

PEMBUATAN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM PADA APLIKASI PERHITUNGAN DAN PEMBAGIAN HAK WARIS BERDASARKAN HUKUM NEGARA BERBASIS WEB

Farhan Dito Bil Azhar¹, Wiwiek Nurkomala Dewi², Chairun Nas³, Agus Sevtiana⁴
Universitas Catur Insan Cendekia^{1,2,3,4}

Jl. Kesambi 202, Kota Cirebon, Jawa Barat. Telp (0231)220350

Email : farditbilhar@gmail.com¹, wiiwiek.nurkomala.dewi@cic.ac.id², chairun.nas@cic.ac.id³,
agus.sevtiana@cic.ac.id⁴

Abstrak

Di dalam sebuah website atau Aplikasi Pembagian Hak Waris Berdasarkan Hukum Negara tidak terdapat desain dalam kontennya, karena itu terlihat sangat monoton dan kurang menarik, sehingga penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah desain yaitu landing page agar aplikasi yang sudah dibuat terlihat lebih rapih dan menarik. Untuk membuat konten yang menarik dibutuhkan suatu tuntutan, karena itu kami melakukan perancangan ini merujuk pada teori Content Management System. "Menurut Alamsyah Achmad. dkk., (2016) Content Management System atau Sistem manajemen konten adalah perangkat lunak yang memungkinkan seseorang untuk menambahkan dan/atau memanipulasi (mengubah) isi dari suatu situs WEB tanpa memerlukan campur tangan WEB master atau WEB designer (Nurrosat, 2009). Adapun metodologi penelitiannya adalah menggunakan 2 metode yaitu tahapan pengumpulan data yang bersumber dari wawancara atau konsultasi dan tahapan penelitian yang menggunakan metode waterfall yaitu metode pendekatan paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Urutan dalam Metode Waterfall bersifat serial yang dimulai dari proses perencanaan, analisa, desain, dan implementasi pada sistem. Dan dari perancangan tersebut penulis mendapatkan produk konten yaitu "Perancangan Content Management System Pada Aplikasi Perhitungan Dan Pembagian Hak Waris Berdasarkan Hukum Negara Berbasis Web". Kesimpulan telah dihasilkan sebuah konten manajemen dengan demikian dari hasil perancangan dapat diambil kesimpulan yaitu menjadi pendorong penulis untuk melengkapi aplikasi tersebut agar terlihat lebih indah dan rapih serta bisa menjadi lebih interaktif oleh masing masing pengguna.

Kata Kunci: *Desain Web, Halaman Depan, Ahli Waris*

Abstract

On a website or application for the division of inheritance rights based on state law, there is no design in the content, because it looks very monotonous and unattractive, so this research aims to create a design, namely a landing page so that the application that has been made looks neater and more attractive. To create interesting content, demands are needed, so we made this design referring to the theory of the Content Management System. "According to Alamsyah Achmad. et al., (2016) Content Management System or content management system is software that allows someone to add and/or manipulate (change) the content of a WEB site without requiring the intervention of a WEB master or WEB designer (Nurrosat, 2009). The research methodology uses 2 methods, namely the stages of data collection originating from interviews or consultations and the stages of research using the waterfall method, which is the earliest approach method used for software development. The sequence in the Waterfall Method is serial, starting from the process of planning, analysis, design, and implementation of the system. And from this design, the authors get a content product, namely "The Design of a Content Management System in Applications for Calculation and Distribution of Inheritance Rights Based on Web-Based State Law". The conclusion has been generated is a management content, thus from the results of the design it can be concluded that it is a driving force for the author to complete the application so that it looks more beautiful and presentable and can be more interactive by each user.

Keywords: *Web Design, Homepage, Heir*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permasalahan hukum waris yang dijelaskan berikut, maka tercipta sebuah aplikasi yang memiliki fitur fitur untuk menyelesaikan permasalahan waris, sehingga mempermudah user user untuk menyelesaikan permasalahannya, dan adapun fitur dari aplikasi tersebut yaitu CMS atau Content Management System.

