

SISTEM ORDERING PELAYANAN BERBASIS WEB DENGAN METODE PROTOTYPE PADA PT MAJU JAYA TEKNIK SEJAHTERA

Dwi Rohma Nuraini¹, Hayatun Nufus Iriyanti², Heri Setiawan Fauzi³, Roeslan Djitalov⁴

^{1,2,3,4} Jurusan Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Surya Kencana No. 1, Tangerang Selatan

e-mail: ¹dwirohmanurayni24@gmail.com, ²nufushytn.rynt10@gmail.com, ³herise23@gmail.com, ⁴dosen02624@unpam.ac.id

Abstract

In the current era of technological progress, it is very easy for humans to obtain information and carry out information exchanges with people who are thousands of kilometers away from where we are. This cannot be denied because technological developments are increasingly advanced, which aims to make human work easier. Based on data obtained by the author via the internet <https://worldpopulationreview.com/country-rankings/internet-users-by-country>, it shows that internet users from all over the world are very large. Of the Indonesian population in 2023, there will be 212,000,000 users. Technological developments have also penetrated buying and selling, where people make transactions very often and easily. It is also possible in the field of ordering goods and services in the factory industrial world. This research was conducted at PT Maju Jaya Teknik Sejahtera, which was founded in 2016, is a company that operates in the field of engineering services, repair and manufacture of industrial machines according to consumer demand. The company was founded because of the support of family and friends, with Mr. Yuli Supriadi as director. Mr Yuli's PT Maju Jaya Teknik Sejahtera business is located on Jl. Raya Pasar Kemis Km. 3.5 Kp. Gelam Jaya, Tangerang – Banten. Where PT Maju Jaya Teknik Sejahtera currently still uses conventional methods of ordering, transactions, and recapping reports from incoming orders. The main objective of this research is to create a website-based goods and services ordering application that can be used to simplify the process of managing data and transactions at PT Maju Jaya Teknik Sejahtera. In creating an information system for ordering goods and services based on this website, the system development method is Prototype. Website creation, using PHP and HTML scripting languages and MySQL as the database. The results of this research will produce a website-based goods and services ordering application, which will help business owners manage transaction data and customer data.

Keywords: Goods and Services Ordering Application; Goods and Services Ordering Information System; Prototype Method;

Abstrak

Pada era kemajuan teknologi dizaman sekarang, manusia sangat mudah untuk memperoleh informasi dan melakukan pertukaran informasi dengan orang yang berada jauh ribuan kilometre dari tempat kita berada. Hal ini tidak bisa dipungkiri karna perkembangan teknologi sangat semakin maju, yang bertujuan untuk memudahkan pekerjaan manusia. Berdasarkan data yang penulis peroleh melalui internet <https://worldpopulationreview.com/country-rankings/internet-users-by-country> menunjukkan bahwa pengguna internet dari belahan dunia sangat besar. Dari populasi penduduk Indonesia di tahun 2023, sudah mencapai 212.000.000 pengguna. Perkembangan teknologi juga merasuki kedalam hal jual dan beli, dimana orang sangat sering dan dimudahkan dalam melakukan transaksi itu. Tidak menutup kemungkinan juga dalam bidang pemesanan barang dan jasa di dunia industri pabrik. Penelitian ini dilakukan di PT Maju Jaya Teknik Sejahtera yang berdiri sejak 2016, merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa teknik,

perbaikan dan pembuatan mesin- mesin industry sesuai dengan permintaan konsumen. Perusahaan yang berdiri karna dukungan keluarga serta rekan-rekan, dengan Bapak Yuli Supriadi sebagai direktur. Usaha PT Maju Jaya Teknik Sejahtera milik Bapak Yuli sendiri berlokasi di Jl. Raya Pasar Kemis Km. 3,5 Kp. Gelam Jaya, Tangerang – Banten. Yang dimana PT Maju Jaya Teknik Sejahtera saat ini masih menggunakan metode konvensional dari pemesanan, transaksi, dan melakukan rekap laporan dari pemesanan yang masuk. Tujuan utama dalam penelitian ini adalah pembuatan aplikasi pemesanan barang dan jasa yang berbasis website dan dapat digunakan untuk mempermudah proses dalam pengelolaan data dan transaksi di PT Maju Jaya Teknik Sejahtera. Dalam membuat sistem informasi pemesanan barang dan jasa berdasarkan situs web ini, metode pengembangan sistem adalah Prototype. Pembuatan situs web, menggunakan bahasa skrip PHP dan HTML dan MySQL sebagai databasenya. Hasil dari penelitian ini akan menghasilkan aplikasi pemesanan barang dan jasa berbasis situs web, yang akan membantu pemilik usaha dalam mengelola data transaksi dan data pelanggan.

