

**PENGEMBANGAN WEBSITE KANTOR PERKEBUNAN PENGOLAHAN BIBIT UNGGUL KAKAO KAB. LUWU UTARA****Rahmawati Nasser, S.Pd., M.Pd***Jurusan Teknik Informatika  
Universitas Cokroaminoto Palopo  
[rahmawatinasser@uncp.ac.id](mailto:rahmawatinasser@uncp.ac.id)***ABSTRAK**

Pemanfaatan sistem informasi dalam pengolahan bibit unggul kakao berbasis web dapat menghemat biaya dan waktu karena proses sudah dilakukan menggunakan komputer. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan website yang dapat membantu pihak kantor perkebunan kabupaten Luwu Utara dalam menyampaikan atau memberikan informasi tentang bagaimana cara pengolahan bibit unggul kakao serta pihak kantor perkebunan dapat menjual bibit unggul yang dihasilkan. Website ini dapat bermanfaat sebagai media atau sistem yang dapat memberikan informasi kepada masyarakat luas tentang pengolahan bibit unggul kakao Kantor Perkebunan Kabupaten Luwu Utara serta penjualan bibit unggulnya yang mudah diakses, Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* yang terdiri dari *diagram use case*, *sequence diagram* dan *class diagram*. Hasil dari penelitian ini berupa Website Pengolahan Bibit Unggul Kakao Kantor Perkebunan Kabupaten Luwu Utara.

**Kata Kunci:** Bibit Unggul Kakao, Website, Sistem Informasi

**PENDAHULUAN****A. Latar Belakang**

Seiring perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi, sistem informasi berbasis *web* merupakan satu hal yang tidak boleh terlupakan oleh sebuah komunitas atau organisasi. Selain itu *user* pada dasarnya menginginkan informasi tanpa harus mengeluarkan banyak tenaga, waktu yang lama atau biaya yang besar sehingga mempermudah dalam hal pengaksesan informasi. Sistem informasi berbasis *web* merupakan suatu sistem informasi secara online yang dapat membantu penyajian informasi, situs-situs *web* menampilkan informasi apapun yang ada belahan dunia seberapapun jauhnya.

Kantor Perkebunan Kabupaten Luwu Utara adalah sebuah instansi yang diarahkan untuk melaksanakan sebagian kewenangan urusan pemerintahan daerah berdasarkan otonomi dan tugas di bidang perkebunan yang menjadi tanggung jawab dan

kewenangannya berdasarkan peraturan perundang-undangan. Penggunaan benih unggul dan bermutu merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan perkebunan kakao.

*Website* kantor perkebunan kakao Kabupaten Luwu Utara tidak melakukan penjualan untuk bibit unggul kakao yang dihasilkannya, padahal dari hasil penjualan tersebut dapat dijadikan khas keuangan kantor. Dengan melihat keadaan seperti penjelasan di atas maka sangat diperlukan sebuah solusi yang cerdas yaitu dengan mengembangkan *website* yang menjelaskan pengolahan bibit unggul kakao dan sekaligus melakukan penjualan hasil dari bibit unggul kakao.

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana mengembangkan *website* kantor perkebunan pengolahan bibit unggul kakao

Kab. Luwu Utara” ?

### C. Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah dalam penelitian ini adalah *website* hanya mengembangkan informasi pengolahan bibit unggul kakao Kabupaten Luwu Utara dan melakukan penjualan dari hasil pengolahan bibit unggul kakao di kantor perkebunan kabupaten Luwu Utara. Website yang dirancang ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*.

### D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian Proposal ini adalah mengembangkan website yang dapat membantu pihak kantor perkebunan kabupaten Luwu Utara dalam menyampaikan atau memberikan informasi tentang bagaimana cara pengolahan bibit unggul kakao serta pihak kantor perkebunan dapat menjual bibit unggul yang dihasilkannya.

### E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat dengan adanya situs khusus, Kantor Perkebunan Kabupaten Luwu Utara dapat memberikan informasi masyarakat tentang pengolahan bibit unggul kakao dan kantor dapat pula menjual bibit unggulnya yang mudah diakses.

