JUKIM
ADMI Jurnal Ilmiah Multidisiplin

JURNAL JUKIM Vol 1 No. 4 Juli 2022 | P-ISSN: 2829-0488 E-ISSN: 2829-0518, Halaman 64-79

WEBSITE NOVEL KOMEDI WEBNOVEL MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL

Kartika Nor Ramadha
Sistem Informasi, kartikanurramadha@gmail.com, Universitas Gunadarma

ABSTRACT

Novel readers still use print media which is only available in a few locations, making it difficult for novel readers to find and get the novel they are looking for. This website application makes it easier for novel readers to choose the comedy novel they want to read so they can save time for novel readers. The research method used in making this website is the System Development Life Cycle (SDLC) method with the waterfall model and using the PHP (Hypertext Preprocessor) programming language, MySql database system. Based on the results of trials using browsers, devices and respondents, it can be concluded that the Wenovel website can run functionally and can be run on several different types of browsers. The time it takes to access web pages through a browser will vary depending on the signal strength used.
Keywords: Comedy Novel, SDLC, Website

ABSTRAK

Pembaca novel masih menggunakan media cetak yang hanya tersedia di beberapa lokasi sehingga menyulitkan pembaca novel dalam mencari dan mendapatkan novel yang dicari. Aplikasi website ini mempermudah pembaca novel dalam memilih novel komedi yang ingin dibaca sehingga dapat menghemat waktu pembaca novel. Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan website ini adalah metode Siklus Hidup Pengembangan Sistem / System Development Life Cycle (SDLC) dengan model waterfall dan menggunakan bahasa pemrograman PHP (Hypertext Prerocessor), sistem database MySql. Berdasarkan hasil uji coba menggunakan browser, perangkat dan terhadap responden, dapat disimpulkan bahwa website Wenovel dapat berjalan secara fungsional dan dapat dijalankan di beberapa jenis browser yang berbeda. Waktu yang dibutuhkan untuk mengakses halaman website melalui browser akan berbeda-beda tergantung dengan kekuatan sinyal yang digunakan.
Kata Kunci : Novel Komedi, SDLC, Website

1. PENDAHULUAN

Novel adalah sebuah hasil karya penulisan narasi fiktif yang yang cukup panjang, banyak yang ditulis dalam bentuk prosa, dan biasanya di terbitkankan sebagai sebuah buku. Berasal dari bahasa latin *novella*, novel memiliki arti "baru". Novel sudah ada sejak zaman yunani dan romawi klasik. Novel menjadi sebuah sarana hiburan, novel tercipta karena kolaborasi antara pengarang dan penerbit dan kemudian novel tersebut dipasarkan. Banyak pengarang yang mampu menciptakan sebuah novel, namun tidak dapat diterbitkannya. Hal ini berkaitkan dengan resiko penerbit, dalam menerbitkan dan memasarkan sebuah novel.

Banyak penerbit yang hanya menerbitkan novel komedi dari pengarang yang terkenal. Saat menerbitkan novel komedi dari pengarang terkenal, resiko yang diambil oleh penerbit lebih kecil dibanding dengan menerbitkan novel komedi karangan penulis yang tidak diketahui namanya. Penerbit mengambil resiko dalam menerbitkan dan memasarkan sebuah novel komedi karena biaya yang tidak sedikit, dan kemungkinan tidak terjualnya novel tersebut.

Hal ini dapat mengurangi jumlah novel komedi yang dapat dinikmati. Pembaca novel komedi akan kesulitan menemukan novel komedi baru karena tidak adanya kepastian novel komedi baru yang akan diterbitkan. Tidak adanya kepastian ini, dapat mengurangi minat membaca sebuah novel. Maka dari itu dibutuhkan sebuah wadah untuk menampung karya novel komedi

dimana pembaca novel dapat mencari novel komedi baru dengan mudah, dan dapat meningkatkan minat membacanya, Wenovel merupakan *website* yang mengeluarkan novel komedi. Dalam kegiatannya Wenovel akan mengeluarkan novel-novel komedi baru yang dapat dibaca hanya dengan menggunakan sebuah *browser*. Dengan demikian pembaca novel dapat meningkatkan minat membacanya dan dengan mudah mencari novel komedi baru untuk dibaca.

Latar belakang yang telah diuraikan bahwa Wenovel pada novel komedi berbasis *website* yang diharapkan dapat mempermudah pembaca novel dalam menemukan novel komedi baru yang belum pernah dibaca. Sehingga dengan adanya *website* ini dapat menghemat waktu pembaca dalam mencari dan menemukan novel komedi untuk dibaca.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Website

Website adalah sekumpulan halaman yang saling berhubungan yang umumnya berada pada *server* yang sama berisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi. Sebuah *website* biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah *server web* yang dapat diakses melalui jaringan seperti internet, ataupun jaringan area lokal (LAN) melalui alamat internet yang dikenali sebagai URL. Menurut Rohi Abdulloh (2015), *website* dibagi menjadi 3 jenis, yaitu : *Website* Statis merupakan jenis *website* yang isinya tidak diperbaharui secara berkala, sehingga isinya dari waktu ke waktu akan selalu tetap. Jenis *website* ini biasanya hanya digunakan untuk menampilkan profil dari pemilik *website* seperti profil perusahaan atau organisasi. *Website* Dinamis merupakan jenis *website* yang isinya terus diperbaharui secara berkala oleh pengelola atau pemilik *website*. *Website* jenis ini banyak diminati oleh perusahaan atau perorangan yang aktifitas bisnisnya memang berkaitan dengan internet. *Website* Interaktif *Website* interaktif pada dasarnya termasuk dalam kategori *website* dinamis, dimana isi informasinya selalu diperbaharui dari waktu ke waktu. Hanya saja, isi informasi tidak hanya diubah oleh pengelola *website* tetapi lebih banyak dilakukan oleh pengguna *website* itu sendiri. Contoh *website* jenis ini yaitu *website* jejaring sosial seperti Facebook dan Twitter atau *website marketplace* seperti Bukalapak, Tokopedia, dan sebagainya [7].

