

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

SKRIPSI

**APLIKASI PEMESANAN JASA PERCETAKAN
BERBASIS WEBSITE DI UC PRINT
PALEMBANG**



Diajukan Oleh :

- 1. ADE WAHYU NINGRUM / 021190098**
- 2. LINDA SUSWITASARI / 021190009**

**Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

PALEMBANG

2023

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

SKRIPSI

**APLIKASI PEMESANAN JASA PERCETAKAN
BERBASIS WEBSITE DI UC PRINT
PALEMBANG**



Diajukan Oleh :

- 1. ADE WAHYU NINGRUM / 021190098**
- 2. LINDA SUSWITASARI / 021190009**

**Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

PALEMBANG

2023

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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

**NAMA / NPM : 1. ADE WAHYU NINGRUM / 02110098
2. LINDA SUSWITASARI / 021190009**

PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU

**JUDUL : APLIKASI PEMESANAN JASA
PERCETAKAN BERBASIS WEB DI UC
PRINT PALEMBANG**

Tanggal : 22 Agustus 2023

Mengetahui,

Pembimbing

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 SKRIPSI

**NAMA / NPM : 1. ADE WAHYU NINGRUM / 02110098
2. LINDA SUSWITASARI / 021190009**

PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU

**JUDUL : APLIKASI PEMESANAN JASA
PERCETAKAN BERBASIS WEB DI UC
PRINT PALEMBANG**

Tanggal : 21 Agustus 2023

Tanggal : 22 Agustus 2023

Penguji 1

Penguji 2

Andika Widyanto, S.Kom., M.Kom.

Meidyan Permata Putri, S.Kom., M.Kom.

NIDN: 0221129301

NIDN: 0204058604

**Menyetujui
Rektor,**

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP: 09.PCT.13

MOTTO:

"Kamu tidak harus menjadi hebat untuk memulai, tetapi kamu harus mulai untuk menjadi hebat"

(Zig Ziglar)

PERSEMBAHAN:

Kami Persembahkan Kepada :

- Kedua Orang tua.
- Dosen Pembimbing Eka Hartati, S.Kom., M.Kom.
- Dosen Penguji 1 Andika Widyanto, S.Kom., M.Kom.
- Dosen Penguji 2 Meidyan Permata Putri, S.Kom., M.Kom.
- Teman-teman seperjuangan.

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang mana berkat, rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Aplikasi Pemesanan Jasa Percetakan Berbasis Web di UC Print Palembang”** tepat pada waktunya. Laporan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi S1 Sistem Informasi Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech Palembang.

Sebagai rasa syukur dan hormat, melalui kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kepada kedua orang tua dan saudara tercinta.
2. Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T.
3. Kepada kedua orang tua dan saudara tercinta
4. Wakil Rektor 1 Ibu Adelin, S.T., M.Kom.
5. Ketua Program Studi Sistem Informasi program sarjana Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.
6. Dosen Pembimbing ibu Eka Hartati, S.Kom., M.Kom.
7. Dosen-dosen Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech, serta staf karyawan.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan, karena keterbatasan ilmu yang

dimiliki. Untuk perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan diterima dengan senang hati.

Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada Percetakan UC Print Palembang Palembang yang telah memberikan izin riset, dan kepada orang tua, saudara/i, sahabat serta orang yang penulis cintai dan sayangi dan semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari penulis dan penulis berharap semoga laporan skripsi yang dibuat dapat bermanfaat bagi teman-teman semuanya khususnya bagi penulis sendiri dan Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang terima kasih.

Wassalammu'alaikum Wr. Wb.

Palembang, 19 Agustus 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.4.1 Tujuan Penelitian	4
1.4.2 Manfaat Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	
2.1 Profil Perusahaan	7
2.1.1 Sejarah Perusahaan	7
2.1.2 Visi dan Misi	7

2.1.3 Struktur Organisasi	8
2.1.4 Tugas dan Wewenang	8

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Pemesanan	10
3.2 <i>Website</i>	11
3.3 <i>MySql</i>	11
3.4 <i>XAMPP</i>	12
3.5 <i>PHP</i>	12
3.6 <i>Database</i>	13
3.7 <i>Prototype</i>	13
3.8 <i>Flowchart</i>	14
3.9 <i>Data Flow Diagram</i>	16
3.10 <i>Entity Relationship Diagram</i>	17
3.11 Penelitian Terdahulu	19
3.12 Kerangka Pemikiran	23

BAB IV METODE PENELITIAN

4.1 Lokasi Dan Waktu Penelitian	24
4.1.1 Lokasi	24
4.1.2 Waktu Penelitian	24
4.2 Jenis Data	25
4.2.1 Data Primer	25
4.2.2 Data Sekunder	25
4.3 Teknik Pengumpulan Data	26
4.3.1 Observasi	26
4.3.2 Wawancara	26

4.3.3 Studi Pustaka	27
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	
5.1 Hasil	28
5.1.1 Komunikasi	28
5.1.2 Perencanaan Cepat	28
5.1.3 Pemodelan Perancangan Secara Cepat	29
5.1.4 Pembentukan <i>Prototype</i>	44
5.1.6 Analisis Berdasarkan Hasil Kuesioner Yang Disebarkan	63
BAB VI PENUTUP	
6.1 Simpulan	79
6.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	vx
HALAMAN LAMPIRAN	xvi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi	8
Gambar 3.1 Siklus <i>Prototype</i>	14
Gambar 5.1 Flowchart Sistem Berjalan	29
Gambar 5.2 Flowchart Yang Diusulkan Admin	31
Gambar 5.3 Flowchart Yang Diusulkan Konsumen	32
Gambar 5.4 Flowchart Yang Diusulkan Pimpinan	34
Gambar 5.5 Diagram Konteks	35
Gambar 5.6 Data Flow Diagram	36
Gambar 5.7 <i>Entity Relationship Diagram</i>	38
Gambar 5.8 Desain Halaman <i>Login</i>	44
Gambar 5.9 Desain Halaman Dashboard	45
Gambar 5.10 Desain Halaman Konsumen	46
Gambar 5.11 Desain Halaman Produk	46
Gambar 5.12 Desain Halaman Pemesanan	47
Gambar 5.13 Desain Halaman Konsumen	48
Gambar 5. 14 Desain Produk Konsumen	48
Gambar 5. 15 Desain <i>Checkout</i>	49
Gambar 5. 16 Desain Pimpinan	50
Gambar 5.17 Tampilan <i>Login</i>	50
Gambar 5.18 Tampilan <i>Dashboard</i>	51
Gambar 5.19 Tampilan Konsumen	52
Gambar 5.20 Tampilan Produk	52
Gambar 5.21 Tampilan Pemesanan	53
Gambar 5.22 Tampilan <i>Home</i> Konsumen	54
Gambar 5.23 Tampilan Produk Konsumen	55
Gambar 5.24 Tampilan <i>Checkout</i>	55
Gambar 5.25 Tampilan Pimpinan	56
Gambar 5.26 Gambar Penyerahan Sistem	57

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Simbol – Simbol Flowchart	15
Tabel 3.2 Simbol – Simbol DFD	17
Tabel 3.3 Simbol – Simbol ERD	18
Tabel 3.4 Penelitian Terdahulu.....	19
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian.....	24
Tabel 5.1 Tabel <i>User</i>	39
Tabel 5.2 Tabel Konsumen.....	40
Tabel 5.3 Tabel Produk.....	41
Tabel 5.4 Tabel Pemesanan.....	42
Tabel 5.5 Tabel Pesanan.....	43
Tabel 5.6 Tabel Pembayaran.....	44
Tabel 5.7 Tabel Pengujian <i>Blackbox testing</i> pelanggan.....	58
Tabel 5.8 Tabel Pengujian <i>Blackbox testing</i> Admin dan Pimpinan.....	59
Tabel 5.9 Tabel Skala Likert.....	65
Tabel 5.10 Tabel Daftar Pernyataan Kuesioner.....	65
Tabel 5.11 Tabel Distribusi Pernyataan Jawaban Responden.....	68
Tabel 5.12 Tabel Kriteria Interpretasi Skor.....	73
Tabel 5.13 Tabel Interpretasi Item Pernyataan Kuesioner.....	74

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* Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)
7. Lampiran 7. *Listing Code*

ABSTRACT

ADE WAHYU NINGRUM AND LINDA SUSWITASARI. *Application for ordering website-based printing services at UC Print Palembang.*

UC print Palembang is a printer that has been operating for 7 years. UC print still faces several problems in the current running system. This is because the process of ordering printing services is still conventional where the ordering process still requires consumers to come directly to the store so they can order products or services, and also do not have a data management system. This study aims to make online orders at uc print Palembang. This website-based application uses PHP version 8 and uses the prototype method as a system development method. Based on the results of the tests that have been carried out using the stages in the equivalence partitioning, the functions are running well 100% as expected. So it can be concluded that the application for ordering printing services at UC Print Palembang is ready to use.

Keywords: Application for ordering printing services, using the prototype method

ABSTRAK

ADE WAHYU NINGRUM DAN LINDA SUSWITASARI. Aplikasi Pemesanan Jasa Percetakan Berbasis *Website* di UC Print Palembang.

UC print Palembang adalah salah satu percetakan yang telah beroperasi selama 7 tahun. UC print masih menghadapi beberapa kendala didalam sistem yang berjalan saat ini. Dikarnakan untuk proses pemesanan jasa percetakan masih konvensional dimana proses pemesanan masih mengharuskan konsumen datang langsung ke toko agar dapat memesan produk ataupun jasa,dan juga belum memiliki sistem pengelolaan datanya. Penelitian ini bertujuan untuk membuat pemesanan secara *online* di uc print Palembang. Aplikasi berbasis website ini menggunakan PHP versi 8 dan menggunakan metode *prototype* sebagai metode pengembangan sistem. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan menggunakan tahapan-tahapan yang ada pada *equivalence partitioning* memiliki fungsi -fungsi yang berjalan dengan baik 100% sesuai dengan harapan. Maka dapat disimpulkan aplikasi pemesanan jasa percetakan di UC print Palembang sudah siap digunakan.

Kata kunci : Aplikasi pemesanan jasa percetakan, menggunakan metode *prototype*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan media cetak di Indonesia dari waktu ke waktu terus mengalami perkembangan pesat. Hal tersebut ditandai dengan banyaknya perusahaan jasa percetakan yang berdiri. Pada umumnya perusahaan jasa percetakan merupakan suatu usaha percetakan yang memproduksi berbagai macam media cetak diantaranya, *banner*, spanduk, *pamflet*, dan masih banyak yang lainnya (Supriyatna, 2017:18). Seiring berjalannya waktu pemasaran produk menggunakan banner, spanduk, leaflet dan pemesanan produk mengharuskan customer harus datang langsung dinilai kurang efektif sehingga berdampak kurangnya informasi yang didapat oleh konsumen, dan berkurangnya minat konsumen untuk memilih dan menggunakan jasa percetakan (Supriyatna, 2017 :18).

UC Print Palembang adalah salah satu percetakan yang telah beroperasi selama 7 tahun yang kepemilikannya dipegang oleh HJ. Rustinah. Terletak di Jl. Akbp H. Moh. Amin No.56, 18 Ilir, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30113. Meskipun memiliki reputasi yang baik dalam memberikan layanan percetakan berkualitas tinggi, UC Print Palembang masih menghadapi beberapa kendala di dalam sistem yang berjalan saat ini. Setelah peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Hendra Wijaya S.T untuk proses pemesanan jasa percetakan masih konvensional dimana proses pemesanan masih mengharuskan konsumen datang langsung ke toko agar

dapat memesan produk ataupun jasa. UC Print juga belum memiliki sistem pemesanan secara *online* dan juga belum memiliki sistem pengolahan datanya. Proses pemesanan yang masih secara konvensional mengakibatkan kurang efektif dan efisien.

Untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh UC Print Palembang, sebuah aplikasi pemesanan jasa percetakan berbasis *website* telah dikembangkan. Aplikasi ini memungkinkan konsumen untuk memilih produk yang mereka inginkan, mengunggah desain mereka sendiri, memantau status pesanan secara *real-time*. Dengan aplikasi ini, konsumen tidak perlu lagi datang ke toko atau menghubungi percetakan melalui telepon, sehingga mempercepat proses pemesanan produk. Selain itu, aplikasi ini juga memudahkan koordinasi tim produksi, sehingga meningkatkan efisiensi operasional dan kualitas pelayanan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan pengembangan sistem *prototype* yang dimana terdiri dari berbagai macam tahapan antara lain :

- a) Komunikasi
- b) Perencanaan Secara Cepat
- c) Pemodelan Perancangan Secara Cepat
- d) Pembentukan *Prototype*
- e) Penyerahan Sistem Ke Pengguna dan Umpan Balik

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk membuat “Aplikasi Pemesanan Jasa Percetakan Berbasis *Website* di UC Print Palembang”. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini, dapat

meningkatkan efisiensi operasional dan kualitas pelayanan mereka, serta memberikan pengalaman yang lebih baik untuk konsumen.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah “Bagaimana membuat Aplikasi Pemesanan Jasa Percetakan Berbasis *Website* di UC Print Palembang Menggunakan Metode *Prototype*?”.