Content adalah sebuah unit informasi yang digunakan untuk membentuk sebuah halaman di website yang terdiri dari teks, gambar, video, suara, dan lain sebagainya. Sistem adalah satu-kesatuan yang terdiri atas komponen-komponen (subsistem - subsistem) yang saling berhubungan erat menurut rentan tertentu, dalam upaya mencapai satu atau beberapa tujuan tertentu. Sistem secara fisik adalah kumpulan dari elemen-elemen yang beroperasi bersama-sama untuk menyelesaikan suatu sasaran. Pengertian Content Management System juga dapat diartikan secara sederhana sebagai sebuah sistem yang memberikan kemudahan kepada para penggunanya dalam mengelola dan mengadakan perubahan isi sebuah website dinamis tanpa sebelumnya dibekali pengetahuan tentang hal-hal yang bersifat teknis.

Pada zaman teknologi era 4.0, segala jenis aplikasi dapat membantu permasalahan yang diselesaikan secara efektif, termasuk persoalan hak waris, ketika kita ingin mengurus permasalahan hak waris maka kita harus mendatangi Pengadilan Negeri, tetapi jika kita memiliki aplikasi tersebut maka tidak perlu repot datang ke Pengadilan Negeri, dan yang jadi persoalan untuk masalah aplikasi terdapat pada Desain dan Perancangannya, bagaimana caranya agar aplikasi itu bisa lebih efektif interaktif dan friendly terhadap semua user.

Dengan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka dibuatkan sebuah aplikasi perhitungan dan pembagian hak waris berdasarkan hukum Negara berbasis website, dan suatu website atau aplikasi akan terasa sangat membosankan jika tidak memiliki desain landing page, dan akan sangat membantu jika pada aplikasi terdapat content management system, oleh karena itu saya merancang website tersebut agar terlihat rapih dan berguna, yaitu "PEMBUATAN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM PADA APLIKASI PERHITUNGAN DAN PEMBAGIAN HAK WARIS BERDASARKAN HUKUM NEGARA BERBASIS WEB".

2. LANDASAN TEORI

2.1 Content Management System

Content Management System atau Sistem manajemen konten adalah perangkat lunak yang memungkinkan seseorang untuk menambahkan dan/atau memanipulasi (mengubah) isi dari suatu situs WEB tanpa memerlukan campur tangan WEB master atau WEB designer (Nurrosat, 2009).

2.2. Aplikasi Website

Website merupakan bagian dari teknologi internet, dimana teknologi adalah sistem yang diciptakan oleh manusia untuk maksud dan tujuan tertentu untuk mempermudah manusia dalam meringankan usahanya, meningkatkan hasilnya, dan menghemat tenaga dan sumber daya yang ada (Wendy Andriyan, Sarwan Septiawan, Annisa Aulya, 2020).

2.3 Database

Database secara umum dapat diartikan sebuah tempat penyimpanan data sebagai pengganti dari sistem konvensional yang berupa dokumen file. Database didefinisikan kumpulan data yang dihubungkan secara bersama-sama, dan gambaran dari data yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi dari suatu organisasi.

2.4 Web Server

Web Server merupakan sebuah perangkat lunak dalam server yang berfungsi menerima permintaan (request) berupa halaman web melalui HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan browser web dan mengirimkan kembali (response) hasilnya dalam bentuk halaman-halaman web yang umumnya berbentuk dokumen HTML.

2.5 PHP

Data Flow Diagram merupakan suatu diagram yang menggambarkan alir data dalam suatu entitas ke sistem atau ke entitas. Data Flow Diagram juga dapat diartikan sebagai teknik grafis yang menggambarkan alir data dan transformasi yang digunakan sebagai perjalanan data dari input atau masukan menuju keluaran atau output. (Saputra 2018),

2.6 MySQL - phpMyAdmin

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: database management system) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL. Relational Database Management System (RDBMS).

2.7 Laravel

Laravel adalah framework PHP dengan kode terbuka (open source) dengan desain MVC (Model-View-Controller) yang digunakan untuk membangun aplikasi website. Banyaknya fitur-fitur yang diberikan oleh Laravel untuk memudahkan pengembang aplikasi website

2.8 Javascript

Javascript adalah bahasa yang berbentuk kumpulan skrip yang pada fungsinya berjalan pada suatu dokumen HTML, sepanjang sejarah internet bahasa ini adalah bahasa skrip pertama untuk web. Bahasa ini adalah bahasa pemrograman untuk memberikan kemampuan tambahan terhadap bahasa HTML dengan mengizinkan pengeksekusian perintah perintah di sisi user, yang artinya di sisi browser bukan di sisi server web.