2.2. PHP

Menurut Solichin Achmad (2016) PHP adalah bahasa skrip yang ditambahkan ke HTML. Sebagian besar sintaksnya dipinjam dari C, Java dan Perl dengan beberapa fitur khusus PHP. Tujuan dari bahasa ini adalah untuk memungkinkan pengembang web menulis halaman yang dibuat secara dinamis dengan cepat. Karena sifatnya yang *server side scripting*, maka untuk menjalankan PHP harus menggunakan *web server*. Sistem kerja dari program ini adalah sebagai interpreter bukan sebagai *compiler*. Bahasa pemograman yang dikategorikan sebagai bahasa *compiler* adalah bahasa yang akan mengubah *script-script program* ke dalam *source code*, selanjutnya dari bentuk *source code* akan diubah menjadi bentuk *object code*, bentuk dari *object code* akan menghasilkan *file* yang lebih kecil dari *file* mentah sebelumnya. Selanjutnya bentuk *object code* akan berubah menjadi sebuah program yang siap dijalankan tanpa adanya program bantu pembuatannya, sehingga hasil dari bahasa pemograman *compiler* akan membentuk sebuah program yang berstatus sebagai program EXE yang dapat dieksekusi tanpa adanya bantuan program pembuatnya. Contoh dari program yang tergolong ke dalam compiler adalah pascal, C, ataupun pemograman yang berbentuk *visual* seperti Delphi maupun *Visual Basic* [8].

2.3. MySQL

MySQL adalah sebuah program *database server* yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, multi user serta menggunakan perintah standar SQL (*Structure Query Language*). MySQL memiliki dua bentuk lisensi, yaitu *FreeSoftware* dan *Shareware*. MySQL yang biasa digunakan adalah MySQL *FreeSoftware* yang berada di bawah lisensi GNU/GPL (*General Public License*). MySQL merupakan sebuah dataase server yang *free*, artinya kita bebas menggunakan *database* ini untuk keperluan pribadi atau usaha tanpa harus membeli atau membayar lisensinya. MySQL pertama kali dirintis oleh seorang programmer *database* bernama Michael Widenius. Selain sebagai *database server*, MySQL juga merupakan program yang dapat mengakses suatu *database* MySQL yang berposisi sebagai *server*. Pada saat itu berarti program berposisi sebagai *Client*. Jadi MySQL adalah sebuah *database* yang dapat digunakan baik sebagai *Client* maupun *Server* [1].

2.4. HTML

HTML (*HyperText Markup Languange*) adalah bahasa standar yang digunakan untuk menampilkan halaman *web*site, pada halaman *web*site, HTML dijadikan sebagai bahasa *script* dasar yang berjalan bersama berbagai bahasa *scripting* pemograman lainny(*HyperText Markup Languange*). Semua tag HTML bersifat dinamis, artinya kode HTML tidak dapat dijadikan sebagai file excutable program. Hal ini dikarenakan HTML hanyalah sebuah bahasa *scripting* yang dapat berjalan apabila dijalankan di dalam *browser* (pengakses web), *browser* yang mendukung HTML antara lain *Internet Explorer*, *Netscape Navigator*, *Opera*, *Mozilla* dan lain-lain. Jadi pada saat ingin membuka halaman yang berasal dari HTML, bentuk pengkodeannya dapat dilihat dengan cara mengklik menu *view – Page soureces*, maka akan ditampilkan semua tag beserta isi dari halaman *web*site tersebut [6].

2.5. CSS

CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah salah satu bahasa desain web (*style sheet language*) yang mengontrol format tampilan sebuah halaman web yang ditulis dengan menggunakan penanda (*markup laguage*). Biasanya CSS digunakan untuk mendesain sebuah halaman HTML dan XHTML, tetapi sekarang CSS bisa diaplikasikan untuk segala dokumen XML, termasuk SVG dan XUL bahkan *ANDROID*. CSS dibuat untuk memisahkan konten utama dengan tampilan dokumen yang meliputi antar muka, warna, dan huruf. Pemisahan ini dapat meningkatkan daya akses konten pada web, menyediakan lebih banyak fleksibilitas dan kontrol dalam spesifikasi dari sebuah karakteristik dan tampilan, memungkinkan untuk membagi halaman untuk sebuah formatting dan mengurangi kerumitan dalam penulisan kode dan struktur dari konten [3].

2.6. JQuery

Menurut Website Resminya (2022) JQuery adalah pustaka *JavaScript* yang cepat, kecil, dan kaya fitur. JQuery membuat hal-hal seperti traversal dan manipulasi dokumen HTML, penanganan *event*, animasi, dan Ajax jauh lebih sederhana dengan API yang mudah digunakan yang bekerja di banyak browser. Dengan kombinasi keserbagunaan dan ekstensibilitas, jQuery telah mengubah cara jutaan orang menulis *JavaScript*. Dewasa ini, jQuery merupakan pustaka *JavaScript* yang paling populer, dengan 65% pemasangan dari 10 juta situs *Website* dengan pengunjung tertinggi. jQuery bersifat gratis, dan kode sumber terbuka dibawah lisensi MIT. Sintaks pada jQuery didesain untuk memudahkan dalam navigasi sebuah dokumen, pemilihan elemen DOM, pembuatan animasi, penanganan event, dan pengembangan aplikasi berbasis *Ajax* [9].