1.3 Batasan masalah

Adapun Batasan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Objek penelitian di UC Print Palembang.
2. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pengembangan sistem *prototype*.
3. Pemodelan sistem menerapkan *flowchart*, *data flow diagram*, dan *entity relationship diagram*.
4. Aksesibilitas sistem disini antara lain : Admin, Konsumen, dan Pimpinan.
5. Sistem dapat melakukan pemesanan secara *online* dan melakukan pengolahan data meliputi data produk, data transaksi, data konsumen, dan dapat membuat laporan penjualan.
6. Dalam pembuatan *layout*, penulis menggunakan *bootstrap* versi 5
7. Bahasa pemrograman yang digunakan PHP versi 8 dan database *MySQL*.

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi pemesanan jasa percetakan berbasis *website* di UC Print Palembang.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan peneliti dari penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan peneliti dari penelitian ini antara lain sebagai berikut :

a) Bagi Peneliti

Kontribusi pada perkembangan teknologi informasi dan industri percetakan. Dengan merancang dan mengembangkan sistem pemesanan jasa percetakan berbasis web, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada perkembangan teknologi informasi dan industri percetakan, yang dapat mempermudah pelanggan dalam memesan jasa percetakan.

b) Bagi Perusahaan

Dengan adanya aplikasi pemesanan jasa percetakan berbasis *website* di UC Print Palembang diharapkan meningkatkan efisiensi dan produktifitas bisnis, memperluas pangsa pasar, meningkatkan kualitas layanan dan kepuasan pelanggan.

c) Bagi Akademik

Sebagai salah satu referensi bagi akademik untuk kelanjutan penelitian dimasa yang akan datang dan diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan skripsi ini terdiri dari enam bab dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan menjelaskan tentang informasi umum mengenai penelitian yang dilakukan seperti latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Gambaran umum perusahaan memuat uraian tentang sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, serta uraian tugas dan wewenang masing- masing divisi/departemen pada tempat riset dilakukan.

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka berisi tentang penjelasan teori-teori terkait yang mendukung saat proses pembuatan laporan skripsi dan hasil dari penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang sedang dilakukan.

BAB VI METODE PENELITIAN

Metode penelitian menjelaskan lokasi dan waktu penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, teknik pengembang sistem, dan teknik pengujian sistem.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang hasil yang diperoleh dari riset yang dilakukan dan pembahasan dengan perencanaan pada bab sebelumnya.

BAB VI PENUTUP

Penutup memuat kesimpulan dari semua uraian-uraian pada bab-bab sebelumnya dan juga akan dibahas saran yang diberikan penulis kepada penelitian selanjutnya.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

2.1.1 Sejarah Perusahaan

Percetakan Toko Percetakan UC Print memiliki sejarah yang kaya dalam industri percetakan di Palembang. Berdiri di jalan AKBP H.M. Amin No.56, Kelurahan 18 Ilir, perusahaan ini telah memberikan layanan jasa percetakan yang berkualitas sejak tahun 2016. Didirikan oleh Hj Rustinah, UC Print menjadi salah satu percetakan terkemuka di kota ini.

2.1.2 Visi dan Misi

1. Visi

Visi UC Print adalah mengikuti perkembangan teknologi percetakan sehingga dapat memenuhi misi sebagai percetakan dengan mengutamakan kualitas hasil percetakan.

2. Misi

Misi UC Print adalah jasa percetakan yang menjadi rujukan hasil cetakan berkualitas bagi konsumen.

2.1.3 Struktur Organisasi



Sumber : Percetakan UC Print

Gambar 2.1 Struktur Organisasi

2.1.4 Tugas dan Wewenang

A. Direktur

- 1) Menjalankan dan memimpin percetakan serta menerbitkan kebijakan percetakan.
- 2) Mengawasi tugas-tugas yang telah diberikan.
- 3) Memimpin seluruh karyawan percetakan dalam menjalankan percetakan.

B. Wakil Direktur

- 1) Menjalankan dan mengkoordinir seluruh karyawan di percetakan serta ikut serta dalam pekerjaan yang ada di percetakan.
- 2) Mengawasi karyawan di toko.

C. Manager Operasional

- 1) Memimpin, mengkoordinir atau mengawasi semua kegiatan yang dilakukan di toko.
- 2) Memberikan solusi dari setiap permasalahan.

D. Karyawan

- 1) Mencatat barang masuk dan keluar.
- 2) Mengetahui stok barang yang masuk dan keluar.
- 3) Membuat laporan barang masuk dan keluar.
- 4) Mengecek barang masuk dan keluar.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Pemesanan

Menurut Idris dalam jurnal (Julianto & Setiawan, 2019:13) Pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik. Tujuan pemesanan yaitu :

- 1) Memaksimalkan pelayanan bagi konsumen
- 2) Meminimumkan investasi pada persediaan
- 3) Perencanaan kapasitas
- 4) Persediaan dan kapasitas
- 5) Dan lain – lain

Menurut Edwin dan Chris dalam jurnal (Pasaribu, 2021:140) Pemesanan dalam arti umum adalah perjanjian pemesanan (booking) antara dua pihak atau lebih. Perjanjian pemesanan tersebut dapat berupa perjanjian atas pemesanan suatu barang, ruangan, kamar, tempat duduk dan lainmnya.

Berdasarkan kesimpulan dari para ahli di atas pemesanan merupakan langkah penting dalam proses bisnis yang melibatkan konsumen dan perusahaan untuk melakukan kesepakatan atau perjanjian sebelum melakukan pembelian atau penggunaan suatu produk atau jasa.

3.2 Website

Menurut Bekti dalam penelitian (Tabrani, 2021:14) *website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi seperti teks, gambar, gif, animasi, suara, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Menurut Rohi Abdulloh dalam penelitian (Arafat, 2022:7) *website* atau *web* merupakan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk digital, baik berupa teks, gambar, video, audio dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet. Lebih jelasnya, *website* merupakan halaman-halaman yang berisi informasi yang ditampilkan oleh *browser* seperti *mozilla firefox*, *google chrome* atau yang lainnya.

3.3 MySql

Menurut (Sidik, 2019:57) MySQL adalah sistem manajemen basis data relasi yang bersifat terbuka atau *open source*. Sistem manajemen basis data ini adalah hasil pemikiran dari Michael “Monty” Widenius, David Axmark, dan Allan Larson.

Menurut Jubilee Enterprise dalam penelitian (Arafat, 2022:7) MySQL adalah *Relational Database Management System* (RDBMS) yang cepat dan mudah digunakan, serta banyak digunakan untuk diberbagai kebutuhan. *MySQL* dikembangkan oleh *MySQL AB* Swedia.

3.4 XAMPP

Menurut (Josi, 2017:52) xampp adalah aplikasi tools untuk menyediakan paket lunak yang berisi konfigurasi *Web Server, Apache*, PHP, MySQL untuk membantu kita dalam proses pembuatan aplikasi *web* yang menyatu menjadi satu sehingga memudahkan kita dalam membuat program *web*.

Menurut Jubilee Enterprice dalam penelitian (Arafat, 2022:7) XAMPP merupakan server yang paling banyak digunakan. Fiturnya lengkap, gampang digunakan programmer PHP pemula karena yang perlu anda gunakan hanyalah “menjalankan” salah-satu module bernama *Apache* yang dapat memproses PHP.

3.5 PHP

Menurut (Butsianto & Arifin, 2020:90) Kumpulan kutipan diatas menerangkan bahwa *hypertext preprocessor* (PHP) merupakan bahasa pemrograman untuk membuat atau mengembangkan aplikasi berbasis *web* dan bersifat *open source* dan ditanamkan ke dalam script HTML. PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat program *website* dimana kode program yang telah dibuat dikompilasi dan dijalankan pada sisi server untuk menghasilkan halaman *website* yang dinamis.

Menurut Supono dan Putratama dalam penelitian (Arafat, 2022:7) mengemukakan bahwa “PHP (PHP: *hypertext preprocessor*) 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”. 10 *Hypertext preprocessor* (PHP) merupakan bahasa pemrograman untuk pembuatan *website* dinamis, yang mampu berinteraksi dengan pengunjung atau penggunanya (Wardana, 2016:1). Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *hypertext preprocessor* (PHP) merupakan bahasa pemrograman yang mengolah *database*, *content website* sehingga *website* yang dibuat merupakan *web* dinamis, dan PHP merupakan bahasa pemrograman yang dikombinasikan dengan HTML.

3.6 Database

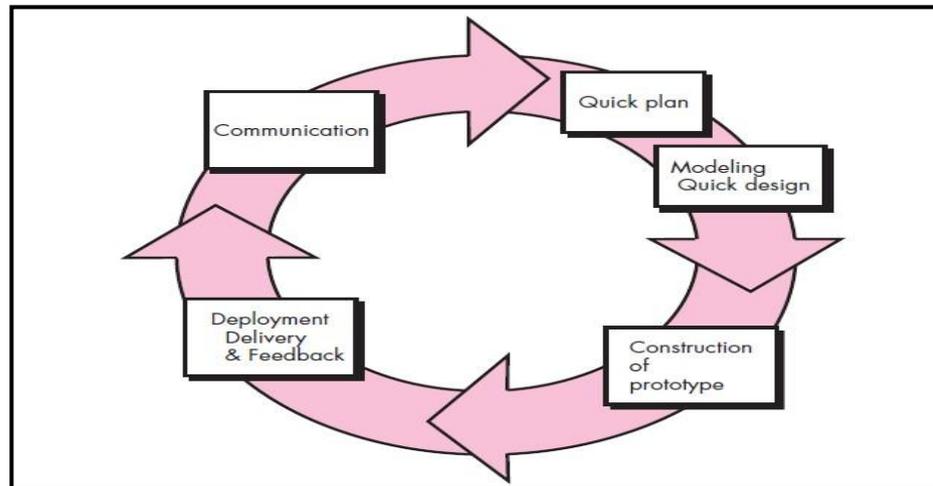
Menurut Cosmas dalam penelitian (Arfianto dan Nugrahanti, 2018:30) Basis data atau database adalah kumpulan data terstruktur. Agar dapat menambahkan, mengakses, dan memproses data yang tersimpan dalam database komputer, dibutuhkan sistem manajemen basis data (*database management system*). Dalam pengembangan perangkat lunak tradisional yang memanfaatkan pemrosesan *file*, setiap kelompok pengguna menyimpan *file-file*-nya sendiri untuk menangani aplikasi pengolahan datanya masing-masing. Hal ini mengakibatkan adanya kerangkapan data atau disebut dengan *redundancy*.

3.7 Prototype

Menurut Yurindra dalam penelitian (Wahyuni, 2020:110) menjelaskan bahwa model *prototype* merupakan suatu proses yang memungkinkan *developer* membuat sebuah model *software*, metode ini baik digunakan

apabila *client* tidak bisa memberikan informasi yang maksimal mengenai kebutuhan yang diinginkannya.

Berikut ini siklus metode *prototype* yang dapat dilihat pada gambar 3.1 di bawah ini :



Gambar 3.1 Siklus Prototype

Sumber: Pressman dalam (Purnama Sari, 2020)

1. Komunikasi (*communication*).
2. Perencanaan secara cepat (*quick plan*).
3. Pemodelan perancangan secara cepat (*modeling quick design*).
4. Pembentukan *prototype* (*construction of prototype*).
5. Penyerahan sistem ke pengguna dan umpan balik (*develovent delivery and feedback*)

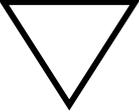
3.8 Flowchart

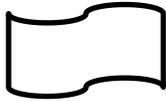
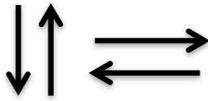
Menurut Indrajani dalam jurnal (Budiman, 2021:15) *flowchart* merupakan penggambaran secara grafik dari langkah – langkah dan urutan

prosedur suatu program. Biasanya mempengaruhi penyelesaian masalah yang khususnya perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut. *Flowchart* dapat digunakan untuk menyajikan kegiatan manual, kegiatan pemrosesan ataupun keduanya.

Adapun simbol-simbol flowchart yang digunakan dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3.1 Simbol – Simbol *Flowchart*

No	Simbol	Nama	Fungsi
1.		<i>Terminal</i>	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program.
2.		<i>Input/Output</i>	Menyatakan proses input atau <i>output</i> tanpa tergantung jenis peralatannya.
3.		<i>Process</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer.
4.		<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya atau tidak.
5.		<i>Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama.
6.		<i>Offline Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda.
7.		<i>Offline Storage</i>	Untuk menunjukkan bahwa data dalam symbol ini akan disimpan ke suatu media tertentu.

