

DESAIN WEBSITE MENGGUNAKAN APLIKASI PHP MYSQL SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN PADA JACSON RESTO MALANG

Wahyuningsih-1¹
Joni Dwi Pribadi-2²

^{1,2}Administrasi Niaga Manajemen Pemasaran, Politeknik Negeri Malang

¹wahyuajja0108@gmail.com,

²joni.dwi@polinema.ac.id,

Abstrak

Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menambah media promosi yang diperlukan berupa website dengan harapan dapat meningkatkan penjualan pada Jacson Resto Malang.

Metode

Metode yang digunakan adalah *Action Research* (penelitian tindakan). Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara, kuesioner, observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengedarkan kuesioner kepada 11 responden yang terdiri dari 3 ahli komputer, 3 ahli pemasaran dan 5 pengguna.

Hasil

Hasil penelitian yang disebarkan menunjukkan bahwa responden menyatakan pelanggan dimudahkan dalam penggunaan *website* Jacson Resto Malang. Kualitas yang disampaikan kepada pelanggan sudah sesuai dengan kebutuhan. Kualitas interaksi yang ditampilkan oleh *website* cukup sesuai dengan kebutuhan pelanggan berdasarkan persentase yang didapat mencapai 52,8%. *Website* sudah memenuhi kriteria *webiste* yang efektif dan sebagai media promosi untuk memberikan informasi yang lebih cepat dan mudah. Diharapkan dapat meningkatkan penjualan dan layak untuk dipublikasikan.

Kata-kata kunci: Desain website, PHP MySQL, media promosi.

Abstract

This study was aimed to add to the promotion media that takes the form of a website to increase sales in the Jacson Resto Malang.

This study was an Action Research. Methods of data collections were interviews, questionnaires, and documentations. The questionnaires were distributed to 11 respondent: 3 computer experts, 3 marketing experts, and 5 users.

Results of the evaluation of the questionnaires distributed showed that respondents said customers were facilitated with the use of the website of Jacson Resto Malang. The quality delivered to customers was in compliance with the requirements. The quality of interaction displayed by the website was quite in accordance with the needs of customers as based on the percentage that reached 52.8%. website meets the criteria of effective and a campaign medium as an attempt to provide information more quickly and easily. website can increase sales and deserves to be published.

Keywords: Website design, PHP MySQL, media promotion.

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Bisnis *online* saat ini sedang marak dan berkembang pesat, hal ini dapat dilihat dari banyaknya situs penjualan *online* atau *online store* yang ada di internet dan semakin banyaknya jumlah pembeli melalui situs *online*

sehingga pertumbuhan penjualan *e-commerce* semakin meningkat.

Kegiatan jual beli *online* dapat berjalan sesuai dengan apa yang direncanakan jika sebuah usaha bisnis restoran mempunyai *online store* (*website/ toko online*) yang merupakan salah satu dari banyaknya fasilitas ataupun media

yang disediakan oleh internet untuk mendukung jalannya kegiatan *e-commerce*. Media penjualan *online* ini dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi PHP dan MySQL, yang dapat digunakan untuk mendesain *website* suatu perusahaan atau *website* lainnya.

Pengguna internet dan kegiatan *e-commerce* yang tidak mengenal batasan wilayah jangkauan dan batas waktu dalam setiap aktivitas bisnisnya, maka diharapkan dapat mempermudah pembeli dalam berbelanja dan mempermudah kegiatan penjualan maupun promosi yang pada akhirnya usaha bisnis resto akan semakin dikenal oleh banyak masyarakat dan kegiatan penjualan akan mengalami peningkatan pendapatan.

Saat ini upaya yang telah dilakukan Jacson Resto Malang untuk mempromosikan produknya hanya melalui brosur dan pamflet. Sehingga untuk kegiatan penjualan yang dilakukan oleh Jacson Resto Malang masih bersifat konvensional, dimana pembeli harus datang secara langsung untuk memesan menu yang disediakan. Namun dengan promosi yang telah dilakukan, jangkauan promosi masih terbatas masyarakat belum banyak yang mengenal Jacson Resto sebagai perusahaan yang menjual *Fast Food*.

