valid	Tidak
1	Account		
	Sign-in (masuk kedalam aplikasi)	√	
	Reset and Recovery Password (lupa password)	√	
	Edit Profile	√	
	Change Password (ubah password)	√	
	Logout (keluar dari aplikasi)	√	
2	Dashboard		
	CRUD jadwal untuk rabbit media	√	
	Lihat semua data konsumen	√	
	Lihat semua data dan aktivitas rabbit media	√	
3	Order		
	Lihat semua data order	√	
	Confrim payment order masuk	√	
	Delete payment order masuk	√	

4	Outcome		
	Lihat semua data <i>outcome Order dan Non Order</i>	✓	
	CRUD data <i>outcome Order dan Non Order</i>	✓	
5	Order Revision		
	Lihat semua data <i>Order revision</i>	✓	
	Hapus data <i>Order revision</i>	✓	
6	Feedback		
	Lihat data <i>feedback</i>	✓	
	Hapus data <i>feedback</i>	✓	
7	Grafik		
	Lihat data grafik <i>Income dan Outcome</i>	✓	

3. Staff (Fotografer, Videografer, dan Desainer)

Tabel 2. Pengujian Sistem Staff

No	Halaman	Keterangan	
		Valid	Tidak
1	Account		
	<i>Sign-in</i> (masuk kedalam aplikasi)	✓	
	<i>Reset and Recovery Password</i> (lupa password)	✓	
	<i>Edit Profile</i>	✓	
	<i>Change Password</i> (ubah password)	✓	
	<i>Logout</i> (keluar dari aplikasi)	✓	
	<i>Root Profile</i> (hanya dapat melihat profilnya sendiri)	✓	
2	Dashboard		
	Lihat jadwal rabbit media	✓	
3	Order log progress		
	Lihat semua data <i>order</i>	✓	
	CRUD log progress <i>order</i> yang masuk	✓	
4	Order Revision		
	Lihat semua data <i>Order revision</i>	✓	
	CRUD data <i>revision</i>	✓	

4. Konsumen

Tabel 3. Pengujian Sistem Konsumen

No	Halaman	Keterangan	
		Valid	Tidak
1	Account		

	<i>Sign-up</i> (daftar untuk bisa pesan)	✓	
	<i>Activation sign-up</i> melalui <i>e-mail</i>	✓	
	<i>Sign-in</i> (masuk kedalam aplikasi)	✓	
	<i>Reset and Recovery Password</i> (lupa password)	✓	
	<i>Edit Profile</i>	✓	
	<i>Change Password</i> (ubah password)	✓	
	<i>Logout</i> (keluar dari aplikasi)	✓	
	<i>Root Profile</i> (hanya dapat melihat profilnya sendiri)	✓	
	Lihat semua konten web rabbit media (<i>Portfolio, Service, How It Work, Feedback, About Us</i> dll)	✓	
	<i>Contact us</i> (memberikan pertanyaan dll)	✓	
2	Order Setup		
	Pilih service atau layanan (jika sudah melengkapi data profil)	✓	
	Boking tanggal (hanya bisa 3 hari dari hari memesan)	✓	
	Masukkan data <i>order</i> lengkap (tambah jam, memilih lokasi meet, tambah keterangan jika dibutuhkan)	✓	
	<i>Checkout order</i> (detail <i>order</i>)	✓	
3	Dashboard		
	Lihat status <i>order</i>	✓	
	Memilih metode pembayaran (DP atau Full, dan Transfer atau banking dll)	✓	
	Upload bukti pembayaran	✓	
	Lihat <i>log progress order</i> (saat sudah di kerjakan)	✓	
	Ulas hasil (dengan memilih puas atau revisi)	✓	
	Masukkan data revisi (bisa 2x revisi)	✓	
	Lihat data hasil revisi	✓	
	Masukkan <i>feedback</i> (jika sudah puas dengan hasil)	✓	
	<i>Membatalkan Order</i> (jika membatalkan setelah	✓	

	pembayaran dp akan hangus)		
	<i>Print Invoice</i> (dihalaman dashboard)	√	
4	Email		
	Aktivasi pendaftaran	√	
	Approve pemesanan	√	
	Detail Pembayaran (detail invoice)	√	
	<i>Log Progress order</i>	√	
	Hasil Revisi	√	

Berdasarkan hasil dari pengujian *black box* diatas aplikasi web *digital creative service rabbit* media berfungsi sebagaimana mestinya.

