

SISTEM PELAYANAN ON-LINE PADA ASOSIASI INKINDO BENGKULU

Yesi Susanti, Siswanto, Yupianti

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu
Jl. Meranti Raya No. 32 Kota Bengkulu 38228 Telp. (0736) 22027, 26957 Fax. (0736) 341139

ABSTRACT

The research aims to create a Service System at Bengkulu INKINDO Association. Where the data files on the draft Association Bengkulu INKINDO namely design, Home File, File Gallery, File News, File Propyl, File Member, Guest Files and File Admin. From the discussion can be concluded that in the Making System On-Line Services in INKINDO Bengkulu Association for using weaknesses in the input data can be resolved quickly and precisely and can improve the efficiency and effectiveness of the work in Bengkulu INKINDO Association and the results can be seen on the site www.inkindobengkulu.rumahweb.org

Keyword: Service System, Inkindo

INTISARI

Penelitian bertujuan membuat Sistem Pelayanan Pada Asosiasi INKINDO Bengkulu. Dimana file data pada rancangan Asosiasi INKINDO Bengkulu yaitu Rancangan ,File Home, File Galeri, File Berita, File Profil, File Anggota,File Tamu dan File Admin. Dari pembahasan dapat kesimpulan bahwa dalam Pembuatan Sistem Pelayanan On-Line Pada Asosiasi INKINDO Bengkulu kelemahan-kelemahan dalam menginputkan data dapat teratasi dengan cepat dan tepat dan dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas pekerjaan pada Asosiasi INKINDO Bengkulu dan dapat di lihat pada situs www.inkindobengkulu.rumahweb.org.

Kata Kunci: Sistem Pelayanan, Inkindo

I. PENDAHULUAN

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya internet, telah mengubah gaya hidup masyarakat indonesia khususnya masyarakat bengkulu. Perangkat teknologi informasi seperti komputer, laptop, *handphone*, *tablet pc*, dan perangkat teknologi informasi lainnya sudah menjadi kebutuhan hampir setiap orang. Mengakses internet dilakukan hampir setiap hari oleh banyak orang.

Melihat perkembangan internet yang sangat pesat dan pengguna yang sangat banyak, maka lembaga pemerintah, lembaga pendidikan dan perusahaan tentunya harus menyesuaikan diri untuk menyediakan layanan berbasis internet yang dapat mempermudah dalam mencari informasi.

Perusahaan INKINDO merupakan unsur pelaksanaan untuk memberi surat izin yang berhubungan dengan PT, CV yang melaksanakan tugas pokok untuk melaksanakan urusan proyek yang sesuai dengan azas dan ketentuan sebagaimana dengan kebijakannya.

Perusahaan INKINDO Cabang Bengkulu membutuhkan sebuah aplikasi yang berupa Sistem Pelayanan *Online* melalui internet dengan tujuan untuk menyampaikan informasi-informasi tentang INKINDO Bengkulu.

Dengan seiringnya perkembangan zaman dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang berpengaruh dalam bidang informasi

perkantoran salah satunya yaitu perusahaan INKINDO yang di cari oleh masyarakat maupun instansi lain tetapi susah mencari informasi yang berhubungan dengan informasi tentang perusahaan INKINDO Cabang Bengkulu. hanya dapat diperoleh melalui media masa, brosur atau datang secara langsung ke Perusahaan INKINDO Cabang Bengkulu.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A) *Sistem*

Menurut yakup (2012:1), Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk tujuan tertentu.

Pada umumnya ciri-ciri sistem bertujuan, punya batas, terbuka, tersusun dari subsistem, saling berkaitan saling tergantung, merupakan suatu kebulatan yang utuh, melakukan kegiatan transpormasi, mempunyai mekanisme, dan memiliki kemampuan mengatur dan meyesuaikan diri sendiri.

B) *Pelayanan*

Menurut Supriyanto (2010:176), pelayanan adalah Menyeimbangkan surplus dan kerugian berbagai segmen pasar dan pelayanan melalui subsidi silang. suatu pengabdian atau pelayanan atau pemberdayaan sumber daya lainnya dalam suatu kegiatan atau suatu organisasi untuk mencapai tujuan.

Bisa di sebut juga dengan usahan melayani kebutuhan orang lain dan kegiatan yang ditawarkan kepada orang-orang yang bersifat tidak berwujud dan tidak dapat di miliki.

C) Online

Menurut Andi (2005:211) *Online* berfungsi sebagai petunjuk waktu saat memakai internet. *Online* adalah terhubung, terkoneksi, aktif dan siap untuk operasi, dapat berkomunikasi atau dikontrol oleh komputer. *Online* ini biasanya digunakan sebagai istilah untuk meyebutkan suatu keadaan komputer yang terkoneksi ke jaringan internet.