Dari latar belakang di atas, maka perlu adanya suatu pengembangan sarana promosi secara *online* untuk memudahkan pembeli dalam mencari informasi dan pemesanan, memudahkan Jacson Resto Malang dalam menawarkan dan memasarkan produknya. Oleh sebab itu penulis mengembangkan sarana penjualan secara *online* untuk meningkatkan volume penjualan, melalui pembuatan toko

online dengan menggunakan aplikasi PHP MySQL.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana mendesain *website* sebagai media promosi untuk meningkatkan penjualan pada perusahaan Jacson Resto dengan menggunakan aplikasi PHP MySQL?

1.3. Batasan Masalah

Atas dasar pertimbangan waktu dan sumberdaya, permasalahan dalam penelitian ini di batasi hanya pada pembuatan desain *website* sebagai media promosi secara *online* untuk meningkatkan penjualan pada Jacson Resto Malang yang bertempat di Jalan Ranugrati No.26 Sawojajar Malang.

1.4. Tujuan Penelitian

Untuk mendesain *website* perusahaan Jacson Resto sebagai solusi dalam pengembangan sarana penjualan secara online untuk meningkatkan penjualan dengan menggunakan Aplikasi PHP MySQL.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Kajian Empiris

Adapun beberapa hasil penelitian terdahulu mengenai PHP dan MySQL dalam penelitian ini adalah:

- a. Wigati (2012) “Perancangan Website Sekolah Menengah Pertama Negeri 262 Cakung Jakarta Timur dengan Menggunakan PHP dan MySQL” telah berhasil membuat *website* sekolah SMP Negeri 262 Jakarta tersebut sangat baik.

- b. Hartadi (2012) “Analisis dan Pengembangan Sistem Informasi Akademik Siswa Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL di SMA N 1 Tayu” telah berhasil mengembangkan *website* dengan kategori sangat layak.
- c. Trimarsiah (2014) “Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Web Pada Privat Awal Belajar Cerdas Menggunakan PHP dan MySQL” telah berhasil merancang *webiste* dengan kriteria sangat layak.

2.2. Kajian Teori

2.2.1 Pengertian Internet

Menurut Sulhan (2007:1) yaitu:

“Internet merupakan jaringan komputer global yang dapat dinikmati oleh semua kalangan untuk berbagai keperluan dan hampir bisa diakses dimana dan kapan saja. Internet awalnya dikembangkan oleh akademisi dan militer amerika serikat untuk kepentingan riset (*science*) dan intelejen pada tahun 1969. Tekenal dengan nama proyek ARPANET. Tak lama kemudian ARPANET dikembangkan menjadi jaringan yang lebih luas dan kemudian disebut internet”.

2.2.2 Website

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau bergerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis ataupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana

masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Website sendiri merupakan sebuah kumpulan halaman-halaman situs yang tersimpan dalam sebuah *server/hosting*, dan teridentifikasi melalui sebuah nama yang disebut juga sebagai domain atau sub domain.

(Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Situs_web)

2.2.3 Word Wide Web (WWW)

Menurut Kristianto dalam Wigati (2012:4). “*www (world wide web)* adalah suatu ruang informasi di mana sumber-sumber daya yang berguna diidentifikasi oleh pengenal global yang disebut *Uniform Resource Identifier (URI)*. *www* juga dapat diartikan sebagai sekelompok dokumen multimedia yang saling bertautan dengan menggunakan tautan *hiperteks*. *www* yang biasa disebut *web page* ini sering dianggap sama dengan internet secara keseluruhan, walaupun sebenarnya ia hanya bagian daripada internet”.

2.2.4 PHP

PHP adalah suatu bahasa *scripting* yang ditempelkan (*embedded*) ketika digunakan dalam halaman Web. Maksudnya adalah bahwa kode PHP ditempelkan di dalam kode HTML (Simarmata, 2006:32).

Menurut Peranginangin (2006:2) PHP singkatan dari PHP *Hypertext Preprocessor* yang digunakan sebagai bahasa *script server-side* dalam pengembangan Web yang disisipkan pada dokumen HTML. Penggunaan PHP memungkinkan Web dapat dibuat dinamis sehingga *maintenance* situs Web tersebut menjadi lebih mudah dan efisien. PHP

merupakan *softwareOpen-Source* yang disebar dan dilesensikan secara gratis serta dapat di-*download* secara bebas dari situs resminya <http://www.php.net> PHP ditulis menggunakan bahasa C.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa PHP merupakan bahasa pemrograman yang berbentuk *script*, cara kerjanya dengan menyisipkan ke dalam dokumen HTML untuk mendesain web dinamis.