Kata Kunci: Aplikasi Pemesanan Barang dan Jasa; Sistem Informasi Pemesanan Barang dan Jasa; Metode Prototype;

1. PENDAHULUAN

Pada era kemajuan teknologi dizaman sekarang, manusia sangat mudah untuk memperoleh informasi dan melakukan pertukaran informasi dengan orang yang berada jauh ribuan kilometre dari tempat kita berada. Hal ini tidak bisa dipungkiri karna perkembangan teknoligi sangat semakin maju, yang bertujuan untuk memudahkan pekerjaan manusia. Internet merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi seseorang dapat memperoleh informasi atau bertuar informasi dengan orang lain yang jauh. Internet sendiri merupakan jaringan computer secara global yang dapat menghubungkan selurung pengguna dari berbagai segala belahan dunia secara tepat dan cepat.

Berdasarkan data yang penulis peroleh melalui internet <https://worldpopulationreview.com/country-rankings/internet-users-by-country> menunjukkan bahwa pengguna internet dari belahan dunia sangat besar. Dari populasi penduduk Indonesia di tahun 2023, sudah mencapai 212.000.000 pengguna.

Untuk menyikapi dampak perkembangan dari penggunaan internet di dunia yang begitu besar, banyak pelaku bisnis yang memanfaatkan internet untuk mengepakan sayapnya guna memperluas jaringan bisnis mereka. Dan tak kala juga ada yang namanya persaingan bisnis yang kompetitif dengan pelaku bisnis lainnya, dengan memunculkan ide yang dipadupadankan antara teknologi informasi dengan bisnis mereka. Salah satunya dengan terobosan pemesanan berbasis web, yang sangat amat menarik di keluarkan untuk para pelaku bisnis. Dengan menggunakan

menggunakan pemesanan yang online atau berbasis web, para calon customer juga sangat dimudahkan untuk memesan atau membuat janji dengan para perusahaan yang menyediakan jasa atau barang.

Salah satu manfaat dari terobosan yang dilakukan seperti pemesanan online berbasis web ini sangat bermanfaat untuk peluang bisnis dari berbagai daerah, tak menutup kemungkinan bagi perusahaan penyedia jasa Repair, Casting, Machining, dan Fabrication di PT Maju Jaya Teknik Sejahtera. Penulis menganalisa, masih banyaknya pelaku bisnis yang masih menggunakan pemesanan produk atau jasa menggunakan cara konvensional atau manual, dengan cara memesan langsung datang ke toko. Segala yang dilakukan oleh tokopun masih menggunakan manual, diantaranya pembayaran yang masih manual, seperti pada saat pelanggan ingin melakukan pembayaran tetapi kasir masih melakukan pencatatan pembayaran melalui buku besar dan tidak tersedianya bon atau struk tanda sebagai bukti transaksi dan pada saat pemilik toko ingin meminta laporan pelanggan kasir masih harus merekapnya kembali dengan membuka transaksi pelanggan bulan lalu, minggu lalu bahkan hari kemarin dan kasir pun masih harus menghitung jumlah pelanggan dan jumlah pendapatan perbulan, perminggu bahkan perhari perbulan, perminggu bahkan perhari tergantung dari pemilik toko meminta laporan pelanggan. Disamping itu terkadang dapat menimbulkan kesalahan data yang disebabkan oleh faktor kesalahan manusia. Oleh sebab itu penulis ingin memecahkan masalah tersebut dengan membuat perancangan

implementasi pemesanan pelayanan berbasis web. Sistem informasi ini nantinya akan dibuat menggunakan Bahasa pemrograman PHP, HTML dan database MySQL. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan pelayanan pada pelayanan pemesanan barang dan data pun langsung tersimpan di database tidak perlu lagi mencatat dibuku besar.

Sistem Informasi ordering pelayanan merupakan pondasi yang membangun seluruh jenis kegiatan transaksi, Khususnya dalam bidang bisnis penyedia jasa, sistem informasi ini digunakan dalam me-monitoring atau mengawasi seluruh kegiatan transaksi. Selain dari kualitas pemberian pelayanan jasanya itu sendiri, Sistem informasi ini mampu menjadi media pemasaran juga bagi perusahaan jasa untuk memberikan pelayanan yang lebih baik. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan bisa meningkatkan layanannya berupa pemanfaatan teknologi sebagai media promosi dan pelayanan lainnya.