3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan informasi dengan cara pengamatan atau peninjauan langsung terhadap objek penelitian di PT. Bengkel Web Indonesia yang melakukan pengolahan data dan diharapkan dapat membantu Pengadilan Negeri Cirebon

3.2 Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab secara langsung dengan dua atau beberapa orang untuk memperoleh informasi tentang metode yang dilakukan dalam pembuatan Aplikasi ini. Dalam hal ini dilakukan wawancara dengan pihak Pengadilan negeri cirebon. Penulis mewawancarai pihak pengadilan negeri untuk membuat perancangan *aplikasi*

3.3 Metode Searching (pencarian internet)

Metode Searching metode *searching* ini dilakukan ini oleh penulis dengan mengutip dari beberapa artikel, jurnal, laporan dan karya tulis yang ada di internet mengenai kebutuhan aplikasi

3.4. Alur Perancangan Masing Masing Role

Pada proyek ini memiliki 2 *role* yang dapat mengakses sistem tersebut, yaitu Admin dan juga Pengunjung, yang mana masing masing *user* mempunyai alur akses nya masing masing.

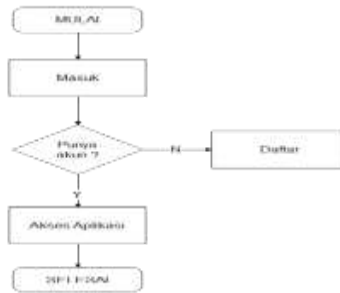
3.4.1 Alur Perancangan *Content Management System* Sebagai Admin



Gambar 3.1 Flowmap Admin

Pada perancangan ini, setelah mengakses website tersebut, maka admin harus memasukkan akun admin yang sudah disediakan, kemudian setelah memasukkan akun admin sudah bias melakukan aktifitas dalam *Content Management System*.

3.4.2 Alur Perancangan *Content Management System* Sebagai Pengunjung



Gambar 3.2 Flowmap Pengunjung

Selain Admin, pengunjung juga dapat mengakses website in, setelah mengakses ini pengunjung akan diminta melakukan *login*, jika sudah mempunyai akun maka pengunjung bias langsung masuk tapi jika belum memiliki akun maka pengunjung dapat melakukan pendaftaran akun yang sudah tersedia di dalam website tersebut, setelah sudah bisa *login*, pengunjung sudah bisa dapat menggunakan website tersebut.

3.5 ANALISA PERANCANGAN SISTEM / *STORYBOARD*

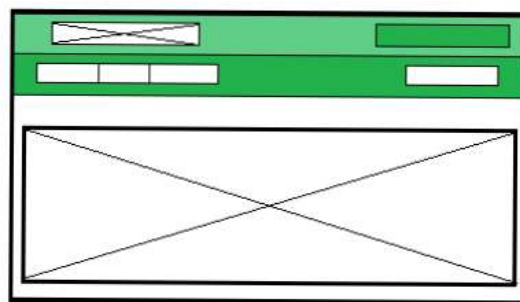
Sistem ini dirancang untuk membantu *user* agar dapat lebih mudah dalam menggunakan *website* yang nantinya akan diberikan arahan atau petunjuk untuk menggunakan *website* yang sudah dibuat, pada sistem ini terdapat dua kondisi untuk mengakses website yaitu masuk sebagai Pengguna atau masuk Sebagai Admin, karena setiap *role* hanya mempunyai satu kondisi untuk masuk ke halaman selanjutnya, untuk selengkapnya akan dibahas pada sub-point berikutnya.

3.5.1 Analisa Perancangan *Content Management System* Sebagai Pengunjung

Untuk halaman ini adalah kondisi dimana kita masuk sebagai Pengunjung

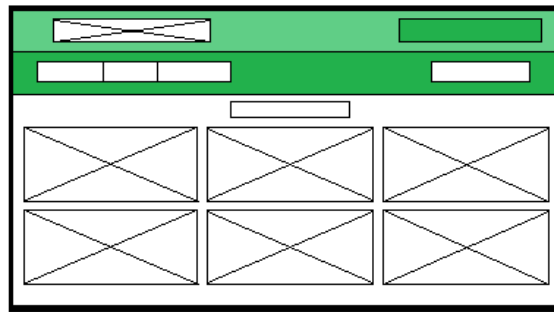
1. Home Page

Tampilan halaman yang pertama terdapat *homepage*, pada halaman ini *user* akan diperlihatkan konten *Slide* yang berisi tentang gambar atau *thumbnail* sebagai informasi mengenai *website* tersebut, tidak hanya konten *Slide* pada halaman ini juga terdapat beberapa konten lainnya seperti artikel, peneliti dan lain-lain.