2.2.5 MySQL (*My structure Query Language*)

MySQL (*My structure Query Language*) atau yang biasa dibaca “*mai-se-kuel*” adalah sebuah program pembuat database yang bersifat *open source*, artinya siapa saja boleh menggunakannya dan tidak dicekal. Kelebihan lain dari MySQL (*Structure Query Language*). SQL adalah suatu bahasa permintaan yang terstruktur yang telah distandarkan untuk semua program pengakses database seperti *Oracle, Posgres SQL, SQL Server*, dan lain-lain. (Nugroho,2004)

Berdasarkan pendapat tersebut yang dimaksud MySQL merupakan *software open source* yang berarti setiap pengguna diizinkan untuk mengupak *source* sesuai dengan kebutuhan yang distandarkan untuk semua pengakses *database* salah satunya *windows*.

2.2.6 Hypertext Markup Language (HTML)

Menurut Ahira dalam Wigati (2013:5) *Hypertext Markup Language (HTML)* adalah bahasa pemrograman dengan format standar untuk membuat dokumen web yang juga merupakan bahasa *Markup* bertanda, yang

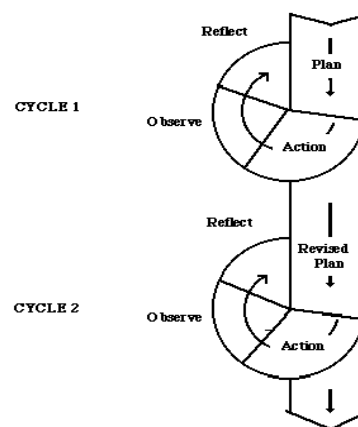
menggunakan rangkaian *teks* tertentu berupa kodekode (*Tag*) yang dimengerti oleh *web browser* dan dapat menampilkannya di layar monitor, serta untuk menandai teks yang mempunyai interpretasi khusus, HTML sendiri merupakan subset dari *Standard Generalized Markup Language (SGML)* yang pada perkembangannya kini HTML merupakan standar internet yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh *World Wide Web Consortium (W3C)*.

3 Metodologi

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Action Research* (penelitian tindakan). Menurut Narbuko dan Achmadi (2005:55) “Penelitian tindakan bertujuan mengembangkan keterampilan-keterampilan atau cara pendekatan baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia kerja ataupun dunia aktual yang lain”.

Arikunto (2013:131), menyatakan bahwa penelitian tindakan terdiri dari empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah, yaitu: Perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.



Gambar 1. Siklus *Action Research*

3.2. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data di lapangan, penulis menggunakan teknik-teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Menurut Marzuki (2005:62) “Dengan metode ini orang melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala/fenomena yang diselidiki, tanpa mengajukan pertanyaan-pertanyaan meskipun obyeknya orang, misal melihat cara pelayan toko meladeni calon pembeli, kesibukan karyawan di suatu pabrik, dan sebagainya.

Dalam penelitian ini, observasi yang dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek penelitian.

2. Metode Interview (wawancara)

Wawancara adalah proses tanya-jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam mana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan. (Narbuko dan Achmadi, 2005:83).

Dalam mendapatkan data, wawancara secara langsung kepada pemilik Jacson Resto Malang dan pegawai atau karyawan lain yang ada selama melaksanakan kegiatan observasi dan pengambilan data.

3. Metode Kuesioner (angket)

Metode kuesioner adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai sesuatu masalah atau bidang yang akan diteliti. Untuk memperoleh data, angket disebarkan kepada responden (orang-orang yang menjawab jadi yang diselidiki), terutama pada penelitian survei. (Narbuko dan Achmadi, 2005:76).

4. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2013:274).