No	Simbol	Nama	Fungsi
7.		<i>Predefined Process</i>	Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal.
8.		<i>Punched Card</i>	Menyatakan <i>input</i> berasal dari kartu atau <i>output</i> ditulis ke kartu.
9.		<i>Punch Tape</i>	Digunakan untuk <i>input</i> dan <i>output</i> yang menggunakan pita kertas berlubang.
10.		<i>Document</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer).
11.		<i>Flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses.
12.		<i>Disc Storage</i>	Untuk Menyetak Dokumen

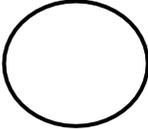
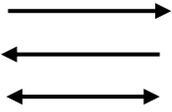
3.9 Data Flow Diagram

Zefriyenni dan Santoso dalam jurnal (Sukrianto, 2017:18) DFD merupakan gambaran sistem secara logika yang tidak tergantung pada perangkat keras, lunak, struktur data dan organisasi file.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa DFD adalah suatu diagram yang menggambarkan alir data dari input menuju output yang digunakan untuk mengembangkan alur kerja dari sistem yang akan

dibangun atau sistem yang sedang berjalan. Adapun simbol-simbol DFD yang digunakan dapat dilihat pada tabel 3.2 sebagai berikut:

Tabel 3.2 Simbol – Simbol DFD

Simbol	Nama	Keterangan
	Entitas eksternal	Entitas eksternal dapat berupa orang/unit terkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi di luar sistem.
	Proses	Proses adalah orang, unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak diidentifikasi.
	Aliran Data	Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan.
	Data Store	Data Store Penyimpanan data atas tempat data di refer oleh Proses

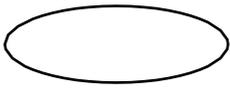
Sumber : yourdan dan De marco

3.10 Entity Relationship Diagram

Menurut (Ferdika & Kuswara, 2017:2) *Entity Relationship Diagram* (ERD) merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek. *Entity Relationship Diagram* (ERD) digunakan untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data kepada pengguna secara logis. *Entity*

Relationship Diagram (ERD) didasarkan pada suatu persepsi bahwa real world terdiri atas obyek-obyek dasar tersebut. Penggunaan *Entity Relationship Diagram* (ERD) relatif mudah dipahami, bahkan oleh para pengguna yang awam. Bagi perancang atau analis sistem, *Entity Relationship Diagram* (ERD) berguna untuk memodelkan sistem yang nantinya, basis data akan dikembangkan.

Tabel 3.3 Simbol – Simbol ERD

No	Simbol	Keterangan
1.	 Entitas/ <i>entity</i>	Entitas/ <i>entity</i> merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan data tabel.
2.	 Atribut	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.

No	Simbol	Keterangan
3.	 Atribut kunci primer	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses record yang diinginkan; biasanya berupa id; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama).

3.11 Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini akan dicantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu, berikut hasil penelitian terdahulu yang dapat dilihat pada table 3.4 sebagai berikut :

Tabel 3.4 Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Penulis / Tahun	Hasil
1.	Sistem Informasi Pemesanan Jasa Percetakan Berbasis <i>Web</i>	Adi Supriyatna Swabumi ISSN : 2355-990X Tahun : 2017	Sistem informasi pemesanan jasa percetakan berbasis web ini dibangun untuk membantu memperluas jangkauan pemasaran produk jasa

No.	Judul Penelitian	Penulis / Tahun	Hasil
			<p>percetakan yang ditawarkan, <i>web</i> ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan <i>database MySQL</i>.</p>
2.	<p>Aplikasi Jasa Pemesanan <i>Digital Printing</i> Berbasis <i>Web</i></p>	<p>Faisal Dan Syamsuddin Jurnal Instek ISSN: 2541 – 1179 Tahun : 2019</p>	<p>Aplikasi jasa pemesanan <i>digital printing</i> berbasis <i>web</i> ini dibangun untuk membantu dalam memesan produk <i>digital printing</i> dengan cara ini menghasilkan pelayanan yang adil dan tepat. <i>Website</i> <i>digital printing</i> ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam memesan atau membeli produk <i>digital printing</i> yang saling berinteraksi konsumen dengan pihak toko.</p>
3.	<p>Sistem Informasi Pemesanan Barang Percetakan Berbasis <i>Web</i></p>	<p>Jayanti, Meilinda, Yuliansyah Jurnal Teknik Informatika</p>	<p>Sistem informasi pemesanan barang percetakan berbasis <i>web</i> ini dibangun untuk memudahkan proses</p>

No.	Judul Penelitian	Penulis / Tahun	Hasil
		MusiRawas ISSN: - Tahun : 2019	pemasaran produk – produk yang ditawarkan kepada pelanggan lama ataupun pelanggan baru dengan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.
4.	Perancangan Sistem Informasi Pada Percetakan CV. Citra Kencana Jakarta Timur Berbasis <i>Web</i>	Alfaridzi dan Utomo Jurnal Rekayasa Informasi ISSN : 2252 – 7354 Tahun : 2018	Sistem informasi pada percetakan CV. Citra Kencana Jakarta Timur berbasis <i>web</i> ini dibangun untuk membantu customer dalam pemesanan barang cetak dari yang sebelumnya harus datang ke kantornya, kini hanya dengan melakukan order melalui <i>website</i> . <i>Website</i> ini dibuat dengan bahasa pemrograman PHP dan database menggunakan MySQL.
5	Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Jasa	Pudjiarti dan Sari Jurnal Teknologi	Sistem Informasi Penjualan Jasa Percetakan Berbasis <i>Web</i> dibangun untuk

No.	Judul Penelitian	Penulis / Tahun	Hasil
	Percetakan Berbasis <i>Website</i>	Informasi dan Multimedia ISSN : 2715 - 2529 Tahun : 2021	mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan melalui website tanpa harus datang ke toko.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu di atas, dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Pemesanan Jasa Percetakan Berbasis *Web* dapat di bangun untuk membantu memperluas jangkuan pemasaran produk jasa percetakan yang ditawarkan Pemesanan Jasa Percetakan Berbasis *Website* di UC Print Palembang yang akan dibuat nantinya dapat mempermudah untuk membantu konsumen dalam pemesanan barang cetak dari yang sebelumnya harus datang ke toko, kini hanya dengan melakukan order melalui *website*, sehingga mempercepat proses pemesanan produk. Selain itu, aplikasi ini juga memudahkan keordonasi tim produksi, sehingga meningkatkan efisiensi operasional dan koaitas pelayanan.

3.12 Kerangka Pemikiran

kerangka pemikiran	
<u>IDENTIFIKASI MASALAH</u>	
<ul style="list-style-type: none"> • Proses pemesanan masih konvensional • Pencatatan data konsumen masih manual • Pencatatan data transaksi masih manual • Belum adanya rekap penjualan 	
<u>TEORI PENDUKUNG</u>	
A. TEORI PENDUKUNG	B. METODE YANG DIGUNAKAN
<ul style="list-style-type: none"> • PHP • MYSQL • FLOWCHART • DFD dan ERD 	Metode Prototipe <ul style="list-style-type: none"> • Communication • Quick plan • Modelling Quick design • Construction of prototype • Deployment delivery & feedback
C. TEKNIK PENGUMPULAN DATA	
<ul style="list-style-type: none"> • Wawancara • Observasi (pengamatan) • Studi Pustaka 	
<u>SOLUSI</u>	
Aplikasi Pemesanan Jasa Percetakan berbasis website di uc print Palembang	
<u>HASIL</u>	
Dengan adanya Website Pemesanan jasa percetakan berbasis <i>web</i> diharapkan dapat membantu mempermudah pihak perusahaan dan konsumen dalam melakukan proses jualbeli	

Sumber : penulis (2023)

Gambar 3.2 Kerangka pemikiran

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1 Lokasi Dan Waktu Penelitian

4.1.1 Lokasi

Tempat penelitian dilakukan di Percetakan UC Print Palembang yang beralamat di jalan AKBP H. Moh. Amin No.56, 18 Ilir, Kec. Ilir Timur. 1, Kota Palembang, Sumatera Selatan.

4.1.2 Waktu Penelitian

Dalam Pelaksanaan penelitian ini terhitung dimulai dari tanggal Maret 2023 sampai dengan Mei 2023 di UC Print Palembang. Berikut jadwal penelitian yang penulis lakukan dapat di lihat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	2023																											
		Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
	Identifikasi masalah	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																
	Ujian proposal											■																	
	Revisi proposal											■																	
	Skripsi													■															
1	Komunikasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																
2	Perencanaan Secara Cepat																												
3	Pemodelan Perancangan Secara Cepat																												
4	Pembentukan																	■	■	■	■								

No	Kegiatan	2023																							
		Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	Prototype																								
5	Penyerahan Sistem Ke Pengguna dan Umpan Balik																								

4.2 Jenis Data

4.2.1 Data Primer

Menurut Hasan dalam jurnal (Pioh, 2018:16) data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber asli (objek) tidak melalui perantara. Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan yang memerlukannya. Data primer biasanya didapat dari sumber informasi yang individu seperti wawancara yang dilakukan oleh peneliti atau penulis.

4.2.2 Data Sekunder

Menurut Hasan dalam jurnal (Pioh, 2018:10) data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dari sumber-sumber yang telah ada. Data sekunder merupakan data pelengkap yang tidak didapat secara langsung dari responden melainkan dari arsip atau data-data yang dimiliki oleh pihak instansi atau perusahaan terkait, studi pustaka,

penelitian terdahulu, literatur, dan jurnal yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

4.3 Teknik Pengumpulan Data

4.3.1 Observasi

Menurut Sugiyono dalam Penelitian (Faisal, 2019:17) Observasi merupakan kegiatan pengumpulan data dengan mendatangi objek penelitian. Observasi melakukan pemuatan terhadap suatu objek. Apabila dilihat pada proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi partisipan dan non-partisipan, penulis menggunakan jenis observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi non-partisipan. Dalam melakukan observasi penelitian memilih hal – hal yang diamati dan mencatat hal – hal yang berkaitan dengan penelitian. disini peneliti mengetahui sistem yang berjalan saat ini pada UC Print Palembang ini adalah sistem konvensional dimana proses pemesanan masih mengharuskan konsumen datang langsung ke toko agar dapat memesan produk ataupun jasa. UC Print juga belum memiliki sistem pemesanan secara *online* dan juga belum memiliki sistem pengolahan datanya.

4.3.2 Wawancara

Menurut Sugiyono dalam penelitian Supriyatna (Supriyatna, 2017:80) Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data

apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan jika ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dengan jumlah respondennya sedikit/kecil. Setelah peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Hendra Wijaya S.T disini peneliti mengetahui sistem yang berjalan pada saat ini pada UC Print Palembang ini adalah sistem konvensional dimana proses pemesanan masih mengharuskan konsumen datang langsung ke toko agar dapat memesaan produk ataupun jasa.

4.3.3 Studi Pustaka

Menurut (Jayanti, 2020:8) Studi pustaka digunakan sebagai pendukung untuk memperoleh informasi. Peneliti mengambil studi pustaka dengan mengambil referensi yang bersumber dari buku, artikel, maupun jurnal dosen yang berkaitan dengan masalah yang diangkat.

Adapun judul jurnal yang digunakan sebagai referensi dalam penelitian ini adalah Aplikasi Pemesanan Jasa Percetakan Berbasis *Website* di UC Print Palembang (Meilinda Yuliansyah, 2019).

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil

Berdasarkan hasil pengamatan selama penulis melakukan penelitian di percetakan UC Print Palembang, penulis menemukan beberapa kendala yaitu pada sistem penjualan yang masih konvensional dimana proses pemesanan dilakukan dengan konsumen datang langsung ke toko dan manajemen penjualan yang belum terkomputerisasi, dimana admin melakukan pencatatan laporan secara manual sehingga dapat memperlambat proses kerja dan juga data yang rentan hilang ataupun rusak.

5.1.1 Komunikasi

Siklus pertama adalah komunikasi, di mana penulis berinteraksi dengan pengguna atau klien untuk memahami persyaratan dan kebutuhan mereka. Dalam siklus ini, pengembang mendengarkan dan bertanya kepada pengguna untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan. Tujuannya adalah untuk memahami secara menyeluruh apa yang diharapkan dari aplikasi pemesanan jasa percetakan berbasis *web* di UC Print Palembang.

5.1.2 Perencanaan Cepat

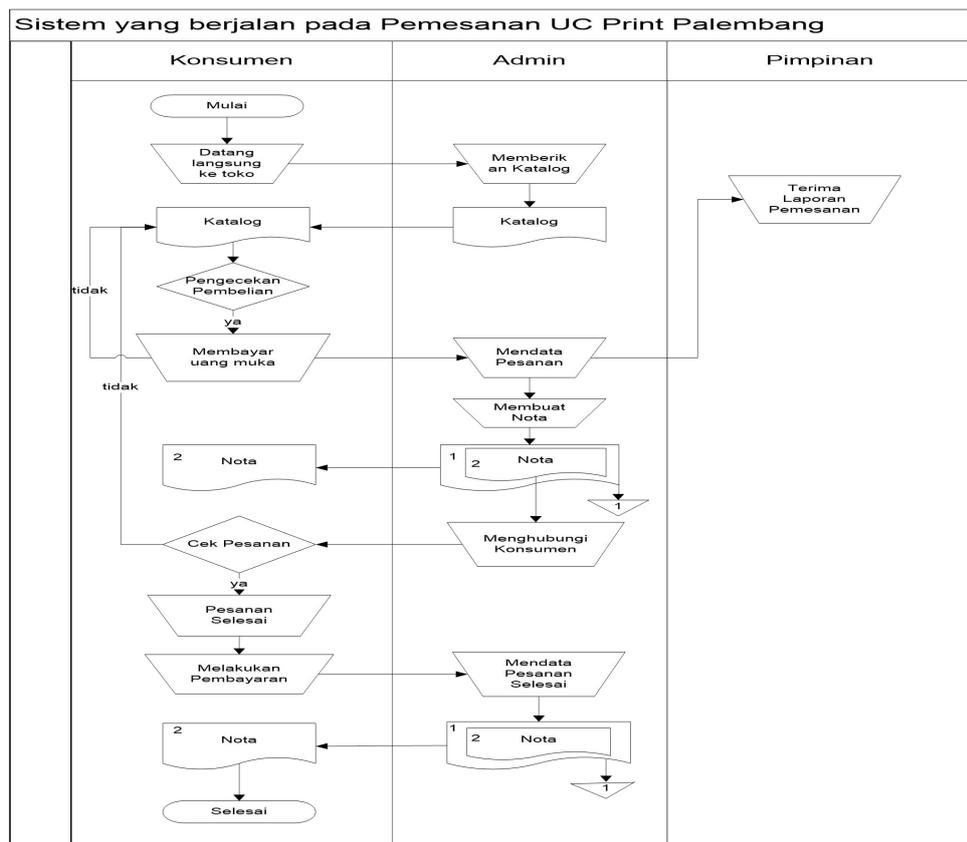
Setelah memahami persyaratan pengguna, pengembang melakukan perencanaan cepat untuk merumuskan strategi

pengembangan. Dalam tahap ini, pengembang menentukan lingkup proyek, jadwal waktu, dan sumber daya yang diperlukan. Perencanaan cepat ini bertujuan untuk mengatur rencana kerja yang efektif untuk pengembangan aplikasi.

