

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN KAOS CUSTOM MENGGUNAKAN FABRIC JS DAN PEMBAYARAN MELALUI MIDTRANS PAYMENT GATEWAY

Mochtar Luthfi

D3 Manajemen Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Email : mochtarluthfi16050623006@mhs.unesa.ac.id

Asmunin

Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Email : asmunin@unesa.ac.id

Abstrak

Perusahaan sablon semakin hari semakin berkembang dan juga inovatif. Usaha sablon kini digandrungi oleh kebanyakan orang terutama anak remaja saat ini. Dikarenakan banyak anak muda ingin berbisnis di bidang tersebut. Dengan perkembangan tersebut, “Bank Indonesia memprediksi 24,7 juta orang memilih berbelanja *online*. Nilai transaksi *e-commerce* diprediksi mencapai Rp 144 triliun pada 2018” (Deddy,2017). Tingginya minat masyarakat untuk berbelanja *online* dipicu oleh kemajuan teknologi. Dan juga memiliki metode pembayaran yang mudah dan banyak pilihan. Contoh *payment gateway* yang di minati yaitu *midtrans*. Belanja *online* makin diminati karena menguntungkan pelaku dari segi finansial contohnya perusahaan sablon *online* yang mudah dan hemat waktu karena di dalam *website custom* sablon *online* terdapat *FabricJS* yang memudahkan *user* dalam mengcustom kaos sablon meskipun pelanggan tersebut tidak dapat menggambar karena pada *FabricJS* kita dapat mengatur skala, memindahkan gambar dan memutar-mutar gambar yang terdapat di atas *canvas* selain itu *FabricJS* dapat mengubah warna, melakukan transparansi pada objek, dan memanipulasi objek. Sablon merupakan teknik mencetak tinta di atas media kaos/jaket dengan alat bantu *screen* dan sering disebut film sablon.

Kata Kunci: Sablon Kaos, website, manajemen proses pemesanan

Abstract

Screen printing companies are increasingly developing and innovative. The screen printing business is now loved by most people, especially teenagers today. Because many young people want to do business in this field. With this development, "Bank Indonesia predicts 24.7 million people choose to shop online. The value of e-commerce transactions is predicted to reach IDR 144 trillion in 2018” (Deddy, 2017). The high public interest in online shopping is triggered by technological advances. And also has easy payment methods and many choices. An example of a payment gateway that is interested in is *midtrans*. Online shopping is increasingly in demand because it benefits players from a financial perspective, for example an online screen printing company that is easy and time-saving because on the online screen printing custom website *FabricJS* which makes it easier for users to customize screen printing shirts even though the customer cannot draw because on *FabricJS* we can scale, move images and rotate images on the canvas besides *FabricJS* can change colors, perform transparency on objects, and manipulate objects. Screen printing is a technique for printing ink on t-shirt / jacket media with screen tools and is often called screen printing film.

Keywords: T-shirt screen printing, website, order management proces

PENDAHULUAN

Perusahaan sablon semakin hari semakin berkembang dan juga inovatif. Usaha sablon kini digandrungi oleh kebanyakan orang terutama anak remaja saat ini. Dikarenakan banyak anak muda ingin berbisnis di bidang tersebut. Dengan perkembangan tersebut, "Bank Indonesia memprediksi 24,7 juta orang memilih berbelanja *online*. Nilai transaksi *e-commerce* diprediksi mencapai Rp 144 triliun pada 2018" (Deddy,2017). Tingginya minat masyarakat untuk berbelanja *online* dipicu oleh kemajuan teknologi. Dan juga memiliki metode pembayaran yang mudah dan banyak pilihan. Contoh *payment gateway* yang di minati yaitu *midtrans*. Belanja *online* makin diminati karena menguntungkan pelaku dari segi finansial contohnya perusahaan sablon *online* yang mudah dan hemat waktu karena di dalam *website custom* sablon *online FabricJS* yang memudahkan *user* dalam mengcustom kaos sablon meskipun pelanggan tersebut tidak dapat menggambar karena pada *FabricJS* kita dapat mengatur skala, memindahkan gambar dan memutar-mutar gambar yang terdapat di atas *canvas* selain itu *FabricJS* dapat mengubah warna, melakukan transparansi pada objek, dan memanipulasi objek. Sablon merupakan teknik mencetak tinta di atas media kaos/jaket dengan alat bantu *screen* dan sering disebut film sablon.

