

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI PELAYANAN JASA PERBAIKAN PERALATAN
KOMPUTER PADACV. ISTANA KOMPUTER
PALEMBANG**



Diajukan Oleh:

GREGORIUS TIAN RIO SAPUTRA

021200054

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan
dan Syarat Penyusunan Skripsi**

PALEMBANG

2023

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI PELAYANAN JASA PERBAIKAN PERALATAN
KOMPUTER PADACV. ISTANA KOMPUTER
PALEMBANG**



Diajukan Oleh:

GREGORIUS TIAN RIO SAPUTRA

021200054

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan
dan Syarat Penyusunan Skripsi**

PALEMBANG

2023

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : GREGORIUS TIAN RIO SAPUTRA
NOMOR POKOK : 021200054
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
**JUDUL : APLIKASI PELAYANAN JASA PERBAIKAN
PERALATAN KOMPUTER PADA CV. ISTANA
KOMPUTER PALEMBANG**

Tanggal, 27 juni 2023
Pembimbing

Mengetahui,
Rektor

Eka Hartati, S.Kom., M.Kom.
NIDN:0226119002

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP:09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : GREGORIUS TIAN RIO SAPUTRA
NOMOR POKOK : 021200054
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
**JUDUL : APLIKASI PELAYANAN JASA PERBAIKAN
PERALATAN KOMPUTER PADA CV. ISTANA
KOMPUTER PALEMBANG**

Tanggal : 21 Juli 2023

Tanggal : 20 Juli 2023

Penguji 1

Penguji 2

Fatmariansi, S.Kom., M.Kom.

Yavuk Ike Meilani, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0214036903

NIDN : 0224059102

Menyetujui,

Rektor

Benedictus Efendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

Motto:

“Jangan menyerah, teruslah berusaha, berjuang, berdoa, untuk mencapai sukses.”

(Gregorius Tian Rio Saputra)

Kupersembahkan Kepada :

- *Tuhan yang Maha Esa yang Telah memberikan nikmat, karunia, petunjuk dan jalan kemudahanNya selama ini hingga laporan PKL ini terselesaikan tepat waktu.*
- *Kedua orang tua saya tercinta.*
- *Saudara-saudara ku tersayang.*
- *Serta pembimbing yang saya hormati, kepada Ibu Eka Hartati, S.Kom., M.Kom., yang telah memberikan masukan dan pengarahan hingga saya dapat*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat nya dengan kelancaran serta kesempatan untuk penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dengan baik, yang bersetujuan untuk memenuhi syarat skripsi untuk menyelesaikan jenjang Pendidikan jurusan Sistem Informasi Program Sarjana di Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech, karenanya penulis berharap serta memohon dukungan dan semangat kepada semua pihak yang membaca laporan ini, dan tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta, seluruh keluarga dan teman-teman perjuangan yang telah memberikan semangat dan dukungan selama pendidikan dan penyusun laporan pkl ini.
2. Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T.
3. Ketua Program Studi Sistem Informasi Institut Teknologi dan Bisnis Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom.,M.Kom.
4. Dosen Pembimbing PKL Ibu Eka Hartati, S.Kom., M.Kom.,
5. Pembimbing Lapangan Bapak Dedi Sudartono S. Kom

Semoga Tuhan Yang Maha Esa menerima amal baik dan membalas apa yang diberikan dengan setulus hati. Dalam penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam penyusun laporan ini. Oleh karena itu penulis harap kepada

pembaca untuk memberikan adanya kritik dan saran yang dapat membangun laporan ini untuk menjadi lebih baik. Semoga laporan Praktik Kerja Lapangan ini berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Akhir kata, atas perhatiannya penulis ucapkan terimakasih.

Palembang, 10 Juli 2023

Gregorius Tian Rio Saputra

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1..Latar Belakang	1
1.2..Ruang Lingkup PKL	3
1.3..Tujuan dan Manfaat PKL	3
1.3.1 Tujuan PKL	3
1.3.2 Manfaat PKL	4
1.3.2.1 Manfaat Bagi Peneliti	4
1.3.2.2 Manfaat Bagi Tempat PKL.....	4
1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik	4
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL	5
1.4.1 Tempat Pelaksanaan PKL	5
1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL	5
1.5 Teknik Pengumpulan Data	5
1.5.1 Observasi	5
1.5.2 Wawancara	5

1.5.3 Dokumentasi.....	6
------------------------	---

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasaan Teori.....	7
2.1.1 Aplikasi.....	7
2.1.2 <i>Website</i>	7
2.1.3 Pelayanan	8
2.1.4 PHP	9
2.1.5 <i>MYSQL</i>	9
2.1.6 <i>Bootstrap</i>	10
2.1.7 <i>Flowchat</i>	10
2.1.8 DFD	14
2.1.9 ERD	16
2.2 Gambaran Umum CV. Istana Komputer	17
2.2.1 Sejarah CV Istana Komputer	17
2.2.2 Visi dan Misi CV Istana Komputer	19
2.2.2.1. Visi	19
2.2.2.2. Misi.....	20
2.2.3 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas CV Istana Komputer...20	
2.2.4 Uraian Kegiatan	25

BAB III PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengamatan.....	28
3.1.1 Prosedur Yang Berjalan	28
3.1.2 Prosedur Yang Diusulkan	29
3.2 Evaluasi dan Pembahasan	31
3.2.1 Evaluasi.....	31
3.2.2 Pembahasan	31
3.2.2.1 Data <i>Flow</i> Diagram (DFD).....	32

3.2.2.2 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	37
3.2.3. Perancangan	37
3.2.3.1 Struktur tabel	37
3.2.3.2 Desain <i>interface</i>	41
3.2.3.3 <i>Interface</i>	51
BAB IV PENUTUP	
4.1 Kesimpulan	61
4.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	xiv
HALAMAN LAMPIRAN	xvi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV. Istana Komputer	20
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Yang Berjalan CV. Istana Komputer.....	27
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Yang Diusulkan	30
Gambar 3.3 Diagram konteks	33
Gambar 3.4 Diagram level 0	35
Gambar 3.5 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	37
Gambar 3.6 Desain <i>Interface login users</i>	41
Gambar 3.7 Desain <i>Interface dashboard admin</i>	42
Gambar 3.8 Desain <i>Interface</i> daftar Layanan	42
Gambar 3.9 Desain <i>interface</i> daftar <i>service</i>	42
Gambar 3.10 Desain <i>interface</i> rekening.....	43
Gambar 3.11 Desain <i>interface registrasi</i> konsumen.....	43
Gambar 3.12 Desain <i>interface dashboard</i> konsumen	44
Gambar 3.13 Desain <i>Interface Layanan Service</i> konsumen	45
Gambar 3.14 Desain <i>Interface Pemesanan Service Jasa</i>	45
Gambar 3.15 Desain <i>Interface Service</i>	46
Gambar 3.16 Desain <i>Interface detail</i>	46
Gambar 3.17 Desain <i>Interface Pembayaran</i>	47
Gambar 3.18 Desain <i>Interface Dashboard Teknisi</i>	47
Gambar 3.19 Desain <i>Interface</i> daftar <i>Service Teknisi</i>	48
Gambar 3.20 Desain <i>Interface Dashboard Pemilik</i>	48
Gambar 3.21 Desain <i>Interface Laporan Pemilik</i>	49

Gambar 3.22 Desain <i>Interface</i> Tambah User	50
Gambar 3.23 <i>Interface</i> Login users.....	51
Gambar 3.24 <i>Interface</i> Dashboard Admin	51
Gambar 3.25 <i>Interfac</i> Daftar Layanan	51
Gambar 3.26 <i>Interface</i> Daftar Service	52
Gambar 3.27 <i>Interface</i> Halaman Rekening.....	52
Gambar 3.28 <i>Interface</i> Dashboard konsumen.....	53
Gambar 3.29 <i>Interface</i> layanan service.....	53
Gambar 3.30 <i>Interface</i> pemesanan service	54
Gambar 3.31 <i>Interface</i> service	55
Gambar 3.32 <i>Interface</i> detail	56
Gambar 3.33 <i>Interface</i> pembayaran.....	56
Gambar 3.34 <i>Interface</i> Dashboard Teknisi.....	57
Gambar 3.35 <i>Interface</i> data Service	57
Gambar 3.36 <i>Interface</i> Dashboard Pemilik.....	58
Gambar 3.37 <i>Interface</i> halaman laporan.....	59
Gambar 3.38 <i>Interface</i> Tambah User	60

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel simbol <i>flowchart</i>	11
Tabel 2.2 Tabel simbol Data <i>Flow</i> Diagram	15
Tabel 2.3 Tabel simbol <i>Entity Relationship</i> Diagram	17
Tabel 3.1 Tabel <i>users</i>	38
Tabel 3.2 Tabel Jenis Layanan.....	38
Tabel 3.3 Tabel Rekening CV.....	39
Tabel 3.4 Tabel <i>Service CV</i>	40
Tabel 3.5 Tabel Pembayaran.....	41

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Nilai dari Perusahaan (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Absensi dari Perusahaan (*Fotocopy*)
7. Lampiran 7. *Form* Kegiatan Harian PKL (*Fotocopy*)
8. Lampiran 8. *Form* Revisi (Asli)

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut (Siregar, Nasution 2020:71) Saat ini perkembangan teknologi informasi sangatlah pesat dan cepat termasuk di Indonesia sendiri. Dengan adanya teknologi pada dasarnya adalah untuk mempermudah manusia dalam menjalankan sesuatu hal. perkembangan teknologi informasi ini pun telah membuka babak baru di lingkungan masyarakat, termasuk di dunia bisnis, saat ini memanfaatkan teknologi informasi ini untuk perkembangan bisnisnya itu sendiri contoh perusahaan transportasi yang berbasis online seperti gojek, grab, dan travoloka yang kini beramai-ramai memberlakukan pemesanan antar jemput ojek/taksi online, pemesanan makanan secara online, pembelian pulsa secara online, pembelian tiket online dan lain-lain (Handayani, 2014, 2016; Handayani, Elena, et al., 2022; Handayani & Mardiana, 2017; Penulis et al., 2021; Sri Handayani & Adelin, 2019) (Fatmariansi et al., 2023; Lutfiah & Putri, 2022; Nursintia & Putri, 2021; Permata Putri et al., 2019; M. P. Putri et al., 2022; M. P. Putri & Bobby, 2020) (Hadiwijaya et al., 2020; Hadiwijaya & Febrianty, 2020; Hardina & Hadiwijaya, 2021; Hendra Hadiwijaya et al., 2022; Putriani & Hadiwijaya, 2021).

CV. Istana Komputer didirikan pada tahun 2008, CV. Istana Komputer bergerak di bidang usaha perdagangan yang menjual hampir semua alat-alat komputer mulai dari mouse, keyboard, headset, Random Acces Memory (RAM) dan juga menyediakan pelayanan jasa service yaitu cpu, laptop, dan printer.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Isma selama Praktik Kerja Lapangan di CV. Istana Komputer saat ini 108 orang yang melakukan pelayanan perbaikan peralatan komputer jasa *service* dalam satu bulan

untuk proses pelayanan perbaikan peralatan jasa *service* masih dilakukan secara konvensional konsumen datang ke toko dan dilayani oleh admin prosesnya admin *service* menanyakan dan mengecek kendala dari alat-alat komputer konsumen yang dibawa untuk melakukan perbaikan (*service*) seperti laptop, printer dan CPU. Setelah itu menjelaskan biaya perbaikan, jika konsumen setuju maka proses serah terima dilakukan. Proses serah terima dilakukan admin melakukan pencetakan dikertas sebagai bukti serah terima.

Dari permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa proses pelayanan *service* pada CV. Istana Komputer Palembang dari konsumen kurangnya informasi yang tidak jelas adanya keberadaan pelayanan *service* di CV. Istana Komputer sehingga konsumen yang datang sedikit dalam satu hari hanya 4 sampai 5 orang yang *service*. Permasalahan dari admin kurangnya konsumen yang datang untuk *service* di CV. Istana Komputer sehingga mempengaruhi pendapatan *service* tersebut.

Jadi untuk keperluan sistemnya adalah mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan jasa *service*, dan mengetahui layanan *service*, admin juga mempermudah mengelola data layanan *service*.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas penulis membuat judul penelitian di CV. Istana Komputer pada laporan praktik kerja lapangan (PKL) dengan judul **“Aplikasi Pelayanan Jasa Perbaikan Peralatan Komputer Pada CV. Istana Komputer Palembang”**.

1.2 Ruang Lingkup PKL

Dalam ruang lingkup yang ada pada *website* yaitu:

1. Aplikasi Pelayanan Perbaikan Peralatan Komputer pada CV. Istana Komputer.
2. Aplikasi ini memiliki layanan yang disediakan berupa data konsumen *service*, jenis barang yang akan di *service*, transaksi pembayaran, fitur *chat*, nomer antrian *service*.
3. Aplikasi ini dapat melihat hasil laporan *service* dalam per bulan.
4. Pengguna aplikasi berupa admin, konsumen, teknisi, pemilik.
 - A. Admin mengelola data rekening cv, mengelola data admin, mengelola jenis layanan *service*, mengelola data pemesanan *service*,
 - B. Konsumen mengelola data konsumen, melakukan pembayaran, melakukan pemesanan jasa *service*.
 - C. Teknisi mengelola data barang yang mau di *service*
 - D. Pemilik melihat dan mencetak laporan *service*, mengelola data admin dan teknisi.
5. Bahasa programan yang digunakan untuk *website* ini adalah PHP versi 8.2.4 *Bootstrap*, dan *database* Mysql versi 3.3.0.

1.3 Tujuan dan manfaat PKL

1.3.1 Tujuan PKL

Tujuan untuk membuat aplikasi Pelayanan Jasa Perbaikan Peralatan Komputer pada CV. Istana Komputer Palembang dapat mempermudah *cusromer* dan admin dalam proses pengelolaan data jasa perbaikan pada CV. Istana Komputer Palembang.

1.3.2 Manfaat PKL

Manfaat yang ingin dicapai dalam penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan ini adalah sebagai berikut:

1.3.2.1 Manfaat Bagi Peneliti

Adapun manfaat bagi penelitian adalah untuk menambahkan ilmu pengetahuan dan wawasan tentang membuat aplikasi pelayanan jasa perbaikan peralatan komputer.

1.3.2.2 Manfaat Bagi tempat PKL

Manfaat bagi tempat PKL diantaranya:

1. Memberi kemudahan pada admin untuk melakukan pengelolah data konsumen yang memesan jasa *service*.
2. Memberi kemudahan dalam mencari data-data konsumen yang telah disimpan dengan aman.

1.3.2.3 Manfaat bagi Akademik

1. Digunakan sebagai bahan referensi dalam menulis Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) khususnya bagi mahasiswa dan mahasiswi Intitut Teknologi dan Bisnis Palcomtch.
2. Terjadinya kerjasama yang baik antara Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech dengan CV. Istana Komputer.

1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1 Tempat Pelaksanaan PKL

Bertempat di CV. Istana Komputer Jalan Swadaya No.04 Talang Aman, Kec. Kemuningan Kota Palembang 30127.
No.Telepon: (0711)420042.

1.4.2 Waktu Tempat Pelaksanaan PKL

Waktu tempat Praktik Kerja Lapangan dilaksanakan mulai tanggal 20 februari sampai 21 maret 2023, dari hari senin sampai dengan hari sabtu.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

1.5.1 Observasi

Menurut Sugiyono (2018:229)(Handayani, Pertiwi, et al., 2022; Kara et al., 2021; Prasetiadil & Effendi, 2023; Puteri & Effendi, 2018; Syahrial et al., 2021)(Aprilianti & Purnama, 2021; Destiana & Purnama, 2022; Fitrianti & Purnama, 2021; Meilani et al., 2023; Mellynia & Purnama, 2022; D. Saputra & Purnama, 2021)(Febrianty et al., 2020; Lie & Octafian, 2021; Octafian et al., 2021; Penulis et al., 2021; C. Saputra & Octafian, 2023; Shahab & Octafian, 2022) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain.