## METODOLOGI PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan untuk menghasilkan sebuah website yang dapat membantu pihak kantor perkebunan kabupaten Luwu Utara dalam menyampaikan atau memberikan informasi tentang bagaimana cara pengolahan bibit unggul kakao serta pihak kantor perkebunan dapat menjual bibit unggul yang dihasilkannya.

### B. Gambaran Objek Penelitian

Kantor Perkebunan Pengolahan Bibit Unggul Kakao Kabupaten Luwu adalah salah

satu instansi pemerintahan pada Kab Luwu Utara yang fokus mengurus masalah perkebunan. Kantor Perkebunan Kab. Luwu Utara adalah tempat para petani melakukan konsultasi masalah perkebunan dan memperoleh penyuluhan tentang masalah perkebunan. Kantor Perkebunan Kab. Luwu sudah ada sejak terbentuknya Kab. Luwu Utara. Proses penelitian ini dilakukan pada Kantor Perkebunan Pengolahan Bibit Unggul Kakao Kabupaten Luwu. Penelitian dimulai pada bulan November sampai bulan Desember 2015.

### C. Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan tahap yang bertujuan untuk memahami sistem, mengetahui kekurangan sistem, dan menentukan kebutuhan sistem. Dengan menganalisis prosedur sistem yang sedang berjalan maka sistem yang sedang berjalan dapat dievaluasi sehingga dapat dibuat satu usulan untuk sistem yang baru dari hasil evaluasi tersebut. selain itu juga dibahas analisis kebutuhan non-fungsional yang terdiri dari analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak dan perancangan sistem.

### D. Analisis Masalah

Setelah melakukan analisis di Kantor Perkebunan Kab. Luwu Utara, maka penulis melakukan analisa data dan mengevaluasi data penelitian. Evaluasi merupakan tahap penting yang harus dilakukan. Tahap dari evaluasi adalah menilai seluruh kerja dari sistem yang ada selama ini, apakah sudah cukup optimal atau belum. Jika belum optimal, maka akan disarankan usulan pemecahan masalah untuk proses tersebut, diantaranya sebagai berikut: (1) masih adanya kekurangan dalam pengolahan data seperti memasukkan informasi yang kurang benar, sehingga informasi tentang perkebunan sulit diakses oleh petani, (2) tidak adanya akses data dan tutorial cara

cocok tanam kakao yang menjadi acuan petani dalam perkembangan penanaman kakao, dan (3) perlu adanya komputerisasi yang menggunakan metode tertentu untuk mengoptimalkan informasi dan promosi produk.

#### E. Analisis Pemecahan Masalah

Penjelasan mengenai analisis masalah yang telah diterangkan pada sub bab sebelumnya akan diberikan beberapa solusi seperti berikut ini: (1) pemanfaatan teknologi internet akan memudahkan dalam setiap proses yang dilakukan seperti penyimpanan data, rekapitulasi data dan promosi, (2) pencarian informasi dapat dengan mudah didapatkan, (3) proses promosi hasil panen mudah, dan (4) mudah menargetkan pasar dengan memanfaatkan *website*.

##### 1. Analisis Kebutuhan

Hal pertama yang perlu dilakukan dalam analisis kebutuhan sistem adalah menentukan dan mengungkapkan kebutuhan sistem. Kebutuhan sistem terbagi menjadi dua yaitu: kebutuhan sistem fungsional dan kebutuhan sistem non-fungsional, yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

##### 2. Analisis Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan-kebutuhan yang memiliki keterkaitan langsung dengan sistem. Kebutuhan fungsional dari aplikasi ini meliputi:

- a. Kebutuhan *user*: (1) mengakses website Kantor Perkebunan Kab. Luwu Utara, (2) memperoleh informasi tentang produk dan harga produk, dan (3) melakukan login untuk pemesanan produk.
- b. Kebutuhan *admin*: (1) Melakukan *login* ke system, (2) menginput keperluan data yang dibutuhkan ke *website*, (3) melakukan konfirmasi terhadap permintaan pelanggan, (4) memanipulasi informasi pada *website*, dan (5) Melakukan *logout* dari system.

##### 3. Analisis Non-fungsional

Kebutuhan non-fungsional adalah kebutuhan yang tidak secara langsung terkait dengan *fitur* tertentu di dalam sistem.