3.3. Metode Analisa

Analisis data yang digunakan untuk menjelaskan penilaian dari skala likert menggunakan statistik deskriptif sederhana. Analisa data akan digunakan untuk mengetahui apakah pembuatan desain *website* pada Jacson Resto Malang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL ini sudah layak/baik atau belum, dengan tanggapan dari Ahli Komputer, Ahli Pemasaran dan Pengguna/Calon Pengguna pada saat diuji coba. Adapun kriteria penilaian baik atau tidaknya desain *webiste* tersebut sebagai berikut:

Tabel 1. Daftar Tabel Kriteria Penilaian

Kriteria
Sangat Tidak Setuju
Tidak Setuju
Cukup
Setuju
Sangat Setuju

(Sumber: Pedoman Skripsi D-IV, 2015)

3.4 Pengukuran Efektivitas Pembuatan Desain.

Menurut Barnes dan Vidgen dalam Fauziansyah (2014:6) yaitu:

“*WebQual* merupakan salah satu metode atau teknik pengukuran kualitas *website* berdasarkan persepsi pengguna terakhir.

Metode ini merupakan pengembangan dari *ServQual* Zeithaml yang banyak digunakan sebelum pada pengukuran kualitas jasa. *WebQual* sudah dikembangkan sejak tahun 1998 dan telah mengalami beberapa literasi dalam penyusunan dimensi item-item pertanyaan. *WebQual* sendiri disusun berdasarkan 3 dimensi yang membentuk kualitas desain *web content* Barnes dan Vidgen yaitu :

1. Kualitas informasi website (*web information quality*)
2. Kualitas desain web (*site design quality*)
3. Kualitas Penggunaan (*usability quality*)

Dimensi - dimensi pada WebQual :

1. Kualitas Informasi (*web information quality*)

Menurut Barnes, kualitas informasi meliputi hal – hal seperti informasi yang akurat, informasi yang bisa di percaya, informasi yang *up to date* atau terbaru, informasi yang sesuai dengan topik bahasan, informasi yang mudah dimengerti, informasi yang sangat detail dan mendalam, dan informasi yang disajikan dalam *format* desain yang sesuai.

Jhon Burch dan Gary Grudnitski menyatakan bahwa suatu informasi dikatakan berkualitas apabila ditunjang oleh tiga hal yaitu:

- 1) Akurat (*accurate*)

Informasi harus bebas dari kesalahan – kesalahan dan tidak bias dalam mencerminkan maksud dari informasi itu sendiri.

- 2) Tepat Pada Waktunya (*Time Liness*)

Informasi yang dihasilkan tidak boleh terlambat (*usang*). Informasi yang sudah usang tidak mempunyai nilai yang baik untuk digunakan sebagai dasar dalam pengambilan

keputusan dan berakibat fatal dalam keputusannya.

- 3) Relevan (*relevancy*)

Informasi harus memberikan manfaat bagi pemakainya. Relevansi informasi untuk setiap orang berbeda dengan yang lainnya.

2. Kualitas desain *website*(*site design quality*)

Kualitas desain *website* meliputi kemampuan web dalam memberikan tampilan atau *interface* yang dengan estetika dan fungsi yang maksimal. Mulai dari segi penataan informasi, tampilan menu – menu, kejelasan informasi, pemilihan warna web serta kejelasan tentang *font* pada *website* itu sendiri.

3. Kualitas Penggunaan (*usability quality*)

Kualitas penggunaan meliputi, kemudahan untuk dipelajari, kemudahan untuk dimengerti situs dalam pemberian informasi yang diharapkan pengguna, kemudahan untuk ditelusuri dalam pencarian informasi, kemudahan dalam pengoperasian situs bagi pengguna, kemudahan dalam sistem navigasi memberikan pengalaman baru tentang informasi yang dibutuhkan pengguna.

Tabel 1. Dimensi Kemudahan Penggunaan (*usability*)

No.	Deskripsi Indikator
1.	Mudah dipelajari
2.	Mudah dalam berinteraksi antara website dan pengguna
3.	Kemudahan bernavigasi
4.	Kemudahan penggunaan
5.	Kesesuaian tampilan website
6.	Kesesuaian desain
7.	Kualitas website
8.	Menciptakan pengalaman baru

(Sumber: Data Diolah, 2015)

Tabel 2. Dimensi Kualitas Informasi
(*information quality*)