5.1.3 Pemodelan Perancangan Secara Cepat

Pada tahapan ini penulis melakukan perancangan sistem dan desain sistem yang sesuai dengan kebutuhan yang telah didefinisikan pada tahapan sebelumnya.

5.1.3.1 Flowchart yang berjalan

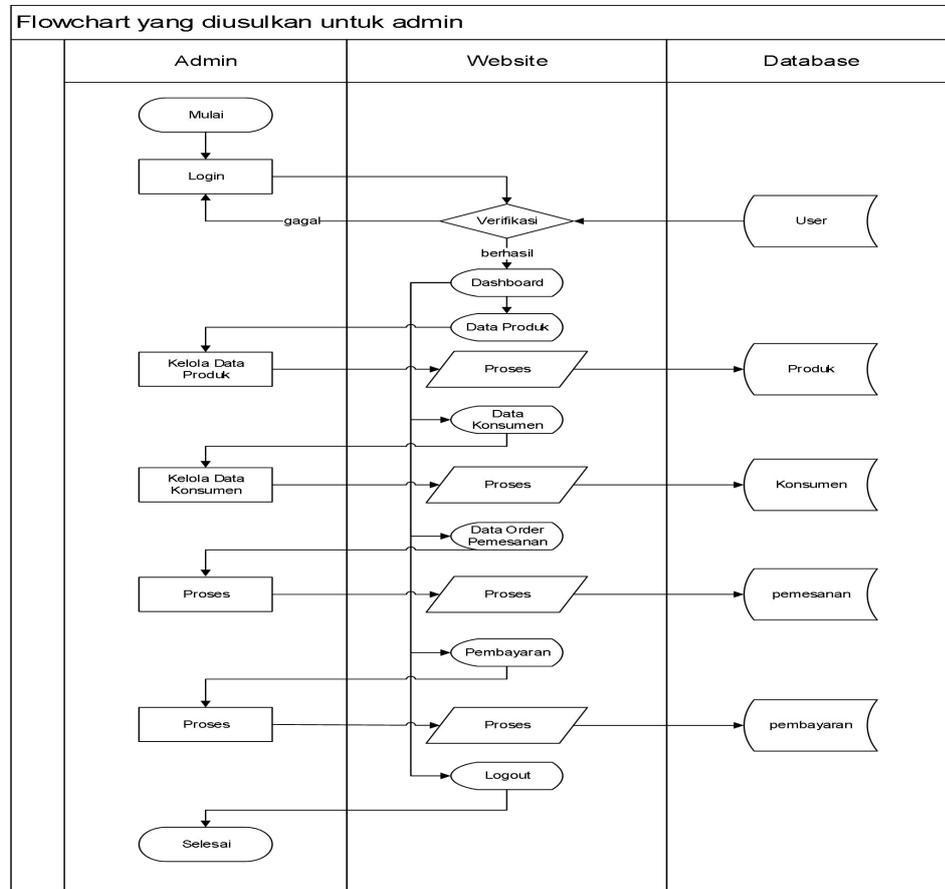


Gambar 5.1 *Flowchart* Sistem Berjalan

Berdasarkan gambar *flowchart* sistem yang berjalan pada Percetakan UC Print dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Dimulai pelanggan datang ke kantor.
- 2) Kemudian konsumen melihat katalog.
- 3) Konsumen melakukan pemesanan
- 4) Kemudian konsumen membayar uang muka.
- 5) Kemudian admin mendata pesanan
- 6) Setelah pesanan dibuat, admin kembali menghubungi konsumen
- 7) Kemudian konsumen melakukan pembayaran lunas
- 8) Selanjutnya admin menyerahkan data pesanan ke pimpinan
- 9) Selesai.

5.1.3.2 Flowchart yang diusulkan admin

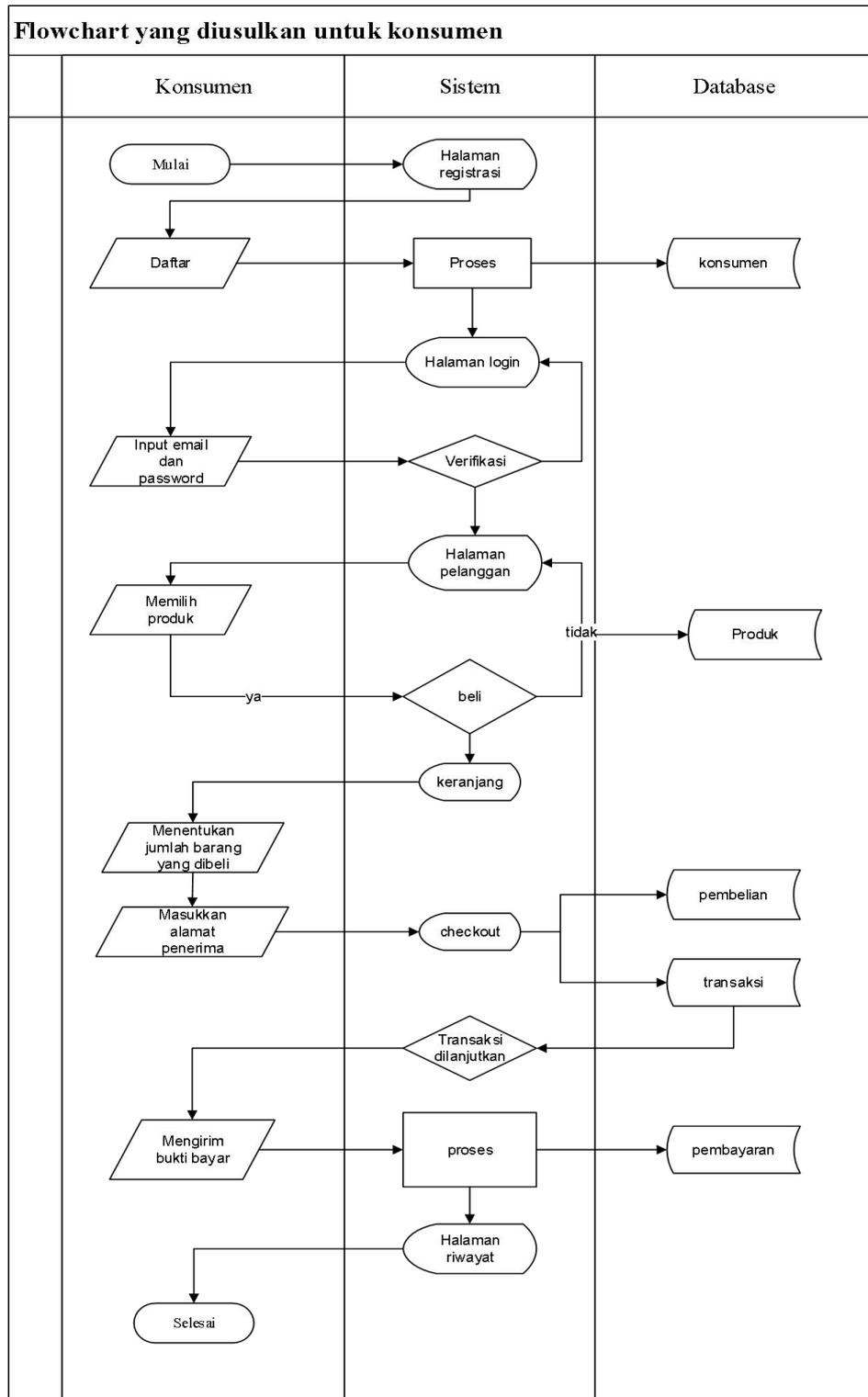


Gambar 5.2 Flowchart Yang Diusulkan Admin

Berdasarkan gambar *flowchart* sistem yang diusulkan pada Percetakan UC Print Palembang dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Dimulai admin melakukan *login*
- 2) Kemudian admin melakukan kelola produk
- 3) Konsumen melakukan kelola data konsumen.
- 4) Kemudian melakukan kelola data pemesanan.
- 5) Kemudian melakukan kelola data pemesanan
- 6) Selesai.

5.1.3.3 Flowchart yang diusulkan konsumen

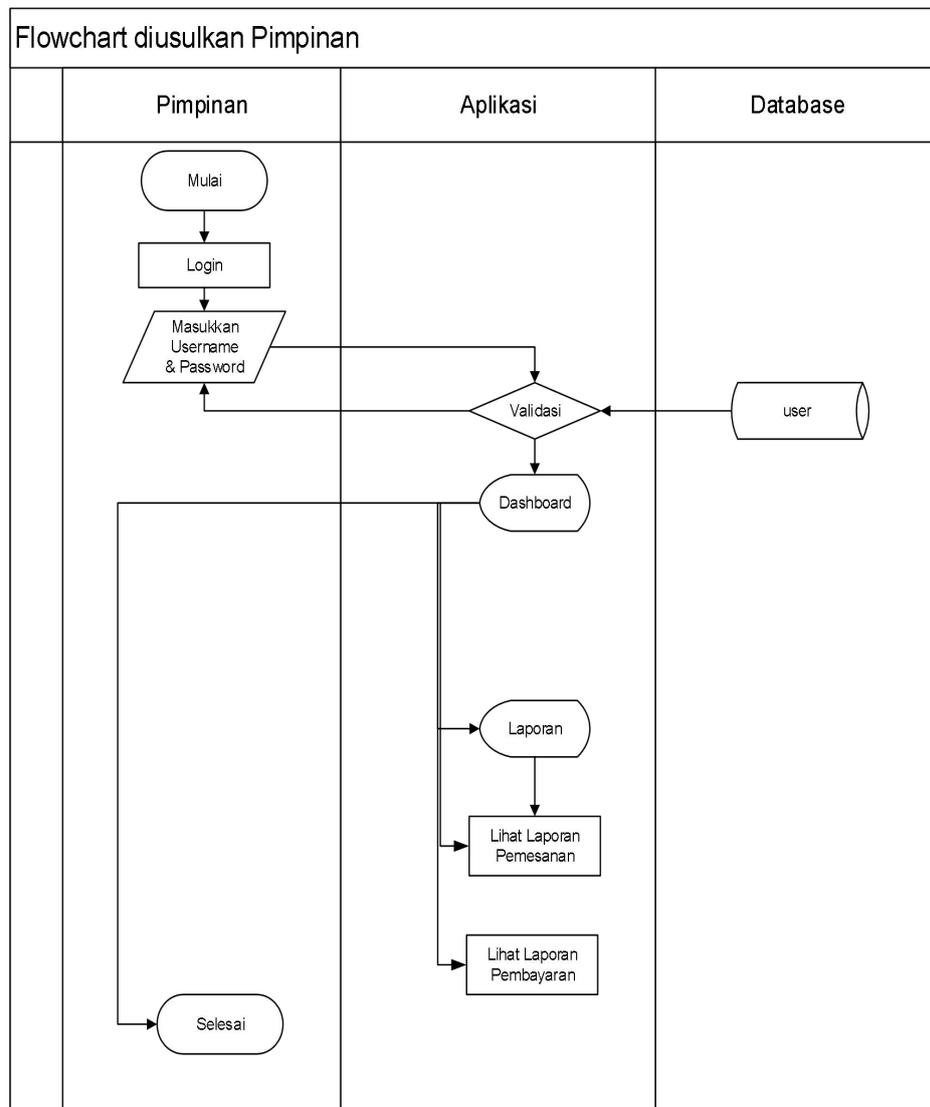


Gambar 5.3 Flowchart Yang Diusulkan Konsumen

Berdasarkan gambar *flowchart* sistem yang diusukan konsumen pada Percetakan UC Print Palembang dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Dimulai konsumen melakukan *registrasi*
- 2) Kemudian melakukan *login*
- 3) Kemudian konsumen melihat katalog.
- 4) Kemudian memilih produk.
- 5) Kemudian melakukan *checkout*
- 6) Kemudian melakukan pembayaran
- 7) Melakukan *logout*
- 8) Selesai.