2. PENELITIAN YANG TERKAIT

Dalam penyusunan laporan kerja praktek ini, kami penulis sedikit banyak terinspirasi dan mendapatkan referensi dari penelitian-penelitian sebelumnya dilakukan oleh beberapa orang dan berkaitan dengan latar belakang masalah pada penelitian ini. Beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan kerja praktek kami antara lain:

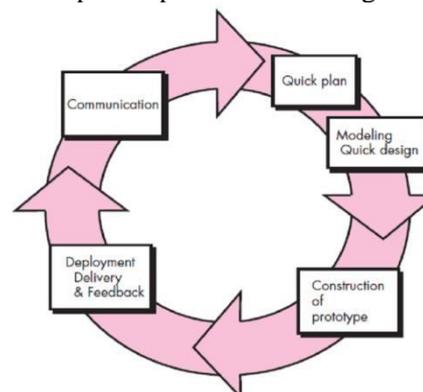
Zeni Prasetyo (2022) "Sistem Informasi Pemesanan Desain Pada Zein Digital Printing Berbasis Web". Dengan memanfaatkan teknologi digital yang mempermudah kehidupan sehari-hari. Jasa pemesanan desain sudah tidak menggunakan metode konvensional yang seperti memesan dengan mendatangi desainer langsung ke sang desainer atau tempat desainer berada, melainkan hanya tinggal melalui web yang hanya tinggal menjelaskan apa yang diinginkan oleh klien.

Peneliti Rian, Fandi, Hidayat, (2022) membuat "Analisis Sistem Informasi Order Dan Tracking Barang Menggunakan Metode Prototyping Pada Cv Untung Maju Berasma". Yang menghasilkan sebuah program Sistem Order dan Tracking Barang Berbasis Web di CV. Untung Maju Bersama. Hasil dari menggunakan metode Prototype yang dilakukan pada penelitian tersebut, terlebih lagi bisa sekaligus untuk memanfaatkan website tersebut sebagai media promosi bagi si

klien. Yang berisikan informasi tentang perusahaan, katalog yang bisa dibuat oleh perusahaan, serta dapat memudahkan pelanggan ketika memesan dan menghindari akan antrian di toko.

3. METODE PENELITIAN

Metode Prototype adalah salah satu strategi peningkatan pemrograman yang paling umum digunakan. Dengan teknik prototyping ini, pengembang dan klien dapat berinteraksi satu sama lain selama proses pembuatan kerangka kerja.



Gbr 1. Konsep Metode Prototype

Metode Prototype biasanya menerapkan sistem diantaranya:

A. Mengidentifikasi kebutuhan pemakai

Pada tahap ini klien dan pengembang sistem bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, menganalisa semua kebutuhan yang diperlukan oleh klien, dan gambaran kasar (prototype) sistem yang akan dibuat. Mencakup beberapa hal yang meliputi model interface, teknik prosedural maupun dalam teknologi yang akan digunakan. Dalam tahap ini penulis melakukan pengumpulan data maupun observasi langsung terhadap sistem yang berjalan guna menentukan kebutuhan informasi.

B. Mengembangkan prototype

Pada tahap ini dilakukan pengembangan suatu prototipe sistem. Tujuannya untuk memperlihatkan kepada pengguna dengan membuat pemodelan sistem perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan yaitu pembuatan desain global untuk membentuk software contoh. Kemudian

pemodelan sistem tersebut diperlihatkan kepada pengguna.

C. Evaluasi Prototype

Tahap ini dilakukan untuk mendeteksi dan mengidentifikasi sejauh mana pemodelan yang telah dibuat apakah sudah sesuai oleh pengguna sistem atau bahkan harus merubah secara keseluruhan. Apabila sudah sesuai dengan permintaan kebutuhan user maka langkah 4 akan diambil, tetapi jika prototipe belum sesuai maka dengan mengulangi langkah sebelumnya 1, 2.

D. Mengkodekan sistem / pemrograman (coding)

Tahap keempat yaitu tahap pembuatan program sistem. Tahapan untuk mengimplementasikan desain ke dalam baris-baris program berdasarkan pemodelan yang telah disepakati. Dalam penelitian ini penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP.

E. Pengujian (Testing)

Pada tahap pengujian ini, akan dilakukan uji coba (test) sistem yang telah dibuat oleh pengembang, dengan analisa yang dilakukan oleh pengembang untuk memastikan bahwa sistem tersebut dapat berjalan dengan baik dan benar, sesuai dengan kebutuhan.

Pada tahap pengujian ini menggunakan pengujian memperhatikan aspek sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak.

Pengujian black box berusaha menemukan kesalahan dalam kategori :

(Ayuliana, 2009).

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan interface
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
4. Kesalahan kinerja

F. Evaluasi Sistem

Tahap ini adalah tahap untuk menentukan apakah sistem yang sudah dibangun dapat diterima atau harus dilakukan beberapa perbaikan. Pengguna akan melakukan evaluasi terhadap

perangkat lunak apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan.

G. Implementasi Sistem

Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat lunak yang disertai dengan perawatan dan perbaikan. Perawatan dan perbaikan dalam penggunaan perangkat lunak termasuk juga untuk keperluan pengembangan yang diperlukan, karena terkadang terdapat kekurangan ataupun memerlukan penambahan fitur baru.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisa Kebutuhan Sistem Yang Sedang Berjalan

Sebuah Prototype adalah bagian dari suatu barang atau produk, yang mengkomunikasikan dasar pemikiran dan ilmu fisika dari titik interaksi terluar yang ditunjukkan. Klien potensial memanfaatkan model ini dan memberikan kontribusi kepada kelompok perbaikan sebelum kemajuan skala besar dimulai. Melihat dan menerima adalah hal-hal yang seharusnya dicapai dalam model. Dengan menggunakan strategi ini, pembeli dan kelompok pengembangan dapat menjelaskan kebutuhan dan pemahaman mereka.