3. METODE PENELITIAN

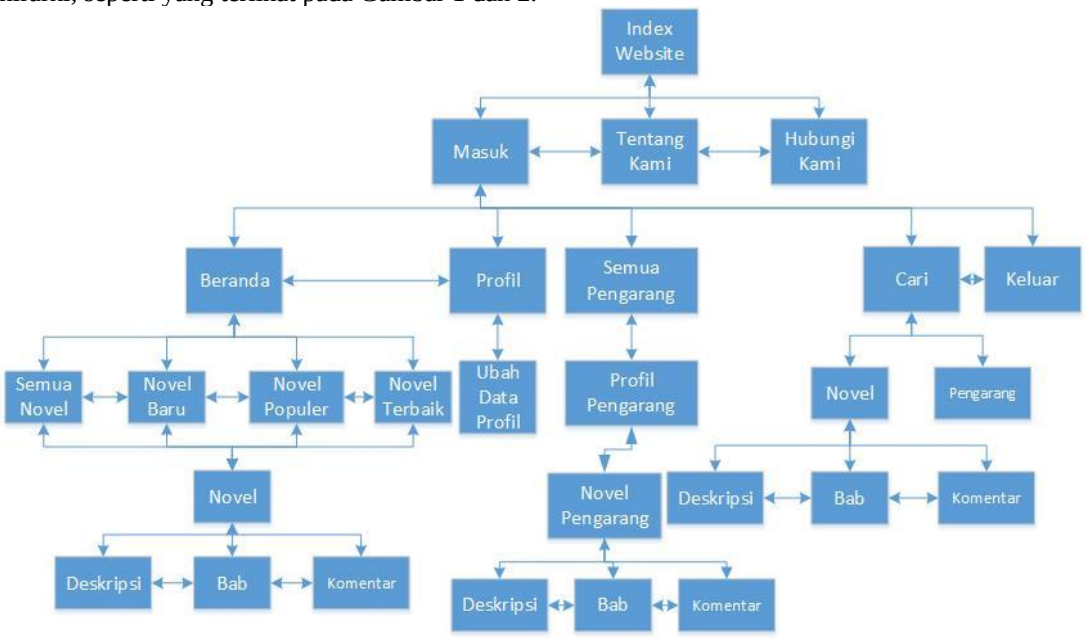
Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan *website* wenovel ini adalah dengan menggunakan *System Development Life Cycle* (SDLC) metode waterfall. Tahapan pertama adalah identifikasi masalah, pada tahapan ini melakukan pengumpulan data dan informasi apa saja yang diperlukan pada saat membuat *website* novel komedi. Tahapan kedua adalah analisis data, pada tahapan ini melakukan pengumpulan kebutuhan sistem yang dapat menentukan apa saja yang dibutuhkan oleh pembaca. Tahapan ketiga adalah perancangan aplikasi, pada tahapan ini membuat rancangan website penerbitan novel mulai dari rancangan struktur navigasi, rancangan interface, rancangan sistem, rancangan database dan skema database. Tahapan ke empat adalah implementasi dan testing, pada tahapan ini merupakan tahap pembuatan kode program menggunakan Bahasa pemrograman tertentu. Pembuatan website novel komedi wenovel dibuat dengan menggunakan PHP dan MySQL. Pada tahapan testing ini website novel komedi wenovel melakukan pengujian black box testing untuk pengujian kesalahan pada website yang dibuat.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian perancangan dibagi menjadi empat bagian, antara lain perancangan struktur navigasi, perancangan diagram UML (*Unified Modeling Language*), perancangan struktur file yang digunakan website wenovel dan perancangan ha;aman antar muka.

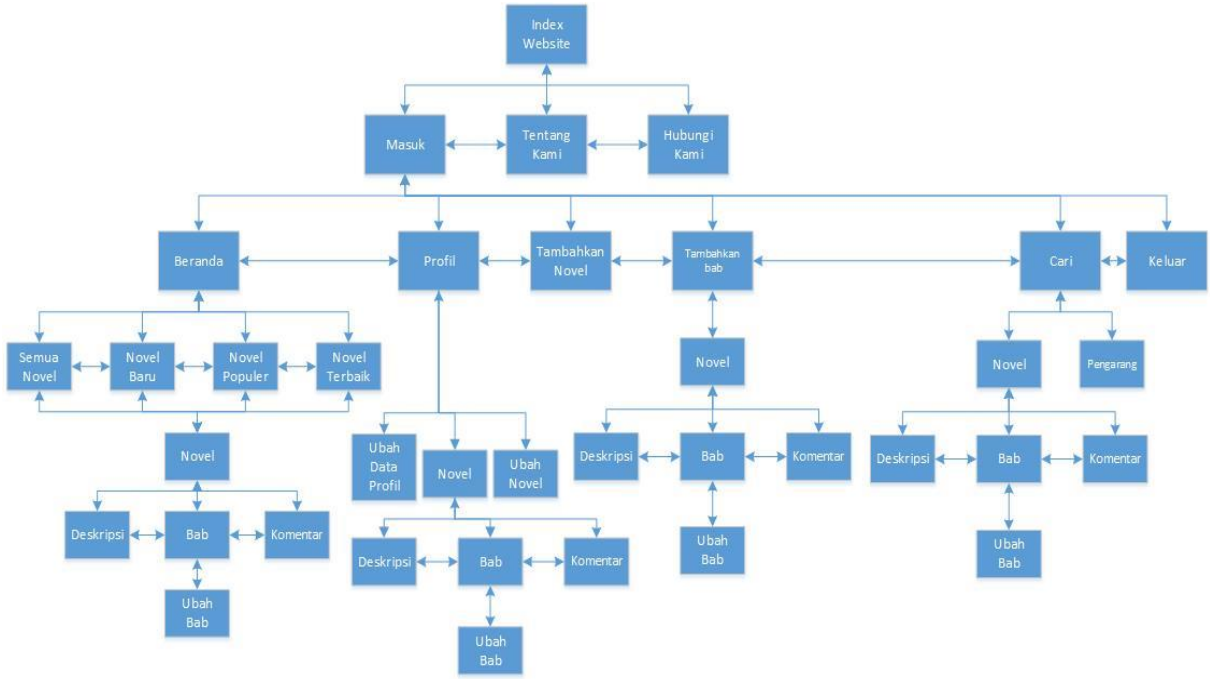
4.1. Rancangan Struktur Navigasi

Struktur navigasi merupakan urutan suatu alur dari suatu program yang merupakan rancangan hubungan antar area yang berbeda. Pada website novel komedi wenovel, terdapat dua jenis struktur navigasi yaitu struktur navigasi user dan struktur navigasi admin. Struktur navigasi pada website ini menggunakan struktur navigasi campuran, yaitu struktur navigasi linier dan hirarki, seperti yang terlihat pada Gambar 1 dan 2.