Dalam melaksanakan observasi ini penulis melakukan penelitian secara langsung mengenai proses pelayanan jasa service yang berjalan masih konvensional pada CV. Istana Komputer

1.5.2 Wawancara

Wawancara menurut Esterberg dalam Sugiyono (2018: 279) (Alfiansyah & Triwahyuni, 2023; Bangun et al., 2022; Indrayana & Triwahyuni, 2021; Marlindo & Triwahyuni, 2023; Penulis et al., 2021; Triwahyuni et al., 2017; Triwahyuni & Veronica, 2013) merupakan sebuah teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin

mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

Dalam melaksanakan wawancara ini penulis melakukan wawancara langsung kepada ibu Isma Nurdiana sebagai admin *service* di CV. Istana Komputer Palembang untuk mendapatkan informasi data yang dibutuhkan dalam pembuatan laporan dan pembuatan aplikasi berbasis *webstie*.

1.5.3 Dokumentasi

Menurut Sudaryono (2018:219)(Annisa et al., 2023; Annisa & Kertarajasa, 2023; Kertarajasa & Annisa, 2022), “Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian.”

Dalam penelitian ini memperoleh dokumentasi dari admin berupa struktur organisasi, data pelanggan, profil CV. Istana Komputer, sejarah CV. Istana Komputer, visi dan misi CV. Istana Komputer Palembang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Aplikasi

Menurut (Syani & Werstanti, 2019:88) “aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang berisi sebuah coding atau perintah yang dimana bisa diubah sesuai dengan keinginan”.

Menurut Rubiana, R., & Arif, M.(2018:261), Aplikasi merupakan suatu sub kelas yang perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna.

Dari pengertian diatas menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa dalam program atau suatu *software* yang bisa digunakan pada suatu bentuk tujuan di dalam komputer akan berguna untuk pengguna komputer itu sendiri(Alamin Alamin & Dini Hari Pertiwi, 2022; Dini Hari Pertiwi & Yasermi Syahrul, 2017; Handayani, Pertiwi, et al., 2022; Nur Wulandari & Dini Hari Pertiwi, 2021; Penulis et al., 2021; Pertiwi et al., 2022).

2.1.2 Website

Menurut Abdullah (2018:1) “*Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi

internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang diseluruh dunia”.

Menurut (Elgamar, 2020:3), *website* adalah suatu media yang terdiri dari beberapa halaman yang saling berkaitan satu sama lain, dan berfungsi sebagai media untuk menampilkan suatu informasi, baik berbentuk gambar, video, teks, suara, ataupun gabungan dari semuanya.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *website* adalah menghubungkan antara alamat *web* satu dengan lainnya yang bertugas menyampai sebuah informasi(Irawan & Saputra, 2023; Saleh et al., 2023; A. Saputra & Fariz Januarsyah, 2016; A. Saputra & Widyanto, 2015; Sistem et al., n.d.).

2.1.3 Pelayanan

Menurut Barata dalam (Atmadjati, 2018:1) mengemukakan bahwa Pelayanan adalah suatu kegiatan atau urutan kegiatan yang terjadi dalam interaksi langsung antara seseorang dengan orang lain atau mesin secara fisik, dan menyediakan kepuasan pelanggan.

Menurut Indrasari, (2019:57) “pelayanan (*customer service*) secara umum adalah setiap kegiatan yang diperuntukkan atau ditujukan untuk memberikan kepuasan pelanggan kepada pelanggan, melalui pelayanan ini keinginan dan kebutuhan pelanggan dapat terpenuhi.

Berdasarkan pengertian menurut para ahli bahwa pelayanan itu adalah suatu kinerja yang dilakukan untuk orang lain sesuai

dinginkan kepada konsumen.

2.1.4 Hypertext Preprocessor (PHP)

Menurut Supono & Putratama (2018:1) PHP adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menterjemahkan basis kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *server-side* yang ditambahkan ke HTML.

Menurut Abdullah (2018:127), “PHP merupakan kependekan dari PHP *Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa pemrograman *web* yang dapat disisipkan dalam skrip HTML dan bekerja di sisi *server*”.

Dapat disimpulkan bahwa PHP adalah singkatan rekursif dari PHP *Hypertext Preprocessor* yang merupakan bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source*. PHP berada pada *server* dan berintegrasi dengan HTML untuk menghasilkan *output* yang dikirim ke *client* atau *browser*(Abdullah & Yunita Ramanda, 2022; Bangun et al., 2019; Cahyati et al., 2021; Clivan et al., 2019; Fitriyani et al., 2023; Ghozali et al., 2019; Meduri et al., 2022; Naufal et al., 2022; Nelmiawati et al., 2017; Oktavia & Nurmalia, 2022; I. G. N. B. P. Putra et al., 2023; Ramadhan et al., 2020; Ricky Affandi et al., 2020; Rifani et al., 2020; Safitri & Fitriani, 2020; Sampurna et al., 2023; Santoso & Dewi, 2022; Satiti et al., 2022; Shidqi & Ricky, 2021; Sholiq et al., 2018; Susilo, Agus, 2022; Tewuh Clivan et al., 2019; Toreh et al., 2016; Utami et al., 2016; Wahyuji, 2021; Widya Khafa Nofa & Muhammad Rafly Nuzul

Ichsan, 2022).

2.1.5 MySQL

Menurut Rusmawan (2019:97), “*MySQL* adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data *SQL* (*database management system*) atau DBMS yang *multithread*, *multi-user*, dengan sekitar 6.000.000 *instalasi* di seluruh dunia”.

Menurut Sitohang, (2018:8). *MySQL* (*My Structure Query Language*) adalah sebuah software database, yang merupakan tipe data relasional dalam artinyaa *MySQL* penyimpanan data dalam berbagai bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan. *MySQL* merupakan tipe data relasional yang menyimpan data dalam berbagai bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan. Oleh karena itu, *MySQL* dapat digunakan untuk menyimpan dan mengelola data dalam berbagai bentuk tabel dan relasi antar tabel.

2.1.6 Bootstrap

Menurut Sulistiono (2018:17), *Bootstrap* adalah sebuah pustaka *open source* yang merupakan *framework* CSS dan *Javascript* untuk membuat *website* yang *responsif*.

Menurut Anton Subagia (2018:45) “*Bootstrap* adalah paket aplikasi siap pakai untuk membuat halaman *front-end* maupun *back-end* dari sebuah *website*, dan *bootstrap* merupakan template desain *web* dengan fitur plus.”.

Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa *Bootstrap* adalah sebuah *framework* atau alat yang digunakan untuk membuat aplikasi atau *website* secara cepat, mudah, dan gratis dengan fitur-plus yang dapat digunakan untuk membuat

halaman dari sebuah *website*. *Bootstrap* juga dapat digunakan sebagai template desain *web* dengan fitur lainnya.

2.1.7 Flowchart


Jogiyanto dalam Rusmawan (2019:48) Bagan alir (*flowchart*) adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alir atau arus (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika..

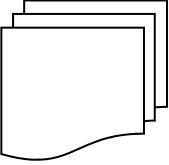

Menurut Zola (2018:215), *Flowchart* adalah suatu Diagram menggunakan simbol-simbol khusus yang sudah menjadi standard internasional yang berisi langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu masalah.

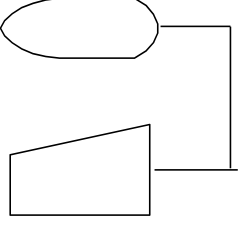
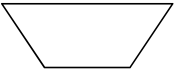
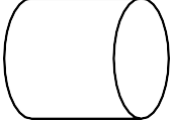


Dapat disimpulkan bahwa *Flowchart* adalah representasi grafis dari urutan prosedur yang ada di dalam program, yang digunakan untuk menggambarkan algoritma, urutan proses, prosedur, atau aliran kerja suatu aplikasi. *Flowchart* menyajikan hubungan antara proses dengan bentuk-bentuk yang sesuai, sehingga memudahkan pemahaman alur kerja program atau aplikasi tersebut. Berikut simbol-simbol *Flowchart* pada tabel

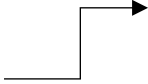
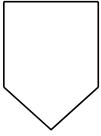
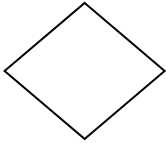
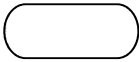
2.1

Tabel 2.1 Simbol-Simbol *Flowchart*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>document</i>	Dokumen <i>electronic</i> atau kertas.

No	Simbol	Nama	Keterangan
2		<p><i>Multiple copies of on paper document</i></p>	<p>Beberapa salinan dokumen kertas diilustrasikan dengantumpang tindih <i>symbol</i> dokumen.</p>
3		<p><i>Display / output elektronik</i></p>	<p>Informasi ditampilkan oleh <i>output</i> elektronik perangkatseperti terminal, monitor, atau layar.</p>

No	Simbol	Nama	Keterangan
4		<i>Electronic input and output device</i>	Masukan dan keluaran data elektronik <i>symbol</i> digunakan bersamaan Untuk menampilkan perangkat digunakan keduanya
5		<i>Manual Operation</i>	Operasi pemrosesan dilakukan secara manual
6		<i>Database</i>	Tempat penyimpanan data dari <i>computer</i> yang disimpandi <i>database</i>
7		<i>Computer processing</i>	Pemrosesan yang dilakukan komputer.
8		<i>Documentor</i>	Alur pemrosesan

No	Simbol	Nama	Keterangan
		<i>processing flow</i>	data atau alur pemrosesan dokumen.
9.		<i>Communication link</i>	Tranmisi data dari satu lokasi ke yang lain.
10.		<i>Off-page connector</i>	Masukan atau keluaran dari halaman lain.
11.		<i>Decision</i>	Langkah pengambilan keputusan.
12.		<i>Terminal</i>	Digunakan untuk menunjukan pihak eksternal.

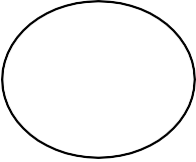
Sumber: Santoso dan Nurmalina (2017: 86)




2.1.8 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Kristanto (2018:61) DFD adalah, Suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan.

Menurut Sukamto dan Shalahudin (2018:70), data *flow* Diagram (DFD) atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*). Dapat disimpulkan di atas Data Flow Diagram (DFD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi data yang mengalir dari masukan (*input*) hingga keluaran (*output*) dalam suatu sistem, serta DFD digunakan untuk menggambarkan secara visual. Adapun simbol data *flow* diagram (DFD) sumber dari penelitian ini adalah menurut Demarco.

Tabel 2.2 Simbol-Simbol Data Flow Diagram

No	Simbol	Keterangan
1.		<p>Proses atau fungsi atau prosedur, pada pemodalan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodalan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode programan. Biasanya nama yang diberikan untuk proses berupa kata kerja.</p>

No	Simbol	Keterangan
2.		Entitas luar (<i>external entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terikat dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan. Biasanya nama masukan (<i>input</i>) atau masukan (<i>output</i>) berupa kata benda
3.		File atau basis data atau penyimpanan (<i>storage</i>); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi table-table basis data yang dibutuhkan, table- tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabletabel pada basi data (<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD), (<i>Conceptual Data Model</i>) (CDM)) dan (<i>Physical Data Model</i>) (PDM)
4		Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) Biasanya nama yang digunakan pada aliran data berupa kata benda, dapat diawali dengan kata datamisalnya “data siswa” atau tanpa kata data misalnya “siswa”

Sumber : Santoso dan Nurmalina (2017:86)

2.1.9 Entity Relationship Diagram (ERD)



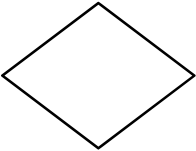

Sukamto dan Shalahuddin (2018:50), ERD adalah pemodelan awal basis data yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional.

Menurut Sukamto dan Shalahudin dalam Apriliah, dkk

(2018:30), menyimpulkan bahwa “*Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah sebuah diagram yang digunakan untuk merancang hubungan antar tabel-tabel dalam basis data”.

Dari kedua kutipan tersebut, dapat disimpulkan bahwa ERD atau *Entity Relationship Diagram* adalah suatu model atau diagram yang digunakan untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD digunakan untuk merancang hubungan antar tabel-tabel dalam basis data. Oleh karena itu, ERD merupakan suatu model visual yang membantu pengembangan basis data dengan menggambarkan relasi antara entitas atau objek dalam basis data.

Tabel 2. 3 Simbol-Simbol Entity Relationship Diagram

No	Simbol	Keterangan
1.		Persegi panjang menyatakan entitas adalah orang, kejadian atau berada dimana data akan dikumpulkan
2.		Atribut merupakan informasi yang diambil tentang sebuah entitas.
3.		Belah Ketupat menyatakan himpunan relasi merupakan hubungan antar entitas.
4.		Garis sebagai penghubung antar

No	Simbol	Keterangan
		himpunan, relasi, dan himpunan entitas dengan atributnya.

Sumber : Santoso dan Nurmalina (2017)

2.2 Gambaran Umum CV. Istana Komputer

2.2.1. Sejarah CV. Istana Komputer Palembang

CV. Istana Komputer dibentuk berdasarkan kerja sama antara Direktur dan wakil Direktur dalam segala hal dan bertanggung jawab atas semua didirikan untuk menciptakan tenaga kerja yang siap mandiri dan mengurangi pengangguran, sedangkan nama CV. Istana Komputer itu sendiri diambil dari lokasi sekitar tempat kediaman rumah atau istana Gubernur, maka dari itu nama Istana Komputer dibentuk.

CV. Istana Komputer didirikan pada tanggal 22 November 2008 Pukul 08.30 WIB di hadapan A.Makawi, S.H selalu notaris di Palembang dengan dihadiri saksi-saksi diantaranya ibu Nela Damayanti S.H dan bapak Muhammad Yusuf S.H dengan direktur Bpk. Dendi Sudartono, S.Kom, dan Wakil direktur Bpk Nurahman dimana Keduanya telah sepakat melakukan kerja sama atas berdirinya CV. Istana Komputer yang beralamatkan di Jl. Kapten Anwar Arsyad No.999 Rt.34 Kel. Lorok Pakjo Kec. Ilir Barat 1

Palembang telp (0711)420042.dengan No. 02.760.183.0.307.000 dengan modal awal Rp. 50.000.000,00,- dengan bidang usaha perdagangan dan jasa yang di tetera pada SIUP No. 1050/KPTS/KPTS/SIUP-PK/2009 pada tanggal 11 mei 2009. Pertama kali didirikan CV. Istana Komputer hanya memiliki 3 orang karyawan diantaranya direktur, Wakil Direktur, dan Administrasi, belum adanya tenaga teknis dan lainnya.Segala kegiatan baik itu service ataupun penjualan masih dilakukan sendiri, setelah 3 bulan kemudian CV. Istana Komputer menambah lagi 5 orang karyawan yaitu sebagai tenaga teknis administrasi teknis sedikit, sebenarnya diraskan kurang,namun semua bisa diatasi berkat kerjasama dan kerja keras keryawan sehingga setiap masalah dapat diatasi.

CV. Istana Komputer belum memiliki tempat sendiri dan masih mengontrak di Ruko dengan Ukuran 4x14 meter² terletak di jalan Kapt.Anwar Arsyad No.999. dan Pindah alamat ke Jl. Swadaya dan sudah bergerak di bidang usaha perdagangan dan service komputer dan seiring berjalannya waktu CV. Istana Komputer mengalami kemajuan serta peningkatan baik dari segi modal maupun stock barang dagang dan kerja kepercayaan konsumen dan CV. Istana Komputer berjalan dengan baik dan ini harus tetap dijaga untuk kemajuan CV. Istana Komputer. Karena “Keputusan dan Kepercayaan konsumen adalah dari Keberhasilan”.