Pengolahan data yang disimpan masih menggunakan buku, tentunya kurang efektif karena pencatatan menghabiskan banyak waktu dan membutuhkan banyak tempat untuk penyimpanan dokumen. Pembuatan laporan juga selalu menjadi permasalahan, hal ini dikarenakan proses pendataan yang memakan waktu cukup lama.

Berdasarkan masalah tersebut penulis membuat sebuah sistem terkomputersisasi yang dapat mempermudah pihak jasa pemesanan barang tersebut dalam melakukan pengolahan data dan pembuatan laporan

Dan karna pada sistem ini hanya untuk memudahkan para customer memesan tanpa harus mendatanginya, tidak dengan langsung memberi harga kepada para customer, langkah selanjutnya para customer akan berkomunikasi langsung dengan Admin, untuk proses tindak lanjut dari pemesanan, diantaranya : detail pesanan, pembayaran, dan pemberian nota pembayaran.

1. Kebutuhan Fungsional

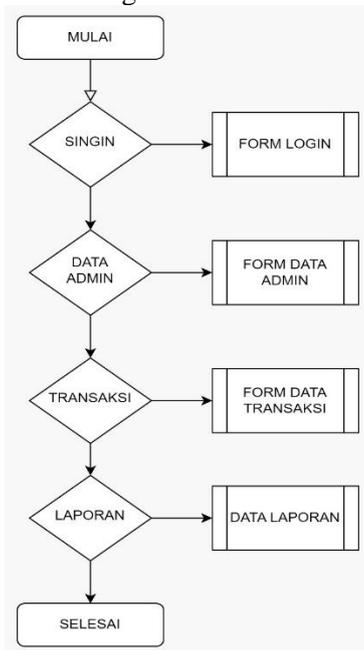
Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang diperlukan oleh user/customer dalam mengakses Website. Website yang

Perangkat lunak atau software merupakan suatu rangkaian instruksi yang disusun secara teratur agar komputer dapat mengolah data untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh user atau pengguna. Dalam pembuatan program ini dibutuhkan perangkat lunak sebagai berikut :

- a. Sistem Operasi : Microsoft Windows 7,8
- b. Sistem Aplikasi : Php My Admin
- c. Program Pendukung : Visual Studio

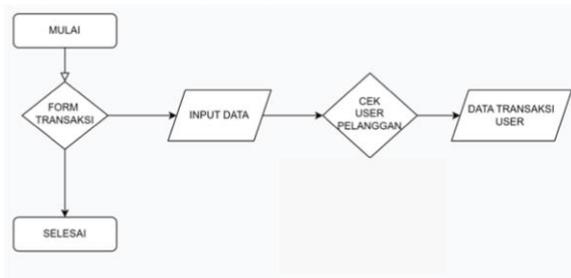
F. Flowchart Usulan

1. Flowchart Login Admin



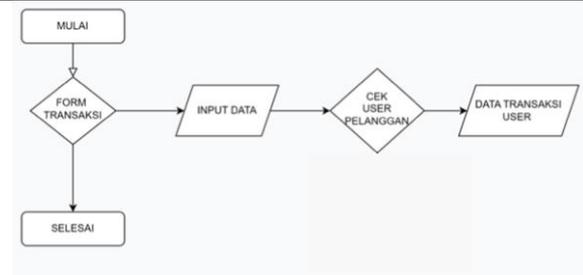
Gbr 4. Flowchart Login Admin

2. Flowchart Data Transaksi User



Gbr 5. Flowchart Transaksi User/Customer

3. Flowchart Laporan Transaksi



Gbr 6. Flowchart Laporan Transaksi

G. Analisa Perancangan Database

Dalam database yang dibangun terdiri dari beberapa tabel. Berikut akan dijelaskan mengenai implementasi tabel-tabel yang digunakan pada Website PT Maju Jaya Teknik Sejahtera.