Gambar 1. Struktur Navigasi User

Pada halaman user yang pertama kali tampil adalah tampilan login, tentang kami dan hubungi kami. Setelah melakukan login pada website wenovel ini akan menampilkan tampilan menu yang bisa dipilih seperti beranda, profil, semua pengarang, pencarian dan menu keluar. Pada menu beranda user bisa memilih, melihat dan membaca novel yang ada di website wenovel. Pada menu semua pengarang, user bisa melihat profil pengarang, novel pengarang dan bisa melakukan isi komentar pada novel yang sudah dibaca. Pada menu pencarian user bisa mencari novel dan pengarang yang akan dibaca dan menu keluar untuk melakukan keluar untuk kembali ke halaman awal dari website wenovel.



Gambar 2. Struktur Navigasi Admin

Untuk masuk kehalaman admin, admin diharuskan masuk menggunakan akun admin yang sudah dibuat. Setelah masuk admin bisa melakukan menambahkan novel, menambahkan chapter/bab. Pada bagian novel, admin juga bisa melakukan perubahan terhadap chapter/bab dari novel yang dipilih. Pada halaman profil, admin dapat melakukan perubahan novel dari pengarang yang dipilih dan menu keluar akan kembali ke halaman awal dari admin.

4.2. Perancangan UML (Unified Modeling Language)

Dalam membangun sebuah website, tentunya harus merancang model sebuah sistem yang akan di bangun. Salah satunya perangkat lunak yang digunakan untuk merancang model sebuah sistem yaitu UML (Unified Modeling Language). Adapun jenis diagram yang dibuat meliputi use case diagram, activity diagram, serta class diagram.

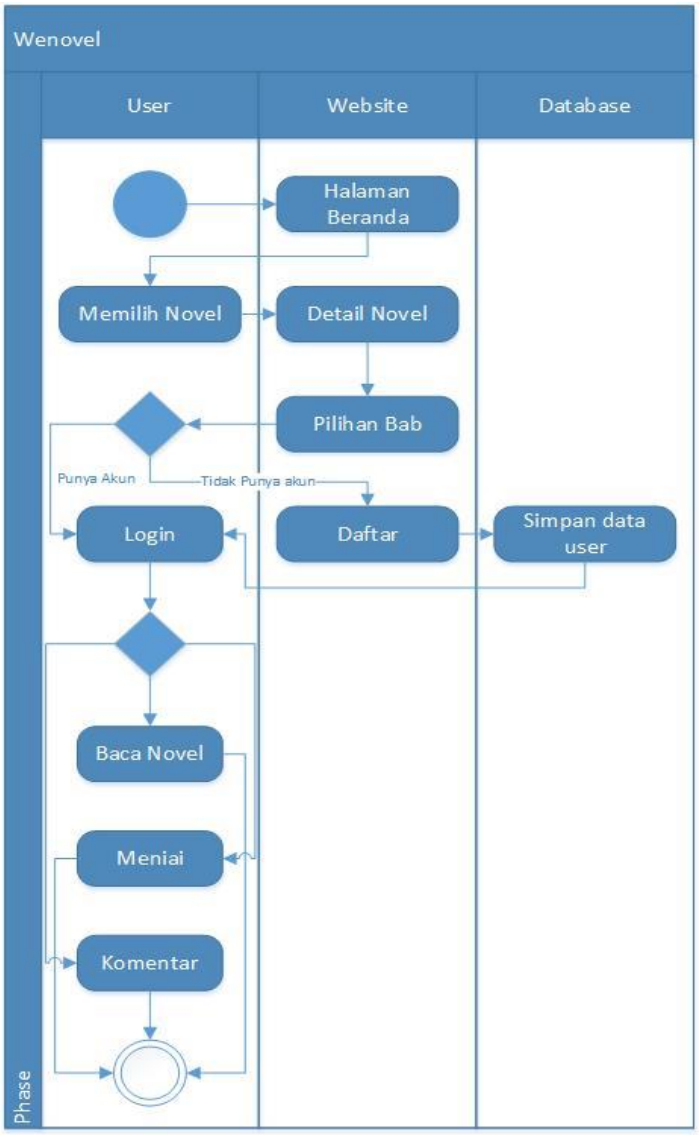
Gambar 3. Use Case Diagram User

Pada diagram diatas menjelaskan user ketika mengakses website, user bisa melakukan login pada website, user bisa melihat tentang kami dan user bisa melakukan hubungi kami. Sebelum user melakukan login, user terlebih dahulu memasukkan usernema atau password yang sudah dibuat. Setelah itu user baru bisa melakukan login ke dalam website, user bisa melihat

profile, user bisa membaca novel, user bisa menulis komentar pada novel yang sudah dibaca, user bisa memberikan nilai kepada novel yang sudah dibaca dan user bisa melakukan logout untuk kembali kemenu halaman awala pada website.

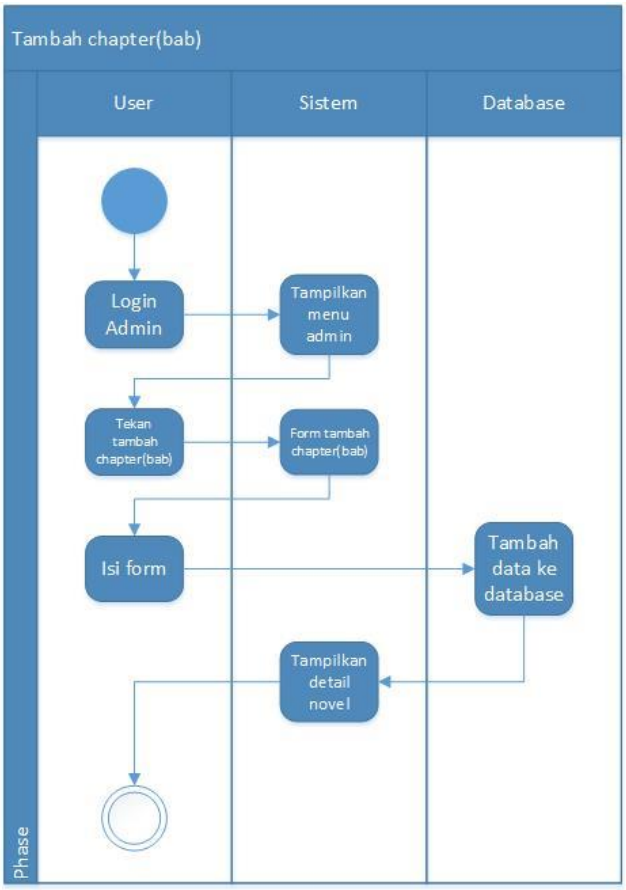
Gambar 4. Use Case Diagram Admin

Pada rancangan diagram use case seorang admin dapat melakukan aktivitasnya dengan melakukan login selaku admin terlebih dahulu. Admin akan memasukan username beserta password atau kata sandi untuk dapat mengakses halaman admin. Setelah masuk ke halaman admin, seorang admin dapat mengelola berbagai novel seperti tambah novel, ubah novel dan menghapus novel. Admin bisa melakukan hapus komentar jika ada user yang berkomentar tidak baik atau ada kata-kata yang tidak pantas di tampilkan di kolom komentar. Admin bisa mengelolah bab/chapter seperti tambah, hapus dan mengubah bab/chapter.