D) Pengertian Website

Aplikasi *web* adalah aplikasi yang disimpan dan dieksekusi di lingkungan *web server*. Setiap permintaan yang dilakukan oleh *user* melalui aplikasi klien (*web browser*) akan direspon oleh aplikasi *web* dan hasilnya akan dikembalikan lagi ke hadapan *user*. (Budi Harjono, dkk, 2012: 40)

Website dibentuk dan diciptakan dari serangkaian *script* atau *code* tertentu dari bahasa pemrograman tertentu.

E) Internet

Internet adalah data yang disimpan dalam server yang hanya dapat diakses oleh pihak-pihak tertentu. Misalnya data perusahaan hanya dapat diakses oleh anak perusahaan atau kantor cabang dari sebuah perusahaan yang ada di luar daerah. (Andi,2004:1)

Internet ialah jaringan komunikasi global yang terbuka dan menghubungkan ribuan jaringan komputer, baik melalui koneksi dial up maupun melalui media lain yang menawarkan kecepatan akses yang beragam. (Andi, 2005:1)

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa internet adalah jaringan komputer yang bersifat global, sebagai fasilitas berbagi informasi dan berkomunikasi tanpa batas. Informasi yang dimaksud adalah berupa *text*, *audio*, *video* dan lain-lain.

F) Upload File ke Server

Menurut Budi Raharjo, Imam Heryanto, Enjang RK (2012:201) Proses *upload* adalah meyalin *file* dari direktori lokal ke komputer *server*. sebagai contoh sederhana, pada saat anda ingin menampilkan foto anda di internet, maka *file* foto tersebut harus di-*upload* terlebih dahulu ke suatu server tertentu. Cara kerja dalam proses *upload*:

- 1) User mengakses halaman web yang berisi form upload

- 2) User akan memilih atau menentukan file yang akan di-upload dari komputer mereka.
- 3) Nama *file* beserta *path* lengkapnya akan muncul di dalam elemen TEXT FIELD.
- 4) User melakukan klik terhadap tombol submit.
- 5) *File* akan ditransfer ke *web server*, lalu *file* tersebut akan bertempat di direktori temporeri.
- 6) Kode PHP yang diisi pada bagian ACTION dari *form* di atas akan memeriksa apakah *file* tersebut sudah terkirim ke *web server* atau belum.
- 7) Kode PHP memberikan konfirmasi ke *user*, apakah *file* berhasil di upload atau tidak.

G) Pengertian PHP dan MySQL

Menurut (Budi Raharjo 2012:41) PHP adalah salah satu bahasan pemrograman skrip yang dirancang untuk membangun aplikasi *web*. Ketika dipanggil dari *web browser*, program yang ditulis dengan PHP akan di-*parsing* di dalam *web server* oleh *interpreter* PHP dan diterjemahkan ke dalam dokumen HTML, yang selanjutnya akan ditampilkan kembali *web server*.

Karena pemrosesan program PHP dilakukan didalam lingkungan *web browser*, PHP dikatakan sebagai bahasa sisi *server* (*server-side*). Oleh sebab itu, seperti yang telah dikemukakan sebelumnya, kode PHP tidak akan terlihat pada saat *user* memilih perintah “*View Source*” pada *web browser* yang mereka gunakan.

Penulisan *script* PHP diawali dengan tanda lebih kecil (<) dan diakhiri tanda lebih besar (>). Ada cara untuk menuliskan *script* PHP, yaitu:

```
<? Scrip_php ?>
<? Php Scrip_php?>
<% Script_php %>
<Script laguange= “ php” > Script_php</Script>
```

Pemisah antara instruksi adalah titik koma (;) dan untuk membuat atau menambahkan komentar penulisannya adalah: */* komentar */*, *# komentar #* komentar. Cara penulisan dibedakan menjadi *Embeddedscrip* dan *non-Embedded scrip*.

1) Embedded Script

Contoh:

```
<html>
<head>
<title> PHP dengan Embeddcd Script </title>
</head>
<body>
</html>
```

2) *Non-Embedded Script*

Contoh:

```
<?php
echo"<html>";
echo"<head>";
echo"<title> PHP dengan Embedded Script
</title>";
echo "<body>";
echo"<p> Web master </P>";
echo"</body>";
echo"</html>";
```

H) *Aplikasi Adobe Dreamweaver CS4*

Menurut Andi (2011:1) Adobe Dreamweaver adalah versi terbaru dari Dreamweaver yang merupakan *adobe Creative Suite*. Dreamweaver sendiri merupakan aplikasi yang digunakan sebagai HTML Editor Profesional untuk mendesain web secara visual.