Saat ini jasa penyablonan sudah berkembang menjadi sebuah jenis usaha sendiri yang cukup menjanjikan karena semakin banyak tujuan pesanan dalam pembuatan sablon kaos/jaket untuk sebuah *merchandise*. Produk kaos makin banyak diminati untuk dipakai sendiri, anak motor, baju kelas, club hobi, pertemuan dan lainnya. Maka dari itu, terbentuklah sistem manajemen perusahaan sablon kaos berbasis *website* untuk melakukan pemesanan secara *online* dan pemesan dapat melakukan desain sendiri dengan mudah melalui *website* di karenakan *website* tersebut menggunakan *FabricJS* dan melakukan pembayaran dengan

midtrans, yang dapat meringankan perusahaan sablon dalam memanajemeni pemesanan kaos. Sablonase adalah contoh perusahaan sablon perseorangan di Kota Surabaya tepatnya di daerah Blauran yang melayani pemesanan penyablonan kaos dan jaket sesuai dengan keinginan yang akan di pesan pelanggan. Rata-rata perusahaan Sablonase tersebut memproduksi 50 potong kaos per hari atau lebih. Produksi sablon akan terus bertambah seiring dengan perkembangan yang ada. Seiring berjalannya perkembangan, perusahaan Sablonase mulai kewalahan dalam persoalan beberapa hal seperti proses pemesanan, produksi dan pelanggan yang kesulitan dalam mengcustom kaos sendiri.

Pemesanan kaos pada perusahaan sablonase dengan cara *offline* dan *online*. Untuk *offline* diterapkan dengan cara pemesan akan tiba langsung ke tempat, apabila pemesanan dengan cara *online* diterapkan dengan menghubungi nomor telepon, *email* atau melalui Whatsapp. Untuk mempercepat proses penyablonan dan pelayanan perusahaan sablonase tidak menerima pembuat desain dari pihak perusahaan karena dapat memperlambat proses pelayanan dan merugikan perusahaan. Sedangkan permasalahan yang terjadi di pemesanan secara *online* adalah kurangnya pengetahuan pelanggan akan resolusi gambar dan perusahaan tidak dapat memberi info mengenai *stock* dari ukuran, warna kaos. Masalah tersebut dapat mengakibatkan proses produksi terhambat dikarenakan kerumitan pada proses pemesanan dan berdampak pada pelanggan akan merasa tidak puas karena kaos yang di sablon tidak tepat waktu. Berdasarkan pernyataan permasalahan diatas maka perlu dikembangkan sebuah sistem yang dapat memanajemeni pemesanan sablon kaos dan jaket yang dibutuhkan oleh perusahaan Sablonase yang berdomisili di Surabaya

tepatnya di jalan Blauran agar dapat mememanajemi proses pemesanan, sehingga dapat efektif dan efisien. Dengan dibuatnya sistem/aplikasi ini perusahaan tersebut tidak lagi mendapatkan desain yang sangat tidak sesuai dengan syarat ketentuan perusahaan sablon serta pemesan dengan mudah merancang dan mengcustom kaos yang ingin dibuat didalam sistem. Data pesanan yang diterima juga dapat dipantau dengan mudah sehingga dapat meminimalkan kesalahan dalam produksi. Sistem ini diterapkan ke dalam sebuah aplikasi *web* yang dikembangkan.

KAJIAN PUSTAKA

Rancang Bangun

Rancang bangun adalah sebuah kegiatan merancang sebuah aplikasi untuk dapat di implementasikan. Kata rancang adalah tahapan untuk melakukan hasil dari analisis atau pikiran dari perancang dari sebuah *system* di masukan kedalam Bahasa pemrograman untuk dapat menjelaskan detail – detail komponen apa saja yang akan diimplementasikan. Tahap perancangan (*design*), adalah tahap awal dari sebuah pembuatan atau pengembangan sistem untuk mencari solusi dari masalah yang diterima pada tahap analisis. Sedangkan kata bangun adalah membangun system setelah tahap perancangan untuk mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada Sebagian atau keseluruhan atau menciptakan sesuatu yang baru.

Fabric.js

Fabric.js ialah salah satu library javascript dengan sifat *open-source* yang membagikan jasa pembentukan objek secara interaktif di atas *canvas* pada *javascript*. Fabric.js banyak dipakai untuk fitur mengelola gambar pada sebuah *website* seperti menata posisi gambar, memotong sebuah gambar, mengubah banyak warna, dan banyak lainnya dan dapat membuat objek / bentuk di atas kanvas dari bentuk geometris sederhana dan bebas mengontrol gambar / *dragabble* Fabric.js akan digunakan

dalam halaman desain lab untuk *upload* desain, *add text*, dan memilih warna kaos/jaket (Fabric.JS, 2013).