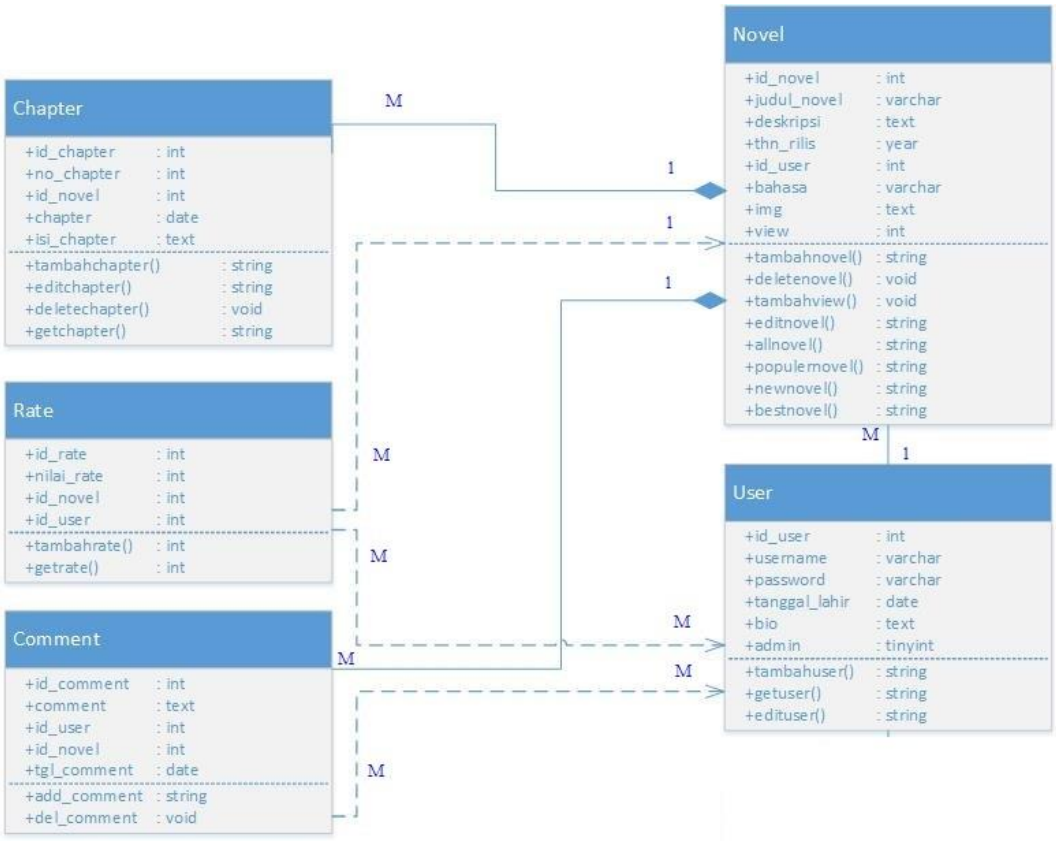
Gambar 5. Activity Diagram User

Aktifitas pertama yang dilakukan *user* diarahkan ke halaman beranda, kemudian dari halaman beranda *user* bisa memilih novel komedi yang ingin dibaca. Selanjutnya *user* diarahkan ke halaman detail novel tersebut, user bisa mengetahui detail novel seperti jumlah bab yang tersedia, nilai novel, deskripsi novel, dan detail lainnya. Jika *user* ingin membaca bab novel, *user* akan diarahkan ke halaman *login*, dan jika belum memiliki akun, *user* bisa mendaftar terlebih dahulu. Setelah *user* masuk menggunakan akunnya, *user* bisa menikmati semua fungsi *website* seperti membaca bab novel, memberi nilai pada novel, berkomentar.



Gambar 6. Activity Diagram Tambah Bab Admin

Activity Diagram Tambah Bab Admin digunkan untuk menunjukan aktivitas dimana admin dapat menambahkan bab novel dengan masuk ke akun admin, tekan tambah chapter, lalu masukan data bab, lalu tekan simpan.



Gambar 7. Class Diagram

Class diagram yang menunjukan relasi antar tabel yaitu tabel *chapter* berelasi komposit *many-to-one* terhadap tabel novel yang artinya banyak *chapter* dimiliki satu novel, lalu tabel *rate* memiliki relasi ketergantungan *many-to-many* terhadap tabel *user*, dan relasi ketergantungan *many-to-many* terhadap tabel novel, setelah itu tabel *comment* memiliki relasi komposit *many-to-one* terhadap tabel novel, dan relasi ketergantungan *many-to-many* terhadap tabel *user*, lalu user memiliki relasi *one-to-many* terhadap tabel novel.

4.3. Perancangan Database

Setelah membuat rancangan srtuktur navigasi dan UML, kemudian membuat rancangan database yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi ini seperti yang terlihat pada Tabel 1 dan 2.

Tabel 1. Tabel User

No	Nama	Jenis	Panjang	Keterangan
1	id_*user*	*Int*	6	*Primary key, not null, auto increment*
2	*Username*	*Varchar*	10	*not null*
3	*Password*	*Varchar*	10	*not null*
4	tanggal_lahir	*Date*	-	-
5	Bio	*Text*	-	-
6	Admin	*Tiniyint*	1	*not null*

Tabel user digunakan untuk menyimpan data user kedalam admin dan user dapat melakukan login atau masuk kedalam website novel komedi wenovel.