Program ini memberi kemudahan untuk mendesain web, meskipun pada web desainer pemula sekalipun. Kemampuan Dreamweaver berinteraksi dengan beberapa bahasa pemrograman seperti PHP, ASP, JavaScript memberikan fasilitas maksimal kepada para desainer web pada tingkat programmer.

I) *Data Flow Diagram (DFD)*

Menurut Sudirman (2007: 119) *Data Flow Diagram* merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan proses-proses yang terjadi pada sistem yang akan dikembangkan. Dengan model ini, data-data yang terlibat pada masing-masing proses dapat diidentifikasi. Pengembangan DFD biasanya menggunakan cara berjenjang. Dimulai dari context diagram. DFD level 1, level 2 dan seterusnya sesuai dengankomplekasi dari sistem yang akan dikembangkan.

Untuk membaca suatu DFD kita harus memahami dulu, elemen-elemen yang menyusun suatu DFD. Ada empat elemen yang menyusun suatu DFD, yaitu:

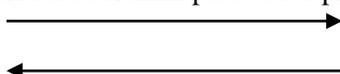
1) *Proses*

Aktivitas atau fungsi yang dilakukan untuk alasan bisnis yang spesifik, bisa berupa manual maupun terkomputerisasi.



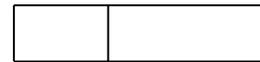
2) *Data Flow*

Satu data tunggal atau kumpulan logis suatu data, selalu diawali atau berakhir pada suatu proses.



3) *Data Store*

Kumpulan data yang disimpan dengan cara tertentu. Data yang mengalir disimpan dalam data store. Aliran data di-updet atau ditambahkan ke data store.



4) *External entity*

Sistem yang berada di luar sistem tapi berinteraksi dengan sistem.



J) *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Diagram ERD adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara tabel (relationship) dalam suatu database.

Pada diagram ERD ada dua yang sering digunakan dalam pembuatan diagram yaitu:

- 1) Entitas merupakan benda-benda yang dapat diidentifikasi secara unik. Misalnya: pegawai, mahasiswa, daftar nilai, dan sebagainya.
- 2) Atribut merupakan data-data yang dimiliki oleh suatu entitas, misalnya pegawai memiliki atribut nama, alamat, jabatan.

Simbol Entity relationship Diagram (ERD) dapat dilihat pada Tabel 1.

III. METODOLOGI PENELITIAN

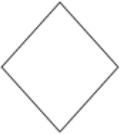
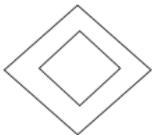
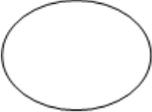
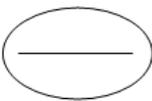
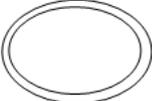
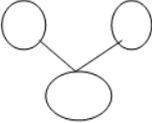
A) *Metode Penelitian*

Metode yang digunakan dalam penelitian sistem pelayanan secara On-Line pada Asosiasi INKINDO Bengkulu ini adalah metode pengembangan sistem dengan tujuan meningkatkan dan mengefektifkan sistem yang sudah ada. Dengan langkah yang dilakukan dalam sistem baru ini dengan cara melakukan analisis kebutuhan data, mengumpulkan data, merancang dengan menggunakan pemodelan terstruktur, mengimplementasi rancangan kedalam aplikasi Macromedia Dreamweaver CS4, bahasa pemrograman php database MySQL, setelah itu melakukan pengujian sistem dan melakukan pemeliharaan sistem.

B) *Software dan Hardware*

Software yang digunakan dalam penelitian ini adalah Sistem operasi Microsoft Windows 7, Macromedia Dreamweaver 4.0, Web server XAMPP, Mozilla Firefox Version 5.0.1, dan Adobe Photoshop CS

Tabel 1. Simbol Entity Relationship Diagram

Notasi	Arti	Keterangan
	Entity	Obyek yang dapat dibedakan dalam dunia nyata atau kumpulan dari entity yang sejenis
	Weak Entity	Suatu Entity dimana keberadaan dari entity tersebut tergantung dari keberadaan entity lain
	Relationship	Hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity atau kumpulan relationship yang sejenis
	Identifying Relationship	Entity yang merupakan induknya disebut Identifying Owner dan relationshipnya
	Atribut	Karakteristik dari Entity atau relationship, yang menyediakan penjelasan detail tentang entity atau relationship tersebut
	Atribut Primary Key	Atribut yang digunakan untuk menentukan suatu entity secara unik
	Atribut Multivalued	Atribut yang memiliki sekelompok nilai untuk setiap entity
	Atribut Composite	Suatu atribut yang terdiri dari beberapa atribut yang lebih kecil yang mempunyai arti tertentu.