Table I. Struktur Admin

No	Nama	Type	Null	Ket.
1	Id	Int(11)	No	Primary Key
2	UserName	Varchar (100)	No	
3	Password	Varchar (100)	No	
4	UpdateDate	Timestamp	No	

Table III. Struktur Konsultasi

No	Nama	Type	Null	Ket.
1	Id	Int(11)	No	Primary Key
2	FullName	Varchar (100)	No	
3	EmailId	Varchar (100)	No	
4	Subject	Varchar (100)	No	
5	Description	Mediumtext	No	
6	PostingDate	Timestamp	CURRENT_TIMESTAMP	
7	Status	Int(1)	No	

Table III. Struktur Pemesanan Barang

No	Nama	Type	Null	Ket.
1	id	int(11)	No (AUTO INCREMENT)	Primary Key
2	nama_pemesanan	varchar (30)	No	

3	no_tlp	varchar (20)	No	
4	email	varchar (255)	No	
5	nama_produk	varchar (255)	No	
6	deskripsi_produk	text	No	
7	volumeproduksi	int(11)	No	
8	waktu_pengeriman	datetime	No	
9	alamat_pengeriman	text	No	
10	status	varchar (120)	No	
11	admin_remark	mediumtext	No	
12	posting_date	timestamp		
13	last_update_date	timestamp		

10	persetujuan_biaya	varchar (5)	No	
11	status	varchar (120)	No	
12	admin_remark	mediumtext	No	
13	posting_date	timestamp		
14	last_update_date	timestamp		

Table IV. Struktur Car Wash Booking

No	Nama	Type	Null	Ket.
1	id	int(11)	No (AUTO INCREMENT)	Primary Key
2	nama	varchar (255)	No	
3	no_tlp	varchar (20)	No	
4	email	varchar (255)	No	
5	nama_barang	varchar (255)	No	
6	deskripsimasalahan	text	No	
7	lampiran	varchar (255)	No	
8	waktu_perbaikan	datetime	No	
9	opsipengantaran	varchar (20)	No	

H. Perancangan Prosedur

Perancangan yang digunakan untuk merancang sistem ini menggunakan UML (Unified Modelling Language), yang merupakan metode pemodelan berorientasi objek atau Actor. Diagram UML yang digunakan untuk perancangan ini adalah use case diagram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram.

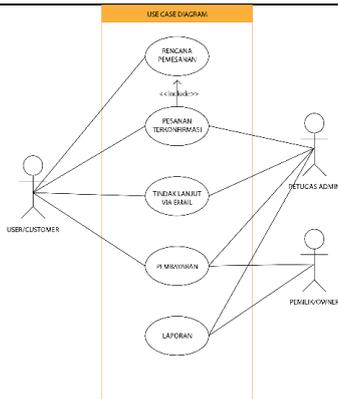
1. Perancangan Use Case Diagram berdasarkan Actor

Table V. Identifikasi Actor

Aktor	Klasifikasi Aktor	Deskripsi
Pelanggan	PBA (Primary Business Actor)	Actor yang menggunakan website untuk pemesanan atau perbaikan barang
Operator Web/Admin	PSA (Primary System Actor)	Actor yang mengelola website termasuk pesanan masuk dan laporan
Owner/Pemilik	SSA (Secondary System Actor)	Actor yang dapat mengelola website namun berfokus pada laporan

2. Use Case Diagram

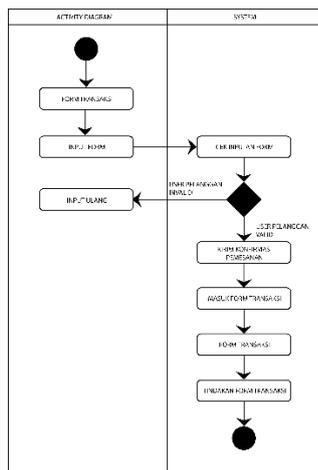
Use Case Diagram menggambarkan interaksi antara Use Case dan actor. Use Case Merepresentasikan fungsionalitas sistem dan kebutuhan sistem dari sudut pandang pengguna. Sedangkan actor merepresentasikan orang atau penyedia/penerima informasi dari sistem. Use Case Diagram Transaksi dari Website PT Maju Jaya Teknik Sejahtera menggunakan metode prototype sebagai berikut



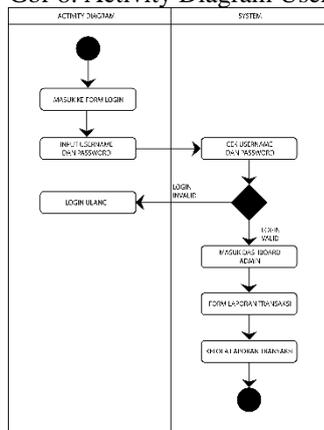
Gbr 7. Use Case Diagram

3. Activity Diagram

Activity Diagram menunjukkan aktivitas sistem dalam bentuk kumpulan-kumpulan aksi. Activity Diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, keputusan yang terjadi, dan bagaimana mereka berakhir.