Tabel 2. Tabel Novel

No	Nama	Jenis	Panjang	Keterangan
1	id_novel	*Int*	6	*Primary key, not null, auto increment*
2	judul_novel	*Varchar*	50	*not null*
3	deskripsi	*Text*	-	*not null*
4	thn_rilis	*Year*	4	*not null*
5	id_*user*	*Int*	6	*not null*
6	bahasa	*Varchar*	10	*not null*
7	*Img*	*Text*	-	*not null*
8	*View*	*Int*	6	*not null*

Tabel novel digunakan untuk menyimpan data novel yang akan ditampilkan pada website novel komedi wenovel.

4.4. Perancangan Tampilan Website

Tahap selanjutnya membuat tampilan website yang menjelaskan tentang halaman-halaman rancangan pada website novel komedi wenovel.

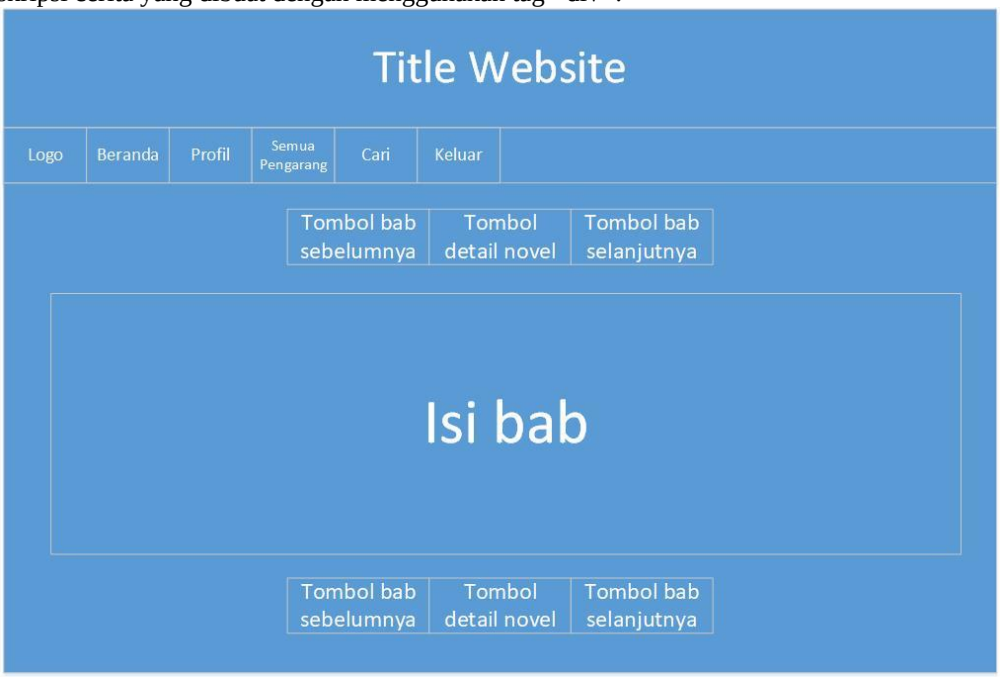
Gambar 8. Rancangan Tampilan Halaman Utama

Pada gambar diatas menunjukan rancangan tampilan halaman utama layout dari halaman Frond End secara keseluruhan pada saat user login ke website. Saat pertama kali user berhasil login dan masuk ke dalam website ini maka tampilan ini merupakan tampilan awal yang akan muncul. Pada layout halaman ini memuat beberapa menu seperti *Home*, *Profile*, Semua pengarang,

Logout, Search yang dibuat dengan menggunakan tag <ul> atau *unordered list*. Menu ini akan terus ada di setiap halaman selama *user* tetap menggunakan akun tersebut.

Gambar 9. Rancangan Tampilan Halaman Novel User (Deskripsi)

Pada gambar diatas merupakan rancangan tampilan untuk halaman novel saat *user* menggunakan akunnya. Kontennya berupa *cover* novel di sebelah kiri dibuat dengan menggunakan tag <img>, detail novel di sebelah *cover* dengan menggunakan tabel untuk penempatannya yang dibuat dengan menggunakan tag <table>. Pada bagian bawah terdapat tiga pilihan, Deskripsi, bab cerita, dan komentar yang dibuat dengan menggunakan tag . lalu ada deskripsi cerita yang dibuat dengan menggunakan tag .



Gambar 10. Rancangan Tampilan Halaman *Chapter User*

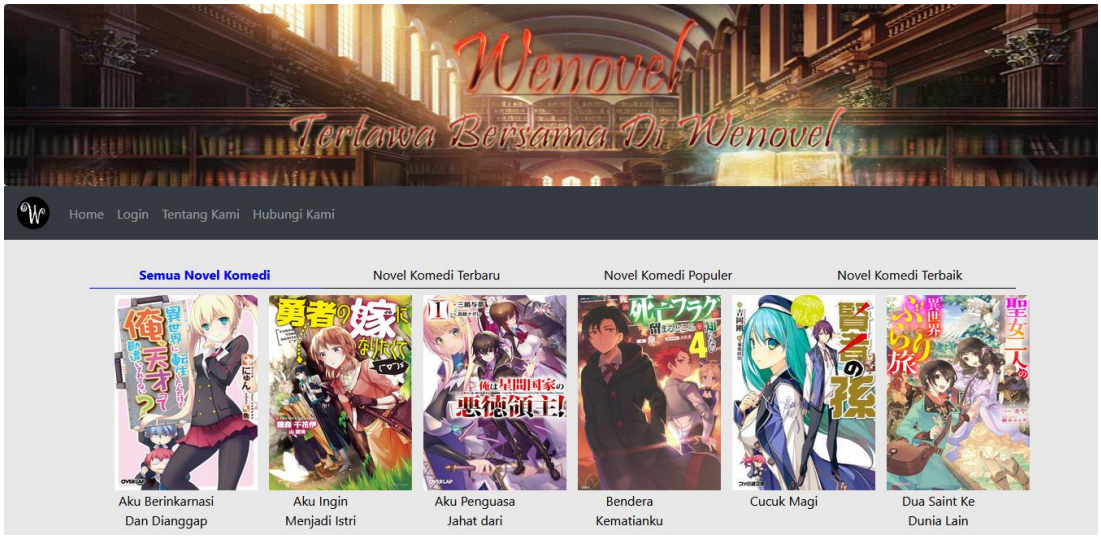
Pada rancangan Tampilan untuk halaman *chapter* dari novel yang dipilih. Dalam halaman ini terdapat tiga tombol untuk mengirim *user* ke *chapter* sebelumnya, *chapter* selanjutnya, ataupun ke halaman detail novel yang terbuat dari tag <img>. Tombol ini tersedia di bagian atas dan bawah halaman. Di antara tombol tersebut merupakan isi dari *chapter* novel yang dibuat dengan menggunakan tag , dan <p>.