Hardware yang digunakan dalam penelitian ini adalah Laptop Acer Nplify 802.11 b/g/n dengan spesifikasi sebagai berikut.

- a) Processor intel core i3-330M

- b) Intel HD Graphics
- c) 1 GB Memory
- d) Multi-in Card Reader
- e) Bluetooth 2.1 + EDR
- f) 320 GB HDD
- g) 14.0 HD LED LCD

C) Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik maka penulisan menggunakan beberapa cara metode pengumpulan data yaitu:

1) Metode Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis dengan cara mempelajari buku-buku jurnal yang ada hubungannya dengan judul yang penulis angkat.

2) Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data yang penulis lakukan dengan mengamati secara langsung pada perusahaan Asosiasi INKINDO Cabang Bengkulu, serta hal-hal yang berhubungan dengan penelitian ini, guna untuk endapatkan data-data yang akurat.

D) Metode Perancang Sistem

1) Analisa Sistem Aktual

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada Asosiasi INKINDO Bengkulu. dalam penyajian data dan informasi belum efektif dan efisien karena belum mempunyai suatu sistem.

Maka dalam penelitian ini akan dirancang dan dibangun dengan sebuah layanan online, dimana data dan informasinya dapat disajikan secara online, mudah dan dapat diakses oleh masyarakat kapanpun dan dimanapun.

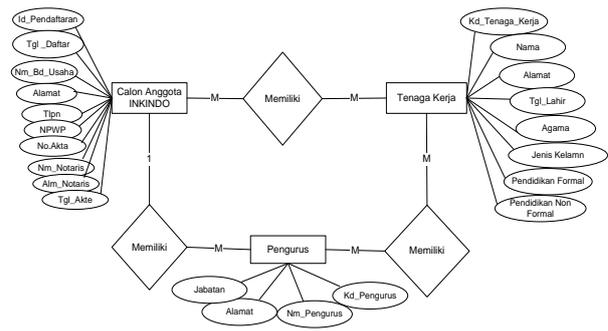
2) Perancangan Sistem Baru

Sistem baru yang akan dibuat ini nantinya akan menjadi suatu pelayanan yang berbasis elektronik sangat membantu bagi masyarakat yang membutuhkan informasi terbaru dan akurat mengenai Asosiasi INKINDO Bengkulu. yang ada di Kantor Asosiasi INKINDO Bengkulu. Dari sisi lain, Masyarakat yang mendapatkan pelayanan dapat mengakses informasi secara on-line melalui fasilitas internet. Agar informasi yang disampaikan memiliki jangkauan yang luas, tentunya dibutuhkan media yang dapat membantu penyampaian informasi secara luas. Penyampaian informasi melalui internet, dapat dikatakan sebagai salah satu fasilitator yang tepat dalam memberikan informasi kepada Masyarakat. Sehingga Masyarakat dapat mengetahui informasi mengenai Asosiasi INKINDO Bengkulu tanpa datang

secara langsung ke Kantor Asosiasi INKINDO Bengkulu. Oleh sebab itu pembuatan sistem ini dapat dikatakan sebagai sistem baru yang digunakan untuk memberikan informasi kepada Pengguna.

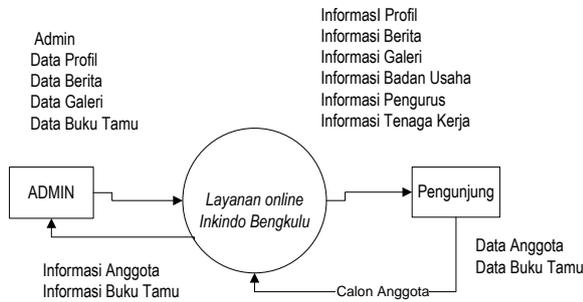
Agar tidak menyimpang dari perancangan sebagai sistem yang baru, maka perancangan sistem baru dibuat atau dibangun dengan menggunakan program Aplikasi Adobe Dreamweaver CS4, Bahasa Pemrograman PHP dan Database MySQL, sehingga diharapkan dengan menggunakan sistem ini dapat mempermudah dalam menyajikan informasi tentang Asosiasi INKINDO Bengkulu kepada keseluruhan Masyarakat. Adapun rancangan sistem baru adalah sebagai berikut:

b) Entity Relationship Diagram (ERD)