5.1.3.4 Flowchart yang diusulkan pimpinan



Gambar 5.4 Flowchart Yang Diusulkan Pimpinan

Berdasarkan gambar *flowchart* sistem yang diusulkan untuk pimpinan dijelaskan sebagai berikut.

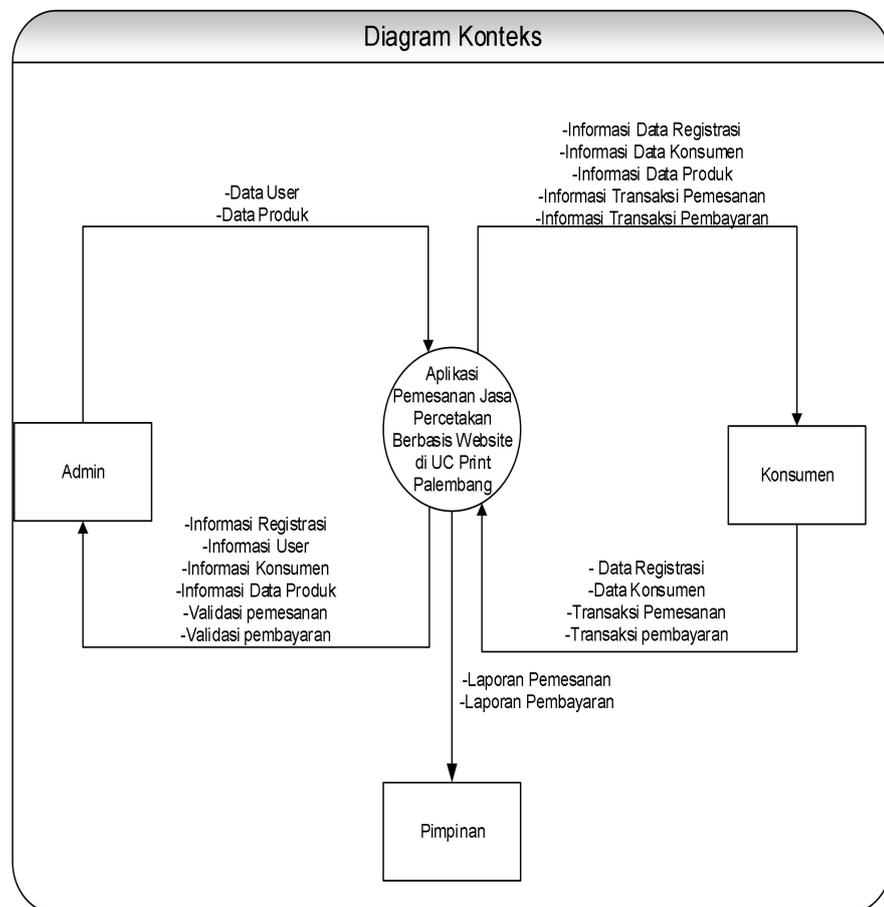
- 1) Mulai
- 2) Pimpinan melakukan *login* Menggunakan *username* dan *password*.
- 3) Kemudian pimpinan cek laporan pemesanan dan pembayaran.

4) *Logout.*

5) *Selesai.*

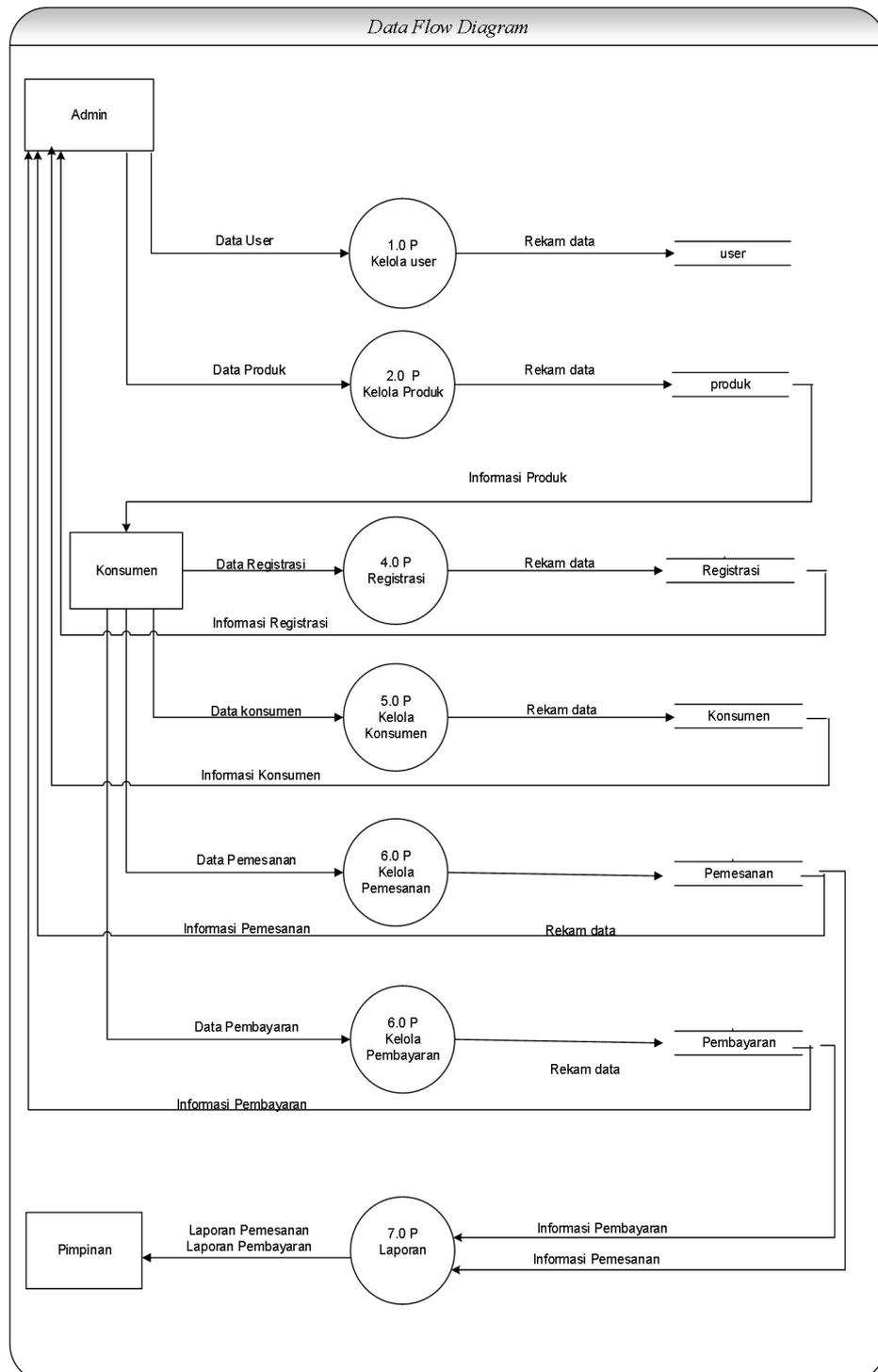
5.1.3.5 Diagram *Konteks*

Berikut ini merupakan diagram konteks sistem yang yang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5.5 Diagram *Konteks*

5.1.3.6 Data Flow Diagram



Gambar 5.6 Data Flow Diagram

Berdasarkan gambar 5.6 diatas, Data Flow Diagram (DFD) Level 0 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Proses 1.0 p

Admin mengelola data user, kemudian hasil proses di rekam dalam tabel user, selanjutnya admin dapat memperoleh informasi data user.

2. Proses 2.0 p

Admin mengelola data produk, kemudian data yang telah diolah akan diolah ke dalam tabel produk, selanjutnya konsumen dapat memperoleh informasi produk.

3. Proses 3.0 p

Konsumen mengelola data registrasi, kemudian data yang diolah akan di rekam kedalam tabel registrasi, selanjutnya admin dapat memperoleh informasi registrasi.

4. Proses 4.0 p

Konsumen mengelola data konsumen, kemudian data yang telah diolah akan direkam ke dalam tabel konsumen, selanjutnya admin dapat memperoleh informasi konsumen.

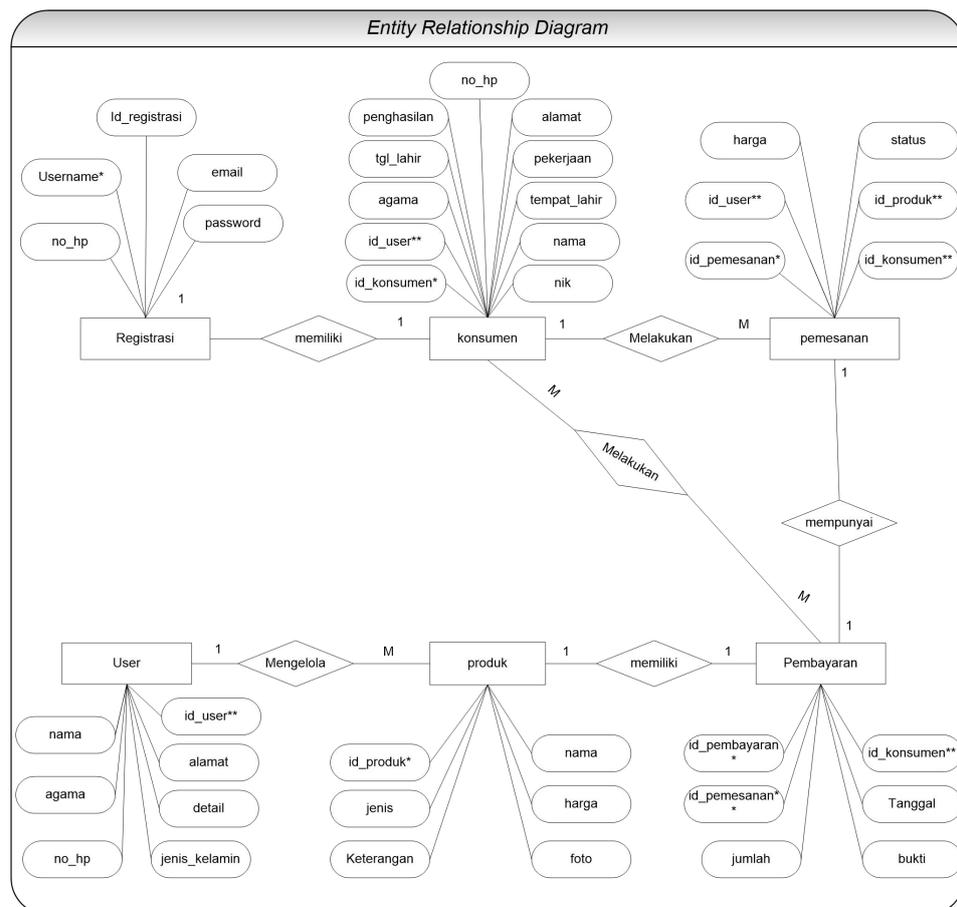
5. Proses 5.0 p

Konsumen mengelola data pemesanan, kemudian data yang telah diolah akan direkam ke dalam tabel pemesanan, selanjutnya admin dapat memperoleh informasi pemesanan.

6. Proses 6.0.p

Konsumen mengelola data pembayaran, kemudian data yang telah diolah akan direkam ke dalam tabel pembayaran, selanjutnya admin dapat memperoleh informasi pembayaran.

5.1.3.7 Entity Relationship Diagram



Gambar 5.7 Entity Relationship Diagram

5.1.3.8 Desain Database

1) Tabel User

Tabel user digunakan untuk menampung data pengguna

yang mengakses halaman admin UC Print Palembang. Berikut ini merupakan struktur table user yang dapat dilihat pada tabel 5.1 sebagai berikut:

Nama Tabel : *user*

Primary Key : *id_user*

Foreign Key : -

Tabel 5.1 Tabel *User*

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1.	id_user*	<i>Int</i>	11	<i>primary key</i>
2	Nama	<i>varchar</i>	50	
3.	<i>Username</i>	<i>varchar</i>	30	<i>Username</i>
4.	<i>Password</i>	<i>varchar</i>	30	<i>Password</i>
5	Jenis_kelamin	<i>Enum</i>	-	Jenis Kelamin
6	Telepon	<i>varchar</i>	20	
7	Alamat	<i>Text</i>	-	Alamat
5.	<i>Role</i>	<i>Enum</i>		<i>role</i>

2) Tabel Konsumen

Tabel konsumen digunakan untuk menampung data konsumen yang melakukan pemesanan produk di UC. Print Palembang. Berikut ini merupakan struktur table konsumen

yang dapat dilihat pada tabel 5.2 sebagai berikut:

Nama Tabel : konsumen

Primary Key : id_konsumen

Foreign Key : -

Tabel 5.2 Tabel konsumen

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1.	id_konsumen*	<i>Int</i>	11	<i>primary key</i>
2	Nama_konsumen	<i>varchar</i>	50	<i>Nama konsumen</i>
3	username	<i>varchar</i>	50	<i>username</i>
4	password	<i>varchar</i>	30	<i>password</i>
5	Telepon	<i>varchar</i>	20	telepon
6	Jenis_kelamin	<i>Enum</i>	-	Jenis_kelamin
7	Alamat	<i>Text</i>	-	alamat

3) Tabel Produk

Tabel produk digunakan untuk menampung data produk pada UC. Print Palembang. Berikut ini merupakan struktur table rumah yang dapat dilihat pada tabel 5.3 sebagai berikut:

Nama Tabel : produk

Primary Key : id_produk

Foreign Key : id_kategori

Tabel 5.3 Tabel Produk

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1.	Id_rumah*	int	11	primary key
2.	Id_kategori	int	11	Primary key
3	Nama_produk	varchar	50	Nama produk
4.	Harga	int	11	Harga produk
5	Stok	int	11	Stok produk
6.	Foto	text	-	Foto produk
7	Deskripsi	text	-	Deskripsi

4) Tabel Pemesanan

Tabel pemesanan digunakan untuk menampung data pemesanan. Struktur tabel pemesanan dapat dilihat pada tabel 5.4 sebagai berikut.