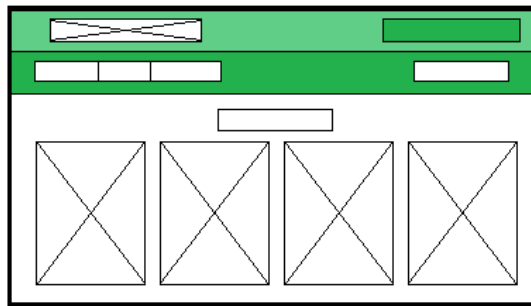
Gambar 3.3 Tampilan Rancangan Homepage (Slide)

Selain menampilkan *Slide*, pada halaman ini jika kita menggulirkan kebawah, maka akan ditampilkan juga konten dari menu-menu artikel, konten ini bertujuan untuk memperlihatkan beberapa berita yang sedang tren di pada saat itu.



Gambar 3.4 Tampilan Rancangan Homepage (Artikel)

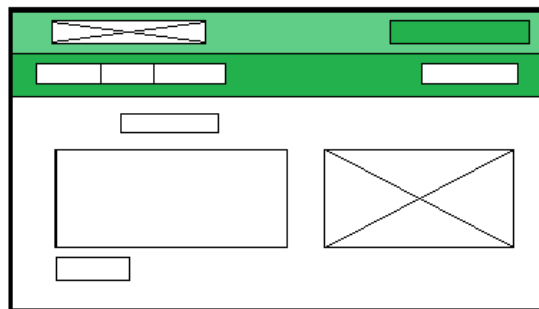
Masih pada halaman *Homepage*, terdapat konten lain yaitu peneliti, konten peneliti ini berisikan beberapa deskripsi singkat mengenai orang-orang yang ikut serta dalam melakukan penelitian untuk membuat aplikasi ini, diperlihatkan terdapat 4 orang yang dianggap penting dalam melakukan penelitian serta beberapa deskripsi singkat.



Gambar 3.5 Tampilan Rancangan Homepage (Peneliti)

2. Tentang

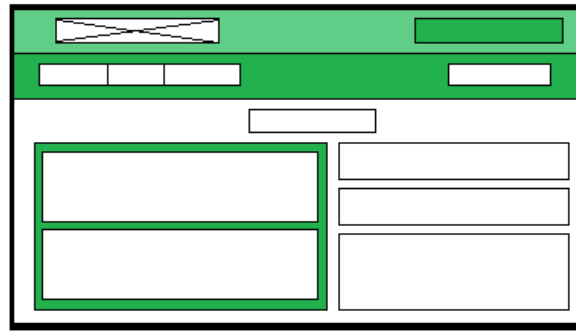
Tampilan halaman selanjutnya yaitu tentang, halaman ini dapat diakses ketika kita mengklik menu bar navigasi pada kolom kedua, halaman ini berisikan beberapa informasi singkat mengenai profil dari objek penelitian seperti contohnya informasi sejarah Pengadilan Negeri wilayah Cirebon,



Gambar 3.6 Tampilan Rancangan Tentang

3. Kontak

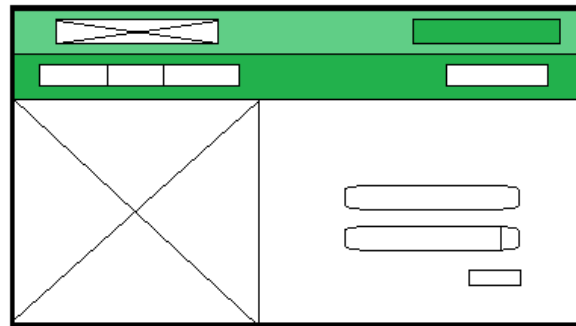
Tampilan halaman selanjutnya yaitu kontak, halaman ini dapat diakses ketika kita mengklik menu bar navigasi pada kolom ketiga, halaman ini berisikan informasi apabila ada seseorang yang menanyakan *contact person* dari tim peneliti atau Pengadilan Negeri itu sendiri, bias juga untuk menanyakan hal-hal lain yang berkaitan dengan ahli waris atau masalah yang sejenisnya.