Gambar 11. Rancangan Tampilan Halaman Novel Admin

Pada rancangan tampilan untuk halaman novel jika yang *login* adalah admin. keseluruhan halaman sama dengan halaman yang dilihat user, hanya saja ada tambahan kolom opsi di bagian bab cerita, bagian ini digunakan admin untuk melakukan perubahan ke *chapter* yang diinginkan. Opsi yang tersedia adalah ubah dan hapus, dua opsi tersebut dibuat dengan menggunakan *text* biasa..

4.3. Implementasi

Halaman utama adalah halaman yang diakses pertama kali ketika menelusuri Website Novel Komedi Wenovel.

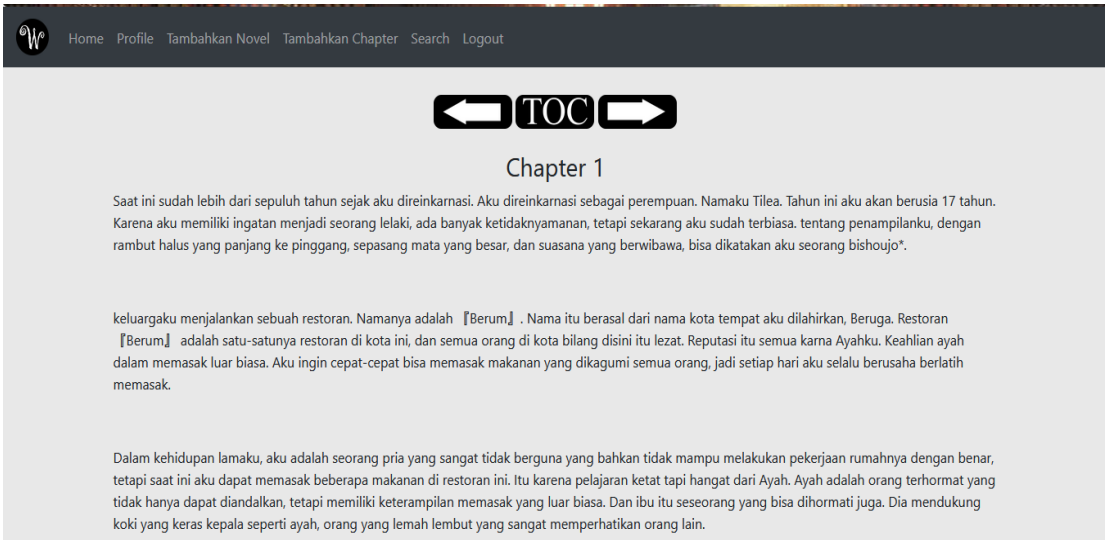


Gambar 12. Halaman Utama Sesudah Login

Halaman Utama ini dibuat dengan tujuan untuk menampilkan bagian awal ketika user mengunjungi *website* Novel Komedi Wenovel. Pada halaman ini terdapat semua novel komedi yang akan user inginkan. Novel Komedi tersebut dikatagorikan berdasarkan semua novel komedi, novel komedi terbaru, novel komedi terpopuler, dan novel komedi terbaik.

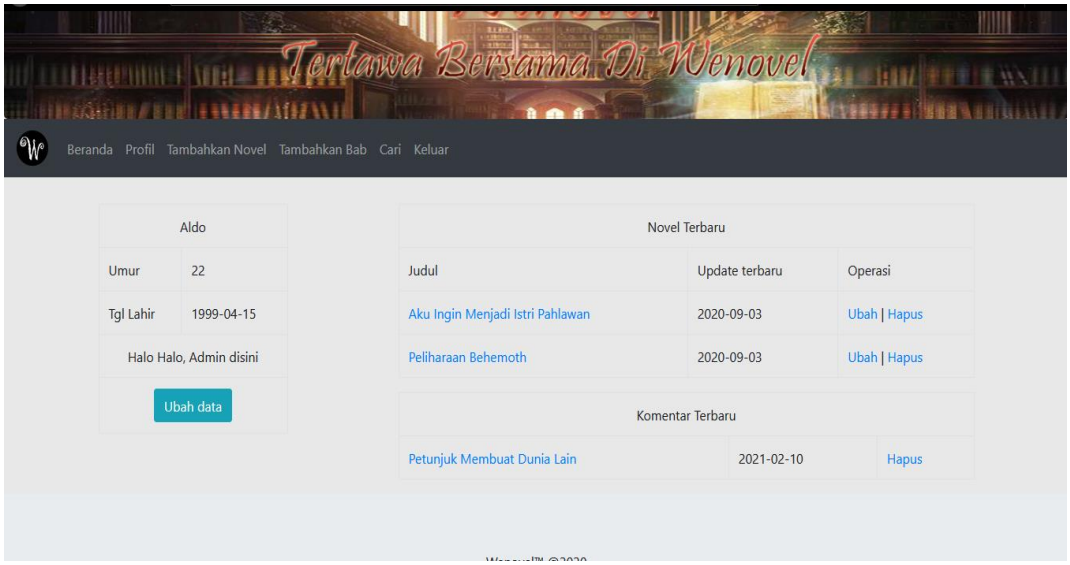
Gambar 13. Tampilan Halaman Novel (Deskripsi)

Halaman ini dibuat dengan tujuan untuk menampilkan detail novel disaat pengguna pertama kali datang, secara *default*, pengguna akan langsung melihat deskripsi yang dimiliki novel. Dalam halaman novel, *user* akan melihat *cover* novel, dan *detail* novel yang disusun menggunakan tabel.