Nama Tabel : pemesanan

Primary Key : id_pemesanan

Foreign Key : id_konsumen, id_user

Tabel 5.4 Tabel Pemesanan

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1.	id_pemesanan*	Int	11	primary key
2.	id_konsumen**	Int	11	foreign key
3.	id_user**	Int	11	foreign key
4.	Tanggal	Date	-	Tanggal
5.	Total	Int	11	Harga produk
6.	status_pemesanan	varchar	50	Status pemesanan
7.	Keterangan	text	-	Keterangan

5) Tabel Pesanan

Tabel pesanan digunakan untuk menampung data pesanan. Struktur tabel pemesanan dapat dilihat pada tabel 5.5 sebagai berikut.

Nama Tabel : pesanan

Primary Key : id_pesanan

Foreign Key : id_konsumen, id_pemesanan, id_produk

Tabel 5.5 Tabel Pesanan

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1.	id_pesanan*	Int	11	primary key
2.	id_konsumen**	Int	11	foreign key
3.	id_pemesanan**	Int	11	foreign key
4.	id_produk**	Int	11	foreign key
5	Jumlah	Int	11	Jumlah pesanan

6) Tabel Pembayaran

Tabel pembayaran digunakan untuk menampung data pembayaran. Struktur tabel pembayaran dapat dilihat pada tabel 5.6 sebagai berikut.

Nama Tabel : pembayaran

Primary Key : id_pembayaran

Foreign Key : id_konsumen, id_pemesanan

Tabel 5.6 Tabel Pembayaran

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1.	id_pembayaran*	Int	11	primary key
2	Id_pemesanan	int	11	Foreign key

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
3.	id_konsumen**	Int	11	foreign key
4.	Jumlah	Int	11	Jumlah bayar
5.	Tanggal	Date	-	Tanggal
6.	Bukti	text	-	bukti

5.1.4 Pembentukan *Prototype*

5.1.4.1 *Desain Interface*

1) *Desain Login*

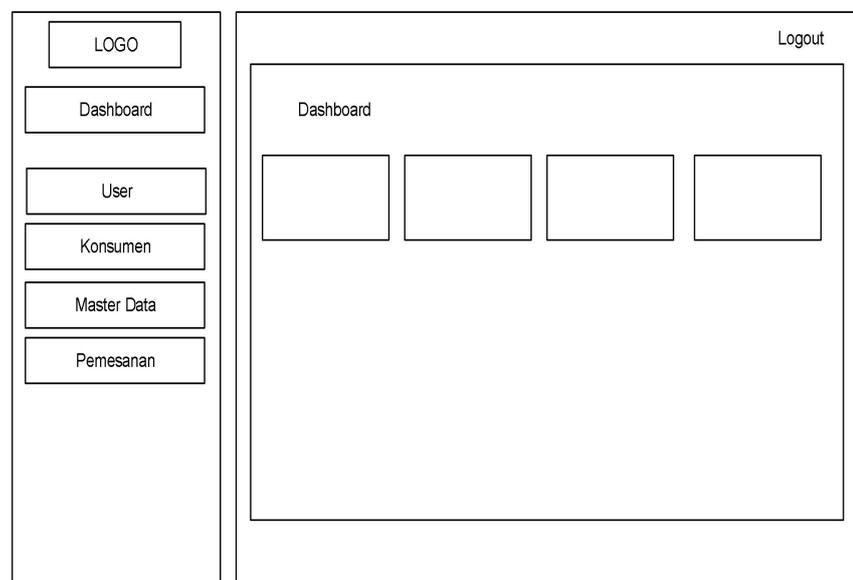
Desain ini digunakan untuk membuat antarmuka pengguna yang memungkinkan pengguna untuk melakukan proses *login* ke dalam sistem atau aplikasi. Desain *login* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

LOGIN

Gambar 5.8 Desain Halaman *Login*

2) Desain Dashboard

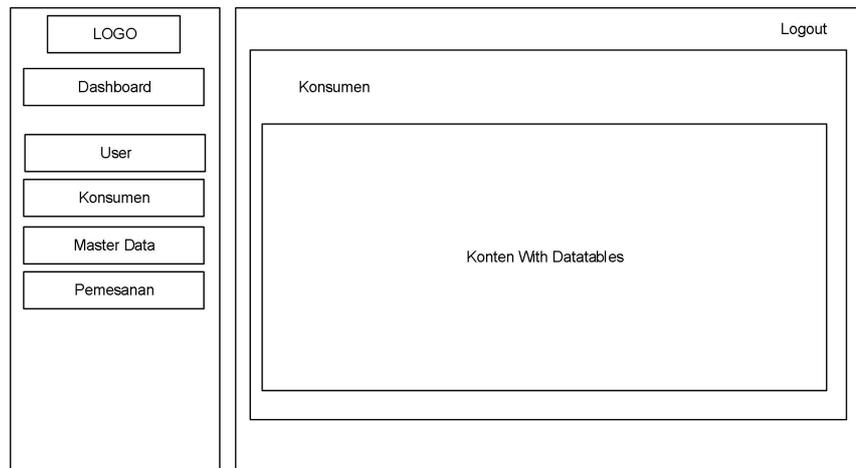
Desain ini berkaitan dengan pembuatan tampilan utama atau beranda dari sistem atau aplikasi. *Dashboard* menyediakan tampilan *user*, produk, pemesanan, dan konsumen.



Gambar 5.9 Desain Halaman *Dashboard*

3) Desain Data Konsumen

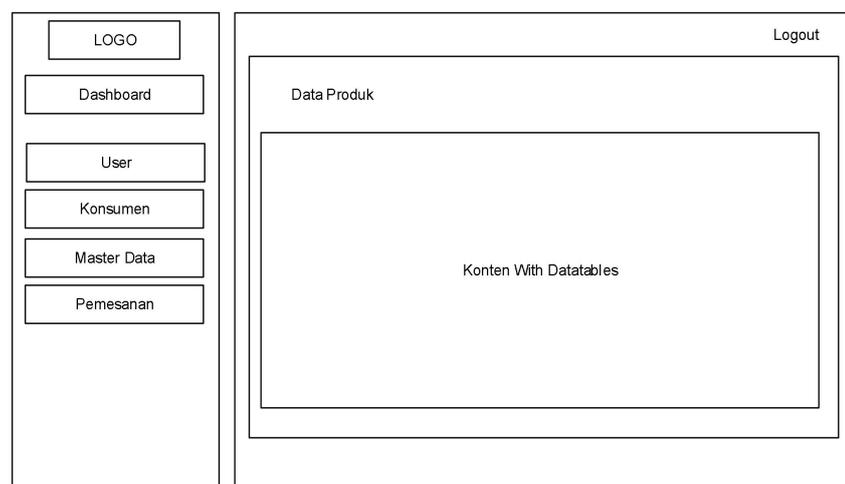
Desain ini digunakan untuk membuat antarmuka pengguna yang memungkinkan pengelolaan data konsumen. Ini melibatkan penambahan, pengeditan, dan penghapusan data konsumen, serta menampilkan informasi yang relevan seperti nama, alamat, kontak, dan *detail* lainnya.



Gambar 5.10 Desain Halaman Konsumen

4) Desain Data Produk

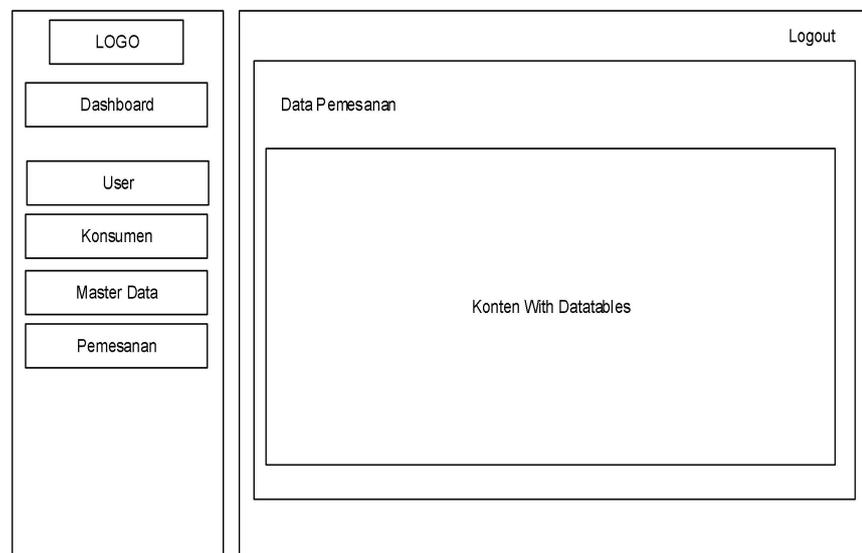
Desain ini berkaitan dengan pengelolaan data produk. Ini mencakup tampilan yang memungkinkan pengelolaan informasi produk, seperti menambahkan produk baru, memperbarui stok, mengedit deskripsi dan harga, serta menampilkan gambar dan atribut lainnya yang terkait dengan produk.



Gambar 5.11 Desain Halaman Produk

5) Desain Data Pemesanan

Desain ini digunakan untuk membuat antarmuka pengguna yang memungkinkan pengelolaan data pemesanan. Ini melibatkan penampilan informasi pemesanan seperti nomor pesanan, tanggal, item yang dipesan, jumlah, status pengiriman, dan *detail* lainnya terkait pemesanan.



Gambar 5.12 Desain Halaman Pemesanan

6) Desain *Home*

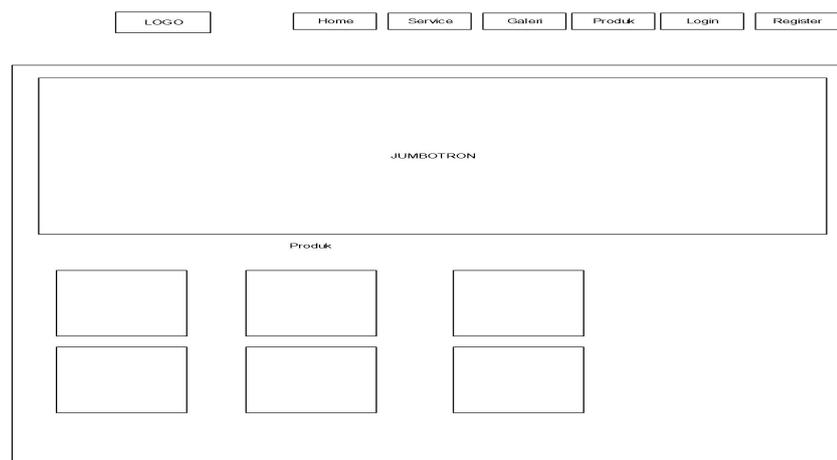
Desain ini berkaitan dengan tampilan halaman utama atau beranda dari aplikasi atau situs web. Halaman ini biasanya memberikan ringkasan, promosi, navigasi, dan elemen penting lainnya untuk mengarahkan pengguna ke berbagai bagian atau fitur aplikasi.



Gambar 5.13 Desain Halaman Konsumen

7) Desain Produk Konsumen

Desain ini digunakan untuk membuat antarmuka pengguna yang memungkinkan konsumen untuk melihat dan memilih produk yang tersedia dalam aplikasi atau situs *web*. Ini melibatkan menampilkan gambar, deskripsi, harga, dan atribut lainnya yang relevan dengan setiap produk.



Gambar 5.14 Desain Produk Konsumen

8) Desain *Checkout*

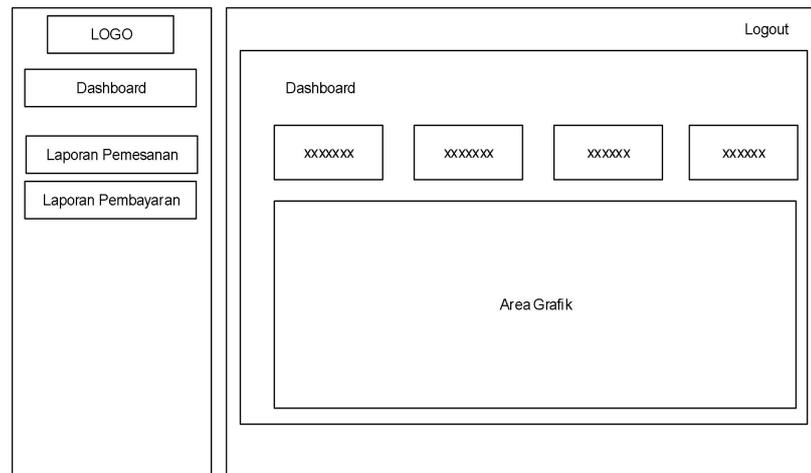
Desain ini berkaitan dengan pembuatan tampilan yang memungkinkan pengguna untuk menyelesaikan proses pembelian produk atau layanan. Ini melibatkan pengumpulan informasi pembayaran, alamat pengiriman, metode pengiriman, dan langkah-langkah terkait lainnya yang diperlukan untuk menyelesaikan transaksi.