##### a. Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras dalam membangun aplikasi ini dibagi menjadi perangkat keras administrator sistem dan perangkat keras pengguna. Untuk perangkat keras administrator sistem dalam hal ini menggunakan sebuah *notebook* dengan spesifikasi sebagai berikut: (1) *processor Intel i3 2.27 GHz*, (2) *harddisk 250 GB*, (3) *RAM 1 GB*, (4) perangkat standar *input* dan *output*

##### b. Kebutuhan Perangkat Lunak

Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut: (1) Sistem Operasi menggunakan *Windows 7*, (2) *Database* menggunakan *MySQL*, (3) Aplikasi yang digunakan *Adobe Dreamweaver CS4*, (4) *Web Server Wamp 2.2*

#### 4. Perancangan Sistem

Analisis sistem (*system analysis*) dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

#### TINJAUAN PUSTAKA

##### A. Pengolahan

Suryana (2011), mengungkapkan bahwa pengelolaan adalah suatu istilah yang berasal dari kata “kelola” mengandung arti serangkaian usaha yang bertujuan untuk menggali dan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki secara efektif dan efisien guna mencapai tujuan tertentu yang telah direncanakan sebelumnya.

## B. Pohon Induk dan Bibit Unggul

Pohon induk adalah tanaman pilihan yang dipergunakan sebagai sumber batang atas (*entres*), baik itu tanaman kecil ataupun tanaman besar yang sudah produktif yang berasal dari biji atau hasil perbanyakan vegetatif. Persyaratan pohon induk antara lain adalah memiliki sifat unggul dalam produktivitas dan kualitas tanaman, seperti tanaman buah yang tahan terhadap serangan organisme pengganggu tanaman (OPT).

Nama varietas pohon induk dan asal-usulnya (nama pemilik, tempat asal) harus jelas, sehingga memudahkan pelacakannya. Tanaman dari biji harus sudah berproduksi minimal lima musim, untuk mengetahui kemantapan sifat yang dibawanya. Ditanam dalam kebun yang terpisah dari tanaman lain yang dapat menjadi sumber penularan penyakit atau penyerbukan silang, terutama untuk pohon induk yang akan diperbanyak secara generatif yaitu diambil bijinya.

Kebun pohon induk adalah kebun yang ditanami dengan beberapa varietas buah unggul untuk sumber penghasil batang atas (mata tempel atau cabang *entres*) untuk memperbanyak dalam jumlah besar. Tanaman yang ditanam pada umumnya adalah tanaman hasil perbanyakan secara vegetatif (okulasi, sambung, susuan, cangkok, stek) dan memenuhi persyaratan sebagai pohon induk. Lokasi pohon induk sebaiknya tidak jauh dengan lokasi perbanyakan tanaman, untuk memudahkan pelaksanaan perbanyakan bibit (Nurwardani, 2008).

## C. Kakao

Kakao merupakan tanaman tahunan yang mulai berbunga dan berbuah umur 3-4 tahun setelah ditanam. Apabila pengelolaan tanaman kakao dilakukan secara tepat, maka masa produksinya dapat bertahan lebih dari 25 tahun, selain itu untuk keberhasilan budidaya kakao perlu memperhatikan kesesuaian lahan dan faktor bahan tanam.

Penggunaan bahan tanam kakao yang tidak unggul mengakibatkan pencapaian produktivitas dan mutu biji kakao yang rendah, oleh karena itu sebaiknya digunakan bahan tanam yang unggul dan bermutu tinggi.

## D. Pengolahan Bibit Unggul Kakao

Pengolahan bibit unggul kakao saat ini sudah dalam penanganan yang tepat. Dinas Perkebunan Kab. Luwu Utara telah menaruh perhatian khusus pada perkebunan kakao. Komoditi kakao menjadi komoditi unggulan di Kab. Luwu Utara. Pengolahan bibit unggul kakao ini dilakukan dengan cara pemilihan pada bibit-bibit terbaik dari buah kakao pilihan.