Sablon

Sablon ialah teknik mencetak sebuah gambar atau tulisan dengan media kaca, kaos, payung, atau cinderamata lainnya dan untuk sablon kaos ialah teknik mencetak gambar atau tulisan di atas kaos. Bisnis sablon saat ini sedang ramai ramainya di karenakan banyak kalangan anak muda yang sedang membuat club atau geng dan terdapat banyak pesanan melalui club-club tersebut terutama *supporter* saat ini juga merupakan diminati para kalangan muda sehingga banyak pesanan kaos sablon untuk para supporter

Framework Laravel

Laravel adalah salah satu *framework* PHP yang sangat *expressif*, Misalnya kita akan mengambil semua data yang berada di dalam *table user*, maka yang dibutuhkan hanya membentuk salah satu *class model* yang bernama *user*. Dan ketika kita hanya tinggal menginput semua atau salah satu data dari *table users* tersebut. artinya ketika memandang suatu *syntax Laravel*, seorang *programmer* diharuskan akan langsung tahu fungsi dari *syntax* tersebut biarpun belum pernah menganalisis apalagi memakainya. *Laravel* begitu *simple* adalah dengan adanya *Eloquent ORM*. Ketika *laravel* dilengkapi juga *command line tool* yang bernama “*Artisan*” yang bisa dimanfaatkan untuk *packaging bundle* dan *instalasi bundle* lewat *command prompt* *Laravel* dimunculkan dibawah lisensi MIT dan juga dengan *source code* yang telah dipersiapkan oleh Github, dan juga seperti *framework* yang lain, *Laravel* dibentuk dengan konsep MVC (Model-Controller-View). Maka tidak perlu heran jika *Framework Laravel* berbasis PHP ini diagungkan menjadi favorit *framework* bagi programmer PHP untuk menciptakan aplikasi-aplikasi yang lebih elegan dan dinamis. Oleh karena itu framework ini lebih memfokuskan kesederhanaan dan leksibilitas pada desainnya, maka dari itu pengguna framework ini berkembang dari tahun ke tahun.

APLIKASI PEMESANAN KAOS CUSTOM MENGGUNAKAN FABRIC JS DAN PEMBAYARAN MELALUI MIDTRANS PAYMENT GATEWAY

Laravel adalah *framework* yang memiliki beberapa kelebihan.

Dibawah ini adalah bagian atau fungsi-fungsi dari laravel sebagai berikut:

- *Bundle* ialah suatu fitur dengan fungsi pembungkusan modular dan banyak macam bundle telah tersedia dengan mudah untuk digunakan dalam aplikasi anda.
- *Eloquent ORM* adalah menerapkan PHP terusan dari pola “active record” menyajikan metode internal untuk menghadapi masalah relasi dan hubungan yang terjadi antara objek database.
- *Application Logic* ialah salah satu bagian dari pengembangan dari aplikasi, baik dari segi digunakan nya *controllers* serta sebagai salah satu bagian di dalam deklarasi *Route*. Menggunakan *syntax* agar mirip mendefinisikannya dengan yang digunakan oleh *framework Sinatra*.
- *Reverse Routing*, merupakan relasi di antara *Link* dan *Route*, maka apabila saat ada pergantian di *route* secara tiba-tiba akan terhubung dengan *link* yang relevan. Saat *link* yang dibentuk dengan memakai inisial dari *route* yang telah ada, secara otomatis laravel akan membentuk *URL* yang tepat.
- *Class Auto Loading*, mempersiapkan *otomatis loading* untuk *class-class* PHP, yang dilakukan tidak memerlukan pengecekan manual tentang jalur masuknya. Fitur ini membendung *loading* yang tidak penting.
- *Restful Controllers*, membagikan sebuah pilihan untuk memecahkan logika dalam menyediakan *HTTP GET* dan permohonan *POST*.
- *IoC Container* mengharuskan untuk suatu objek baru yang dihasilkan dengan membuntuti paham control pembalik, dengan pilihan contoh dan acuan dari objek baru sebagai *Singletons*.
- *View Composers* sebuah kode unit logical yang dapat diterapkan ketika

sebuah View di load.

- *Unit Testing* memiliki fungsi penting dalam *framework* Laravel, maka unit testing ini memiliki banyak tes untuk menemukan dan menghalau regresi. *Unit testing* dapat dimulai melalui fitur “artisan command-line”.
- *Migrations* mempersiapkan versi sistem control untuk skema database, sehingga mengizinkan untuk menjalin modifikasi adalah basis kode aplikasi dan kepentingan yang diperlukan dalam mengganti tata letak database, melancarkan dalam penempatan dan menginovasi aplikasi.
- *Automatic pagination* mempermudah tugas dari penerapan halaman, mengubah penerapan yang manual dengan metode otomatis yang terintegrasi ke Laravel.