Gambar 5. 15 Desain *Checkout*

9) Desain Pimpinan

Desain ini berkaitan dengan laporan pemesanan dan laporan pembayaran di desain ini juga di buat grafik batang untuk melihat pendapatan perbulan nya.

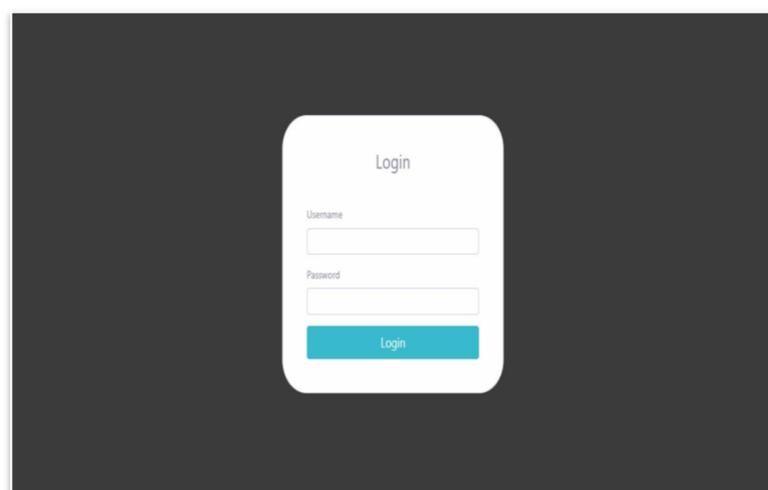


Gambar 5.16 Desain Pimpinan

5.1.4.2 *Tampilan Interface*

1) *Tampilan Login*

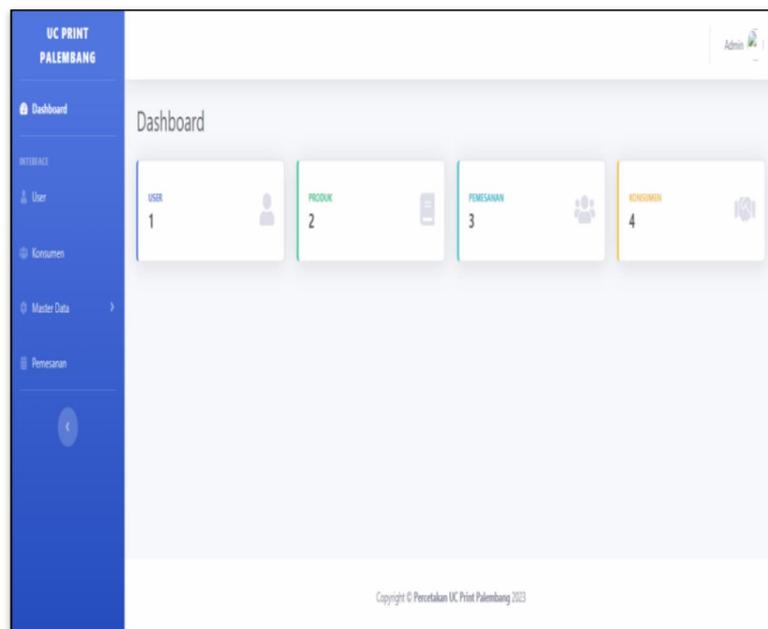
Desain ini digunakan untuk membuat antarmuka pengguna yang memungkinkan pengguna untuk melakukan proses *login* ke dalam sistem atau aplikasi. Desain *login* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 5.17 Tampilan Login

2) Tampilan *Dashboard*

Desain ini berkaitan dengan pembuatan tampilan utama atau beranda dari sistem atau aplikasi. *Dashboard* menyediakan tampilan *user*, produk, pemesanan, dan konsumen.



Gambar 5.18 Tampilan *Dashboard*

3) Tampilan Data Konsumen

Desain ini digunakan untuk membuat antarmuka pengguna yang memungkinkan pengelolaan data konsumen. Ini melibatkan penambahan, pengeditan, dan penghapusan data konsumen, serta menampilkan informasi yang relevan seperti nama, alamat, kontak, dan *detail* lainnya.

The screenshot shows the 'Konsumen' page in the UC PRINT PALEMBANG application. It includes a search bar and a table with the following data:

No	Nama Konsumen	Username	Telepon	Jenis Kelamin	Alamat
1	konsumen	konsumen	0895133399576	L	jln. swadaya rt.01 rw.02. palembang

Showing 1 to 1 of 1 entries

Gambar 5.19 Tampilan Konsumen

4) Tampilan Produk

Desain ini berkaitan dengan pengelolaan data produk. Ini mencakup tampilan yang memungkinkan pengelolaan informasi produk, seperti menambahkan produk baru, memperbarui stok, mengedit deskripsi dan harga, serta menampilkan gambar dan atribut lainnya yang terkait dengan produk.

The screenshot shows the 'Produk' page in the UC PRINT PALEMBANG application. It includes a 'Tambah Data' button and a table with the following data:

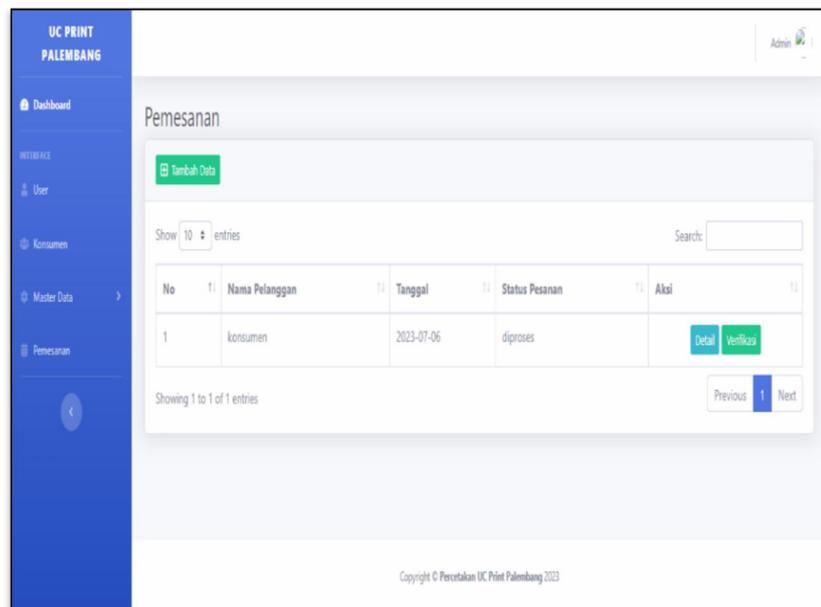
No	Kategori	Produk	Harga	Stok	Foto	Deskripsi	Aksi
1	poster / spanduk	banner 60 x 60	120000	1		60 cm x 160 cm	

Showing 1 to 1 of 1 entries

Gambar 5.20 Tampilan Produk

5) Tampilan Data Pemesanan

Desain ini digunakan untuk membuat antarmuka pengguna yang memungkinkan pengelolaan data pemesanan. Ini melibatkan penampilan informasi pemesanan seperti nomor pesanan, tanggal, item yang dipesan, jumlah, status pengiriman, dan detail lainnya terkait pemesanan.

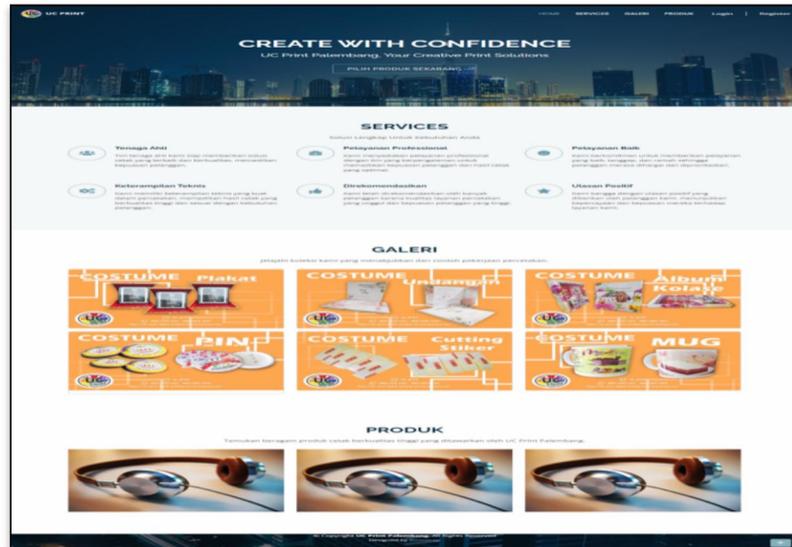


Gambar 5.21 Tampilan Pemesanan

6) Tampilan *Home*

Desain ini berkaitan dengan tampilan halaman utama atau beranda dari aplikasi atau situs web. Halaman ini biasanya memberikan ringkasan, promosi, navigasi, dan

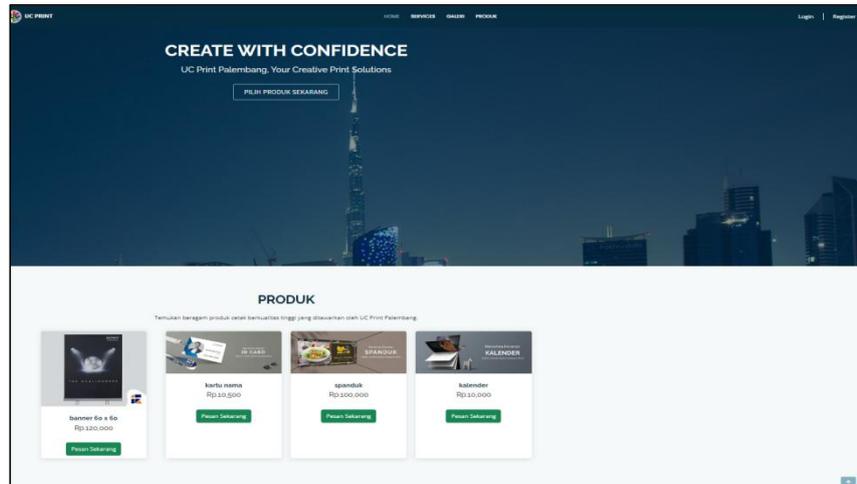
elemen penting lainnya untuk mengarahkan pengguna ke berbagai bagian atau fitur aplikasi.



Gambar 5.22 Tampilan Home Konsumen

7) Tampilan Produk Konsumen

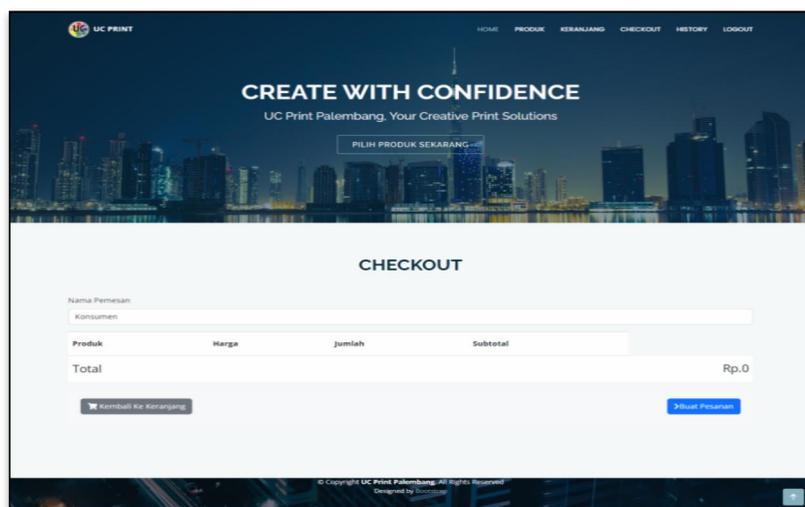
Desain ini digunakan untuk membuat antarmuka pengguna yang memungkinkan konsumen untuk melihat dan memilih produk yang tersedia dalam aplikasi atau situs web. Ini melibatkan menampilkan gambar, deskripsi, harga, dan atribut lainnya yang relevan dengan setiap produk.