2.2.2. Visi dan Misi CV. Istana Komputer

2.2.2.1 Visi CV. Istana Komputer

- 1) Melanjutkan pengembangan nilai tambah (*value added*) para *kline* atau pengguna jasa dengan meningkatkan kinerja serta kualitas sebagai penyediaan layanan barang dan jasa teknologi informasi komunikasi yang terdepan.
- 2) Menjadikan perusahaan terkemuka di Indonesia dengan meningkatkan profesionalisme tenaga kerja dan pemberdayaan secara berkesinambungan melalui pendidikan pelatihan.

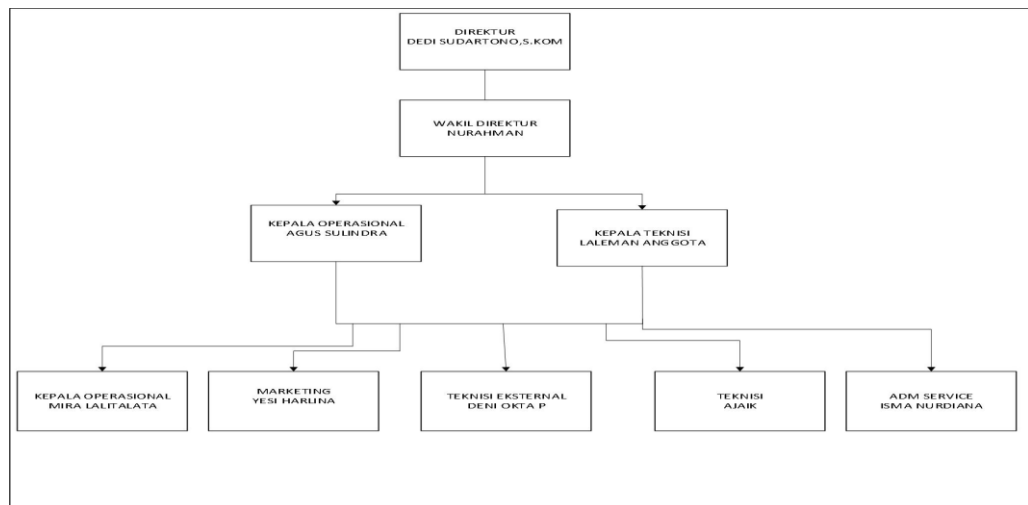
2.2.2.2 Misi CV. Istana Komputer

- 1) Menyediakan produk-produk berkualitas dan berteknologi tinggi, layanan prima untuk meningkatkan keputusan pembelian.
- 2) Memberikan layanan produk barang dan jasa serta infrastruktur teknologi informasi komunikasi yang handal dan berkualitas.

2.2.3. Struktur Organisasi dan uraian tugas wewenang

1. Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada CV. Istana Komputer Palembang dapat dilihat pada gambar 2.1



Gambar 2.1. Struktur Organisasi CV. Istana Komputer Palembang.
2. Bagian Unit kerja

Struktur organisasi merupakan kerangka kerja dari seluruh aktivitas perusahaan. Struktur organisasi ini sangat diperlukan untuk menunjukan aktifitas sehari-hari agar tidak terjadi tumpangan tindh jawab arah tujuan perusahaan yang ingin di capai. Struktur organisasi yang baik sangat penting peranannya bagi suatu perusahaan, karena dapat meningkatkan efisien perusahaan itu sendiri(Nabela, 2023)(Nisa & Purnama, 2023)(Afifa et al., n.d.)(Dari & Adelin, 2021)(Pernanda, 2023)(Prasetiadil & Effendi, 2023)(Prasetya T M, 2023)(Priyadi, 2023)(Agustini & Putri, 2021)(J. Putra, 2023)(N. A. Putri & Adelin, 2023)(Dwi, 2023)(Belinda & Lusiana, 2023)(Ramadhanti & Annisa, 2023)(Ajismanto et al., 2023)(Oktarina E, 2022)(Rivani, 2023)(Nursya Mulia Robiani & Andri Saputra, 2023).

Struktur organisasi disini menggambarkan hubungan antara berbagai bagaian yang telah ditentukan dalam usaha pencapaian tujuan dalam organisasi. Struktur organisasi perusahaan akan terlibat mengenai organisasi perusahaan yang bersangkutan dengan demikian struktur organisasi yang di susun oleh perusahaan dapat berfungsi dengan bagian-bagian yang di tentukan.

Dari pengertian di atas secara umum dapat diambil suatu kesimpulan bahwa unsur-unsur organisasi itu adalah dua orang. Atau lebih yang berhubungan dalam suatu pekerjaan yang harmonis dan

adanya tujuan yang telah disepakati. CV Istana Komputer mempunyai struktur organisasi yang sederhana yang memperlihatkan hubungan antara bagian yang sederhana memeperlihatkan hubungan antara bagian yang ada dalam operasional perusahaan. Adapun bentuk struktur organisasi CV. Istana Komputer dapat dilihat sebagai Berikut:

3. Tugas Wewenang dan Tanggung Jawab

Dalam struktur organisasi CV. Istana komputer Palembang, Berdirinya dari beberapa bagian, masing-masing bagian mempunyai tugas dan tanggung jawab. Adapun uraian tugas dan tanggung jawab dari masing-masing bagian adalah sebagai berikut:

a. Direktur Utama

Adapun tugas dan tanggung jawab dari seorang direktur adalah sebagai berikut:

1. Memimpin dan menkoordinasikan seluruh kegiatan perusahaan.
2. Merencanakan aktifitas perusahaan dalam arti menyeluruh.
3. Mengatur dan mengawasi pelaksanaan tugas dan bawahan.
4. Menetapkan staf pada jabatan yang sesuai.
5. Memimpin dan mengurus terlaksananya rencana perusahaan.
6. Mewakili perusahaan kedalam dan keluar.

b. Wakil Direktur:

Adapun tugas bertanggung jawab dari seorang wakil direktur adalah sebagai berikut:

1. Menjalani perintah atasan.
2. Menggantikan posisi direktur apabila pemimpin berhalangan.
3. Mengawasi pelaksanaan tugas dan bawahan.

c. Kepala Operasional:

Adapun tugas bertanggung jawab dari *manajer* operasional adalah sebagai berikut:

1. Menyusun biaya pengelolaan komputer
2. Mengendalikan biaya teknisi.
3. Melakukan pemantauan, pengawasan, dan pengujian peralatan komputer.

d. Kepala Kantor:

Adapun tugas kepala kantor adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan visi dan misi perusahaan
2. Pengendalian mutu internal dan external
3. Mengkoordinir dan mengarahkan pengelolaan keuangan serta urusan umum dan kepegawaian kantor
4. Mengkoordinir dan mengarahkan pelaksanaan program kegiatan pada sebagian tata usaha serta seksi-seksi di bawahnya.

e. Kepala Keuangan:

Adapun tugas dan tanggung jawab kepala keuangan adalah sebagai berikut:

1. Menerima, menyimpan dan membayar semua transaksi atas persetujuan oleh pemimpin perusahaan.
2. Mencatat dan menerima penerimaan dan pengeluaran ke dalam buku kas harian.
3. Menyusun dan menyimpan semua bukti kas sebagai berkas pertanggung jawaban keuangan.
4. Membuat laporan pertanggung jawaban tentang penggunaan kas.

f. Kepala Marketing:

Adapun tugas dan tanggung jawab dari marketing adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan dan mempromosikan produk perusahaan secara optimal kepada calon konsumen
2. Meningkatkan target penjualan
3. Menjalin hubungan baik antara customer
4. Mencatat orderan di buku orderan
5. Mencatat target yang memuaskan

g. Kepala Bagian Umum

Tanggung jawab kepala bagian umum adalah sebagai berikut:

1. Perancangan penyusunan program dan kegiatan sub bagian umum dan kepegawaian
2. Pengkoordinasian pelaksanaan urusan umum dan kepegawaian.

3. Pelaksanaan kegiatan sub Bagian Umum dan Kepegawaian.

h. Kepala Teknisi

Tanggung jawab kepala teknisi adalah

1. Mengenalisis kesalahan dan mengagapi masalah dengan menyesuaikan baik software dan hardware.
2. Sering bekerja dengan programan dan inisiyur untuk menjalankan tes diagnostik,memperhatikan standar operasional dan memperbaiki setiap yang cacat. Dan memelihara perangkat keras untuk memastikan mereka dijalankan pada efisien puncak.
3. Mungkin operasi fine tune baik untuk menambahkan atau mengurangi produksi tergantung pada kebutuhan pengguna, dan memelihara perangkat keras untuk memastikan mereka di jalan kan pada efisien puncak.

i. Kepala Administrasi dan *Stock* :

Adapun tugas dan tanggung jawab dari administrasi dan *stock* adalah sebagai berikut :

1. Bertanggung jawab dalam mengimput data pelanggan pemesanan, pembayaran serta pembuatan laporan keuangan.
2. Bertanggung jawab terhadap ketersediaan informasi *stock* accounting (*stok* barang siap jual) dan memberikan informasi pemesanan ke gudang.
3. Memberikan informasi ke gudang bila ditemukan suatu kejadian yang memiliki pengaruh pada perhitungan *inventory*.

4. Mengontrol pengiriman barang dari gudang dengan melakukan *crosss check* dokumen pengiriman barang (DO) setiap hari.

2.2.4 Uraian Kegiatan

Selama melakukan PKL kurang lebih 1 bulan penulis membantu teknisi memperbaiki laptop yang rusak dan penulis melakukan observasi, wawancara kepada admin service yang bernama Ibu Isma. Penulisan juga meminta data-data pemesanan jasa service di CV. Istana Komputer Palembang.

BAB III

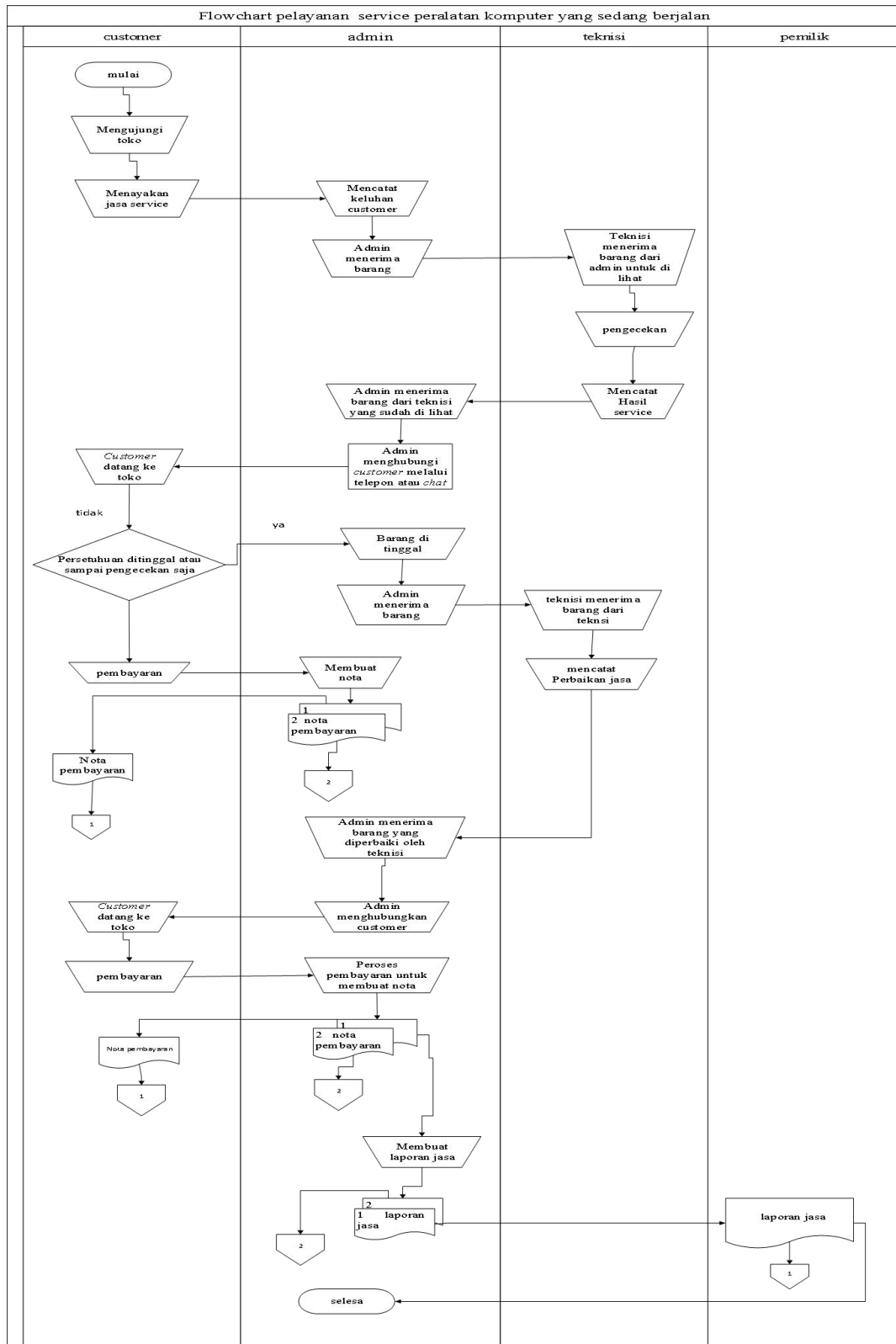
PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengamatan

Dalam hasil pengamatan yang telah dilakukan penulis selama melakukan Praktik Kerja Lapangan di CV. Istana Komputer Palembang media yang digunakan yaitu masing menggunakan konvensional. Oleh karna itu penulis memberikan solusi kepada pihak perusahaan untuk membuat aplikasi pelayanan *servis*.

3.1.1 Prosedur yang berjalan

Prosedur yang berjalan pada CV. Istana Komputer Palembang dibagian divisi *service* digambarkan pada *flowchart* yang menjelaskan bagan alur sistem yang berjalan pada CV. Istana Komputer. Dari prosedur yang berjalan, penulis dapat mengetahui gambaran proses kerja yang ada pada CV. Istana Komputer, dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Flowchart Pelayanan Service Yang Sedang Berjalan