No.	Deskripsi Indikator
1.	Akurat
2.	Terpercaya
3.	Tepat waktu
4.	Relevan
5.	Mudah dipahami
6.	Informasi yang tepat dan detail
7.	Ketepatan penyajian informasi

(Sumber: Data Diolah, 2015)

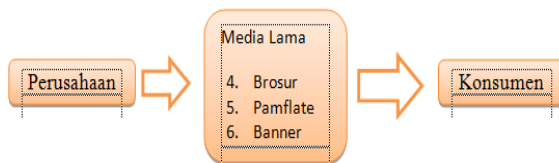
Tabel 3. Dimensi Kualitas Interaksi
(*interaction quality*)

No.	Deskripsi Indikator
1.	Reputasi website
2.	Keamanan teransaksi
3.	Keamanan pengguna
4.	Ruang personalisasi
5.	Ruang komunitas
6.	Kemudahan komunikasi

(Sumber: Data Diolah, 2015)

4 Pembahasan

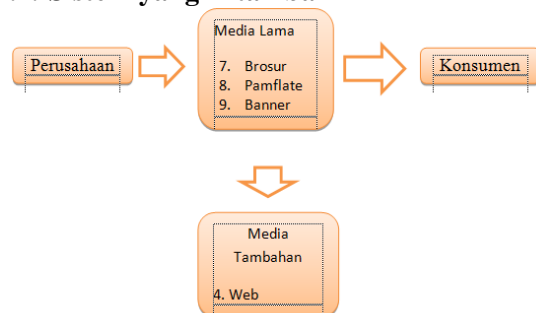
4.1. Sistem / Alur Lama



Gambar 2. Alur Lama

(Sumber: Data Diolah, 2015)

4.2. Sistem yang Ditambah



Gambar 3. Sistem yang Ditambah

(Sumber: Data Diolah, 2015)

4.3. Siklus Pengembangan Sistem/Desain

Penjelasan tahapan pengembangan sisitem yang dibuat yaitu:

1) Perencanaan

Diperlukan rencana terhadap pembuatan desain website guna mengembangkan media promosi dan menambah metode penjualan yang meliputi aplikasi yang digunakan dan *web hosting* yang akan digunakan dalam pembuatan *website*, yaitu dengan menggunakan PHP MySQL. Untuk menentukan perencanaan dengan menggunakan pengumpulan data yang diobservasi, dokumentasi dan *interview* secara langsung.

2) Pelaksanaan Tindakan

Membuat website sesuai dengan data-data yang telah diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi maupun *interview* dengan menggunakan PHP MySQL yang telah dipilih. Kemudian melakukan uji coba aplikasi kepada ahli komputer, ahli pemasaran, dan pengguna/calon pengguna.

3) Pengamatan

Menganalisis *website* dengan melakukan pengamatan proses uji coba aplikasi, apakah program mudah dijalankan dan sudah sesuai dengan keinginan perusahaan. Agar mendapatkan hasil *feedback* dari uji coba diperlukan penyebaran kuesioner untuk memperoleh hasil kelayakan *website*.

4) Refleksi

Pada tahap ini dapat diketahui apakah *website* tersebut sudah sesuai dengan keinginan perusahaan atau belum dengan data yang telah diperoleh dari hasil

kuesioner. Jika hasil kuesioner yang diperoleh mencapai hasil yang terbaik maka penelitian ini tidak perlu melanjutkan ke siklus berikutnya, namun jika belum mendapatkan hasil yang terbaik dan masih belum sesuai dengan keinginan perusahaan maka peneliti perlu mengkaji ulang atau mengevaluasi *website* yang telah dibuat dengan melanjutkan pada siklus berikutnya sesuai dengan adanya masukan dari perusahaan.

Menurut Arikunto (2013:140), Keempat tahap dalam penelitian tindakan tersebut merupakan satu siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun, dari tahap penyusunan rancangan sampai dengan refleksi, yang tidak lain adalah evaluasi. Sehingga bentuk penelitian tindakan tidak pernah kegiatan tunggal melainkan rangkaian kegiatan yang akan kembali ke asal (semula), yakni dalam bentuk siklus. Informasi yang diperoleh dari langkah refleksi merupakan bahan yang tepat untuk menyusun perencanaan siklus berikutnya.