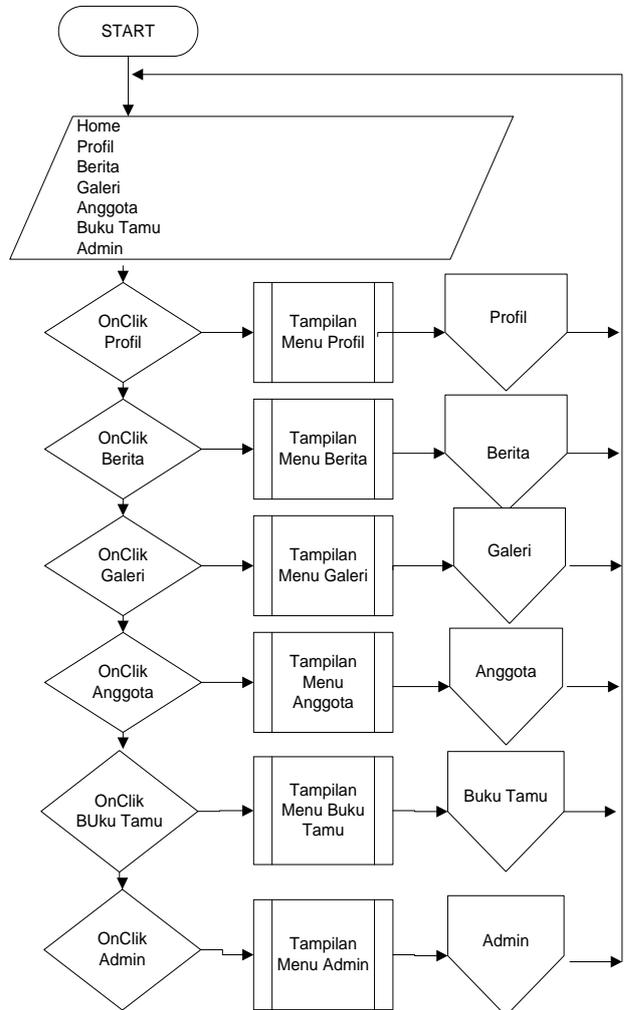
Gambar 3. Entity Relationship Diagram (ERD)

a) Data Flow Diagram (DFD)

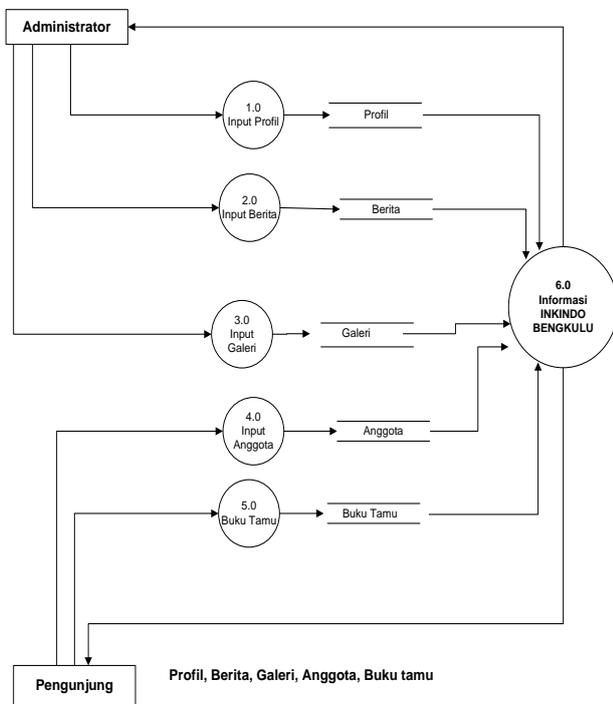


Gambar 1. Diagram Konteks

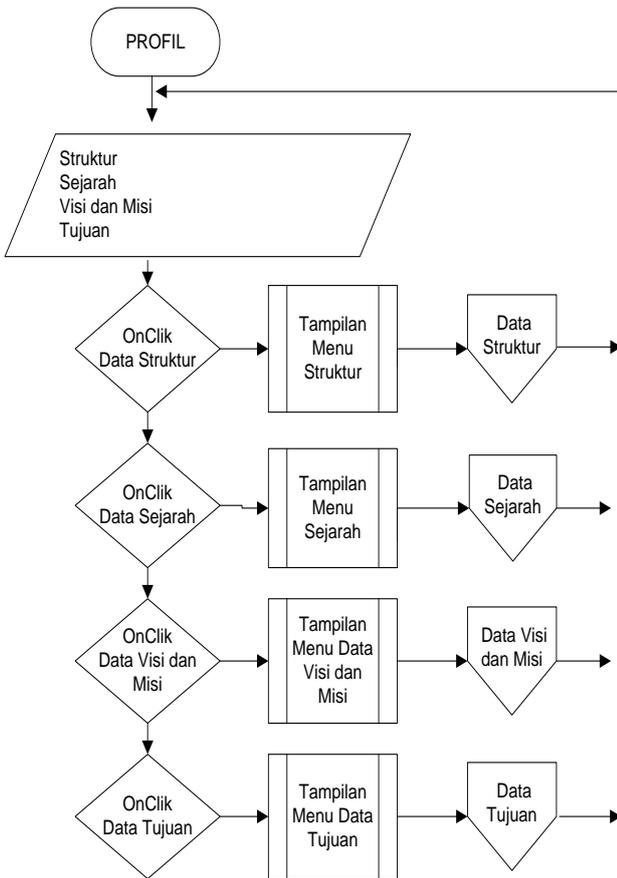
c) Flowchart (Bagan Alir)