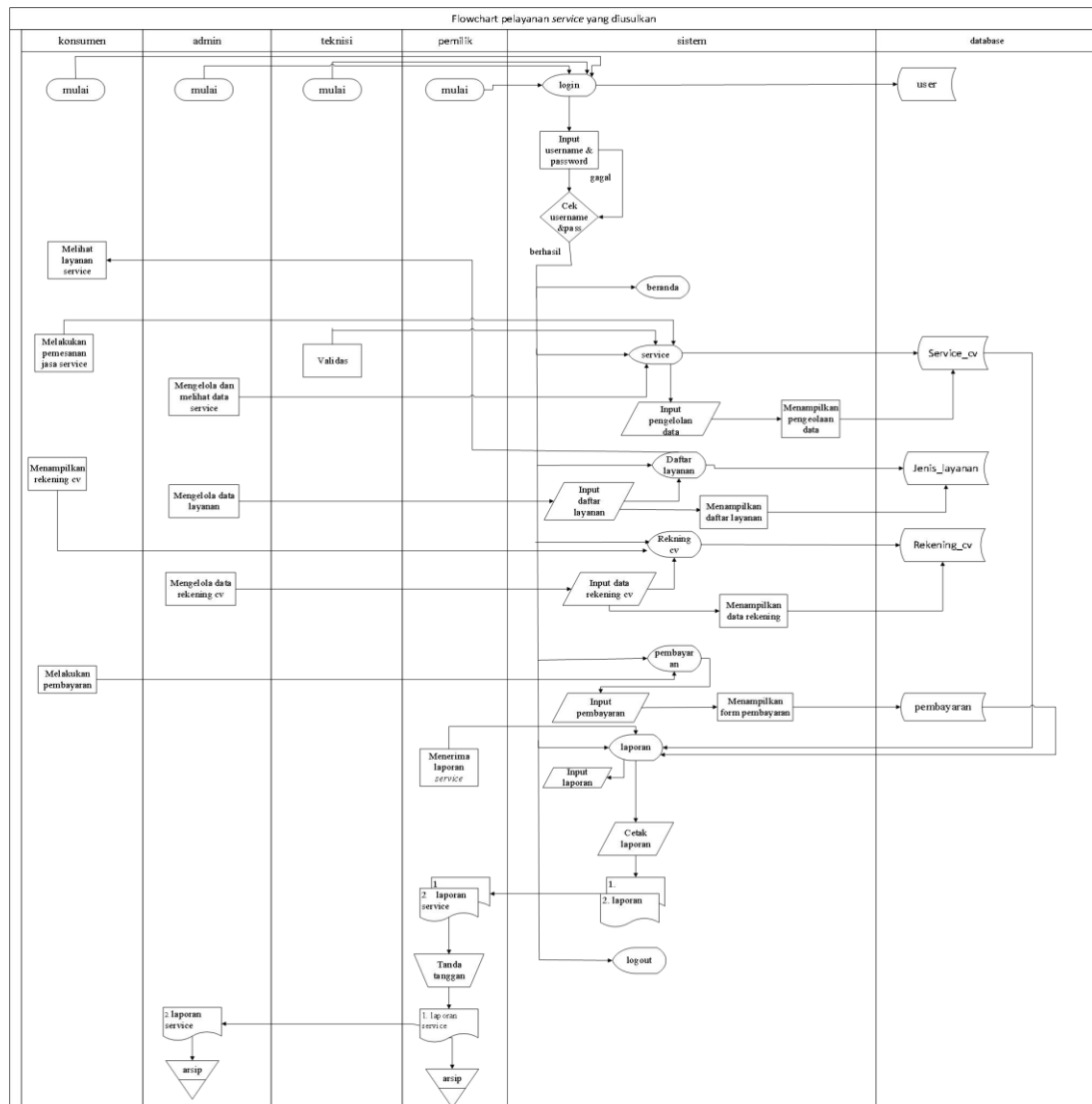
Berdasarkan gambar 3.1 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Mulai.
2. konsumen datang ke toko untuk melakukan *service*.
3. Admin mencatat keluhan barang konsumen yang mau di *service*
4. Admin memberikan barang yang akan di cek oleh teknisi
5. Teknisi menerima barang dari admin yang mau dilihat kerusakannya.
6. Teknisi melakukan pengecekan barang.
7. Teknisi selesai melakukan pengecekan barang *service*.
8. Teknisi mencatat nota kerusakan barang yang mau di *service* dan di berikan ke admin.
9. Admin menghubungi (telpon atau *chatting*) konsumen mengenai perkembangan barang yang telah di lakukan *service*.
10. konsumen datang ke toko untuk membuat persetujuan barang yang mau di perbaiki atau tidak
11. Jika tidak di *service* maka konsumen membayar jasa pengecekan *service*
12. Jika mau di perbaiki barang di tinggal kembali untuk diperbaiki.
13. Admin memberikan barang *service* ke teknisi.
14. Teknisi menerima barang dari admin yang mau diperbaiki.
15. Teknisi memberikan barang yang sudah di perbaiki ke admin.
16. Admin menerima barang dari teknisi yang sudah selesai diperbaiki.
17. Admin menghubungkan kembali konsumen bahwa perbaikan barang *service* sudah selesai.

18. konsumen datang ke toko mengambil barang *service* dan melakukan pembayaran.
19. Admin membuat laporan *service* untuk pemilik.
20. Pemilik melihat laporan *service*
21. Selesai.

3.1.2 Prosedur yang Diusulkan

Flowchart yang diusulkan untuk proses pemesanan jasa *service* pada CV. Istana Komputer yang dijadikan sebuah sistem, dapat dilihat pada gambar 3.2



Gambar 3.2 Flowchart yang diusulkan pelayanan service

Berdasarkan gambar 3.2 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Mulai.
2. Admin, konsumen, teknisi, pemilik memasukkan *username* dan *password* di halaman *login*, jika benar akan diarahkan di halaman menu masing-masing *users*, jika salah kembali di menu *login*.
3. Konsumen melakukan pemesanan jasa.
4. Konsumen melakukan pembayaran jasa *service*

5. Admin mengelola data dan menampilkan keluhan *service*.
6. Teknisi mengelola data dan menampilkan keluhan *service*.
7. Pemilik menerima laporan *service* dan akan dicetak dan akan ditanda tangani.
8. Selesai.

3.2 Evaluasi dan pembahasan

3.2.1 Evaluasi

Berdasarkan hasil wawancara langsung kepada Ibu Isma dalam waktu menjalani Praktik Kerja Lapangan di CV. Istana Komputer dalam proses pelayanan jasa *service* masih dilakukan secara konvensional dan dimana prosesnya dimulai dari pelanggan datang ke toko dan akan dilayani pada admin *service* dari CV. Istana Komputer Prosesnya admin *service* menanyakan dan mengecek kendala dari alat-alat komputer konsumen yang dibawa untuk melakukan perbaikan (*service*) seperti laptop, printer. Setelah itu menjelaskan biaya perbaikan, jika konsumen setuju maka proses serah terima *service* dilakukan. Proses serah terima dilakukan admin melakukan pencetakan dikertas sebagai bukti serah terima *service*, teknisi mendapatkan informasi *service* dari kertas serah terima *service* tersebut.

3.2.2 Pembahasan

Masalah yang terjadi di CV. Istana komputer adalah admin mengelola data pengunjung yang masih dilakukan secara

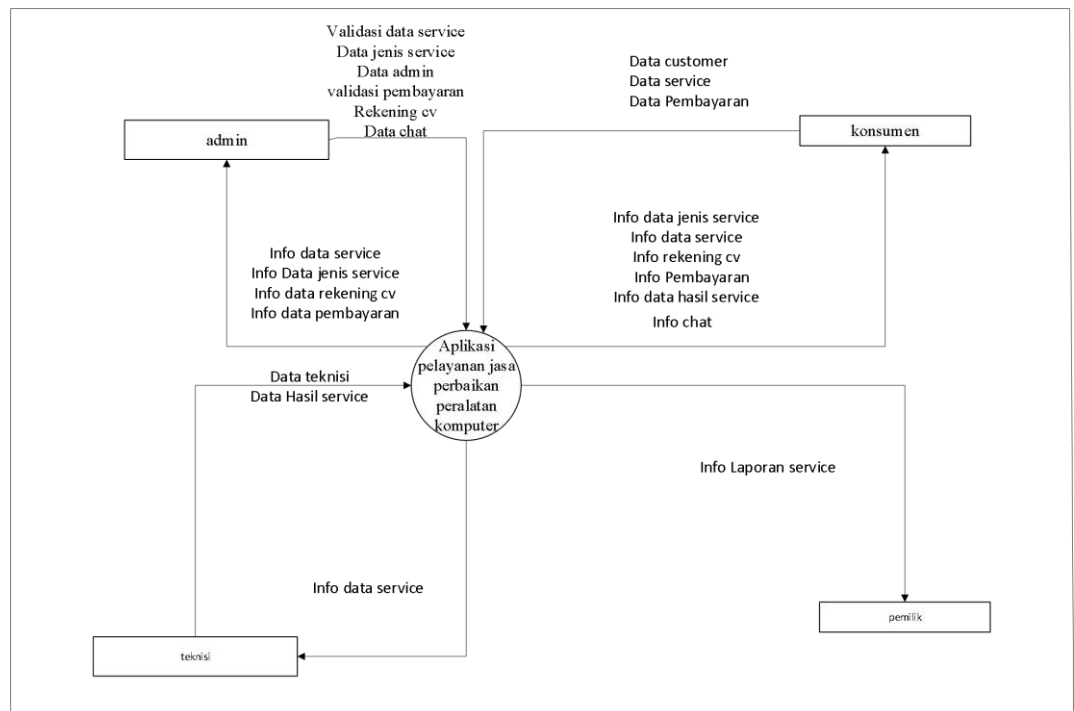
konvensional yaitu pencatatan serah terima *service* menggunakan kertas. Maka dari itu, solusi yang dapat diambil penulis mengusulkan untuk membuat aplikasi sebagai media informasi dan pengelolaan data *service*.

3.2.2.1 Data Flow Diagram (DFD)

Data *flow* Diagram merupakan alat bantu yang dapat menggambarkan arus data di dalam sistem dengan terstruktur dan jelas. Berdasarkan analisis penulis, penulis memberikan gambaran arus data terhadap sistem yang akan dirancang sebagai berikut:

1. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang menggambarkan bagian besar dari aliran arus sistem aplikasi pelayanan jasa *service* pada CV. Istana Komputer Palembang dapat di lihat gambar 3.6



Gambar 3.3 Diagram Konteks

Berdasarkan gambar diagram konteks diatas, dapat dijelaskan sistem aplikasi pelayanan *service* pada CV. Istana Komputer terdapat 4 terminator yaitu admin, konsumen, teknisi, pemilik.

Data yang bersumber dari admin berupa data teknisi, data pelayanan, data pembayaran, data pengambilan barang, validasi data *service*, *service*, data admin, data rekening CV. Sedangkan, menginput status pesanan *output* yang diterima berupa info admin, info pelayanan, info konsumen, info teknisi.

Data yang bersumber dari konsumen berupa data konsumen, data pelayanan, data perbaikan, bukti pembayaran sedangkan *output* yang diterima berupa, info pelayanan, info pembayaran, info rekening cv.

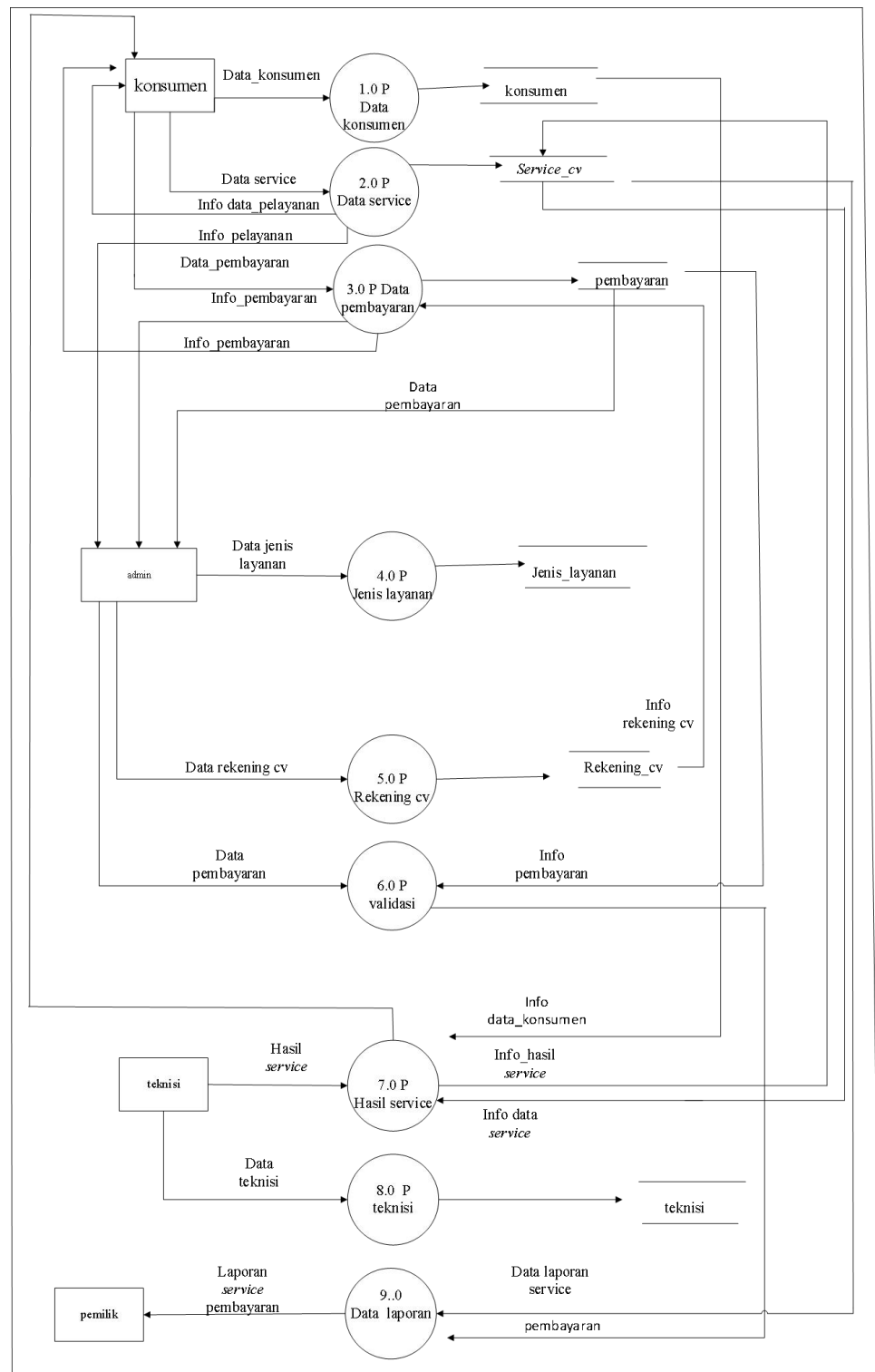
Data yang bersumber dari teknisi berupa data teknisi, hasil *service* sedangkan *output* yang diterima info *service*, info konsumen.

Data yang bersumber dari pemilik berupa info laporan *service*.

2. Diagram level 0

DFD Level 0 adalah diagram yang menunjukan semua proses utama yang menyusun keseluruhan sistem.

Diagram ini dapat dilihat pada gambar 3.4



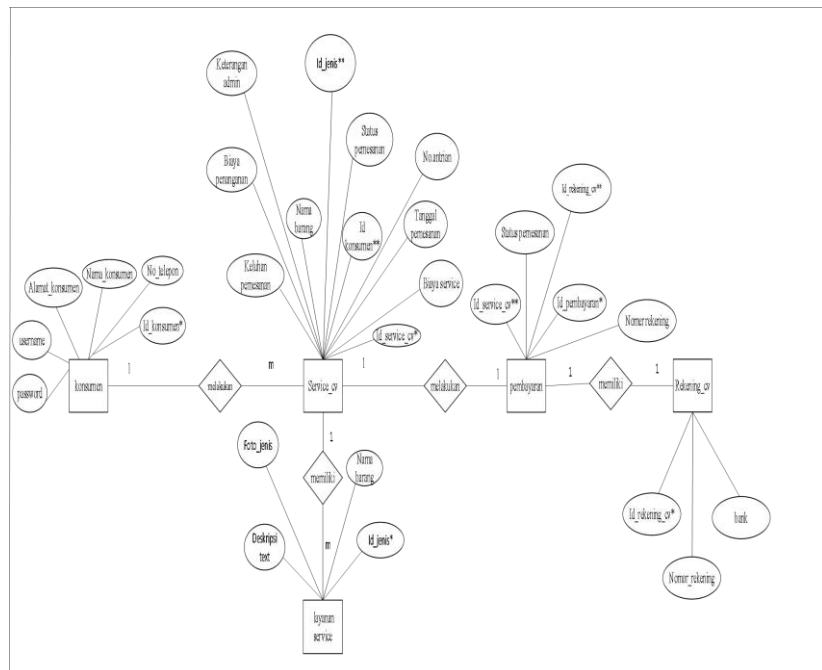
Gambar 3.4 Diagram level 0

Berdasarkan gambar 3.7 pada diagram level 0 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Modul proses 1.0 adalah aktifitas dimana konsumen melakukan *input* data konsumen
2. Modul proses 2.0 adalah aktifitas dimana konsumen melakukan data *service*, dan admin juga teknisi dapat melihat informasi data *service*
3. Modul proses 3.0 adalah aktifitas dimana konsumen melakukan data pembayaran dan konsumen dapat melihat informasi data *service*.
4. Model proses 4.0 adalah aktifitas dimana admin melakukan *input* data jenis *servis* dan admin juga konsumen dapat melihat informasi data jenis *service*
5. Modul proses 5.0 adalah aktifitas dimana admin melakukan *input* data rekening.
6. Modul proses 6.0 adalah aktifitas dimana admin melihat bukti pembayaran yang sudah terkirim .
7. Modul proses 7.0 adalah aktifitas dimana admin melakukan *input* data admin.
8. Modul proses 8.0 adalah aktifitas dimana teknisi melakukan validasi data *service*.
9. Modul data laporan 9.0 adalah aktifitas dimana pemilik melihat laporan *service*.