Kemudian diteruskan pada tahap penyemaian bibit untuk menghasilkan bibit yang benar-benar bagus. Media tanam bibit kakao terdiri atas campuran tanah, pupuk kandang, dan pasir dengan perbandingan 1:1:1. Campuran tanah yang umum digunakan adalah tanah kebun yang subur dan pupuk kandang. Media tanam sebaiknya diayak terlebih dulu agar butiran tanahnya seragam. Media tanam dicampur secara merata dan difumigasi agar terlindung dari nematoda atau organisme pengganggu. Media tanam kemudian di tempatkan pada polibag berukuran 20cm x 30cm atau 15cm x 20cm, tergantung umur bibit siap tanam.

Kantong plastik yang digunakan berwarna hitam. Kantong diberi 16 lubang untuk bibit siap tanam umur 4-5 bulan. Untuk bibit kakao siap tanam 5 bulan, polibag berukuran 25 x 40 cm dengan 24 lubang. Media tumbuh dalam kantong plastik ditata dalam bedengan pembibitan di bawah atap buatan.

### 1. Bibit Sambung Pucuk

Bibit sambung pucuk merupakan pembibitan yang di kembang biakkan dengan cara penyambungan pada pucuk bibit kakao. Bibit sambung pucuk sangat baik

dikembangkan karna berasal dari Benih yang telah dipilih kemudian disambung dengan tangkai yang berkualitas,, sambung pucuk akan menghasilkan buah yang banyak dan biji yang bermutu tinggi.

**2. Bibit Benih**

Bibit benih merupakan pembibitan melalui biji kakao. Benih adalah bahan tanaman untuk dikembangkan baik secara vegetatif maupun generatif.

**3. Bibit Sambung Samping**

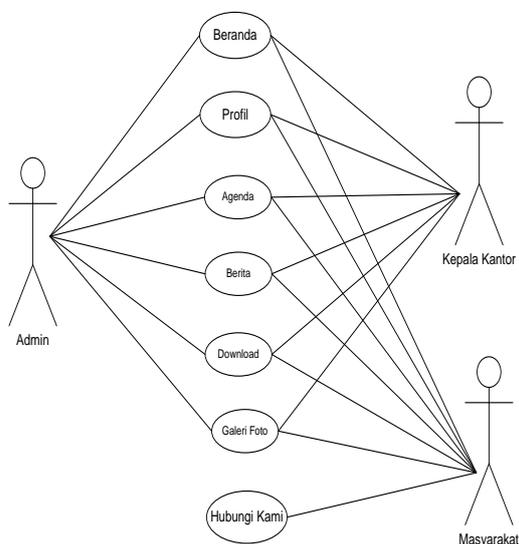
Bibit sambung samping merupakan pembibitan yang dikembangkan melalui penyambungan samping pada batang kakao. Bibit sambung samping sangat efektif untuk mengembangkan klon-klon kakao yang unggul.

**PEMBAHASAN**

**A. Analisis Dan Perencanaan Sistem**

**1. Analisis Sistem yang Berjalan**

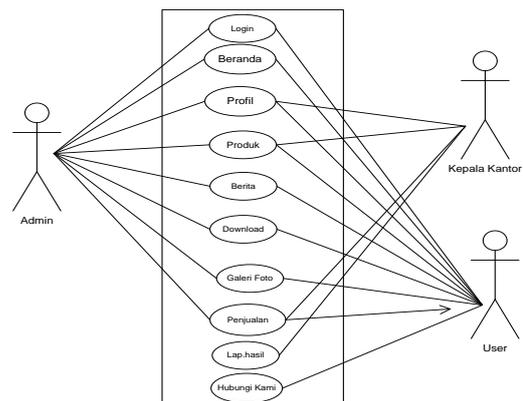
Adapun analisis sistem yang berjalan pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah:



**Gambar 1. Analisis Sistem yang berjalan**

**2. Analisis Sistem yang diusulkan**

Adapun analisis sistem yang diusulkan pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah:



**Gambar 2. Analisis Sistem yang diusulkan**

**3. Implementasi Sistem**

Prosedur yang dilakukan untuk menyelesaikan sistem yang ada dalam dokumen rancangan sistem yang telah disetujui dan telah diuji, menginstal dan memulai menggunakan sistem baru yang diperbaiki. Tahap ini merupakan tahap inti dari pekerjaan sebuah proyek. Di sini pembangunan komponen-komponen pokok sebuah sistem informasi dilakukan berdasarkan desain yang sudah dibuat. Implementasi sistem yang dimaksud merupakan proses pembuatan dan pemasangan sistem secara utuh baik dari sisi hardware, software dan brainware-nya.