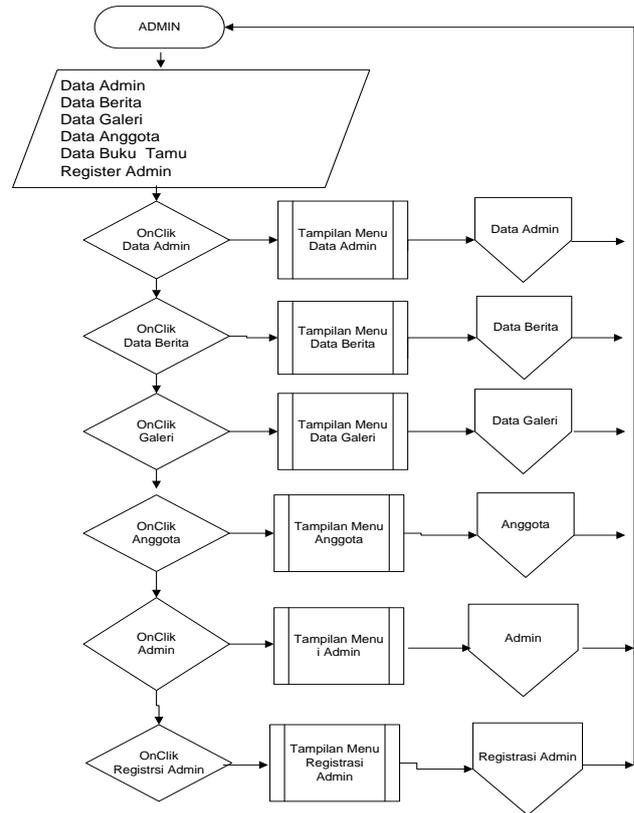
Gambar 4. Flowchart Menu Utama



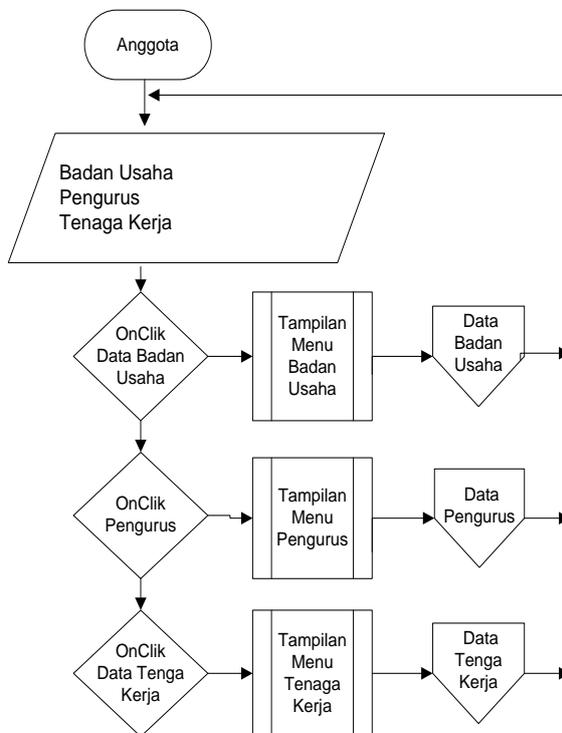
Gambar 2. Data Flow Diagram



Gambar 5. Flowchart Menu Profil



Gambar 7. Flowchart Menu Admin



Gambar 6. Flowchart Menu Anggota

E) Rancangan Struktur Menu

Perancangan menu merupakan salah satu hal yang penting dan harus ada dalam perancangan sistem. Suatu menu disajikan untuk mewakili proses atau kejadian yang akan dimasuki oleh sebuah sistem. Dengan adanya menu user dapat berinteraksi dengan sistem secara interaktif tanpa harus bingung dengan prosedur yang tidak dimengerti, sehingga user dapat mengerti keinginan sistem dan sebaliknya. Adapun rancangan menu untuk sistem informasi ini adalah seperti pada Gambar 8.