3.2.2.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

Berikut merupakan gambar *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang dilengkapi dengan atribut-atribut secara detail dari masing-masing himpunan relasi yang berisi komponen-komponen entitas. Diagram dapat dilihat gambar 3.5



Gambar 3.5 Entity Relationship Diagram (ERD)

2.2.3 Perancangan

3.2.3.1 Struktur tabel

Terdapat 8 struktur tabel dari aplikasi yang akan dibuat digunakan untuk menyimpan data didalam *database*, nama *database* nya adalah *service*. Adapun tabelnya sebagai berikut:

1. Tabel Users

Tabel digunakan untuk menyimpan data users yang terdiri dari konsumen, teknisi, admin, pemilik tabel dapat dilihat pada gambar 3.1

Nama tabel: *users*

Primary key*: id

No	field	type	with	keterangan
1.	Id*	int	11	primary
2.	username	varchar	100	
3.	password	int	11	
4.	nama	varchar	100	
5.	role	enum	-	
6.	alamat	text	-	

2. Tabel nama jenis layanan

Tabel digunakan untuk melakukan *penginputan* admin menyimpan *database* di nama jenis_layanan. Tabel dapat dilihat pada pada 3.2

Nama tabel: jenis_layanan

Primary key*: id_jenis

Tabel 3.2 jenis_layanan

No	field	type	with	keterangan
1.	id_jenis*	int	11	primary

2.	nama_barang	varchar	100	
3.	bt_jenis	int	11	
4.	foto_jenis	varchar	100	
5.	deskripsi_jenis	text	225	

3. Tabel rekening_cv

Tabel digunakan admin *menginput* rekening cv di simpan *database* nama tabelnya adalah rekening_cv jasa. Tabel dapat dilihat pada pada gambar tabel 3.3

Nama tabel: rekening_cv

Primary key*: id_rekening_cv

Tabel 3.3 rekening_cv

No	field	type	with	keterangan
1.	id_rekening_cv*	int	225	primary
2.	Bank_cv	varchar	225	
3.	no_rekening_cv	int	225	

4. Tabel service_cv

Tabel digunakan untuk menyimpan data pemesanan jasa *service* saat konsumen melaukan pemesanan jasa *service* . Tabel dapat dilihat pada pada gambar 3.4

Nama tabel: service_cv

Primary key*: id_service_cv

Foreign key**: id_konsumen

Tabel 3.4 Service_cv

No	field	type	with	keterangan
1.	id_service*	int	11	primary
2.	nama_barang	varchar	255	
3.	id_konsumen**	int	11	Foreign key
4.	tanggal_pemesanan	date	-	
5.	nama_konsumen	varchar	100	
6.	telepon_pemesanan	varchar	11	
7.	Keluhan_pemesanan	varchar	500	
8.	Biaya_penanganan	int	11	
9.	Biaya_jasa	int	100	
10.	Total_biaya	int	100	
11.	keterangan	varchar	1000	
12.	Status_pemesanan	varchar	12	
13.	Nomer_rekening	varchar	25	
14.	No antrian	int	100	

5. Tabel pembayaran

Tabel digunakan untuk menyimpan data pembayaran jasa *service* saat melaukan pemesanan jasa . Tabel dapat dilihat pada pada 3.5

Nama tabel: Pembayaran

Primary key*: id_pembayaran

Foreign key**: id_rekening_cv, id_rekening_cv

Tabel 3.5 Pembayaran

No	field	type	with	keterangan
1.	id_pembayaran*	int	11	primary
2.	id_service_cv**	int	25	Foreign key
3.	Status_pemesanan	varchar	25	
4.	id_rekening_cv**	int	11	Foreign key
5.	nomer_rekening	varchar	25	
6.	bukti_pembayaran	varchar	225	

3.2.3.2 Desain Interface

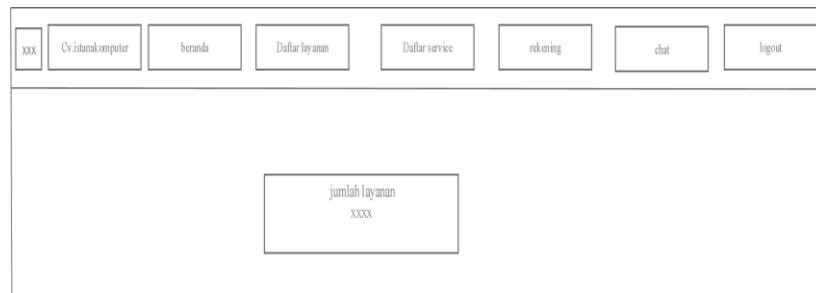
1. Interface Login users

Desain *login* berisi *form username, password. lupa password, buat akun baru*. Desain *interface* di lihat *login users* dapat dilihat pada gambar 3.6

Gambar 3.6 Desain Interface Login users

2. Interface dashboard

Desain *Dashboard* berisi, jumlah layanan *service*, dapat dilihat gambar 3.7



Gambar 3.7 Desain Interface Dashboard Admin

3. Interface Daftar Layanan

Desain daftar layanan berisi tampilan yang sudah di input oleh admin yaitu nama barang, foto animasi barang, harga penanganan *service*. Gambar 3.8



Gambar 3.8 Desain Interface Layanan Admin.

4. *Interface Daftar Service*

Desain daftar pemesanan berisi menampilkan no atrian, nama konsumen, status pemesanan, total biaya, aksi , keterangan teknis gambar 3.9

Id pemesanan	Nama customer	Tanggal pemesanan	Status pemesanan	Total biaya	aksi
					ubah konfirmasi

Gambar 3.9 Desain *Interface* Daftar Service

5. *Interface Rekening*

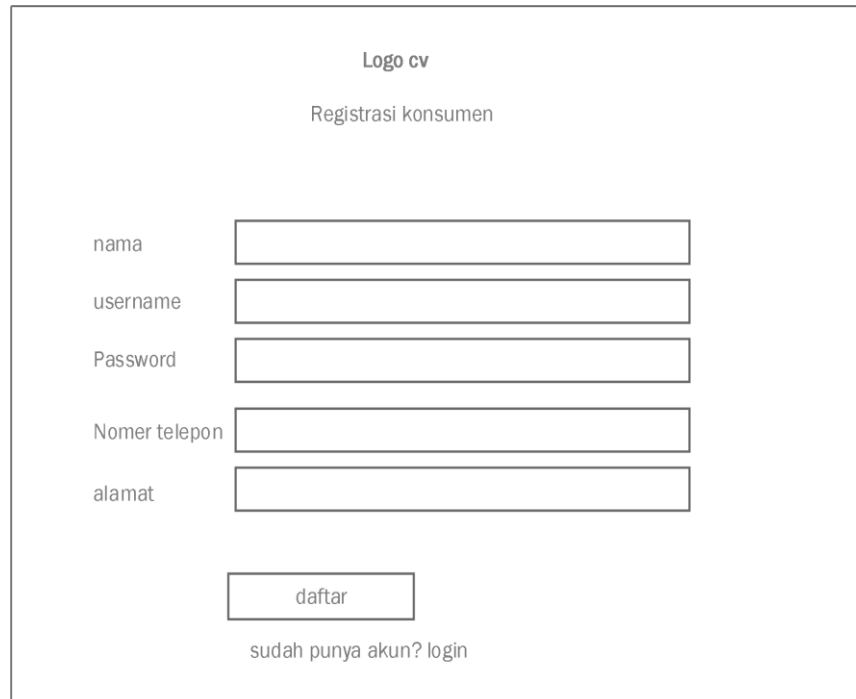
Desain rekening ini berisi id rekening, nomer rekening, dan nama bank cv admin *menginput* rekening cv pada gambar 3.10

no	No.rekening	bank	aksi
			hapus ubah

Gambar 3.10 Desain *Interface* Rekening

6. *Interface Registrasi* konsumen

Desain *registrasi* berisi *form* nama, *username*, *password*, nomer telepon, alamat. Desain *interface* di lihat *registrasi* konsumen dapat dilihat pada gambar 3.11

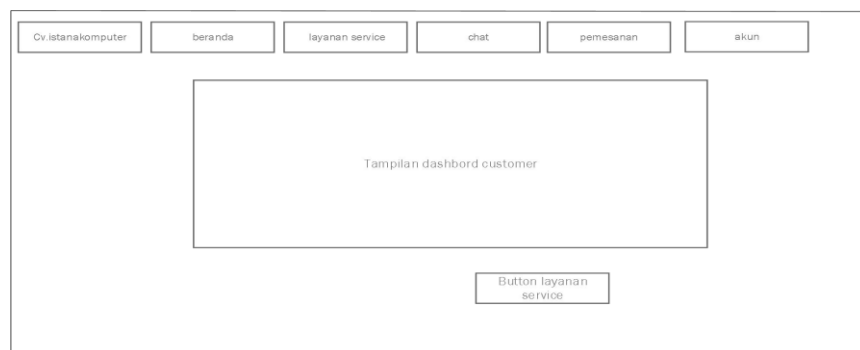


The image shows a user registration form titled "Logo cv" and "Registrasi konsumen". It contains several input fields: "nama", "username", "Password", "Nomer telepon", and "alamat". Below the fields is a "daftar" button and a link "sudah punya akun? login".

Gambar 3.11 Desain Interface Registrasi Konsumen

7. Desain Interface Dashboard konsumen

Desain *dashboard* konsumen berisi tulisan dan gambar perbaikan komputer dan tampilan button pintasan layanan *service*. Desain *interface* di lihat *dashboard customer* dapat dilihat pada gambar 3.12

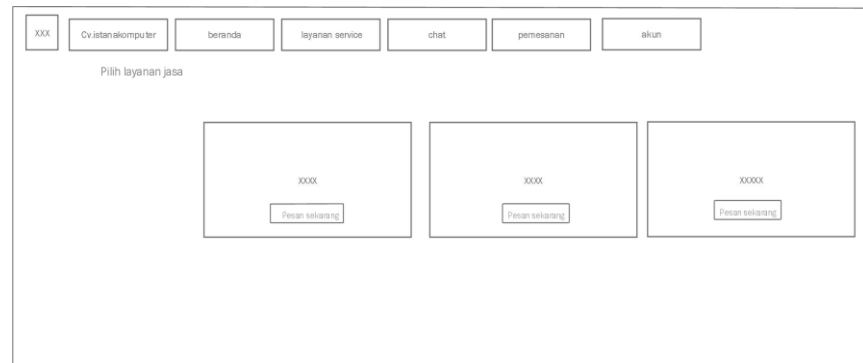


The image shows a customer dashboard interface. At the top, there is a navigation bar with buttons for "Cv. istanakomputer", "beranda", "layanan service", "chat", "pemesanan", and "akun". Below the navigation bar is a large rectangular area labeled "Tampilan dashbord customer". At the bottom right of this area is a button labeled "Button layanan service".

Gambar 3.12 Desain Interface Layanan Service Konsumen

8. Desain *Interface Layanan Service* Konsumen

Desain layanan *service customer* berisi tulisan dan gambar perbaikan komputer dan tampilan *button* pintasan layanan *service*. Desain *interface* dapat dilihat pada gambar 3.13



Gambar 3.13 Desain *Interface Layanan Service*

9. Desain *Interface pemesanan service*

Desain layanan *service* konsumen berisi tulisan dan gambar perbaikan komputer dan tampilan *button* pintasan layanan *service*. Desain *interface* di lihat *dashboard* konsumen dapat dilihat pada gambar 3.14

Gambar *interface* 3.14 pemesanan jasa

10. *Interface service*

Desain *service* konsumen berisi tulisan, tanggal pemesanan, nama barang, keluhan, status, aksi dapat dilihat pada gambar 3.15

Tanggal	Nama barang	keluhan	status	aksi
				detail pembayaran bukti

Gambar *interface* 3.15 *Service*

11. *Interface detail*

Desain detail berisikan jenis layanan, no_antrian, status tanggal pemesanan, nomer telepon, alamat, keluhan, biaya penanganan, biaya *service*, keterangan, total biaya dapat dilihat gambar 3.16

Jenis layanan : xxx	
No Antrian : 999	Status : xxx
Tanggal pemesanan : dd/mm/yyyy	
<input type="text"/>	
Nomor Telepon:999	
<input type="text"/>	
Alamat : xxx	
<input type="text"/>	
Keluhan : xxx	
<input type="text"/>	
Biaya Penanganan : 999	
<input type="text"/>	
Biaya Service : 999	
<input type="text"/>	
Keterangan : xxx	
<input type="text"/>	
Total Biaya : 999	
<input type="text"/>	

Gambar interface 3.16 Detail

12. Interface pembayaran

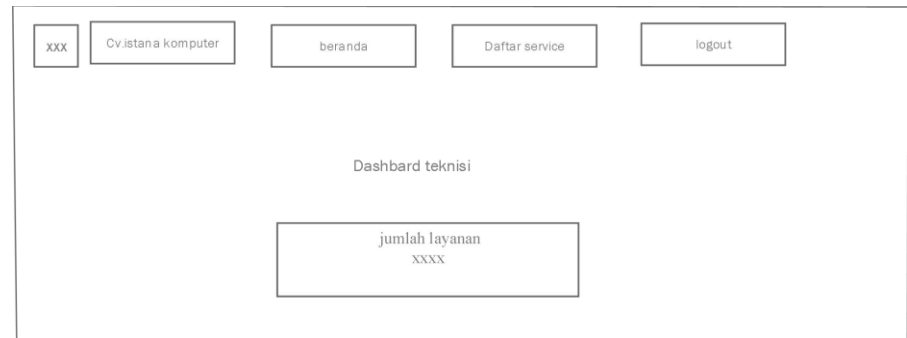
Desain pembayaran berisi form pilih rekening, nomer rekening cv, bukti pembayaran, total biaya. Desain *interface* pembayaran dapat dilihat pada gambar 3.17

Pembayaran	
Pilih rekening cv	
<input type="text" value="xxxx"/>	
Nomer rekening cv	
<input type="text" value="xxx"/>	
Bukti pembayaran	
<input type="text" value="File foto"/>	
Total biaya	
<input type="text" value="99999"/>	
<input type="text" value="pembayaran"/>	

Gambar interface 3.17 Pembayaran

13. *Interface Dashboard teknisi*

Desain *dashboard* teknisi menampilkan jumlah layanan *service*. Desain *interface* di lihat *dashboard* teknisi dapat dilihat pada gambar 3.18



Gambar interface 3.18 *Dashboard* teknisi

14. *Interface daftar service teknisi*

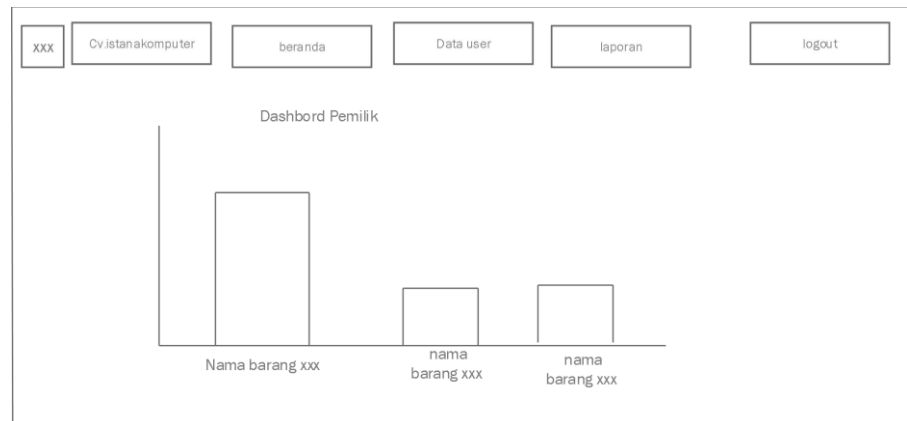
Desain daftar *service* berisi no antrian, nama konsumen, tanggal pemesanan, nama barang, status admin status untuk balasan admin,keterangan untuk dikirimkan ke admin. Desain *interface* di lihat daftar *service* teknisi dapat dilihat pada gambar 3.19