Midtrans Payment Gateway

Midtrans ialah salah satu gerbang pembayaran untuk memberi tempat kebutuhan para pebisnis yang berbasis *online*. *Midtrans* bekerjasama dengan berbagai industri dalam memberikan infrastruktur yang kuat untuk *e-Commerce* Indonesia dengan melayani jasa pembayaran dengan berbagai bentuk pembayaran. Pelayanan tersebut membolehkan para pelaku industri lebih mudah beroperasi dan memajukan penjualan. Metode pembayaran yang disediakan adalah *card payment, bank transfer, direct debit, e-wallet, over the counter*, dan lain-lain.

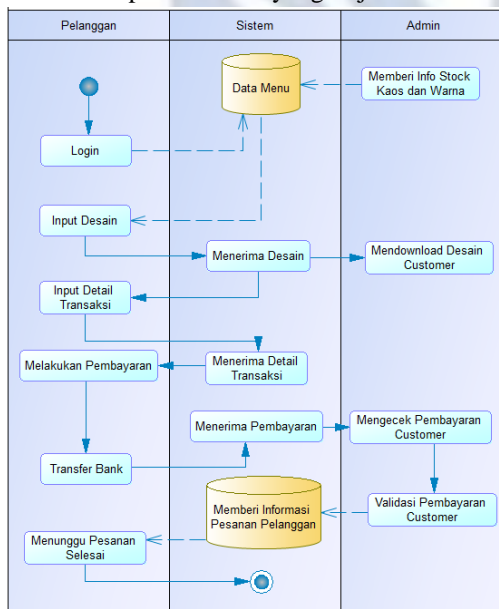
METODE

Proses Bisnis

Proses bisnis dari Aplikasi Pembuatan kaos *custom* adalah pertama jika pelanggan belum melakukan daftar disarankan untuk mendaftar terlebih dahulu setelah mendaftar pelanggan melakukan *login* setelah menuju halaman utama pelanggan menekan *button Design Lab* setelah menekan desain lab pelanggan menuju ke halaman *design lab* untuk melakukan *custom* kaos atau mendesain kaos setelah melakukan desain kaos pelanggan mengisi jumlah kaos

APLIKASI PEMESANAN KAOS CUSTOM MENGGUNAKAN FABRIC JS DAN PEMBAYARAN MELALUI MIDTRANS PAYMENT GATEWAY

yang akan dipesan setelah mengisi tersebut pelanggan akan menekan button cek harga untuk merinci harga yang akan di bayar setelah itu pelakan akan menekan *button submit* untuk melakukan *detail* transaksi dengan mengisi nama,alamat,jumlah kaos,ukuran kaos setelah mengisi semua pelanggan menekan button bayar untuk dialihkan ke pembayaran bisa menggunakan transfer bank setelah itu pelanggan dapat mengecek pesanan nya di halaman your account. Untuk admin sebelum memberi info stock di sistem harus melakukan login terlebih dahulu setelah login admin daoat memberi stock kaos dan warna kaos setelah pelanggan melakukan pengumpulan desain admin mendownload desain agar dapat melakukan penyablonan setelah itu admin mengecek pembayaran pelanggan setelah pembayaran di terima admin bertugas memberi info bahwa kaos telah di kerjakan. Berikut ini adalah alur proses bisnis yang terjadi :

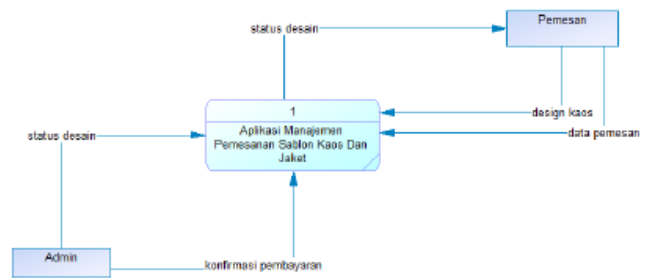


Gambar 1. Proses Bisnis

Desain DFD

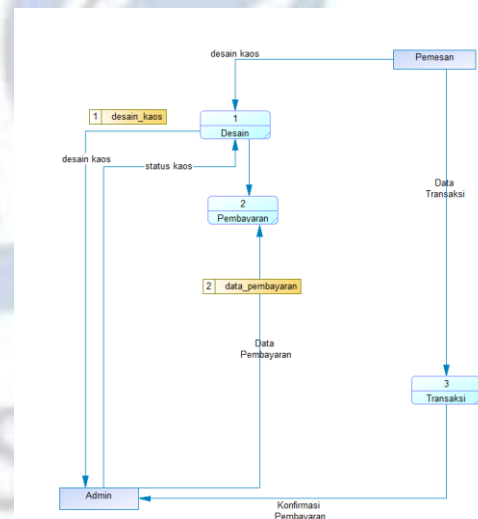
Penjabaran data flow Aplikasi pembuatan kaos custom Mahasiswa dijelaskan dengan *data flow diagram* (DFD). DFD mewujudkan gambaran pembuatan model yang membolehkan profesional sistem untuk memvisualkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang diikatkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual ataupun komputerisasi