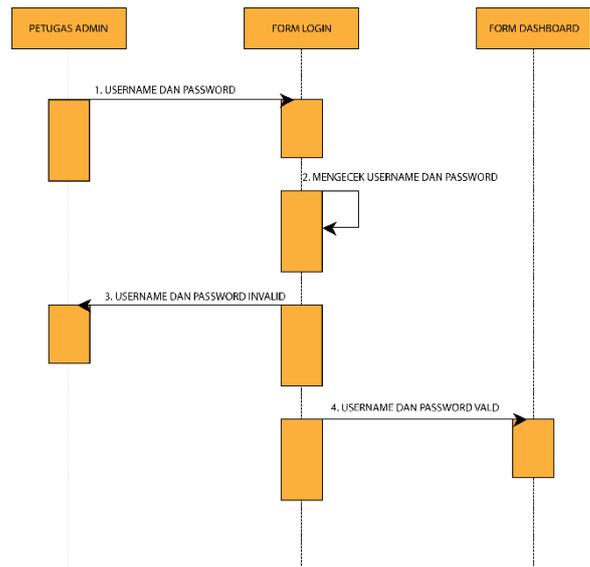
Gbr 8. Activity Diagram User



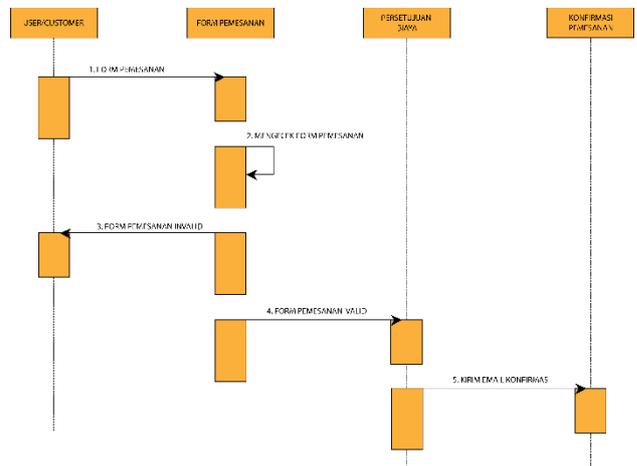
Gbr 9. Activity Diagram Admin

4. Sequence Diagram

Sequence diagram ialah diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dan komunikasi diantara objek-objek tersebut, juga digunakan untuk menggambarkan perilaku dari sebuah skenario, memberikan kejelasan sejumlah objek dan pesan-pesan yang diletakan diantaranya. Sequence diagram berfungsi untuk memberikan gambaran detail dari setiap use case diagram. Gambar:



Gbr 10. Sequence Diagram Admin



Gbr 11. Sequence Diagram Transaksi

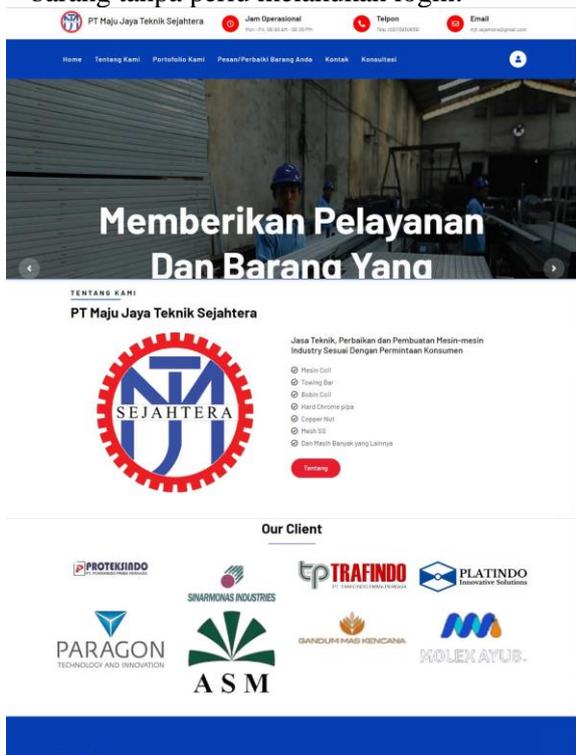
I. Implementasi Rancangan Awal (Prototype)
 Bertujuan untuk setiap tampilan program yang dibangun berikut adalah pembahasan kami selaku mahasiswa membuat website dalam sistem

Pemesanan Barang dan Jasa Berbasis Website yang fungsinya ingin mempermudah dalam melakukan transaksi dan laporan pada tempat tersebut.

Adapun Interface yang telah dibuat oleh mahasiswa dalam laporan Kerja Praktek ini, berikut Rancangan layar :

1. Tampilan Awal

Halaman awal, halaman ini bisa di akses oleh semua orang karena Ketika ada pelanggan yang ingin melakukan pemesanan/perbaikan barang tanpa perlu melakukan login.