Gambar 8. Rancangan Struktur Menu

F) Rancangan Pengujian Sistem

Dalam Pengujian sistem ini penulis melakukan pengujian dengan urutan sebagai berikut :

1) Pengujian Localhost dengan Server Lokal

Dalam pengujian ini penulis melakukan pengujian hanya sistem offline yaitu dengan menggunakan server lokal dengan browser *Internet Explorer* dan *Mozilla Firefox* yang terdapat dalam komputer yang digunakan. Jika pada tahap ini tidak ditemukan kendala pada sistem kerja website maka akan dilanjutkan dengan tahapan uji coba kedua yaitu pengujian secara *Online*.

2) Pengujian secara Online

Dalam pengujian ini penulis melakukan pengujian antara lain : *pengujian pengaksesan* yaitu melakukan pengujian penyesuaian informasi dan kesuksesan dalam pengaksesan secara online dan *pengujian user/pengguna* yaitu melakukan pengujian pada beberapa pengguna atau user *Layanan Online* INKINDO Bengkulu.

IV. PEMBAHASAN

A) Hasil Pembuatan Sistem

1) Tampilan Menu Utama

Pada Menu Utama terdapat sub-sub menu atau tombol-tombol pilihan yang mempunyai fungsi untuk melihat data atau informasi yang diperlukan tentang INKINDO seperti profil, berita, galeri, Anggota (Registrasi Badan Usaha, Registrasi Pengurus, Registrasi Tenaga Kerja) buku tamu, dan admin. Pada menu utama tersebut juga terdapat foto kegiatan Inkindo dan kata sambutan yang dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Tampilan Menu Utama

2) Tampilan Menu Profil

Pada Menu Profil terdapat informasi yang diperlukan tentang INKINDO seperti Struktur Organisasi, Sejarah, Visi & Misi dan Tujuan yang dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Tampilan Menu Profil

3) Tampilan Menu Berita

Pada menu utama terdapat tombol berita, disana akan tampil berita yang berhubungan dengan INKINDO yang dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Tampilan Menu Berita

4) Tampilan Menu Galeri

Pada menu utama terdapat tombol Galeri jika anda ingin menuju menu Galeri maka cukup klik tombol galeri, disana akan tampil foto-foto kegiatan INKINDO yang dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Tampilan Menu Galeri

5) Tampilan Menu Anggota

Pada menu utama terdapat tombol Anggota yang jika anda ingin menuju menu Anggota maka cukup klik tombol Anggota, disana akan tampil Daftar Anggota Inkindo dan Jika Anda ingin Registrasi Badan Usaha cukup klik Reg Badan Usaha yang dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Tampilan Menu Anggota

6) Tampilan Registrasi Badan Usaha

Pada menu Anggota terdapat tombol Reg Badan Usaha jika anda ingin input mendaftar Badan Usaha maka cukup klik tombol Reg Badan Usaha dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Tampilan Reg. Badan Usaha

7) Tampilan Menu Buku Tamu

Pada menu utama terdapat tombol Buku Tamu yang jika anda ingin menuju menu Buku Tamu maka cukup klik tombol Buku Tamu, disana akan tampil form dimana bisa di entrykan komentar yang membangun tentang INKINDO yang dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15. Tampilan Menu Buku Tamu

8) Tampilan Menu Login

Pada menu utama terdapat tombol admin yang mana jika diklik akan muncul form login yang terdiri dari username dan password yang berfungsi untuk setiap administrator masuk ke halaman admin yang dapat dilihat pada gambar 16.



Gambar 16 Tampilan Menu Login Admin

9) Tampilan Menu Halaman Admin

Pada halaman admin terdapat sub-sub menu atau tombol-tombol pilihan yang mempunyai fungsi untuk mengolah data yang diperlukan tentang INKINDO seperti Data Admin, Data Profil, Data Berita, Data Galeri, Data Anggota dan Data Buku Tamu yang dapat dilihat pada Gambar 17.



Gambar 17. Tampilan Menu Halaman Admin

B) Pembahasan

Perancangan Sistem Website INKINDO dilakukan dengan menggunakan Adobe Dreamweaver CS4 yang merupakan salah satu paket aplikasi yang digunakan untuk merancang serta membuat sebuah website. Dimana dalam pengoprasian terdapat prosedur-prosedur pengoprasian yang dilakukan dengan menjalankan program-program atau paket aplikasi browse internet seperti Opera, Internet Explorer, dimana untuk memulai menjalankan program ini pastikan dulu sistem operasi windows telah aktif maka pada layar monitor akan terdapat shortcut, untuk menjalankan cukup klik ganda shortcut program aplikasi browse yang terdapat pada desktop dan ketikkan alamat website www.inkindobengkulu.rumahweb.org pada address bar, maka akan tampil menu utama. Pada menu utama pengguna dapat memilih menu-menu dan sub menu yang tampil.