**a. Implementasi Home**

Berikut ini adalah tampilan implementasi menu home.

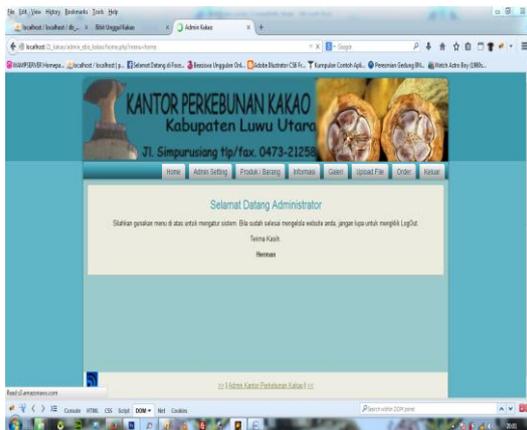


**Gambar 3. Implementasi Menu Home**

**b. Implementasi Admin**

Berikut ini adalah tampilan implementasi

menu admin.



Gambar 4. Implementasi Menu Admin

c. Implementasi User

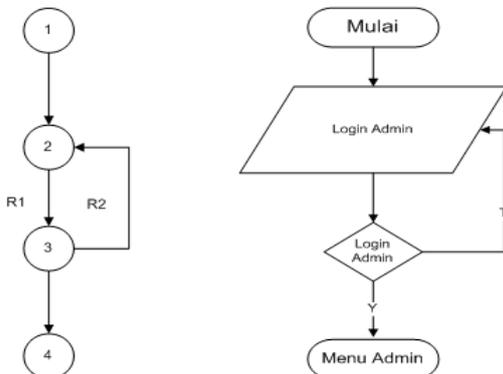
Berikut ini adalah tampilan implementasi menu user



Gambar 5. Implementasi Menu User

4. Pengujian Model-Model

1. Flowgraph dan Flowchart Menu Login



Gambar 6. Flowgraph dan Flowchart Login

Keterangan:

Node 1 : Mulai

Node 2 : Login Admin

Node 3 : Kondisi "IF" jika hasil pilihan = "Y" ke Node 4, jika = "T" ke Node 2

Node 4 : Menu Admin

Independent Path

Path 1 : 1, 2, 3, 4, 5

Path 2 : 1, 2, 3, 2

Diketahui : N = 5

E = 5

Predikat = 1

Region

$$V(R) = \sum R = 2$$

$$CC = V(G) = E - N + 2$$

$$= 5 - 5 + 2$$

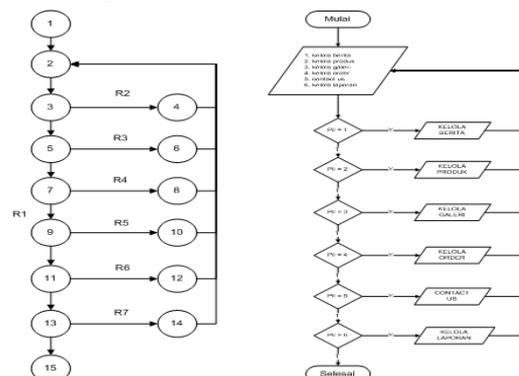
$$= 2$$

$$V(G) = P(\text{Predikat}) + 1$$

$$= 1 + 1$$

$$= 2$$

2. Flowgraph dan Flowchart Menu Admin



Gambar 7. Flowgraph dan Flowchart Menu Admin

Keterangan:

Node 1 : Mulai

Node 2 : Menu Pilihan

Node 3 : Kondisi "IF" jika hasil pilihan = "Y" ke Node 4, jika = "T" ke Node 5

Node 4 : kelola berita

Node 5 : Kondisi "IF" jika hasil pilihan = "Y" ke Node 6, jika = "T" ke Node 7

Node 6 : kelola produk

Node 7 : Kondisi "IF" jika hasil pilihan = "Y" ke Node 8, jika = "T" ke Node 9

Node 8 : kelola galeri

Node 9 : Kondisi "IF" jika hasil pilihan = "Y" ke Node 10, jika = "T" ke Node 11

Node 10 : kelola order

Node 11 : Kondisi "IF" jika hasil pilihan = "Y" ke Node 12, jika = "T" ke Node 13