(Parno;2017:1). Pada alur ini akan mengulas DFD level 0 dengan gambar sebagai berikut:



Gambar 2. DFD Level 0

Seperti gambaran di atas DFD level 0 memiliki dua aktivitas yaitu *admin* dan *user*. Aktifitas yang pertama admin memberikan status desain dan melakukan konfirmasi pembayaran pada pemesanan, admin melihat data pesanan dan desain nya agar dapat memberi status desain di kerjakan/selesai. Aktifitas kedua pemesan membuat atau memberi desain kedalam aplikasi dan memberi data pemesanan.

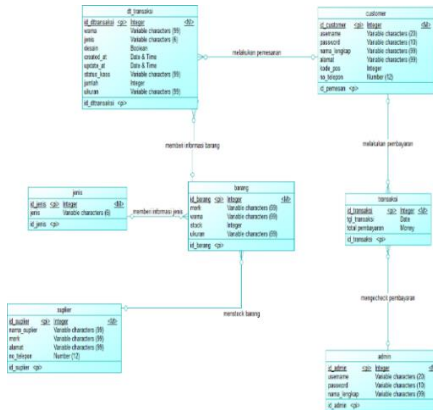


Gambar 3. DFD level 1

Pada DFD level 1 sesuai dengan gambar yang diatas memiliki beberapa aktifitas sebagai admin yang memberi status kaos/design dan mendapat konfirmasi pembayaran yang di dapat dari *midtrans payment gateway*. Aktifitas pemesan membuat design kaos dan data pembayaran kepada *midtrans payment gateway* agar admin mendapat konfirmasi pembayaran dan design kaos akan segera di kerjakan.

APLIKASI PEMESANAN KAOS CUSTOM MENGGUNAKAN FABRIC JS DAN PEMBAYARAN MELALUI MIDTRANS PAYMENT GATEWAY

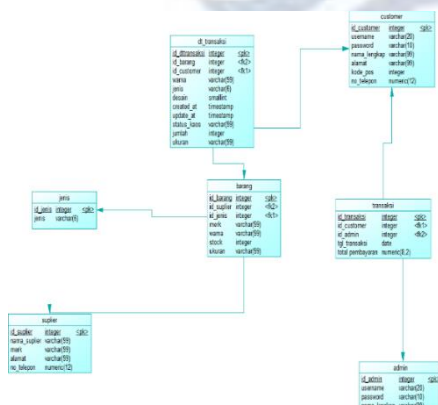
Desain CDM



Gambar 4. Desain CDM

Pada gambar seperti diatas memiliki Tujuh entitas atau tabel antara lain dt_transaksi, customer, transaksi, admin, barang, jenis, supplier. Pada desain CDM seperti diatas memiliki hubungan antar data didalam sebuah basis data. Entitas tersebut sudah dibuat agar dapat memudahkan pengguna dalam mengakses dan pengguna dapat dengan mudah menerima informasi yang telah diberikan. Di setiap entitas agar saling berhubungan dan entitas diatas memiliki relasi.

Desain PDM



Gambar 5. Desain PDM

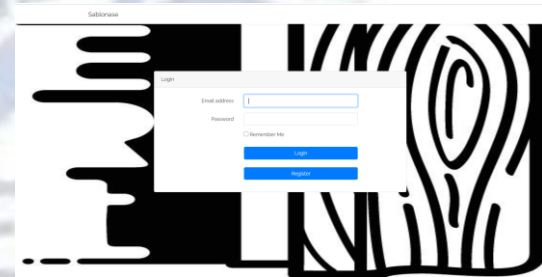
Pada desain *Physical Data Model* (PDM) dari Aplikasi Pemesanan kaos custom

ini hamper mirip dengan proses yang digambarkan oleh CDM. Setelah CDM dibuat dengan melakukan generate PDM akan terbentuk sehingga relasi dan entitas dapat spesifik dalam menggambarkan alur data contohnya pada tabel *customer* yang berhubungan dengan tabel transaksi dan dt_transaksi. Pada tabel *customer* memiliki *primary key* "id" dan memiliki *foreign key* "id_customer" sebagai relasi antar tabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari keterangan dan pembahasan diatas dan penjelasan tersebut mempunyai tujuan untuk kegiatan pratikum mahasiswa. Maka tujuan dan hasil dari tugas akhir ini adalah membangun suatu sistem yang baik dalam segi halaman design rancangan dan arah proses bisnis yang baik. Dengan menggunakan *platform website* seperti (google chrome, safari dan banyak lainnya). Pada pembehasaan kali ini penulis ingin memberikan penjelasan atau pengujian seperti apakah itu aplikasi pemesanan kaos sablon dan berikut ini adalah prosedur/langkah untuk melakukan pemesanan kaos sablon melalui *website*.