Gambar 14. Tampilan Halaman *Chapter*

Pengguna tidak bisa membaca sebelum login, dibagian paling atas, dan paling bawah akan ada tiga buah tombol, tombol panah ke kiri untuk membaca *chapter* sebelumnya, tombol ber*label* TOC akan membawa pengguna kembali ke halaman novel, dan tombol panah ke kanan untuk membaca *chapter* selanjutnya. Tombol akan menghilang jika tidak ada *chapter* sebelumnya atau sesudahnya.



Gambar 15 Halaman *Profile* Admin

Pada Tampilan halaman profile admin menunjukan perbedaan saat pengguna yang terdaftar melihat *profile* sendiri. Akan ada tombol ubah dan hapus di samping novel ciptaannya, dan di bagian komentar.

Uji Coba

Uji coba *website* novel komedi Wenovel ini dilakukan untuk menguji kecepatan tampilan *website* jika diuji pada tiga *browser* yaitu di antaranya Google Chrome, Mozilla Firefox dan Microsoft Edge. Hasil dari uji coba *website* dengan *browser* yang berbeda dapat dilihat pada tabel 3 dan hasil uji coba perangkat pada tabel 4.

Tabel 3. Hasil Uji Coba *Browser*

Browser	Versi	Hasil
Google Chrome	85.0.4183.121	*Website* dapat dibuka
		Website tidak berubah bentuk
		Ukuran *font* dan bentuk *font* tetap sama
		Tampilan Gambar tidak berubah
		Login berhasil dengan baik
Mozilla Firefox	81.0.1.7578	*Website* dapat dibuka
		Website tidak berubah bentuk
		Ukuran *font* dan bentuk *font* tetap sama
		Tampilan Gambar tidak berubah
		Login berhasil dengan baik
Microsoft Edge	42.17134.1.0	*Website* dapat dibuka
		Website tidak berubah bentuk
		Ukuran *font* dan bentuk *font* tetap sama
		Tampilan Gambar tidak berubah
		Login berhasil dengan baik

Berdasarkan uji coba yang dilakukan sebanyak tiga kali diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa, *website* sudah dapat berjalan dengan normal meskipun menggunakan *browser* yang berbeda.

Tabel 4. Uji Coba Perangkat

No	Nama Device	Uji Coba		Waktu Akses Aplikasi
		Tampilan	Fitur	
	Laptop Lenovo ideapad 32	Tampilan Sempurna (tidak ada error)	Semua Fitur Berfungsi	0.57 detik
	Laptop Compaq Presario CQ42	Tampilan Sempurna (tidak ada error)	Semua Fitur Berfungsi	1.34 detik
	Toshiba Portege Z30	Tampilan Sempurna (tidak ada error)	Semua Fitur Berfungsi	0.47 detik

Hasil uji coba pada perangkat ke satu, tampilan sempurna (tidak terdapat *error*), untuk semua fitur berfungsi dan waktu akses yang dibutuhkan adalah 0,57 detik. Uji coba pada perangkat ke dua, tampilan sempurna (tidak terdapat *error*), untuk semua fitur berfungsi dan waktu akses yang dibutuhkan adalah 1,34 detik. Uji coba pada perangkat ke tiga, tampilan sempurna (tidak terdapat *error*), untuk semua fitur berfungsi dan waktu akses yang dibutuhkan adalah 0,47 detik. Berdasarkan hasil kesimpulan uji coba perangkat pada laptop Toshiba Portege Z30 dengan waktu akses yang terbaik dari ke tiga perangkat dengan waktu akses aplikasi 0.57 detik.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil pembahasan yang penulis lakukan bahwa dengan adanya Website Novel Komedi Wenovel ini dapat disimpulkan bahwa website ini suadah berhasil dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS, JavaScript dan MySQL sebagai database. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa *Website* Novel Komedi Wenovel ini dapat berjalan dengan baik secara keseluruhan di berbagai *browser*. Uji coba perangkat dan responden, dapat disimpulkan bahwa *Website* Novel Komedi Wenovel dapat berjalan secara fungsional. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa Website Novel Komedi Wenovel Berbasis *Website* dapat memudahkan pembaca novel dalam menemukan novel komedi baru yang belum pernah dibaca, serta dapat menghemat waktu pembaca dalam mencari dan menemukan novel komedi untuk dibaca.

Saran

Pengembangan *website* ini disarankan dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur yang menarik seperti media *chat online* dan diharapkan juga adanya pengembangan aplikasi ini tidak hanya dalam versi *website*-nya saja tetapi untuk perangkat genggam atau dalam bentuk *mobile application.* Oleh karena itu diharapkan adanya penyempurnaan terhadap *Website* Novel Komedi Wenowel selanjutnya agar lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Bunafit Nugroho. *Dasar Pemrograman Web PHP-MySQL dengan Dreamweaver*. Gava Media, Yogyakarta, 2015.

Dewi Nurbaiti, *PERKEMBANGAN EBOOK DALAM INDUSTRI PENERBITAN BUKU FISIK SERTA PERTUMBUHAN MINAT MENULIS BUKU*, Kalbis, Jakarta, 2019

Dwiky Andika. "Pengertian CSS (Cascading Style Sheet)". Internet: https://www.it-jurnal.com/pengertian-css-cascading-style-sheet/, 15 Juni 2022.

Haviluddin, *Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)*. Jurnal Informatika Mulawarman Vol 6 No. 1 Februari, Samarinda, 2016.

Ikhfatu Rohman, *Pembuatan Aplikasi E-Commerce Batu Alam Pada Nature Stone Industri CV.Berkah Berbasis Website*. Gunadarma, Bekasi, 2020.

Merysa Arista Devi. *Modul Pemrograman Web HTML, PHP dan MySQL*. Klaten: Penerbit Lakeisha, 2020.

Rohi Abdulloh. *7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex MediaKomputindo. Tim EMS, Web Programming for Beginners, Jakarta, 2015.

Solichin Achmad, S.Kom., M.T.I. *Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL*. Budi Luhur, 2016.

URL : https://jquery.com/, 10 Juni 2022