Apabila telah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan yang baru selesai dilaksanakan dalam satu siklus, maka selanjutnya ditentukan rancangan untuk siklus kedua. Apakah siklus tersebut akan mengulangi kesuksesan untuk menyakinkan atau menguatkan hasil, atau akan memperbaiki langkah terhadap hambatan atau kesulitan yang ditemukan dalam siklus pertama. yang terjadi dalam siklus pertama. Siklus berjalan seterusnya sesuai dengan tahapan yang diperlukan

4.4 Gambaran Umum Sistem

Gambaran umum sistem ini adalah menggunakan aplikasi *Web Database* menggunakan program PHP untuk proses desain Program ini dibuat dengan software xampp sebagai *Database* dan Macromedia DreamweaverMX sebagai software untuk penulisan *Script php*.

Website ini menyajikan beberapa menu diantaranya yaitu tampilan awal (home), menu yang ditawarkan, *delivery*, komentar, dan admin. *Website* ini didesain untuk dapat mempermudah admin dalam menghitung angka penjualan karena *website* dilengkapi dengan input data menggunakan *database*. Pelanggan juga bisa dimudahkan dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari *website* tersebut. Tersedianya menu *delivery* dapat mempermudah pemesanan produk. Tujuan dibuatnya *website* menambahkan media promosi yang sudah ada sehingga diharapkan dapat meningkatkan penjualan.

4.5. Pembahasan

Hasil yang diperoleh dari penyebaran kuesioner adalah sebagai berikut:

Tabel 4: Dimensi Kemudahan Penggunaan (*usability*)

No	Deskripsi Indikator	STS	TS	C	S	SS
1.	Website mudah dioperasikan				9	2
2.	Website mudah dipahami			2	5	4
3.	Website mudah ditelusuri			3	5	3
4.	Website mudah digunakan				6	5
5.	Tampilan website menarik				2	9
6.	Desain website sesuai dengan jenis perusahaan					11
7.	Website sesuai dengan bidang perusahaan				3	8
8.	Website memberikan pengalaman yang positif				6	5

(Sumber: Data Diolah 2015)

Tabel 5: Dimensi Kualitas informasi (*information quality*)

No	Deskripsi Indikator	STS	TS	C	S	SS
1.	Website menyediakan informasi yang akurat				8	3
2.	Website menyediakan informasi terpercaya			2	6	3
3.	Website menyediakan informasi yang cepat dicerna			2	7	2
4.	Website menyediakan informasi yang relevan			1	6	4
5.	Website menyediakan informasi yang mudah dipahami				6	5
6.	Website menyediakan detail informasi yang benar				3	8
7.	Website menyediakan informasi dalam format yang tepat			1	4	6

(Sumber: Data Diolah 2015)

Tabel 6: Dimensi Kualitas Interaksi (*interaction quality*)

No	Deskripsi Indikator	STS	TS	C	S	SS
1.	Website memiliki reputasi yang baik			3	6	2
2.	Website menyediakan transaksi yang aman			3	6	2
3.	Website melindungi identitas konsumen			3	6	2
4.	Website memberi ruang pribadi				6	5
5.	Website memberikan ruang untuk komunitas			2	6	3
6.	Website memberikan kemudahan untuk berkomunikasi dengan perusahaan			5	4	2
7.	Dkirim sebagaimana yang telah dijanjikan			6	5	

(Sumber: Data Diolah 2015)

Berdasarkan hasil kuesioner yang disebarkan kepada 11 responden yang terdiri dari ahli komputer, ahli pemasaran, dan calon pengguna/konsumen. Hasil yang diperoleh yaitu:

1. Pelanggan dimudahkan dalam penggunaan *website*. Hal ini ditunjukkan berdasarkan jawaban dari responden bahwa 61,2% menjawab sangat setuju, 55,7% menjawab setuju, dan 2,5% menjawab netral/cukup baik. Persentase tertinggi responden menjawab sangat setuju.

2. Kualitas informasi yang disampaikan kepada pelanggan sudah sesuai. Hal ini ditunjukkan berdasarkan jawaban dari responden bahwa 58,5% menjawab setuju, 57,1% menjawab sangat setuju, dan 1,5% menjawab netral/cukup baik.
3. Kualitas interaksi yang ditampilkan oleh *website* cukup sesuai dengan kebutuhan pelanggan. Hal ini ditunjukkan berdasarkan jawaban dari responden bahwa 52,8% menjawab setuju, 43,3% menjawab netral/cukup baik, dan 2,4% menjawab sangat baik.