Gambar interface 3.19 daftar *service* teknisi

15. *Interface Dashboard Pemilik*

Desain *dashboard* pemilik berisi ucapan selamat datang pemilik, dan menampilkan jumlah pemesanan service yang tertinggi, dilihat pada Desain *interface dashboard* pemilik dapat dilihat pada gambar 3.20



Gambar interface 3.20 Dashboard pemilik

16. *Interface laporan pemilik*

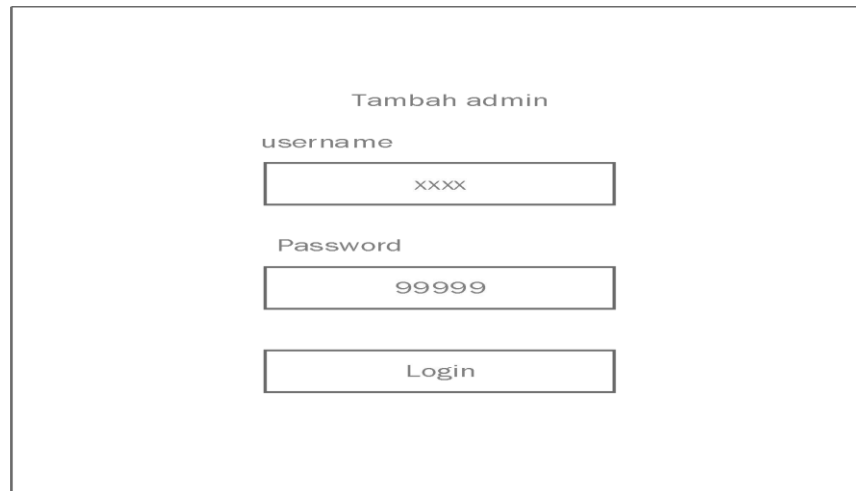
Desain laporan pemilik berisi tanggal awal dan tanggal terakhir dan button cetak gambar 3.21

The screenshot shows the 'Laporan pemilik' interface. At the top, there is a navigation bar with buttons for 'xxx', 'Cv.istanakomputer', 'beranda', 'Data user', 'laporan', and 'logout'. Below the navigation bar, the main content area displays the title 'Laporan pemilik'. Underneath, there are two input fields: 'Tanggal awal' with the placeholder 'xxxx' and 'Tanggal akhir' with the placeholder 'xxxx'. At the bottom, there is a button labeled 'Cetak laporan'.

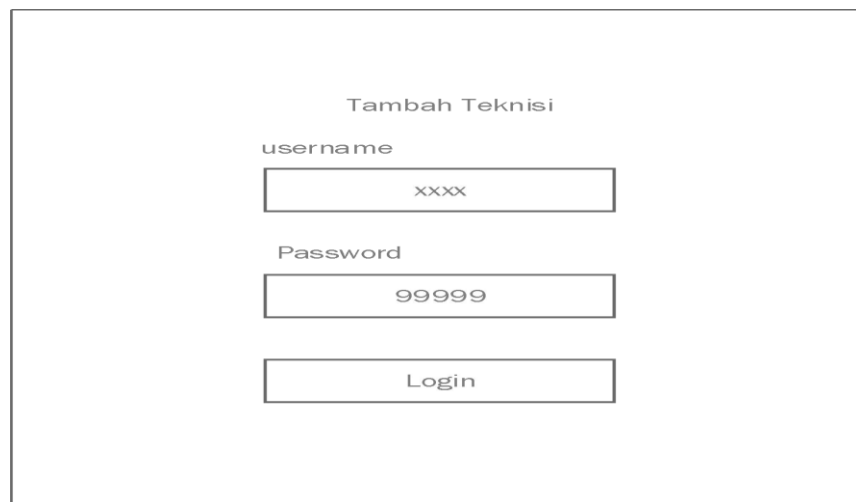
Gambar interface 3.21 laporan pemilik

17. Interface Tambah User

Desain tambah *user* berisi tambah admin,dan tambah teknisi pada gambar 3.22



The image shows a web form titled "Tambah admin". It contains three input fields: a "username" field with the text "xxxx", a "Password" field with the text "99999", and a "Login" button.



The image shows a web form titled "Tambah Teknisi". It contains three input fields: a "username" field with the text "xxxx", a "Password" field with the text "99999", and a "Login" button.

Gambar interface 3.22 Tambah User

3.2.3.3 Interface

1. Halaman *Login Users*

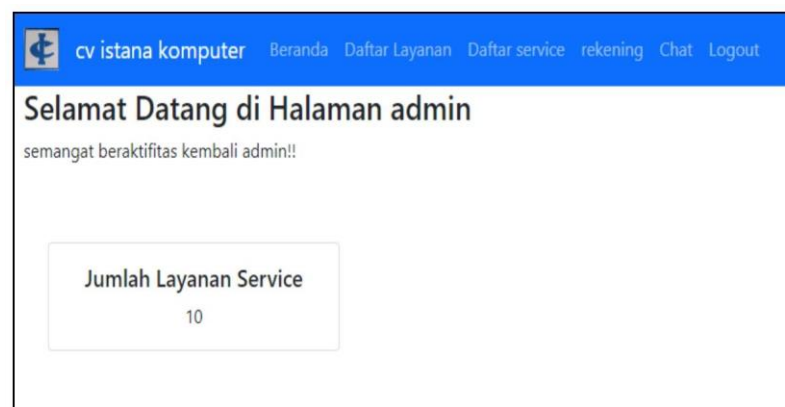
Login users berisi form *username*, *password*. Semua animator yang terdiri dari admin, konsumen, teknisi, pemilik. Di lihat *login users*. dapat dilihat pada gambar 3.23

Daftar' and 'Lupa password? [Reset Password](#)'." data-bbox="333 313 842 494"/>

Gambar 3.23 Halaman *Login Users*

2. Halaman *Dashboard Admin*

Desain *Dashboard* berisi tampilan selamat datang untuk admin, daftar pemesanan, rekening gambar 3.24



Gam

bar 3.24 Halaman *Dashboard Admin*

3. Halaman Daftar layanan

Desain *service* berisi tampilan yang sudah di *input* oleh admin yaitu nama barang, foto animasi barang, harga penanganan *service*. Gambar 3.25

Nama barang	Biaya Penanganan	Foto barang	Deskripsi	Aksi
laptop	50000		terpercaya dan cepat pulih	hapus ubah
printer	20000		aman dan terpercaya	hapus ubah
cpu	200000		aman dan terpercaya	hapus ubah

Gambar 3.25 Halaman Layanan

4. Halaman daftar *service*


Desain daftar pemesanan berisi menampilkan nomer antrian, nama konsumen, tanggal *nama barang*, *keluhan*, status pemesanan, keterangan teknisi, total biaya, aksi gambar 3.26

No antrian	nama konsumen	Tanggal	nama barang	keluhan	status	keterangan teknisi	Total Biaya	aksi
1 4	ries	20-07-2023	cpu	gk bisa hidup tolong di cek	Barang Diberikan Admin	sudah dicek	Rp. 0	Ubah bukti
2 3	saputra	20-07-2023	printer	prin tidak stabil tolong dicek	Barang Diberikan Admin	sudah dicek	Rp. 0	Ubah bukti
3 2	saputra	20-07-2023	cpu	tolong di cek cpunya leq gak hidup	Barang Diberikan Admin	oke sudah dicek karena ada yang putus	Rp. 0	Ubah bukti
4 1	ries	20-07-2023	laptop	tolong di cek laptop sering leq	Barang Diberikan Admin	oke sudah di cek kotor dan dibersihkan aja	Rp. 0	Ubah bukti

Gambar 3.26 Halaman Pemesanan

5. Halaman Rekening

Desain rekening ini berisi id rekening, nomer rekening, dan nama bank cv admin *menginput* rekening cv gambar 3.27



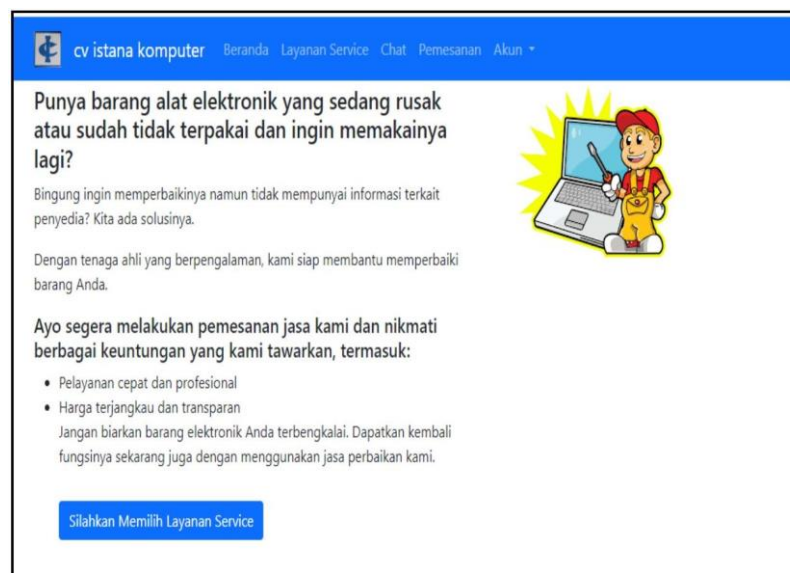
No	No. rekening	bank	Aksi
1	700.3136.102	bsi	Ubah Delete
2	140.610.8.503	bca	Ubah Delete
3	900.00.068.3413.0	mandiri	Ubah Delete

Tambah rekening

Gambar 3.27 Halaman Rekening

6. Halaman *Dashboard konsumen*

Dashboard konsumen berisi tulisan dan gambar perbaikan komputer dan tampilan button pintasan layanan *service*. *dashboard* konsumen dapat dilihat pada gambar 3.28



Punya barang alat elektronik yang sedang rusak atau sudah tidak terpakai dan ingin memakainya lagi?

Bingung ingin memperbaikinya namun tidak mempunyai informasi terkait penyedia? Kita ada solusinya.

Dengan tenaga ahli yang berpengalaman, kami siap membantu memperbaiki barang Anda.

Ayo segera melakukan pemesanan jasa kami dan nikmati berbagai keuntungan yang kami tawarkan, termasuk:

- Pelayanan cepat dan profesional
- Harga terjangkau dan transparan

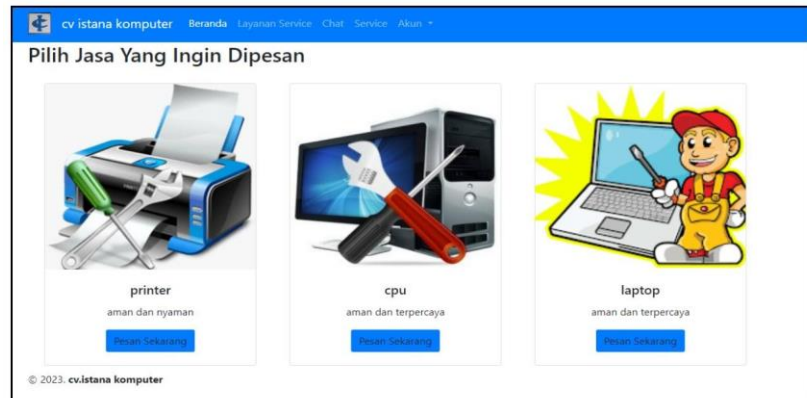
Jangan biarkan barang elektronik Anda terbengkalai. Dapatkan kembali fungsinya sekarang juga dengan menggunakan jasa perbaikan kami.

Silahkan Memilih Layanan Service

Gambar 3.28 Halaman *Dashboard* konsumen

7. Halaman layanan *service*

Layanan *service* konsumen berisi tulisan dan gambar perbaikan komputer dan tampilan *button* pintasan layanan *service*. Layanan konsumen dapat dilihat pada gambar 3.29



Gambar 3.29 Halaman Layanan *Service*

8. Halaman pemesanan *service*

Halaman *service* yang berisikan tanggal, nama barang, keluhan, status dan aksi tampilan *button* bukti, detail, pembayaran. Halaman pemesanan konsumen dapat dilihat pada gambar 3.30

Gambar 3.30 Pemesanan *service*

9. Halaman *service*

Halaman *service* yang berisikan tanggal, nama barang, keluhan, status dan aksi tampilan *button* bukti, detail, pembayaran.

Halaman pemesanan konsumen dapat dilihat pada gambar 3.31



Tanggal	Nama Barang	Keluhan	Status	Aksi
19-07-2023	printer	tolong di cek kenapa tidak stabil saat diprin	Pesanan belum diterima	Detail Pembayaran Bukti

Gambar 3.31 *Service*

10. Halaman detail

Desain detail berisikan nama barang, no_antrian, status tanggal pemesanan, nomer telepon, alamat, keluhan, biaya penanganan, biaya *service*, keterangan, total biaya dapat dilihat gambar 3.32

printer
No. antrian: 3 | Status: Barang Diberikan Admin
Tanggal Pemesanan
 2023-07-20
Nomor Telepon
 08881242131
Alamat
 serong
Keluhan
 prin tidak stabil tolong dicek
Biaya
Biaya Penanganan
 Rp. 20000
Biaya Service
 Rp. 0
Keterangan

Total Biaya
 Rp. 0
 Kembali

Gambar 3.32 Desain Detail

11. Halaman pembayaran

Desain pembayaran berisi form pilih rekening, nomer rekening cv, bukti pembayaran, total biaya. Desain *interface* pembayaran dapat dilihat pada gambar 3.33

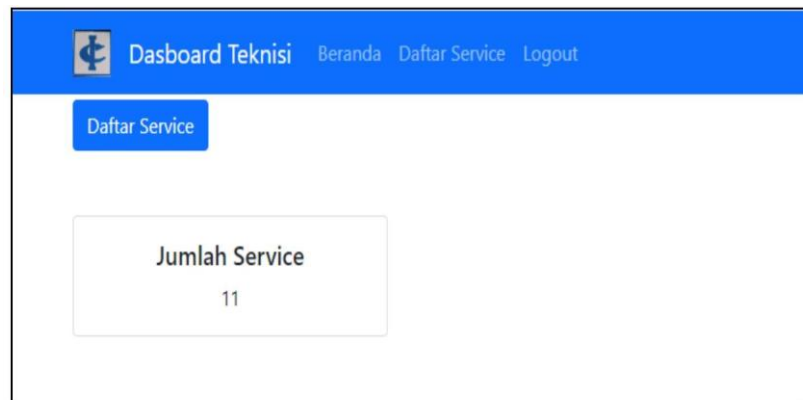
Pembayaran
 Pilih Rekening CV:
 bca
 Nomor Rekening CV:
 23232432
 Nomor Rekening:

 Bukti Pembayaran:
 Pilih File Tidak ada file yang dipilih
 Total Biaya
 Rp. 50000
 Kirim Pembayaran

Gambar 3.33 Halaman Pembayaran

12. Halaman Dashboard

Dashboard teknisi menampilkan jalan pintas yaitu button service dan profil teknisi Desain interface di lihat *dashboard* teknisi dapat dilihat pada gambar 3.34



Gambar 3.34 Halaman *Dashbord* teknisi

13. Halaman data *service*

Desain daftar *service* berisi id pemesanan, nama konsumen, tanggal pemesanan, jenis laptop, status admin status. *interface* di lihat daftar *service* teknisi dapat dilihat pada gambar 3.35