Gbr 12. Tampilan Awal Halaman Home



Gbr 13. Tampilan Awal Halaman Tentang Kami



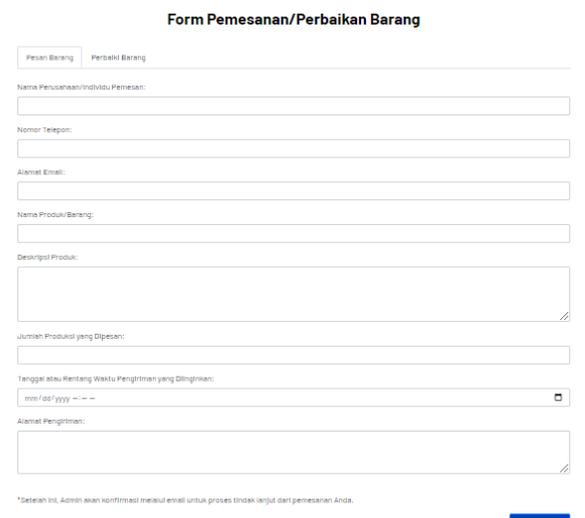
Gbr 14. Tampilan Awal Halaman Portofolio Kami



Gbr 15. Tampilan Awal Halaman Kontak Kami

2. Tampilan Form Pemesanan

Halaman Pemesanan user, halaman ini untuk melakukan pemesanan barang dan jasa perbaikan barang oleh pelanggan. Pelanggan yang ingin melakukan pemesanan harus mengisi form yang ada di website tersebut tanpa harus melakukan Login.



Gbr 16. Tampilan Form Pemesanan Barang

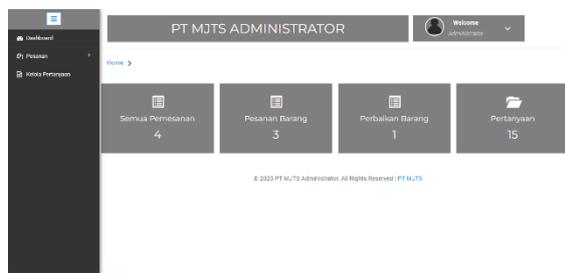
Gbr 17. Tampilan Form Perbaikan Barang

3. Tampilan Login Admin dan Dashboard

Halaman login admin, halaman ini berisi login untuk admin, login ini hanya untuk petugas atau pemilik Perusahaan. Ketika sudah login dengan username dan password yang benar, maka akan di alihkan ke dashboard admin. Pada dashboard admin, admin akan melihat transaksi yang masuk dan memproses pesanan oleh user.



Gbr 18. Tampilan Login Admin



Gbr 19. Tampilan Dashboard Admin

J. Evaluasi dan Testing

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi dan pengujian terhadap program yang telah dirancang dan diimplementasikan, Testing dan Evaluasinya

berlangsung selama satu minggu. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa program berfungsi dengan baik, sesuai dengan spesifikasi, dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

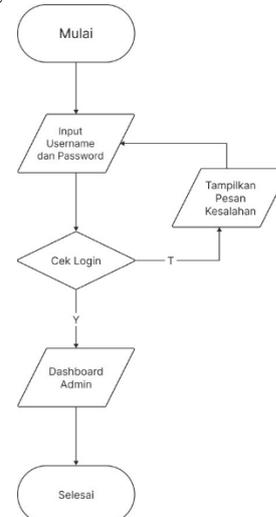
1. Testing Black Box

Pengujian Black Box adalah suatu pendekatan di mana sistem diuji dari sudut pandang fungsionalitas eksternal tanpa memperhatikan implementasi internalnya. Tujuan utamanya adalah memastikan bahwa sistem beroperasi sesuai dengan spesifikasi dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Table VI. Testing Black Box

No	Skenario Pemesanan	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Ket.
1	Form pemesanan baru untuk Customer	1. Buka halaman pemesanan baru 2. Klik Pesan/Perbaiki Barang Anda dinavbar	Tampil pesan error "wajib diisi" pada setiap field	Valid
2	Login Admin untuk memasuki dashboard admin	1. Buka halaman login 2. Klik logo Account pada pojok kanan atas pada navbar	Tampil pesan error "username & password"	Valid

2. Testing White Box



Gbr 20. Diagram Alur Admin

2. Evaluasi Program

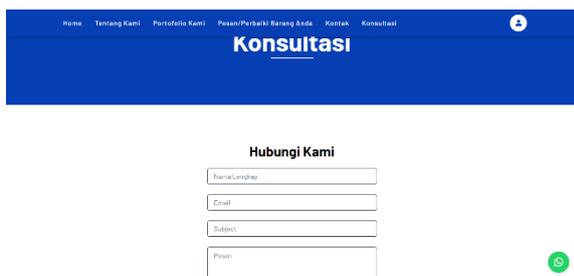
Evaluasi dari hasil Percobaan yang dilakukan oleh User atau Admin, ternyata terdapat beberapa permintaan untuk melakukan pembaruan atau revisi dari prototype yang sudah jadi. Dimana Customer sedikit ragu dalam melakukan pemesanan atau perbaikan barang. Ada pula User atau Admin yang memberikan

saran kepada Perusahaan atau Pengembang untuk menambahkan fitur konsultasi terlebih dahulu kepada Perusahaan, dan menambahkan info kontak Whatsapp agar User atau Pelanggan bisa bertanya langsung dengan Admin mengenai pemesanan atau perbaikan barang.