Gambar 3.7 Tampilan Rancangan Kontak

4. Login

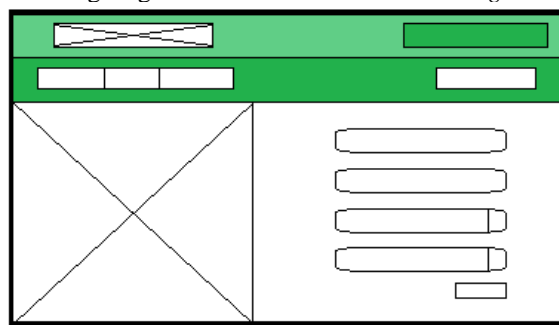
Kemudian setelah diperlihatkan beberapa konten yang ada pada halaman awal / *Homepage*, selanjutnya pengunjung dapat melakukan login, tombol login itu sendiri berada pada bagian kanan atas, yang sejajar dengan menu bar navigasi, mengapa harus melakukan login ? tentu saja supaya pengunjung dapat mengakses aplikasi pembagian waris tersebut.



Gambar 3.8 Tampilan Rancangan Login

5. Daftar

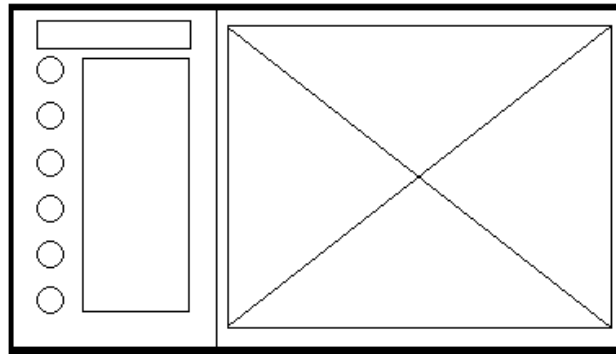
Apabila pengunjung tidak memiliki akun untuk melakukan *login*, tentu saja pengunjung bisa mendaftarkan nya melewati menu daftar yang ada di sebelah tombol *login*, pada menu ini pengunjung akan diminta untuk memasukkan Nama lengkap, *username*, kata sandi dan konfirmasi kata sandi, ketika sudah melakukan itu maka otomatis akan langsung terdaftar dan otomatis sudah *login*.



Gambar 3.9 Tampilan Rancangan Daftar

6. Aplikasi

Ketika pengunjung sudah melakukan *login*, maka pengunjung juga sudah bisa mengakses aplikasi tersebut, berikut adalah perancangan halaman aplikasi.



Gambar 3.10 Tampilan Rancangan Aplikasi

Tabel 3.3 Keterangan Simbol Homepage

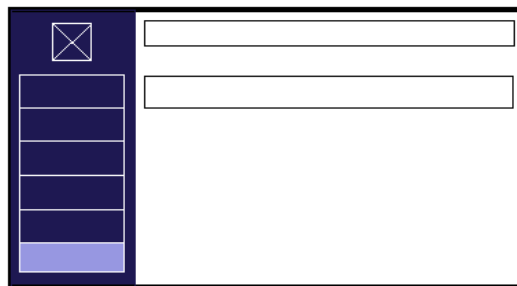
Simbol	Penjelasan
	Tombol
	Logo / Konten / Gambar
	Judul / Teks / Kolom Isian
	Menu Bar Navigasi
	Fitur pada Aplikasi

3.5.2 Analisa Perancangan *Content Management System* Sebagai Admin

Untuk halaman ini adalah kondisi dimana kita masuk sebagai **Admin**

1. Beranda / *Dashboard*

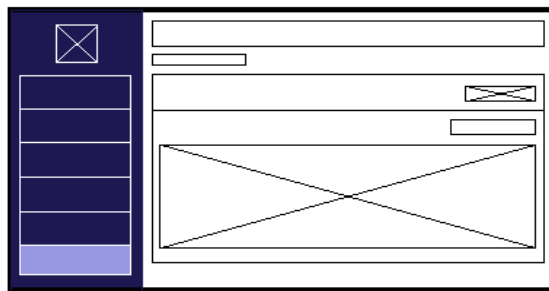
Tampilan halaman yang pertama ketika admin sudah *login* adalah menampilkan menu beranda / *dashboard*, menu ini berisi konten seperti ucapan selamat datang, atau bahkan dapat dikembangkan menjadi beberapa informasi mengenai *website* itu sendiri, pada halaman ini juga sudah dipastikan banyak terdapat menu menu yang nantinya bisa dioperasikan oleh admin.