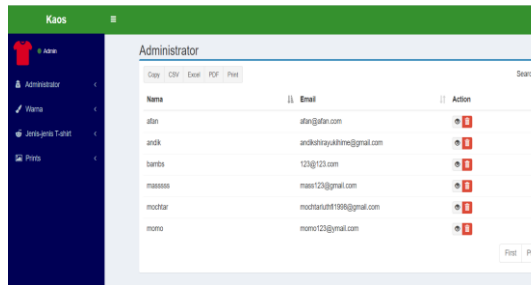
Halaman Admin



Gambar 6. Halaman Login

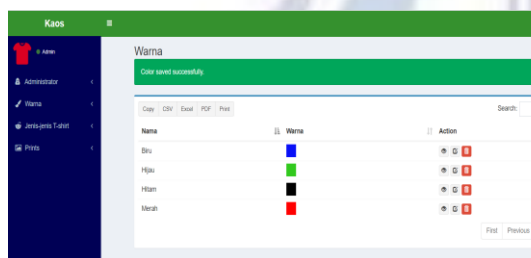
Pada Gambar 6 ini admin harus melakukan login terlebih dahulu agar dapat mekases halaman admin dengan mengisi alamat email dan password.

APLIKASI PEMESANAN KAOS CUSTOM MENGGUNAKAN FABRIC JS DAN PEMBAYARAN MELALUI MIDTRANS PAYMENT GATEWAY



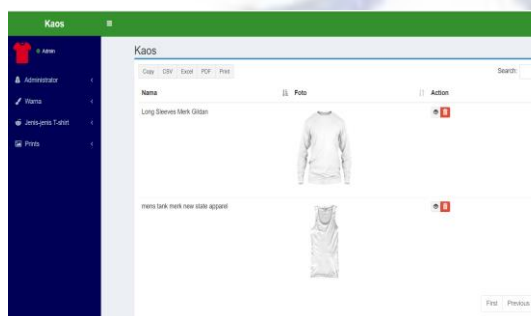
Gambar 7. Data Pelanggan

Pada gambar 7 Merupakan tampilan awal ketika membuka halaman admin akan langsung ditunjukkan data pelanggan.



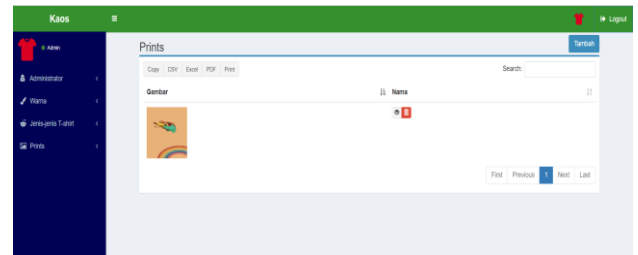
Gambar 8. Tambah Warna

Pada Gambar 8 merupakan halaman untuk mengisi warna kaos jika warna tersebut telah tersedia dan menghapus warna jika warna kaos tidak tersedia.



Gambar 9. Tambah Produk atau jenis kaos

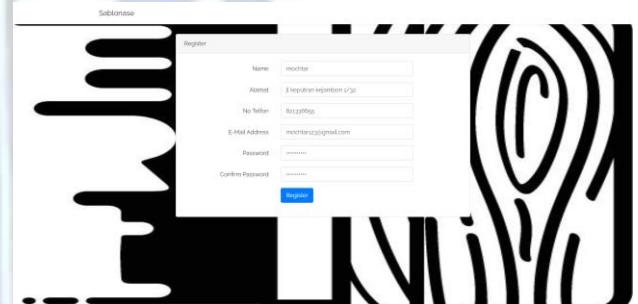
Pada gambar 9 merupakan halaman untuk mengisi apabila ada produk baru dari supplier dan di ditampilkan dihalaman *custom*.



Gambar 10. Tambah Refrensi desain

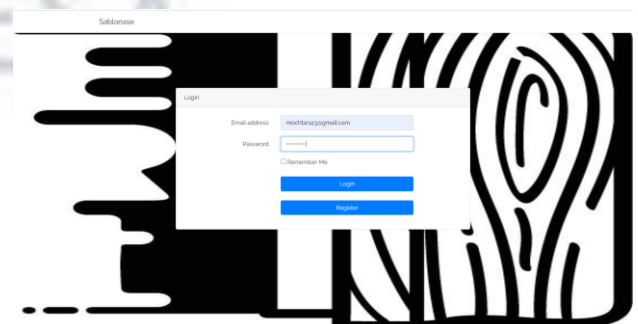
Pada gambar diatas merupakan halaman untuk menambah gambar pada design lab untuk pemesanan yang masih bingung akan desain kita memberi refrensi desain yang telah kita buat sendiri.