Maka dari itu, Pengembang melakukan Revisi terhadap prototype yang sudah diberikan ke perusahaan, diantaranya melakukan perubahan yang sebelumnya tombol back to top, menjadi tombol Whatsapp yang terkoneksi langsung menuju Whatsapp Admin. Yang bertujuan agar para pelanggan bisa langsung menghubungi Admin.

Dan menambahkan Halaman Konsultasi untuk para Customer yang ragu untuk melakukan pemesanan di website, dengan cara mengisi form tanya jawab langsung menuju ke Admin Website yang ada pada Navigasi Bar.

Diantaranya :



Gbr 20. Diagram Alur Admin

Dan pengembang melakukan pengujian Black Box dan White Box kembali untuk memastikan program berjalan sesuai fungsinya.

Table VI. Testing Black Box pada Program Baru

Skenario Pemesanan	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Ket.
Button Whatsapp untuk pelanggan	1. Klik tombol tau logo "Whatsapp" dibagian kanan pada program	Tampil pesan error pada tautan	Valid

5. KESIMPULAN

Sistem perancangan implementasi dari Pemesanan barang dan jasa perbaikan barang yang berbasis web dirancang dengan menggunakan metode Prototype, dimulai dari, analisis, desain,

pengkodean, testing atau evaluasi, dan maintenance. Dimana pada tahap desain dibangun aplikasi dan software menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database MYSQL sehingga aplikasi ini dapat memudahkan customer dan PT Maju Jaya Teknik Sejahtera dalam melakukan proses pemesanan barang yang masuk, dan juga di harapkan untuk bisa memudahkan PT Maju Jaya Teknik Sejahtera dalam mengelola data transaksi pemesanan dan keuangan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdullah. (2018). *Pemograman Web Untuk Pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [2] Rukajat, Ajat. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: Deepublish.
- [3] Hariadi., Rokhmawati., Kharisma. (2018). *Pengembangan Sistem Informasi Purchasing Order Berbasis Web Pada Pt. Karya Teknik Mandiri*. Skripsi: Universitas Brawijaya.
- [4] Murbiantoro. (2021). *Sistem Informasi Pemesanan Jasa Tukang Berbasis Website*. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Surakarta..
- [5] Ni Luh Ade Mita Rahayu Dewi, R. S. (2021). *Penerapan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Karyawan Berbasis Web Pada Berlian Agency*. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*. 147-152.
- [6] Prasetyo, Zeni., Anggoro, Aryo. (2022). *Sistem Informasi Pemesanan Desain Pada Zein Digital Printing Berbasis Web*. Skripsi Thesis: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- [7] Rian., Fandi., Hidayat. (2022). *Analisis Sistem Informasi Order Dan Tracking Barang Menggunakan Metode Prototyping Pada Cv Untung Maju Berasma*. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*. 15 (1).
- [8] Syarif, W. N. (2018). *Penerapan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Penghitungan Volume Dan Cost Penjualan Minuman Berbasis Website*. *Jurnal Sistem Informasi Musirawas*. 97-105.
- [9] World Population Review. (2022). Countries That Recognize Taiwan 2022. Melalui: <https://Worldpopulationreview.com/country-rankings/countries-that-recognize-taiwan>. [Diakses Pada 15 November 2023].
- [10] Janis, J. W., Mamahit, D. J., Sugiarto, B. A., & Rumagit, A. M. (2020). *Rancang Bangun Aplikasi Online Sistem Pemesanan Jasa Tukang Bangunan Berbasis Lokasi*. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(1), 1-12. <https://doi.org/10.35793/jti.15.1.2020.29023>.
- [11] Marselina, D., & Nurajijah. (2022). Laporan Akhir Penelitian: *Sistem Informasi Pemesanan Jasa Konstruksi Besi Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype*.
- [12] Marselina, D., & Nurajijah. (2022). Laporan Akhir Penelitian: *Sistem Informasi Pemesanan Jasa Konstruksi Besi Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype*.
- [13] Akbar, Deni - 173110015 (2020) *Sistem Informasi Pemesanan Jasa Desain Berbasis Web Mobile (Studi Kasus : Roven Design)*. Diploma Thesis, Stmik Akakom Yogyakarta.
- [14] Astuti, Dwi - 175410089 (2020) *Aplikasi Monitoring Pengadaan Barang/Jasa Berbasis Website Studi Kasus Rsup Dr. Sardjito*. Skripsi Thesis, Stmik Akakom Yogyakarta..
- [15] Suryadharna, & Budyastuti, T. (2019). *Sistem Informasi Manajemen* (Hal. 5-6). Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.