Gambar 3.11 Tampilan Rancangan Dashboard

2. Data Master

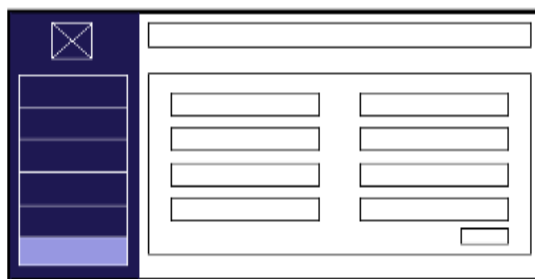
Selanjutnya ketika admin sudah mengklik menu seperti di samping, maka sistem akan menampilkan data data yang belum / sudah ditambahkan, pada menu ini admin juga bisa mengubah dan menghapus data, ini bertujuan apabila admin ingin memperbarui data yang baru atau menghapus data yang sudah tidak terpakai.



Gambar 3.12 Tampilan Rancangan View Data

3. Input / Create Data Master

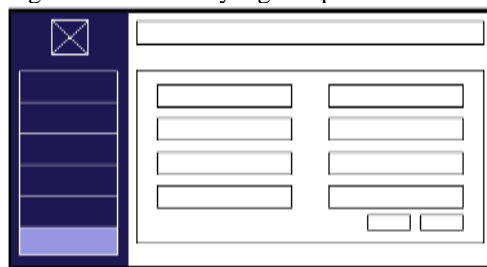
Kemudian ketika mengklik salah satu tombol yang berada pada halaman *view* data, kita akan diarahkan ke halaman baru yaitu halaman untuk menginput data, pada halaman ini admin akan disuguhkan beberapa *form* untuk mengisi beberapa data yang akan ditampilkan pada halaman *view* data, terdapat beberapa menu yang bisa dilakukan untuk menginput data.



Gambar 3.13 Tampilan Rancangan Input Data

4. Edit Data Master

Kemudian ketika mengklik tombol yang berada pada kolom salah satu data, admin akan diarahkan ke halaman edit data, yang mana itu adalah halaman untuk mengedit data yang admin pilih, sebagai contoh ketika admin sudah membuat data baru, tetapi admin melakukan typo (salah ketik) maka admin dapat mengubah nya dengan cara mengklik tombol edit yang ada pada kolom data yang baru diinputkan



Gambar 3.14 Tampilan Rancangan Edit Data

Tabel 3.4 Keterangan Simbol Dashboard dll.

Simbol	Penjelasan
	Tombol <i>Logout</i>
	Tombol / Konten / Gambar
	Judul / Teks / Kolom Isian
	Logo
	Menu <i>Side Bar</i>

3.6 Metode Pengujian Menggunakan Maze.co

Maze merupakan sebuah user testing platform yang bisa digunakan untuk menguji prototipe aplikasi dalam bentuk tampilan autentik dari sudut pandang pengalaman pengguna (user experience). Jadi hasil rancangan UI design yang kita buat bisa langsung dites lewat platform ini. Kita dapat membuat sendiri susunan tes yang cocok untuk berbagai prototipe aplikasi lewat platform Maze yang berbasis web. Maze dapat mencatat user path dari perangkat desktop maupun mobile tanpa bantuan aplikasi pihak ketiga.

4. IMPLEMENTASI & PENGUJIAN

4.1 Kebutuhan Software Dan Hardware

Untuk projek ini saya menggunakan bahasa pemrograman PHP dari *framework* laravel, untuk membuat *script / codigan* saya menggunakan *visual studio code* sebagai perangkat lunak nya,

4.1.1 Kebutuhan Software

Pada tahapan ini ditentukan *software* yang akan digunakan dalam membangun dan mengimplementasikan aplikasi, kebutuhan software sebagai berikut :

Tabel 4.1 Software digunakan

Operating System	Windows 10 64-bit
Web Server	XAMPP
Database	PhpMyAdmin
Text Editor	Visual Studio Code

4.1.2 Kebutuhan Hardware

Pada tahapan ini ditentukan spesifikasi *hardware* yang digunakan penulis untuk merancang system ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2 Spesifikasi Hardware

Operating System	Windows 10 64-bit
Memori Internal	8GB
Memori Eksternal	500GB

Pada bagian ini menjelaskan proses implementasi dari sistem atau rancangan yang sudah dibangun. Implementasi juga menjelaskan setiap hasil rancangan yang telah dilakukan.