Halaman pemesanan



Gambar 11. Daftar

Pada gambar 11 merupakan halaman untuk pengguna/pemesan yang belum melakukan daftar agar dapat melakukan login dan dapat melakukan pemesanan.



Gambar 12. Login users

Pada gambar diatas merupakan halaman login setelah melakukan pendaftaran agar dapat

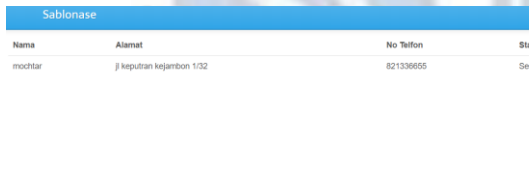
APLIKASI PEMESANAN KAOS CUSTOM MENGGUNAKAN FABRIC JS DAN PEMBAYARAN MELALUI MIDTRANS PAYMENT GATEWAY

masuk kedalam aplikasi pesanan dan dapat melakukan desain atau cek pesanan.



Gambar 13. Halaman Utama

Pada gambar 13 merupakan halaman setelah melakukan login di halaman utama ada 2 button design lab dan your account design lab akan menuju ke halaman design sedangkan your account akan menuju ke halaman your account.



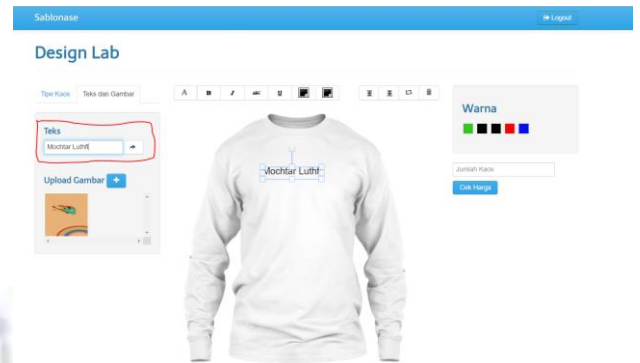
Gambar 14. Halaman Your account

Pada gambar di atas merupakan *page* your account berfungsi mengecek status kaos apakah sudah di proses atau sudah dikirim.



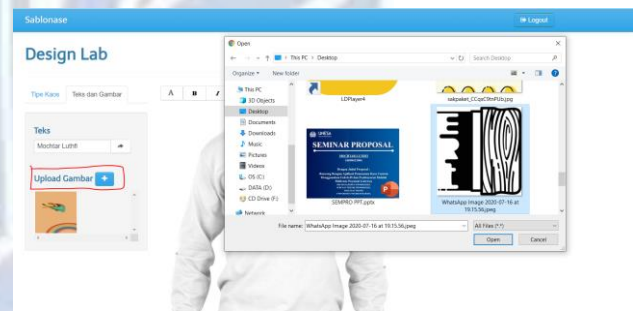
Gambar 15. Pilih tipe kaos

Pada gambar 15 terdapat fitur pilih kaos pemesan dapat memilih tipe kaos seperti apa dan telah disediakan agar dapat memilih sesuai keinginan pemesan.



Gambar 16. Add text

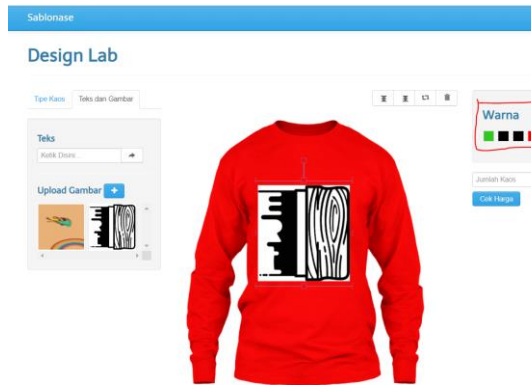
Pada gambar 16 merupakan fitur add text atau memberi text pada kaos sesuai keinginan pemesan.



Gambar 17. Upload design

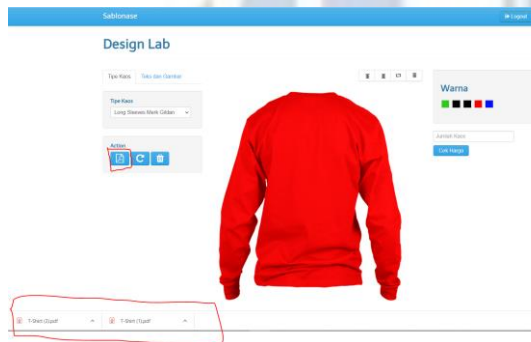
Pada gambar 17 fitur untuk mengupload design yang telah kita punya agar dapat di gunakan mendesain di dalam aplikasi dan melakukan pesanan.