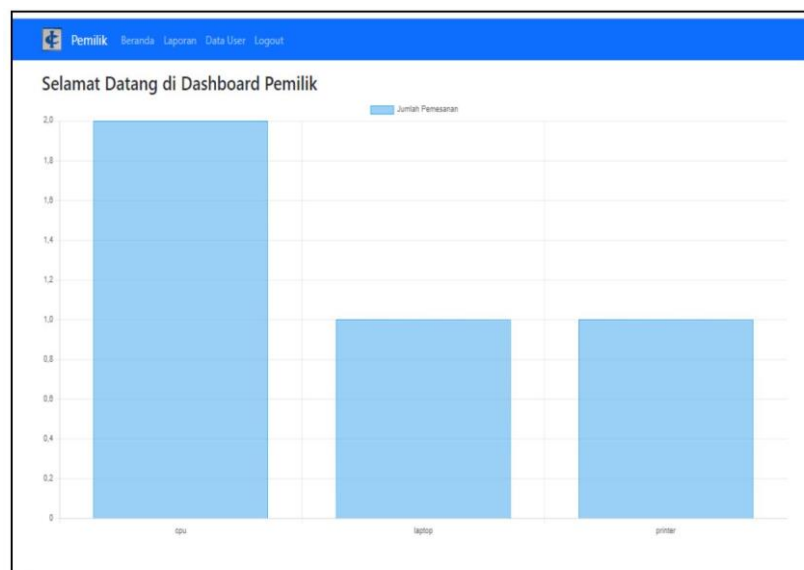
no antrian	Nama konsumen	Tanggal	nama barang	Keluhan	Status admin	Status	Keterangan
1	ries	2023-07-20	laptop	tolong di cek laptop sering leq	selesai	Sedang Dikerjakan	oke sudah di cek kotor dan dibersihkan aja
2	saputra	2023-07-20	cpu	tolong di cek cpunya leq gak hidup	selesai	Sedang Dikerjakan	oke sudah dicek karena ada yang putus
3	saputra	2023-07-20	printer	prin tidak stabil tolong dicek	selesai	Sedang Dikerjakan	sudah dicek
4	ries	2023-07-20	cpu	gk bisa hidup tolong di cek	selesai	Sedang Dikerjakan	sudah dicek

Gamba

r 3.35 halaman data *service*

14. Halaman *Dashboard*

Desain *dashboard* pemilik berisi ucapan selamat datang pemilik, desain diagram batang dimana jenis layanan yang tertinggi, sedang, dan sangat sedang. Desain *interface dashboard* pemilik dapat dilihat pada gambar 3.36



Gambar 3.36 Halaman *Dashboard* pemilik

15. Halaman Laporan


Halaman ini, pemilik bisa melihat rekap laporan layanan *service* dan juga mencetak laporan berupa pdf, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.37

Dashboard pemilik Beranda Laporan tambah user Logout

Cetak Laporan

Tanggal Awal:
hh/bb/tttt

Tanggal Akhir:
hh/bb/tttt



CV. ISTANA KOMPUTER
KOMPUTER, LAPTOP ATK & PERDAGANGAN UMUM
Jl. Swadaya Rt.12 No.913 Palembang
Telp.0711420042/819811/01373671951/081271890584/081278409379

LAPORAN SERVICE

No	Tanggal Transaksi	customer	nama barang	Jumlah
1	20/07/2023	ries	cpu	Rp. 20,000
2	20/07/2023	saputra	printer	Rp. 20,000
3	20/07/2023	saputra	cpu	Rp. 20,000
4	20/07/2023	ries	laptop	Rp. 20,000

Palembang, 20 July 2023
Admin Service CV. Istana Komputer Palembang

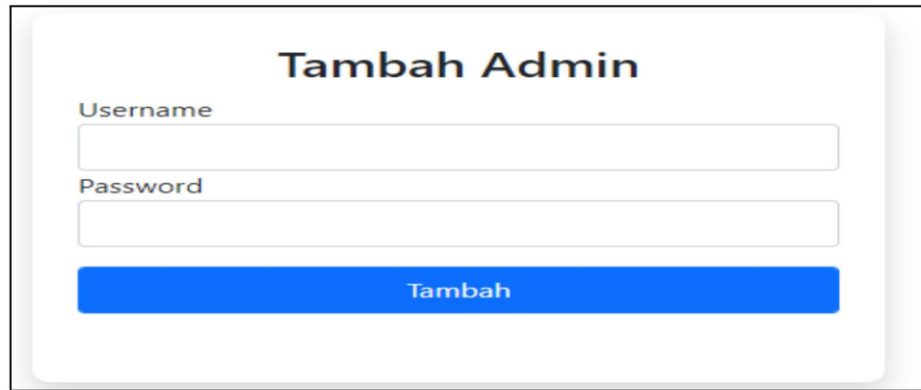
Dedi Sudartono S.Kom

G

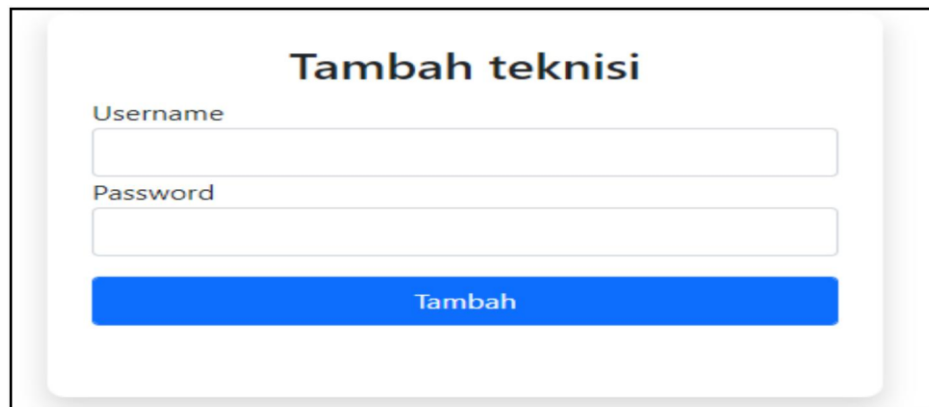
ambar 3.37 Laporan pemilik

16. Tambah akun *user*

Halaman ini, pemilik bisa menginput data admin dan data teknisi dapat melihat pada Gambar 3.38



The screenshot shows a web form titled "Tambah Admin". It contains two input fields: "Username" and "Password". Below the fields is a blue button labeled "Tambah".



The screenshot shows a web form titled "Tambah teknisi". It contains two input fields: "Username" and "Password". Below the fields is a blue button labeled "Tambah".

Gambar 3.38 Tambah *user*

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan aplikasi pelayanan jasa perbaikan Peralatan Komputer pada CV. Istana Komputer Palembang. Yang terdiri dari berbagai menu yang dimana kelola data layanan, kelola data pembayaran, proses pencetakan laporan melalui pdf.

4.2 Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan dalam pengembangan aplikasi kedepannya, Perlu adanya fitur *chat* untuk menghubungkan admin supaya konsumen bisa bertanya pelayanan *service*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S., & Yunita Ramanda. (2022). APLIKASI LAPORAN ARUS KAS UNTUK TENAGA PENDAMPING LAPANGAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS : KOPERASI BAYTUL IKHTIAR CABANG CICURUG). *Jurnal RESTIKOM : Riset Teknik Informatika Dan Komputer*, 3(3). <https://doi.org/10.52005/restikom.v3i3.91>
- Afifa, A., Riyono, E., & Sugara, E. P. A. (n.d.). *PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ARSITEKTUR DAN FILOSOFI RUMAH LIMAS PALEMBANG*.
- Agustini, H. E., & Putri, M. P. (2021). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di BKKBN (Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional) Divisi Latbang (Pelatihan dan Pengembangan)*. Politeknik Palcomtech.
- Ajismanto, F., Barovih, G., Annisa, M. L., Rifanda, M. A., & Setiawan, B. (2023). PELATIHAN PERAN TIK DALAM TATA KELOLA MANAJEMEN ORGANISASI PADA LEMBAGA FILANTROPI DI KOTA PALEMBANG. *Pengabdian Deli Sumatera*, 2(2).
- Alamin Alamin, & Dini Hari Pertiwi. (2022). *Aplikasi Rekam Medis Klinik dan Apotek Bunda Rizky Berbasis Web*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Alfiansyah, H., & Triwahyuni, A. (2023). Aplikasi Absensi Karyawan Pada PT Sri Varia Wisata Palembang Berbasis Web. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1463/>.
- Annisa, M. L., Kertarajasa, A. Y., Hamzah, R. S., Octavina, E., Gozali, D., & Damar, C. S. S. (2023). The analysis of influence growth sales and fixed asset intensity on tax

avoidance. In *Enrichment: Journal of Management* (Vol. 13, Issue 2).

Annisa, M. L., & Kertarajasa, A. yudha. (2023). Literasi Pemanfaatan Aplikasi Buku Kas Dalam Mengatur Keuangan Bagi Siswa Sma Aisyiyah Palembang. *Jurnal Media Abdimas Vol 3 No 2 Juli 2023*.

Aprilianti, P., & Purnama, J. (2021). *Portal Sekolah Sebagai Media Promosi dan Informasi Berbasis Web Pada SMA Pembina Palembang*. STMIK Palcomtech.

Bangun, R., Inventaris, A., Website, B., Kelurahan, P., Titus, B., Kinaswara, A., Rofi'ah Hidayati, N., & Nugrahanti, F. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Inventaris Berbasis Website Pada Kelurahan Bantengan. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)*, 2(1).

Bangun, R., Pengolahan, A., Layanan, K., Stmik, K., Triwahyuni, P. A., Hartati, E., Setiawan, H., Triani, R., & Informasi, S. (2022). STMIK PalComTech Customer Service Questionnaire Processing Application Design. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Informasi*, 19(1), 47–58. <https://doi.org/10.31515/telematika.v19i1.6415>

Belinda, P., & Lusiana, M. (2023). *LAPORAN KEGIATAN SISTEM PEMBAYARAN KONTRAKTUAL PADA KEMENTERIAN PERHUBUNGAN DIREKTORAT JENDERAL PERHUBUNGAN LAUT DISTRIK NAVIGASI KELAS I PALEMBANG*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.

Cahyati, F. D., Wibowo, A. M., & Amelia, R. (2021). Pengembangan Aplikasi Website Pokok Bahasan Ekosistem di Sekolah Dasar Brawijaya Smart School. *Experiment: Journal of Science Education*, 1(1).

Clivan, T., Sugiarto, B. A., & Sinsuw, A. A. E. (2019). Aplikasi Website Perpustakaan Berbasis QR-Code. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1).

- Dari, P. W., & Adelin, A. (2021). *Pengukuran Kepuasan Pengguna Aplikasi Ewebacc PT. Super Sukses Motor Dengan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS) [STMIK Palcomtech]*.
[http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/830/1/PKL_SI_2021_PUTRI WULAN DARI.pdf](http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/830/1/PKL_SI_2021_PUTRI_WULAN_DARI.pdf)
- Destiana, B., & Purnama, J. (2022). *Aplikasi Rekam Medis Berbasis Web Pada Praktik Dokter Spesialis THTKL*. Politeknik Palcomtech.
- Dini Hari Pertiwi, & Yasermi Syahrul. (2017). *Motion Graphic Pre-Production Design Concepts Of Masjid Agung Palembang as Palembang City Tourism Promotion*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Dwi, D. (2023). *LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN PELAYANAN UMUM PT. BANK RAKYAT INDONESIA (BRI) UNIT ILIR BARAT KOTA PALEMBANG*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Fatmariyani, F., Putri, M. P., & Apriliani, M. (2023). Implementation of CV Metha Developing Palembang Goods Ordering System. *Sinkron*, 8(1), 442–450.
<https://doi.org/10.33395/sinkron.v8i1.11952>
- Febrianty, Hadiwijaya, H., Tri Octafian, D., Barovich, G., & Adelin. (2020). The Integrated Business Startup (IBS) Model Initiated by the Provincial Government as a Future Hybrid Approach on the Competitiveness of SMEs and Cooperatives. In *PSYCHOLOGY AND EDUCATION* (Vol. 57, Issue 8).
www.psychologyandeducation.net
- Fitrianti, F., & Purnama, J. (2021). *Website Agency Pada Pt. Sun Life Financial Syariah Alfateeh Victory Cabang Palembang*. STMIK Palcomtech.

- Fitriasari, N. S., Ariawan, I., Arifin, W. A., Salim, H., Fawaz, F., Apriansyah, M. R., Shonda, T. F., & Lipalda, F. (2023). Pengembangan Pelayanan Administrasi Aplikasi Website Desa Lontar. *Jurnal Mandala Pengabdian Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.35311/jmpm.v4i1.140>
- Ghozali, B., Kusri, K., & Sudarmawan, S. (2019). Mendeteksi Kerentanan Keamanan Aplikasi Website Menggunakan Metode Owasp (Open Web Application Security Project) Untuk Penilaian Risk Rating. *Creative Information Technology Journal*, 4(4). <https://doi.org/10.24076/citec.2017v4i4.119>
- Hadiwijaya, H., & Febrianty. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Penjualan dan Stok Barang untuk Pengrajin Perkakas Rumah Tangga Berbahan Aluminium. *IKRA-ITH ABDIMAS*, 3(3), 84–90.
- Hadiwijaya, H., Febrianty, F., & Darmawi, D. (2020). Pendampingan manajemen usaha dan permodalan pada UKM batu bata. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 353–359.
- Handayani, F. S. (2014). Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna terhadap Web Student Portal Palcomtech. *Jurnal Teknologi Dan Informatika (Teknomatika)*, 4(1), 307–319.
- Handayani, F. S. (2016). Identifikasi Atribut Kualitas Aplikasi Ujian Online STMIK PalComTech Berdasarkan ISO 9126. *Seminar Nasional Teknologi Informasi, Bisnis, Dan Desain*, 1(1), <http-news>.
- Handayani, F. S., Elena, M., & Putra, A. P. (2022). Implementasi Metode Prototipe Dalam Perancangan E-Commerce Toko Fikri Koleksi. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, 3(2), 386–396.
- Handayani, F. S., & Mardiana. (2017). Adopsi Enterprise Architecture Planning Untuk

- Pemodelan Arsitektur Data dan Aplikasi Penjadwalan Praktikum Laboratorium Komputer (Studi Kasus : SMP Negeri 10 Palembang). *Seminar Nasional Teknologi Informasi, Bisnis Dan Desain 2017*, 1(1), <http-www>.
- Handayani, F. S., Pertiwi, D. H., Effendi, H., Widyanto, A., Sugarac, E. P. A., & Kusmiati, H. (2022). Pendampingan Teknis Pelaksanaan Asesmen Nasional Berbasis Komputer bagi Siswa SD Negeri 05 Palembang. *Jurnal Nusantara Mengabdikan*, 1(3), 191–200.
- Hardina, E. S. Y., & Hadiwijaya, H. (2021). Analisis Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan Kas Untuk Meningkatkan Pengendalian Internal Pada Koperasi Nurul Amal Palembang. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/746/>.
- Hendra Hadiwijaya, Didiek Prasetya, & Yasermi Syahrul. (2022). Perbaikan Manajemen Usaha dan Peningkatan Kualitas Porduk Pada Pengrajin Gerabahdi Kabupaten Banyuasin. *Abdimas Mandalika* .
- Indrayana, B., & Triwahyuni, A. (2021). Aplikasi Katalog Produk PT. Medion Ardhika Bhakti Cabang Palembang Berbasis Web . In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/398/>.
- Irawan, F., & Saputra, A. (2023). *WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA CV DIGITAL CREATIVE*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Kara, B., Arifin, A., & Effendi, H. (2021). *Penerapan Algoritma Rsa dan Md5 Pada Keamanan Data Dokumen*. STMIK Palcomtech.
- Kertarajasa, A. Y., & Annisa, M. L. (2022). PELATIHAN TECHNOPRENEURSHIP MELALUI PENYUSUNAN PROPOSAL BUSINESS PLAN BAGI SISWA SMK NEGERI 1 PALEMBANG 1*. *Jurnal Media Abdimas Vol 1 No 3 Bulan November 2022*. <https://doi.org/10.37817/mediaabdimas.v1i3>

- Lie, S., & Octafian, D. T. (2021). Aplikasi Pendaftaran Calon Karyawan Baru Berbasis Web Pada PT.Sumsel Media Grafika. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/792/>.
- Lutfiah, S., & Putri, M. P. (2022). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Bagian Pelayanan Costumer Service dan Rekam Medik Pada Rs Musi Medika Cendikia*. Politeknik Palcomtech.
- Marlindo, Y., & Triwahyuni, A. (2023). Jadwal Penggunaan Laboratorium Berbasis Web Di Cv. Global Engineering Palembang. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1519/>.
- Meduri, N. R. H., Firdaus, R., & Fitriawan, H. (2022). EFEKTIFITAS APLIKASI WEBSITE DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK. *Akademika*, 11(02). <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2272>
- Meilani, Y. I., Purnama, J., & Zalika, Z. (2023). MANAJEMEN DOKUMEN SEKOLAH DENGAN PEMANFAATAN PLATFORM PENYIMPANAN FILE PADA SMA SJAKHYAKIRTI PALEMBANG. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 2(2).
- Mellynia, D. R., & Purnama, J. (2022). *Sistem Informasi Penggajian Pada Cv Putra Semeru Palembang Berbasis Web*.
- Nabela, A. (2023). *Rancang Bangun Manajemen User Hotspot Berbasis Voucher Pada Hotel Tania*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Naufal, M. K., Affrianto, F., & Cahyono, A. B. (2022). Implementasi REST API Untuk Fitur Rencana Strategis Program Pada SIMPEDA. *Automata*.
- Nelmiawati, N., Destrianto, F. R., & Sitorus, M. A. R. (2017). Manajemen Risiko Ancaman

pada Aplikasi Website Sistem Informasi Akademik Politeknik Negeri Batam Menggunakan Metode OCTAVE. *JURNAL INTEGRASI*, 9(1).
<https://doi.org/10.30871/ji.v9i1.284>

Nisa, K., & Purnama, J. (2023). *Aplikasi Monitoring Internal Surat Keluar Di BPJS Kesehatan Kantor Cabang Palembang Berbasis Web*. Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.