Spesifikasi *Website* sebagai berikut :

- a. Alamat *website* : <https://hawada.bengkelwebindonesia.net>
- b. Tampilan *website* ketika pengunjung yang mengakses

1. Home Page

Tampilan halaman *homepage* pada *website* ahli waris ini untuk menampilkan beberapa informasi mengenai ahli waris seperti animasi 3 slide dinamis dan lain sebagainya seperti tentang *website*, keuntungan lain, peneliti dan artikel.



Gambar 4.1 Tampilan Homepage

Selain menampilkan *Slide*, pada halaman ini jika kita menggulirkan kebawah, maka akan ditampilkan juga konten dari menu-menu artikel, konten ini bertujuan untuk memperlihatkan beberapa berita yang sedang trendi pada saat itu.



Gambar 4.2 Tampilan Artikel

Masih pada halaman *Homepage*, terdapat konten lain yaitu peneliti, konten peneliti ini berisikan beberapa deskripsi singkat mengenai orang-orang yang ikut serta dalam melakukan penelitian untuk membuat aplikasi ini, diperlihatkan terdapat 4 orang yang dianggap penting dalam melakukan penelitian serta beberapa deskripsi singkat.



Gambar 4.3 Tampilan Peneliti

2. Tentang

Tampilan halaman tentang pada *website* ahli waris ini berisi mengenai profil dan sejarah dari Pengadilan Negeri yang berada di wilayah Cirebon.



Gambar 4.4 Tampilan Tentang

3. Kontak

Tampilan halaman kontak pada *website* ahli waris ini berisi beberapa informasi yang dapat di akses ketika ingin menghubungi Pengadilan Negeri di wilayah Cirebon, seperti informasi Alamat, Nomor Telepon, dan Email.



Gambar 4.5 Tampilan Kontak

4. Login

Tampilan halaman *login* pada *website* ahli waris ini bertujuan untuk mengakses isi dari *website* tersebut, apakah *user* ini adalah pengunjung ataupun admin, karena setiap *role* memiliki akses yang berbeda.



Gambar 4.6 Tampilan Login

5. Daftar

Tampilan halaman daftar pada *website* ahli waris ini dapat digunakan apabila pengunjung belum memiliki akun, maka pengunjung dapat mendaftar lewat halaman daftar yang tersedia pada halaman *home*.



Gambar 4.7 Tampilan Daftar /L

6. Aplikasi

Tampilan halaman aplikasi pada *website* ahli waris ini lah yang akan digunakan oleh pengunjung untuk mengetahui bagaimana cara pembagian warisan yang sesuai dengan hukum waris perdata.



Gambar 4.8 Tampilan Aplikasi Ahli Waris

Tampilan Website Ketika Admin Yang Mengakses

1. Dashboard

Tampilan halaman *dashboard* ketika admin sudah melakukan *login*, pada halaman ini berisikan tentang menu menu yang ada pada bar navigasi, seperti data Artikel, data *Slide*, data Keuntungan lain, data Tentang, data Golongan dan data Artikel, yang mana dari semua menu tersebut jika dilakukan pengeditan maka hasil yang sudah diinputkan akan ditampilkan pada halaman *Homepage* (halaman yang pengunjung akses).



Gambar 4.9 Tampilan Dashbard

2. Data Master

Tampilan halaman data master ini berisikan hasil data data yang sudah diinputkan oleh admin, tidak hanya menampilkan hasil data data saja, admin juga dapat menambahkan, mengubah dan menghapus data yang sudah diinputkan, data master disini meliputi data Artikel, data *Slide*, data Keuntungan lain, data Tentang, data Golongan dan data Artikel yang mana *output nya* akan ditampilkan pada halaman *Homepage* ketika sebelum melakukan *login*.



Gambar 4.10 Contoh Tampilan Data Master

3. Inputan Data Master

Tampilan halaman inputan data master ini dapat digunakan ketika admin ingin menambahkan data dari menu yang tersedia,



Gambar 4.11 Tampilan Inputan Data Master

4. Edit Data Master

Tampilan halaman edit data master dapat digunakan ketika admin ingin mengubah data, baik kesalahan input ataupun memperbarui data.



Gambar 4.12 Tampilan Edit Data Master

4.3 Pengujian Aplikasi

Website ini diuji menggunakan aplikasi maze.co yang merupakan user testing platform yang bisa digunakan untuk menguji prototipe aplikasi dalam bentuk tampilan autentik dari sudut pandang pengalaman pengguna (*user experience*). terdapat beberapa user yang menguji *website* yang sudah dibuat oleh penulis, berikut hasil respon dari pengujian *website*.