Node 12 : contact us

Node 13 : Kondisi "IF" jika hasil pilihan = "Y" ke Node 14, jika = "T" ke Node 15

Node 14 : kelola laporan

Node 15 : Selesai

Independent Path

Path 1 : 1, 2, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15

Path 2 : 1, 2, 3, 4, 2

Path 3 : 1, 2, 3, 5, 6, 2

Path 4 : 1, 2, 3, 5, 7, 8, 2

Path 5 : 1, 2, 3, 5, 7, 9, 10, 2

Path 6 : 1, 2, 3, 5, 7, 9, 11, 12, 2

Path 7 : 1, 2, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 14, 2

Diketahui: N = 15

E = 20

Predikat = 6

Region

$V(R) = \sum R =$

$CC = V(G) = E - N + 2$

$= 20 - 15 + 2$

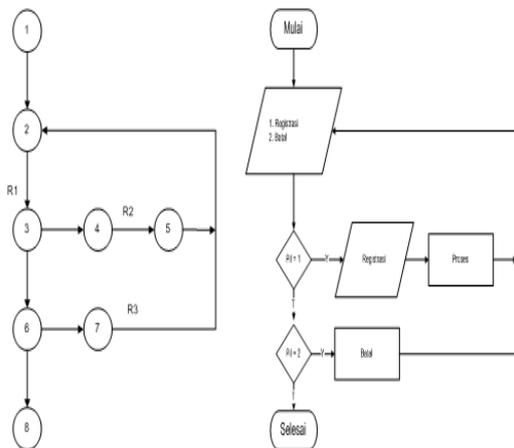
$= 7$

$V(G) = P(\text{Predikat}) + 1$

$= 6 + 1$

$= 7$

### 3. Flowgraph dan Flowchart Registrasi Pelanggan



Gambar 8. Flowgraph dan Flowchart Registrasi Pelanggan

Keterangan:

Node 1 : Mulai

Node 2 : Menu Pilihan

Node 3 : Kondisi "IF" jika hasil pilihan = "Y" ke Node 4, jika = "T" ke Node 6

Node 4 : Registrasi

Node 5 : Proses

Node 6 : Kondisi "IF" jika hasil pilihan = "Y" ke Node 7, jika = "T" ke Node 8

Node 7 : Batal

Node 8 : Selesai

Independent Path

Path 1 : 1, 2, 3, 6, 8

Path 2 : 1, 2, 3, 4, 5, 2

Path 3 : 1, 2, 3, 6, 7, 2

Diketahui: N = 8

E = 9

Predikat = 2

Region

$V(R) = \sum R = 3$

$CC = V(G) = E - N + 2$

$= 9 - 8 + 2$

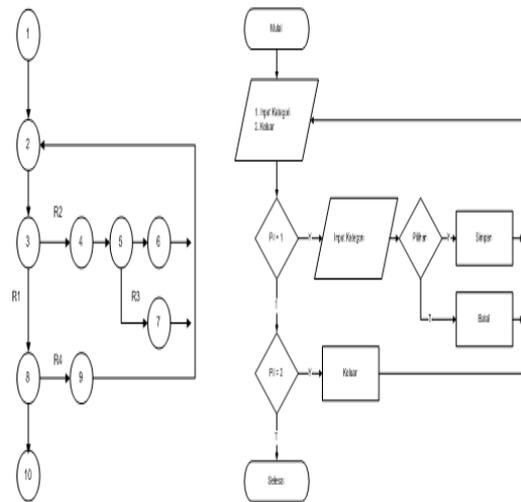
$= 3$

$V(G) = P(\text{Predikat}) + 1$

$= 2 + 1$

$= 3$

### 4. Flowgraph dan Flowchart Kategori Paket



Gambar 9. Flowgraph dan Flowchart Kategori Paket

Keterangan:

Node 1 : Mulai

Node 2 : Menu Pilihan

Node 3 : Kondisi "IF" jika hasil pilihan = "Y" ke Node 4, jika = "T" ke Node 7

Node 4 : Input Kategori

Node 5 : Kondisi "IF" jika hasil pilihan = "Y" ke Node 6, jika = "T" ke Node 7

Node 6 : Simpan  
 Node 7 : Batal  
 Node 8 : Kondisi "IF" jika hasil pilihan = "Y" ke Node 9, jika = "T" ke Node 10  
 Node 9 : Keluar  
 Node 10 : Selesai

**Independent Path**

Path 1 : 1, 2, 3, 7, 9  
 Path 2 : 1, 2, 3, 4, 5, 2  
 Path 3 : 1, 2, 3, 4, 5, 2  
 Path 4 : 1, 2, 3, 7, 8, 2

Diketahui: N = 10  
 E = 12  
 Predikat = 3

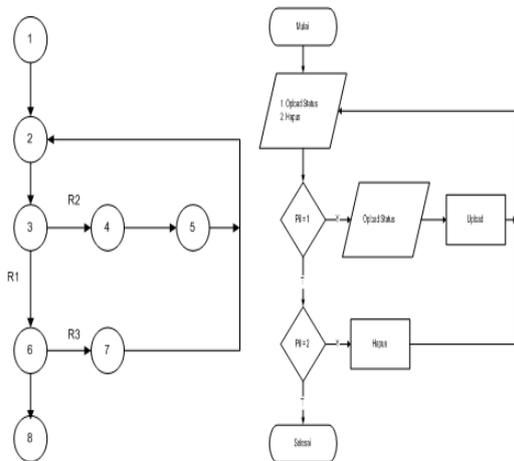
**Region**

$$V(R) = \sum R = 4$$

$$CC = V(G) = E - N + 2 = 12 - 10 + 2 = 4$$

$$V(G) = P(\text{Predikat}) + 1 = 3 + 1 = 4$$

**5. Flowgraph dan Flowchart Kelola Order**



**Gambar 10. Flowgraph dan Flowchart Kelolah Order**

**Keterangan:**

Node 1 : Mulai  
 Node 2 : Menu Pilihan  
 Node 3 : Kondisi "IF" jika hasil pilihan = "Y" ke Node 4, jika = "T" ke Node 6  
 Node 4 : Update Status  
 Node 5 : Oupload  
 Node 6 : Kondisi "IF" jika hasil pilihan = "Y" ke Node 7, jika = "T" ke Node 8  
 Node 7 : Hapus  
 Node 8 : Selesai

**Independent Path**

Path 1 : 1, 2, 3, 6, 8  
 Path 2 : 1, 2, 3, 4, 5, 2  
 Path 3 : 1, 2, 3, 6, 7, 2

Diketahui: N = 8  
 E = 9  
 Predikat = 2

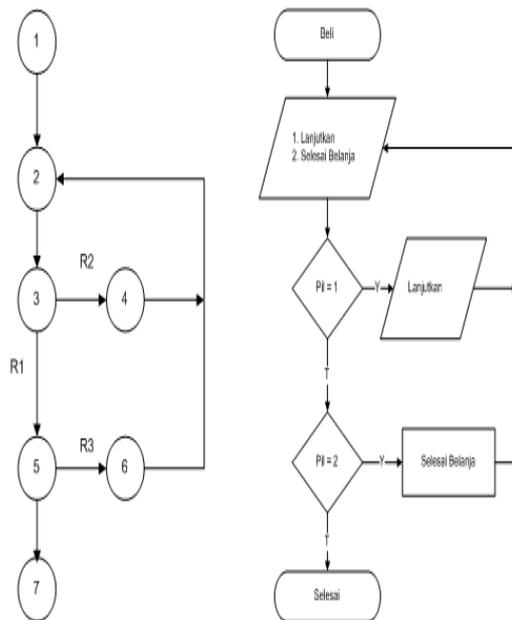
**Region**

$$V(R) = \sum R = 3$$

$$CC = V(G) = E - N + 2 = 9 - 8 + 2 = 3$$

$$V(G) = P(\text{Predikat}) + 1 = 2 + 1 = 3$$

**6. Flowgraph dan Flowchart Beli**



**Gambar 11. Flowgraph dan Flowchart Beli**

**Keterangan:**

Node 1 : Mulai  
 Node 2 : Menu Pilihan  
 Node 3 : Kondisi "IF" jika hasil pilihan = "Y" ke Node 4, jika = "T" ke Node 5  
 Node 4 : Lanjutkan  
 Node 5 : Kondisi "IF" jika hasil pilihan = "Y" ke Node 6, jika = "T" ke Node 7  
 Node 6 : Selesai Belanja  
 Node 7 : Selesai