APLIKASI PEMESANAN KAOS CUSTOM MENGGUNAKAN FABRIC JS DAN PEMBAYARAN MELALUI MIDTRANS PAYMENT GATEWAY



Gambar 18. Pilih warna

Pada gambar 18 adalah fitur pilih warna sesuai keinginan pemesan dan dapat di ubah sesuai keinginan.



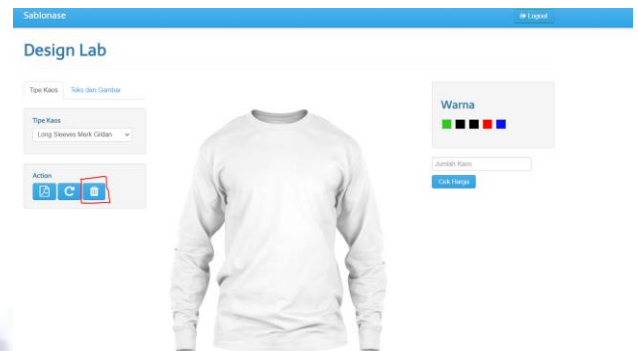
Gambar 19. Save to PDF

Pada gambar 19 adalah fitur untuk mendownload hasil desain kita jika masih belum yakin dan ingin menayakan kepada teman – teman terlebih dahulu.



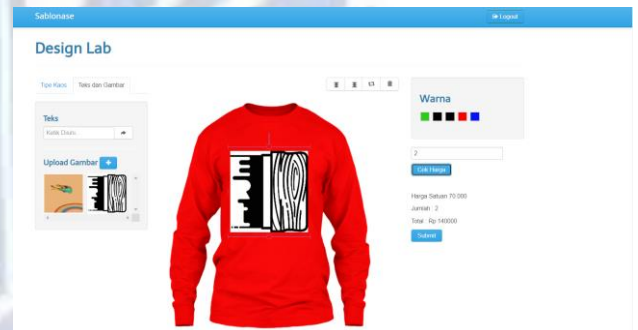
Gambar 20. Design belakang kaos

Pada gambar 20 adalah fitur untuk mendesain bagian belakang.



Gambar 21. Deleted

Pada gambar 21 adalah fitur untuk menghapus semua desain jika kita masih kurang yakin.



Gambar 22. Cek Harga

Pada gambar 22 adalah fitur untuk cek harga jika menekan tombol submit akan menuju ke halaman pembayaran.



Gambar 23. Detail Transaksi

APLIKASI PEMESANAN KAOS CUSTOM MENGGUNAKAN FABRIC JS DAN PEMBAYARAN MELALUI MIDTRANS PAYMENT GATEWAY

Pada gambar 23 adalah halaman detail transaksi dengan mengisi nama, alamat, dan ukuran.



Gambar 24. Halaman Pembayaran

Pada gambar 24 adalah halaman pembayaran dengan mentransfer sebesar harga yang telah ditetapkan dengan mentransfer melalui bank BCA.

PENUTUP

Simpulan

Dengan merancang dan membangun *website* aplikasi kaos *custom online* dan pembayaran melalui *midtrans payment gateway* ini maka dapat disimpulkan:

1. sebagai pemesan dapat dengan mudah mendesain dan memesan kaos dengan mudah.
2. pegawai dapat dengan mudah memantau atau memanajemeni pesanan.
3. dengan adanya peran admin untuk menambah produk atau warna kaos

Saran

Hasil dan pembahasan aplikasi yang di kembangkan oleh penulis ini bisa diambil kesimpulan masih jauh dari sempurna dan masih penuh kekurangan. Dan terdapat saran supaya dapat dikembangkan lebih lanjut :

1. Perlu di perbaiki dan dikembangkan pada proses pembayaran agar lebih baik.

2. Perlu dikembangkan desain interface lebih bagus.

DAFTAR PUSTAKA

- David, N. (2017). *Codeigniter VS Laravel*. Jakarta: Loko Media.
- Insap Santoso. (2009). *Interaksi Manusia Dan Komputer*. Yogyakarta: Andi.
- Musa, R. (2014). *Sukses Berbisnis Manual dan Digital*. Jakarta: Nulisbuku.com.
- Rafiudin, R. (2008). *Management Website dan WWW*. Yogyakarta: Andi.
- Wahyono, T. (2004). *Sistem Informasi Konsep Dasar Analisis Desain dan Implementasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yudhanto, Y., & Helmi Adi, P. (2018). *Panduan Mudah Belajar Framework Laravel*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.