Gambar 4.13 Pengujian Aplikasi

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini penulis telah berhasil melengkapi **Pembuatan Content Management System Pada Aplikasi Perhitungan Dan Pembagian Hak Waris Berdasarkan Hukum Negara Berbasis Web**, untuk ;

1. Membuat *website* terlihat rapih agar pengguna lebih tertarik mengunjungi *website* tersebut
2. Melengkapi *website* agar memiliki *content management system* supaya *website* dapat lebih interaktif.

Membuat sebuah *website* atau aplikasi, kita perlu *landing page* atau *homescreen* supaya *website* terlihat lebih rapih sehingga pengguna atau pembaca lebih tertarik kepada *website* tersebut daripada *website* yang tidak memiliki *landing page* dan juga memerlukan *content management system* supaya *website* dapat lebih mudah berinteraksi dengan pengguna-nya.

5.2 Saran

Pada akhir dari bagian laporan, penulis akan menyampaikan saran-saran, baik untuk sumber penelitian, perusahaan maupun pengguna nya ;

1. Diharapkan kedepannya pengembang dapat menyisipkan video tutorial cara menggunakan Aplikasi atau *website* tersebut dengan benar, karena tidak semua masyarakat paham dengan menggunakan aplikasi atau *website*.
2. Sepertinya pengembang harus memberikan klasifikasi bahwasannya siapa saja yang diperbolehkan untuk mengakses aplikasi ini, karena ini adalah aplikasi khusus yang dibuat untuk menyelesaikan masalah perkara waris.
3. Kepada pengguna, khususnya pengunjung yang ingin menggunakan aplikasi atau *website* ini, hendaknya mengerti terlebih dahulu untuk apa aplikasi ini dibuat, dan keperluan apa yang pengunjung cari pada aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Achmad Solichin, S.Kom. 2012. *Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL*. Jakarta : Universitas Budi Luhur.
- [2] Alamsyah Achmad. dkk., 2016. *Content Management System*
- [3] David Flanagan 2014. *JavaScript Pocket Reference*.
- [4] Aminudin, 2015. *Cara Efektif Belajar Laravel* Yogyakarta : Penerbit Lokomedia, 203 Halaman; 14 x 21 cm, ISBN : 978-602-71905-2-8
- [5] Wendy Andriyan, Sarwan Septiawan, Annisa Aulya, 2020. *Perancangan Website Sebagai Media Informasi dan Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika Tangerang*, Jurnal Teknologi Terpadu, Vol. 6 No. 2 2020, 79-88, ISSN : 2477-0043, ISSN ONLINE : 2460-7908.
- [6] Saidah Laugi, 2018. *Sistem Informasi Berbasis Web dalam Penyelenggaraan Lembaga Pendidikan*, Shautut Tarbiyah, Ed. Ke-38 Th. XXIV, Mei 2018.
- [7] Sucipto, 2017. *Perancangan Active Database System pada Sistem Informasi Pelayanan Harga Pasar*, Jurnal Intensif, Vol.1, No.1, Februari 2017, ISSN: 2549-6824.
- [8] Farhan Ramadhan, Nuraini Purwandari, 2018. *Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT Mustika Jati*, Jurnal Sains dan Teknologi, Kalbiscentia, Vol. 5 No. 1 Februari 2018, ISSN 2356 – 4393.
- [9] Evy Nurmiati, 2012. *Analisis dan Perancangan Web Server Pada Handphone*, Jurnal Sistem Informasi, 5(2), 2012, 1-17, ISSN 1979-0767.
- [10] Mohammad Ahmadar, Perwito, Candra Taufik, 2021. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Rahayu Photo Copy dengan Database MySQL*, Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat, Vol. 10, No. 4, Desember 2021: 284 – 289, ISSN 1410 - 5675 eISSN 2614-2392.
- [11] Aji Nugrahaning Widhi, Edhy Sutanta, Erna Kumalasari Nurnawati, 2019. *Pemanfaatan Framework Laravel Untuk Pengembangan Sistem Informasi*, Jurnal Script Vol.7, Desember 2019, ISSN : 2338-6313
- [12] Pastima Simanjutnak, Arwin Kasnady, 2016. *Analisis Model View Controller (MVC) Pada Bahasa PHP*, Jurnal ISD Vol.2, Desember 2019, ISSN : 2528-5114