5. Simpulan dan Saran

5.1. Simpulan

Hasil kuesioner yang disebarkan kepada para responden yaitu para ahli komputer, ahli pemasaran, dan calon pengguna/konsumen menunjukkan bahwa responden sangat dimudahkan dalam penggunaan *website* tersebut. Kualitas informasi yang disampaikan kepada pelanggan melalui *website* tersebut sudah sangat sesuai dengan kebutuhan dan kesesuaian informasi yang sebenarnya. Kualitas interaksi antara perusahaan dan pelanggan yang ditampilkan oleh *website* cukup sesuai dengan kebutuhan pelanggan.

website tersebut sudah termasuk dalam kriteria *webiste* yang baik dan berkualitas dalam teknik komputerisasi maupun dalam pemanfaatannya, sehingga dapat dijadikan sebagai media promosi yang baru, dapat menumbuhkan ketertarikan konsumen untuk memesan produk ataupun berkunjung ke Jacson Resto dan diharapkan dapat meningkatkan penjualan.

5.2 Saran

Dari penelitian di atas, adapun saran yang dapat diberikan kepada Jacson Resto sehingga dapat dijadikan pertimbangan yaitu:

- a. *Website* dapat digunakan sebagai tambahan media promosi secara *online* untuk calon konsumen yang ingin mengetahui produk-produk yang ditawarkan dari Jacson Resto.
- b. Diharapkan *webiste* tersebut dapat digunakan Jacson Resto dan dipublikasikannya dengan mendaftarkan ke domain resmi sehingga bisa tersebar luas, hal ini bisa memberikan efek positif sehingga pelanggan diberi kemudahan dalam pencarian informasi.
- c. Bagi calon peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan dengan menambahkan beberapa menu yang jadi keterbatasan pada penelitian ini.

6. Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fauziansyah, Risyad Budi. 2014. *Pengaruh Kualitas Web Terhadap Tingkat Kepuasan Penggunaan Google Scholar (Studi Pada Mahasiswa Unair Sebagai Penunjang Kegiatan Akademis)*. Skripsi Universitas Airlangga Surabaya. (<http://journal.unair.ac.id>). Diakses tanggal 09 Maret 2015)
- Hartadi, Lupiyo. 2012. *Analisis dan Pengembangan Sistem Informasi Akademik Siswa Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL di SMA N 1 Tayu*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta. Tidak Dipublikasikan (<http://eprints.uny.ac.id>). Diakses tanggal 09 Maret 2015)
- Marzuki. 2005. *Metodologi Riset*. Edisi Kedua. Yogyakarta: EKONISA
- Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi. 2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: BUMI AKSARA
- Nugroho, Bunafit. 2004. *Membuat Sistem Penjualan Berbasis Web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Gava Media
- Paranginangin, Kasiman. 2006. *Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: ANDI.
- Simarmata, Janner. 2006. *Aplikasi Mobile Commerce Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: ANDI
- Sulhan. Moh. 2007. *Pengembangan Aplikasi Berbasis Web dengan PHP dan ASP*. Yogyakarta: Gava Media
- Trimarsiah, Yunita. 2014. Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Web pada Privat Awal Belajar Cerdas. *Jurnal Media Informatika dan Komputer Vol. 4 No.1*. (<http://lppm.akmi-baturaja.ac.id>). Diakses tanggal 09 Maret 2015)
- Wigati, Erni. 2012. *Perencanaan Website Sekolah Menengah Pertama Negeri 262 Cakung Jakarta Timur dengan Menggunakan PHP dan MySQL*. Department of Information Systems, Faculty of Computer Science & Information Technology, Gunadarma University. Skripsi Jurusan Teknik Informatika Universitas Gunadarma Jakarta. Tidak dipublikasikan. (<https://tussadiahalima.files.wordpress.com/skripsi.pdf>). Diakses tanggal 10 Maret 2015)
- Wikipedia. 2015. "Situs Web".(Online) http://id.wikipedia.org/wiki/Situs_web. (Diakses tanggal 15 Maret 2015).