PENUTUP

Simpulan

Berikut adalah simpulan yang di dapat dari sistem yang telah dibuat :

1. Aplikasi berbasis web *rabbit* media ini dikembangkan menggunakan *SDLC* (*System Development Life Cycle*) dengan model *waterfall* tanpa tahap pemeliharaan sistem. Dengan analisis kebutuhan sistem lama *rabbit* media dan dilakukan perancangan sistem baru dengan memulai perancangan desain proses (DFD), desain *database* (CDM), desain proses bisnis dan desain lembar kerja halaman. Setelah desain sistem penulis melakukan implementasi sistem dengan menggunakan *framework laravel* dan *database MySQL*.
2. Aplikasi web *rabbit* media ini menyediakan layanan yang dapat dipesan dengan memilih tanggal dan mengisi *form* pemesanan yang sudah ada didalam sistem *rabbit* media serta melakukan pembayaran melalui transaksi *transfer* dan mengupload bukti pembayaran. Setelah melakukan pembayaran pemesan layanan akan mendapatkan laporan transaksi atau kegiatan pada jasa yang telah dipesan pada saat hari yang dipesan sampai pemesan mendapatkan hasil dari pesanan tersebut. Akan tetapi pemesan harus mendaftar terlebih dahulu agar dapat memesan layanan *rabbit* media.
3. Aplikasi web *rabbit* media ini dapat diakses siapapun yang ingin mengerti tentang *rabbit* media tanpa harus mendaftar terlebih dahulu ataupun sudah mendaftar.

Saran

Sistem web *rabbit* media saat ini masih jauh dari kata sempurna. Jadi berikut adalah beberapa saran yang bisa untuk mengembangkan sistem aplikasi web *rabbit* media ini:

1. Pembayaran bisa dilakukan secara otomatis (tanpa harus konfirmasi).
2. Dapat dilakukannya *chatting* langsung dengan *admin* agar bisa tanya jawab secara *real time* pada jam kerja.
3. Dapat mendapatkan *log progress* melalui media selain *e-mail*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Y. & Irviani, R., 2017. Pengantar Sistem Informasi. In: E. Risanto, ed. Pengantar Sistem Informasi. s.l.:CV. Andi Offset, p. 150.
- APJII, 2017. Laporan Survey APJII 2017 v.1.3. https://web.kominfo.go.id/sites/default/files/Laporan%20Survei%20APJII_2017_v1.3.pdf.
- Duniaikom, 2015. Tutorial MySQL Alasan Menggunakan MySQL. <https://www.duniaikom.com/tutorial-mysql-alasan-menggunakan-mysql/>.
- Idcloudhost, 2017. Mengenal Apa Itu Framework Beserta Jenisnya. <https://idcloudhost.com/mengenal-apa-itu-framework-beserta-jenisnya/>.
- Indrajani, 2015. Database Design (Case Study All in One). Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Liana, L., 2015. Pengujian Perangkat Linak (Software Testing). http://41813120100.blog.mercubuana.ac.id/wp-content/uploads/sites/108/2015/06/PENGUJIAN-PERANGKAT-LUNAK-_SOFTWARE-TESTING__LINDA-LIANA_41813120100_.pdf.
- Oetomo, B. S., Simandjatak, J. P. & Sukoco, A. A., 2003. i-CRM Membina Relasi dengan Pelanggan.com. In: Yogyakarta: Andi Offset, p. 39.
- Program studi Akutansi, Universitas Ma Chung, 2019. Sistem Informasi Manajemen, Konsep dan Studi Kasus. In: S. R. Team, ed. Malang: CV. Seribu Bintang, p. 117.
- Rohman, A., 2014. Mengenal Framework "Laravel". http://ilmuti.org/wp-content/uploads/2014/03/Abdul_Rohman-Mengenal_Framework_Laravel.pdf.
- Schiffman & Kanuk, L. L., 2008. Perilaku Konsumen. In: edisi 7 ed. s.l.:s.n.

SitePoint, 2015. The Most PHP Framework for 2015 :
SitePoint Survey Result.
<https://www.sitepoint.com/best-php-framework-2015-sitepoint-survey-results/>.

tunggal & Widajaya, A., 2000. Konsep Dasar Customer
Relationship Management. In: Jakarta: Harvarindo.
yusuf, o., 2014. Pengguna Internet Indonesia Nomor
Enam Dunia.
<https://tekno.kompas.com/read/2014/11/24/07430087/Pengguna.Internet.Indonesia.Nomor.Enam.Dunia>.