Nur Wulandari, & Dini Hari Pertiwi. (2021). *Laporan Kegiatan Harian Pada SMK Negeri 7 Palembang*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.

Nursintia, O., & Putri, M. P. (2021). Laporan Kegiatan Pengelolaan Data Siswa Bagian Tata Usaha di SMP Muhammadiyah 4 Palembang. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/410/>.

Nursya Mulia Robiani, & Andri Saputra. (2023). *Rancang Bangun Website Sebagai Media Promosi dan Penjualan Pada Sakabento Japanese Fast Food Restaurant [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]*. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1390/>

Octafian, D. T., Putri, M. P., & Andriani, E. (2021). Penggunaan Aplikasi Google Meet Sebagai Pendukung Kegiatan Mengajar Saat Menghadapi Pandemi Covid-19 Bagi Guru SD N 149 Palembang. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(1), 154–160.

Oktarina E. (2022). *SISTEM INFORMASI DISTRIBUSI BARANG PERTANIANPADA PT. KEMILING AGRO PALEMBANGMENGUNAKAN METODE PROTOTYPE*.
http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/973/1/SKRIPSI_SI_2022_ENI OKTARINA_INDAH SEPTIANI.pdf

Oktavia, N., & Nurmalia, D. (2022). Penggunaan Sistem Informasi Daily Maintenance Alat Medik Berbasis Aplikasi Website Dalam Rangka Pemeliharaan Alat Medik Di Ruang

Rawat Inap. *Jurnal Kepemimpinan Dan Manajemen Keperawatan*, 5(2).
<https://doi.org/10.32584/jkkm.v5i2.1556>

Penulis, T., Sri Handayani, F., Permata Putri, M., Tri Octafian, D., Hari Pertiwi, D., Budi Santoso, A., Putu Yudhi Ardiana, D., Triwahyuni, A., Fajar Ramdhani, R., Hartati, E., & Dwi Cahyono, B. (2021). *REKAYASA KUALITAS PERANGKAT LUNAK (TEORI & PRAKTIK)*. www.penerbitwidina.com

Permata Putri, M., Apriadi, E., & Budi Asmoro, B. (2019). Perancangan Basis Data Sistem Informasi Akademik SMK Swakarya Palembang. *Teknomatika*.

Pernanda, D. (2023). *Perancangan Manajemen Bandwidth Menggunakan Hotspot Mikrotik Pada Wireless Local Area Network di Hotel Tania*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.

Pertiwi, D. H., Agustini, H. E., Effendi, H., & Veronica, M. (2022). Penerapan Extreme Programming (XP) pada Sistem Informasi Pembayaran Asuransi Perbaikan Kendaraan di CV Tiara Persada Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 13(2).

Prasetiadil, H., & Effendi, H. (2023). *Aplikasi Pengajuan Surat Keterangan Tidak Mampu Berbasis Web Pada Kelurahan Gunung Ibul Prabumulih*. Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.

Prasetya T M. (2023). *LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN BIDANGPEMBERDAYAAN PEMUDA DINAS PEMUDA DANOLAHRAGA SUMATERA SELATAN*.

http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1408/1/PKL_D3SI_2023_MUHAMMAD_TEGAR_PRASETYA.pdf

Priyadi, R. (2023). *APLIKASI MANAJEMEN SHIFT KARYAWANTVRI BERBASIS WEB*.

Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.

Puteri, M. P., & Effendi, H. (2018). Implementasi Metode RAD Pada Website Service Guide “Tour Waterfall South Sumatera.” *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 7(2), 130–136.

Putra, I. G. N. B. P., Astawa, I. G. S., & Putra, I. G. N. A. C. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Website Perpustakaan Menggunakan Framework Code Igniter 3. *Jurnal Pengabdian Informatika, Vol 1 No 2*(November 2022).

Putra, J. (2023). *Rancang Bangun Website Kecamatan Jakabaring Palembang*. Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.

Putri, M. P., & Bobby, B. (2020). Sistem Informasi Manajemen Proyek PT. Samudera Perkasa Konstruksi Berbasis Web. *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 20(1), 85–96. <https://doi.org/10.30812/matrik.v20i1.716>

Putri, M. P., Hartati, E., & Ardiansyah, M. R. (2022). PEMANFAATAN SMARTPHONE DI ERA DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BAGI GURU SD NEGERI 182 PALEMBANG. *Indonesian Collaboration Journal of Community Services*, 2(2), 149–155.

Putri, N. A., & Adelin. (2023). *Pengukuran Kualitas Aplikasi Pln Daily Pada PT. PLN (Persero) UP2D S2JB Menggunakan Model EUCS*. Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.

Putriani, R., & Hadiwijaya, H. (2021). Analisis Sistem Informasi Akuntansi Terhadap Prosedur Pembayaran Hutang Rekanan Ekspedisi PT Harmoni Mitra Utama. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/759/>.

Ramadhan, W. F., Dewi, W. N., & Nas, C. (2020). APLIKASI WEB PORTAL

MANAJEMEN INFORMATIKA BERBASIS WEBSITE DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER DAN MYSQL PADA UNIVERSITAS CATUR INSAN CENDEKIA. *Jurnal Digit*, 10(2). <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.164>

Ramadhanti, I. S., & Annisa, M. L. (2023). Laporan Kegiatan Sistem Pembayaran Pensiun Pertama (Sp4a) Pada PT Taspen (Persero) Palembang. Http://Repo.Palcomtech.Ac.Id/Id/Eprint/1380/1/PKL_AK_2023_INDAH%20SETYA%20RAMADHANTI.Pdf.

Ricky Affandi, I., Handika, Y., Faqihuddin Hanif, I., & Ismail, D. (2020). Sistem Informasi Penjualan Online Hasil Tani Desa Blukbuk Berbasis Aplikasi Website. *Prosiding Seminar Nasional Teknoka*, 5. <https://doi.org/10.22236/teknoka.v5i.334>

Rifani, F. M., Dewi, W. N., & Sevtiana, A. (2020). SISTEM APLIKASI WEBSITE SURAT MASUK DAN KELUAR (STUDI KASUS DIKELURAHAN PANJUNAN). *Jurnal Digit*, 9(1). <https://doi.org/10.51920/jd.v9i1.131>

Rivani, M. (2023). *LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN DI BIDANG SEKRETARIAT PADA DINAS KEPENDUDUKAN DAN PENCATATAN SIPIL KOTA PALEMBANG*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.

Safitri, N., & Fitriani. (2020). Aplikasi pengarsipan berbasis web-site pada dinas perhubungan Provinsi Sumatera Selatan. *Tugas Akhir Ahli Madya*.

Saleh, M. R., Yanti, R., & Saputra, A. (2023). *Perancangan Desain Ui/Ux Aplikasi Tracking Pengiriman Barang Pada PT. Media Transportasi Logistics Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Metode Design Thinking*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.

- Sampurna, A. P., Dwidasmara, I. B. G., & Mahendra, I. B. M. (2023). PEMBANGUNAN APLIKASI WEBSITE E-COMMERCE DALAM PENINGKATAN PENJUALAN PRODUK PERUSAHAAN PT. BALA BIOTECH INDONESIA. *Jurnal Pengabdian Informatika*, 1(2).
- Santoso, A. B., & Dewi, M. U. (2022). Digitalisasi UMKM untuk Optimalisasi Sistem Informasi dan Integrasi Layanan Aplikasi Website Transaksi Online di Masa Pandemi. *Jurnal Abdidas*, 3(1). <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i1.560>
- Saputra, A., & Fariz Januarsyah, M. (2016). *SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN PENERIMA BANTUAN SOSIAL MENGGUNAKAN METODE FUZZY DATABASE MODEL TAHANI* (Vol. 15, Issue 1).
- Saputra, A., & Widyanto, A. (2015). Enkripsi Dan Dekripsi File Dengan Algoritma Blowfish. *E-JURNAL JUSITI: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*, 4(1).
- Saputra, C., & Octafian, D. T. (2023). Aplikasi Pengalokasian Dan Penjadwalan Supir Ayam Cv Unggas Prima Kho Berbasis Web. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1414/>.
- Saputra, D., & Purnama, J. (2021). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Persediaan Distribusi Pada PT Garam (Persero) Palembang*. Politeknik Palcomtech.
- Satiti, W. S., Umardiyah, F., Hidayatulloh, F., Munfarida, N. F., Fatmawati, M., & Hanafi, A. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3).
- Shahab, U. H., & Octafian, D. T. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru Pada SMA IBA Palembang. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/950/>.

- Shidqi, M., & Ricky, M. A. (2021). PENGEMBANGAN APLIKASI DAN WEBSITE MANAJEMEN PROYEK PT SANTAI BERKUALITAS SYBERINDO MENGGUNAKAN METODE AGILE. *SEMINASTIKA*, 3(1).
<https://doi.org/10.47002/seminastika.v3i1.249>
- Sholiq, S., Yunita, C., Astuti, H. M., Susanto, T. D., Herdiyanti, A., & Ghozali, K. (2018). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Website E-Commerce untuk Produk Kerajinan Tangan UMKM Nena Namo. *SMATIKA JURNAL*, 8(02).
<https://doi.org/10.32664/smatika.v8i02.210>
- Sistem, P., Penentuan, P. K., Bagi, J., Baru, M., & Saputra, A. (n.d.). *PERANCANGAN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN JURUSAN BAGI MAHASISWA BARU MENGGUNAKAN METODE ANALYTIC HIERARCHY PROCESS (Studi Kasus: STMIK PalComTech Palembang)*.
- Sri Handayani, F., & Adelin, A. (2019). *Interpretasi Pengujian Usabilitas Wibatara Menggunakan System Usability Scale Interpretation of Wibatara Usability Testing Using System Usability Scale (Vol. 18, Issue 4)*.
- Susilo, Agus, dkk. (2022). Pendampingan Optimalisasi Aplikasi Website Manajemen Koleksi Museum Subkoss Garuda Sriwijaya. *Madaniya*, 3(4).
- Syahrial, A., Prayoga, S., Hidayat, W. D., & Effendi, H. (2021). *Pengelompokan Lahan Sawit Produktif Menggunakan Metode K-Means Clustering Pada PT Kasih Agro Mandiri*. STMIK Palcomtech.
- Tewuh Clivan, Brave Angkasa Sugiarto, & Alicia A. E. Sinsuw. (2019). Aplikasi Website Perpustakaan Berbasis QRCode. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1).
- Toreh, Y. J. B., Sentinuwo, S. R., & Sambul, A. M. (2016). Rancang Bangun Aplikasi

Website Administrasi Kerja Praktek Dan Tugas Akhir Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1).
<https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.13780>

Triwahyuni, A., Susanto, H., Mahmudi, D. A., & Kaeraz, M. D. O. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Pada Sma Bina Warga 2 Palembang Menggunakan Metode Rational Unified Process (RUP) . *Teknomatika*, 86–92.

Triwahyuni, A., & Veronica, M. (2013). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGADAAN BARANG PADA STMIK PALCOMTECH PALEMBANG. *Teknomatika*, 3(03), 214–225.

Utami, F. N., Satoto, K. I., & Martono, K. T. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Pakar Diagnosis Gangguan Emosional Pada Anak Berbasis Aplikasi Website. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(1).
<https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.1.2016.109-123>

Wahyuji, A. T. (2021). Pengembangan dan Pengujian Aplikasi Website Career Center ITERA. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1). <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i1.921>

Widya Khafa Nofa, & Muhammad Rafly Nuzul Ichsan. (2022). RANCANG BANGUN APLIKASI WEBSITE PENJUALAN MAKANAN BEKU MENGGUNAKAN LARAVEL. *Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2). <https://doi.org/10.56127/jts.v1i2.215>

Abdulloh. 2018. 7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula. Jawa Tengah:PT Elex Media Komputindo.

Admadjati, Arista. 2018. Layanan Prima dalam Praktik Saat Ini. Yogyakarta: Dee Publish.

- Subagia, Anton. 2018. Kolaborasi Codeigniter dan Ajax dalam Perancangan CMS.
Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Elgamar. (2020). Konsep Dasar Pemrograman Website Dengan PHP (N. Pangesti (ed.)).
CV. Multimedia Edukasi.
- M. Syani and N. Werstantia.(2018).Perancangan Aplikasi Pemesanan Catering
Penggunaan Perangkat Mobile.Retrieved from Journal Ilmiah Ilmu dan Teknologi
Rekayasa:https://www.researchgate.net/profile/MamaySyani/publication/327859579_Perancangan_Aplikasi_Pemesanan_Catering_Berbasis_Mobile_Andorid/links/5ba9c60ea6fdccd3cb70bb77/Perancangan-Aplikasi-Pemesanan-Catering-Berbasis-Mobile-Andorid.pdf.
- Indrasari, (2019:57) “pelayanan (customer service) secara umum adalah setiap kegiatan yang diperuntukkan atau ditujukan untuk memberikan kepuasan pelanggan kepada pelanggan, melalui pelayanan ini keinginan dan kebutuhan pelanggan dapat terpenuhi.
- Rusmawan, Uus. 2019. Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemograman. Jakarta:
PT Elex Media Komputindo.
- Sudaryono. 2018. Metodologi Penelitian. Depok: PT. Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung:

Alfabeta.

Supono and V. Putratama, Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter, 1st ed. Yogyakarta: Deepublish, 2018.

”Sitohang. 2018. “Anti Gaptex Internet”. Jakarta :Kawan Pustaka. ”

Sulistiono, H. (2018) coding mudah dengan codeigniter, jquery, bootstrap, dan database. PT Elex Media Komputindo.

Kristanto, Andi. 2018. Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya. Yogyakarta: PT. Gava Media.

Siregar, L. Y., & Nasution, M. I. P. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Peningkatan Bisnis Online. HIRARKI: Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis, 2(1), 71-75.

Zola, Agsa, Hafiddudin, Nofri Eka Putra. 2018. Sistem Monitoring Untuk Perangkat IP Tap Aggregator Berbasis Protokol SNMP Di Telkomsel Gatot Subrotoe Proceedings of Applied Science Vol 4 No. 1. Maret 2018

LAMPIRAN