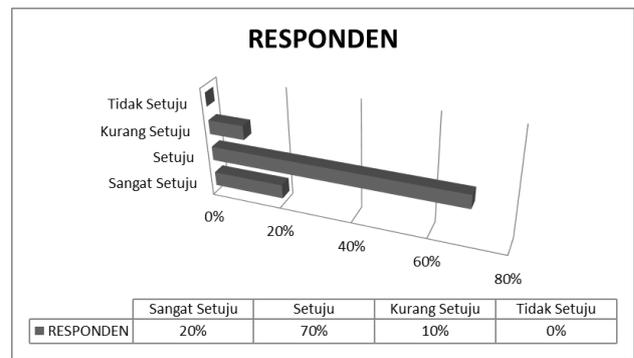
C) Hasil Pengujian Sistem

Dari pengujian yang telah dilakukan antara lain:

- 1) Melakukan pengujian dengan server localhost
 Pada pengujian ini telah dilakukan secara offline pada staf INKINDO yang diperkuat dengan lembar angket/ kuisisioner dan surat keterangan penguji sistem dari INKINDO yang dapat dilihat pada lampiran.
- 2) Pengujian Secara On-Line
 Pada pengujian pengaksesan ini penulis melakukan pengujian penyesuaian informasi dan kesuksesan dalam pengaksesan secara on-line dan memberikan Angket/Kuisisioner Pada 10 Orang Staf INKINDO. Adapun perhitungan persentasi penilaian:

- 1) Sangat Setuju:
 $(\text{jumlah yang menjawab} / \text{jumlah responden}) \times 100 = \text{hasil } \%$
- 2) Setuju:
 $(\text{jumlah yang menjawab} / \text{jumlah responden}) \times 100 = \text{hasil } \%$
- 3) Kurang Setuju:
 $(\text{jumlah yang menjawab} / \text{jumlah responden}) \times 100 = \text{hasil } \%$
- 4) Tidak Setuju:
 $(\text{jumlah yang menjawab} / \text{jumlah responden}) \times 100 = \text{hasil } \%$

Maka dari hasil persentasi tersebut dapat di buat diagram penelitian secara keseluruhan seperti Gambar 18.



Gambar 18. Diagram Penelitian Keseluruhan

V. PENUTUP

A) Kesimpulan

Berdasarkan dengan INKINDO Menggunakan Adobe Dreamweaver CS 4, memperoleh website yang dinamis, murah dan mudah di update kapan saja. Selain itu website ini juga dapat sebagai salah satu sarana alternative bagi INKINDO dalam menyajikan informasi secara lengkap berupa kegiatan yang sedang dikerjakan, informasi Anggota, maupun Registrasi Badan Usaha, Dan dapat memberikan publisitas secara luas di seluruh dunia yang up to date dengan biaya yang sangat rendah dan dapat dilihat di situs www.inkindobengkulu.rumahweb.org semua informasi yang ada pada perusahaan terdapat di situs tersebut.

B) Saran

- 1) Untuk Kelancaran Pengoprasian Layanan On-line INKINDO, Maka pihak Inkindo harus memiliki tenaga administrator website, agar proses update data dapat dilakukan dengan benar.
- 2) Diharapkan Layanan On-line ini dapat dikembangkan lagi dengan fitur-fitur yang lebih menarik serta penambahan menu dan sub menu yang alternatif.

DAFTAR PUSTAKA

Andi. 2004. *Aplikasi Program PHP & Mysql*. Yogyakarta: ANDI dengan MADCOM. 352 Halaman

Andi. 2005. *Melindungi Anak Anda Saat Berinternet*. Yogyakarta: Wahana Komputer Swmarang. 290 Halaman.

Andi. 2011. *Adobe Dreamweaver CS 4 Dengan Pemrograman PHP & Mysql*. Yogyakarta: MADCOM. 262 Halaman.

Prof.Dr.. dr. S. Sufriyanto.2010. *Pemasaran Industri Jasa Kesehatan*. Yogyakarta.: C,V ANDI OFFSET.342 Halaman.

Raharjo Budi, Imam Heryanto & Enjang RK. 2012. *Modul Pemrograman WEB HTML ,PHP & Mysql*.Yogyakarta: MODUL- Bandung. 462 Halaman.

Sudirman. 2007. *Basis Data*. Yogyakarta.363 Halaman

Yakub. 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta.182 Halaman.