**Independent Path**

Path 1 : 1, 2, 3, 5, 7

$$\begin{aligned}
 & Path 2 : 1, 2, 3, 4, 2 \\
 & Path 2 : 1, 2, 3, 5, 6, 2 \\
 \text{Diketahui: } N &= 7 \\
 & E = 8 \\
 \text{Predikat} &= 2 \\
 \\ 
 \text{Region} & \\
 V(R) &= \sum R = 3 \\
 CC &= V(G) = E - N + 2 \\
 &= 8 - 7 + 2 \\
 &= 3 \\
 V(G) &= P(\text{Predikat}) + 1 \\
 &= 2 + 1 \\
 &= 3
 \end{aligned}$$

**5. Hasil Pengujian Sistem**

Hasil pengujian Pengembangan *Website* Kantor Perkebunan Pengolahan Bibit Unggul Kakao Kabupaten Luwu Utara dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1. Hasil Pengujian Program**

No.	Nama Bagan Alir Program	Jumlah		
		Independent CC	Path	Region
1.	<i>Input Login</i>	2	2	2
2.	<i>Menu Admin</i>	7	7	7
3.	<i>Input Registrasi Pelanggan</i>	3	3	3
4.	<i>Input Kategori Paket</i>	4	4	4
5.	<i>Input kelola order</i>	3	3	3
6.	<i>Input Beli</i>	3	3	3
<b>Jumlah Total</b>		<b>22</b>	<b>22</b>	<b>22</b>

Berdasarkan tabel hasil pengujian program diatas, ternyata jumlah *Region*, *Cyclomatic Complexity* (CC) dan *Independent Path* adalah sama besar sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem tersebut sudah benar. Dengan kata lain bahwa Pengembangan *Website* Kantor Perkebunan Pengolahan Bibit Unggul Kakao Kabupaten Luwu Utara yang dibuat telah layak digunakan.

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**A. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil pengamatan yang telah kami lakukan pada Pengembangan *Website* Kantor Perkebunan Pengolahan Bibit Unggul Kakao Kabupaten Luwu Utara

berbasis PHP dan *MySql*, maka kami dapat menarik suatu kesimpulan:

1. Program aplikasi ini telah dibuat agar menghasilkan informasi barang dan menjalin interaksi antara *user* pengguna *website*.
2. Hasil pengujian aplikasi dengan hasil sukses, dengan demikian maka aplikasi yang peneliti buat sudah benar dan bebas dari kesalahan error. Berdasarkan tabel hasil pengujian, ternyata jumlah *Region* = 22, *Cyclomatic Complexity* (CC) = 22 dan *Independent Path* = 22 adalah sama besar sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak tersebut sudah benar.
3. Aplikasi yang dibuat menggunakan dengan menggunakan teknik pengujian berdasarkan hasil pengujian dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi tersebut lebih efektif dan efisien,

**B. Saran**

Dari pembuatan *website* ini, maka berikut ini ada beberapa saran yang kiranya dapat menjadi bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan promosi dan pelanggan, dimasa yang akan datang diantaranya yaitu:

1. Support system yang dirancang masih sangat jauh dari kesempurnaan, diharapkan untuk pengembangan kedepannya dapat dikembangkan lagi seperti penambahan grafik laporan konsumen di admin, perubahan tampilan *website* secara otomatis, dan lainnya.
2. Komputerisasi tidak akan memberikan manfaat jika tidak didukung oleh sumber daya manusia yang mampu mengoperasikannya, untuk itu perlu diadakan latihan terutama bagi personil yang akan mengoperasikan *website* atau dapat juga merekrut tenaga kerja yang mengerti tentang computer dan mengelola *website*.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Suryana. 2011. *Kewirausahaan Pedoman Praktis Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Salemba Empat.
- Nurwardani, P. 2008, *Teknik Pembibitan Tanaman dan Produksi Benih* JILID 1: Jakarta.