Gambar 5.23 Tampilan Produk Konsumen

8) Tampilan *Checkout*

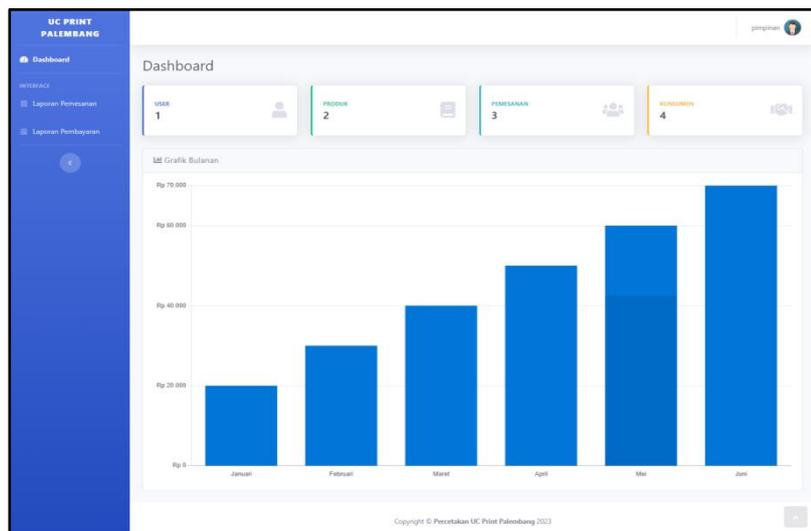
Desain ini berkaitan dengan pembuatan tampilan yang memungkinkan pengguna untuk menyelesaikan proses pembelian produk atau layanan. Ini melibatkan pengumpulan informasi pembayaran, alamat pengiriman, metode pengiriman, dan langkah-langkah terkait lainnya yang diperlukan untuk menyelesaikan transaksi.



Gambar 5.24 Tampilan *Checkout*

9) Tampilan Pimpinan

Tampilan ini berkaitan dengan laporan pemesanan dan laporan pembayaran di desain ini juga di buat grafik batang untuk melihat pendapatan perbulan nya.



Gambar 5.25 Tampilan Pimpinan

5.1.5 Pembentukan *prototype*

Pada tahapan ini penulis melakukan evaluasi terhadap *prototype* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, melakukan pengujian *prototype*, perbaikan *prototype*, pembuatan tipe yang sebenarnya berdasarkan hasil dari evaluasi *prototype* secara penyempurnaan *prototype*.

5.1.5.1 Penyerahan Sistem

Setelah melewati tiga tahapan yang diatas maka pada tahapan terakhir ini adalah memberikan aplikasi ke UC

Print Palembang untuk di gunakan guna membantu proses pemesanan yang ada di uc print. Setelah itu melakukan demo web terlebih dahulu dengan pihak pengguna toko uc print mulai dari melakukan *login* pengguna proses pemesanan dan *logout*.



5.27 Gambar penyerahan sistem

5.1.5.2 Pembahasan

Berdasarkan penjabaran pada sub bab sebelumnya berupa hasil dari masing-masing tahapan tersebut di dokumentasikan berupa *flowchart* yang berjalan. *Flowchart* yang di usulkan untuk admin, *flowchart* yang di usulkan konsumen, *flowchart* yang diusulkan pimpinan, diagram konteks, DFD, ERD, desain database, desain tampilan, metode pengembangan aplikasi menggunakan *prototype* dan penguji menggunakan *blackbox testing*.

Berikut ini penjelasan secara singkat mengenai sistem yang di bangun terdapat 3 akses yaitu :

1. Admin mengelola data *user*, data produk
2. Konsumen mengelola data konsumen, data pemesanan, data pembayaran
3. Pimpinan menerima laporan pemesanan, laporan pembayaran

5.1.5 Pengujian *Black box Testing*

Pengujian sistem pada aplikasi pemesanan di uc print palembang menggunakan metode pengujian *black box testing* adapun teknik yang di terapkan dalam pengujian yang penulis lakukan dengan menggunakan teknik *equivalence partitioning* metode *black box testing* tersendiri adalah sebuah metode yang digunakan untuk menguji suatu sistem yang di buat. Penguji yang bisa dilakukan pada metode *black box testing* meliputi pengujian *functional* dari sistem yang dibuat.

Menurut Fatta dalam jurnal penelitian (Junianto & Zuhdi, 2018) Pengujian sistem merupakan menentukan proses mengeksekusi sistem perangkat lunak untuk apakah sistem perangkat lunak tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan sesuai dengan lingkungan yang diinginkan. Pengujian sistem sering diasosiasikan dengan pencarian bug, ketidak sempurnaan program,

kesalahan pada baris program yang menyebabkan kegagalan pada eksekusi sistem perangkat lunak.

1. Pengujian *Black-Box Testing* Pelanggan

Hal yang dilakukan dalam pengujian *black-box testing* menggunakan Teknik *equivalence* pada pelanggan dapat dilihat pada tabel 5.7 berikut ini.

Tabel 5.7 Pengujian *Black Box Testing* Pelanggan

No	Hal yang Diuji	Prosedur Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Uji
1	Daftar pelanggan	Klik daftar akun	Sistem akan mengarahkan ke form registrasi pelanggan	Valid
2	Daftar konsumen	Isi data nama konsumen, username, password, dan telepon	Pendaftaran berhasil, dan link aktivasi akan menuju login sistem masuk.	Valid
4	<i>Login</i> konsumen	Mengisikan <i>form login</i> dengan <i>username</i> dan <i>password</i> yang telah didaftarkan	<i>Login</i> berhasil masuk ke halaman utama konsumen	Valid
5	Lihat halaman	Klik menu produk	Menampilkan seluruh gambar produk	Valid

No	Hal yang Diuji	Prosedur Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Uji
	produk			
6	Lihat Detail Produk	Klik “ <i>detail</i> ” pada salah satu gambar yang ingin dilihat	Menampilkan halaman detail produk seperti deskripsi terkait produk yang dilihat	Valid
7	Pemesanan Jasa	Klik “ <i>beli</i> ” pada salah satu produk jasa percetakan	Produk berhasil masuk ke keranjang dan menampilkan button tambah maupun hapus jika jumlah produk ingin ditambah atau dihapus	Valid
8	<i>Checkout</i> Pemesanan	Klik “ <i>checkout</i> ” pada halaman keranjang.	Menampilkan total produk yang dibeli dan input Alamat pengiriman.	Valid
9	Membuat Pesanan	Mengisi data alamat pengiriman lalu klik “ <i>buat pesanan</i> ” pada halaman <i>checkout</i> .	Sistem akan menyatakan pembelian berhasil dan menampilkan halaman pembayaran.	Valid
10	Pembayaran	<i>Input</i> bukti	Bukti pembayaran	Valid

No	Hal yang Diuji	Prosedur Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Uji
		pembayaran lalu klik “ <i>irim</i> ”.	terkirim	
11	Lihat <i>History</i>	Klik “ <i>history</i> ”	Menampilkan seluruh data pesanan beserta detail dan status pesanan	Valid

2. Pengujian *Black-Box Testing* Admin dan Pimpinan

Hal yang dilakukan dalam pengujian *black-box testing* pada admin dapat dilihat pada tabel 5.8 berikut ini.

Tabel 5.8 Pengujian *Black-Box Testing* Admin dan Pimpinan

No	Hal yang Diuji	Prosedur Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Uji
1	<i>Login</i> admin	<i>Input username</i> dan <i>password</i>	Berhasil <i>login</i> dan masuk ke halaman <i>dashboard</i> admin	Valid
2	Lihat data admin	Klik “admin”	Menampilkan data admin dan <i>owner</i>	Valid
3	Lihat detail admin	Klik “detail admin”	Menampilkan detail data admin atau <i>owner</i>	
4	Tambah admin	Klik “tambah data” lalu mengisi form data	Sistem akan menyatakan “data	Valid

No	Hal yang Diuji	Prosedur Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Uji
		admin kemudian klik “tambah”	berhasil ditambahkan”	
9	Data Produk	Klik “tambah data” pada halaman produk untuk menambahkan data produk lalu input data produk setelah itu klik “tambah”.	sistem menyatakan “data berhasil ditambahkan” dan akan menampilkan data-data produk	Valid
10	Data Produk	Klik “edit” untuk mengubah, lalu ubah data pada <i>form</i> produk setelah itu klik “ <i>update</i> ”	sistem menyatakan “data berhasil diubah ”	Valid
11	Data produk	Klik “hapus” jika ingin menghapus data produk.	Sistem menyatakan “data berhasil dihapus” dan data yang dihapus akan hilang pada halaman produk.	Valid
12	Lihat pesanan	Klik “pesanan”	Menampilkan data pesanan	Valid
10	Lihat detail pesanan	Klik “detail” pada halaman pesanan	Menampilkan data detail pesanan	Valid

No	Hal yang Diuji	Prosedur Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Uji
11	<i>Verifikasi</i> pesanan	Klik “ <i>verifikasi</i> ”	Menampilkan data bukti pembayaran beserta alamat pengiriman pelanggan dan pilih status pesanan	Valid
12	<i>Update</i> Status Pesanan	Pilih status pesanan lalu klik “ <i>proses</i> ”	Sistem akan meng- <i>update</i> status pesanan dan menampilkannya kehalaman pelanggan.	Valid
13	Lihat laporan penjualan	<i>Input</i> tanggal mulai dan selesai laporan yang ingin dilihat	Sistem akan menampilkan laporan penjualan berdasarkan tanggal yang di- <i>input</i> .	Valid

5.1.6 Analisis Berdasarkan Hasil Kuesioner Yang Disebarkan

5.1.7.1 Teknik Pengambilan Sampel

Menurut Sugiyono (2019:127) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil

dari populasi. Untuk menentukan ukuran sampel dari populasi yang diketahui berjumlah 10 orang dari 1 orang admin, 1 orang konsumen, 1 orang pimpinan, maka digunakan rumus Slovin untuk mengetahui jumlah sampel dan untuk tingkat presisi yang ditetapkan dalam penentuan sampel adalah 5% pada perhitungan berikut.

Rumus Slovin :

$$n = N / (1 + (N \times e^2))$$

Diketahui : n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = Kelonggaran ketidak telitian karena kesalahan pengambilan sampel yang dapat ditolerir, kemudian dikuadratkan Ditanya :

Jumlah sampel ?

Jawab :

$$n = 10 / (1 + (10 \times 0,05^2))$$

$$n = 10 / (1 + (10 \times 0,0025))$$

$$n = 10 / 1,025$$

$$n = 9,7 \text{ dibulatkan menjadi } 10$$

Jadi, besar sampel pada penelitian ini sebanyak 9,7 dibulatkan menjadi 10 orang pada uc print Palembang.

5.1.7.2 Skala Likert

Menurut Putri (2021:28), penggunaan Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan

persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Untuk pengukuran data yang didapat dari pengisian kuesioner digunakan skala likert. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 4 (empat) alternatif jawaban untuk menegaskan pilihan 11 penilaian, agar tidak ada pilihan jawaban yang berada ditengah-tengah (netral/sedang/cukup).

Tabel 5.9. Skala Likert

Tipe Pernyataan	Nilai
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: (Putri, 2021:28)

Setelah itu, peneliti membuat sebuah rancangan kuesioner untuk mendapatkan hasil data primer secara langsung dari responden yang menjadi objek penelitian dengan cara menyebarkan kuesioner.

Tabel 5.10. Daftar Pernyataan Kuesioner

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Seberapa mudah Anda merasa untuk mengakses dan masuk ke dalam aplikasi pemesanan UC Print ?				
2	Bagaimana pendapat Anda tentang tata letak halaman utama aplikasi? Apakah mudah dipahami dan menarik?				

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
3	Sejauh ini, apakah Anda merasa navigasi dalam aplikasi ini cukup intuitif untuk menemukan berbagai layanan percetakan ?				
4	Bagaimana pengalaman Anda dalam mengisi formulir pemesanan? Apakah langkah-langkahnya terstruktur dengan baik dan mudah diikuti?				
5	Bagaimana pendapat Anda tentang proses memilih jenis percetakan dan mengatur preferensi seperti ukuran, jenis kertas, dan lainnya? Apakah jelas dan nyaman?				
6	Seberapa mudah Anda menemukan informasi tentang harga, termasuk biaya tambahan seperti pengiriman atau opsi cepat				
7	Bagaimana pengalaman Anda dalam mengunggah file yang akan				

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	dicetak? Apakah antarmuka unggahan intuitif dan efisien?				
8	Apakah Anda merasa jelas bagaimana cara melacak status pesanan Anda setelah selesai melakukan pemesanan? Apakah ada notifikasi yang memadai?				
9	Sejauh mana Anda puas dengan pilihan metode pembayaran yang ditawarkan oleh aplikasi ini? Apakah ada opsi yang hilang atau tidak nyaman?				
10	Apakah Anda memiliki saran atau masukan lainnya untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi pemesanan jasa percetakan UC Print berbasis web?				

Sumber : (Martino, 2022:39)

Berdasarkan dari pernyataan kuesioner tersebut, jumlah keseluruhan kuesioner yang telah disebar adalah 10 responden.

Penyebaran kuesioner dilakukan dengan cara menyebarkan ke lokasi. Setelah itu, peneliti dapat mengambil distribusi jawaban yang telah diisi oleh responden sebagai bahan pertimbangan dalam menghitung hasil interpretasi yang akan dibuat.

Tabel 5.11. Distribusi Pernyataan Jawaban Responden

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Seberapa mudah Anda merasa untuk mengakses dan masuk ke dalam aplikasi pemesanan UC Print?	6	4	0	0
		54,5%	36,4%	0%	0%
2	Bagaimana pendapat Anda tentang tata letak halaman utama aplikasi? Apakah mudah dipahami dan menarik?	7	2	0	0
		63,6%	18,2%	0%	0%
3	Sejauh ini, apakah Anda merasa navigasi dalam aplikasi ini cukup intuitif untuk	7	2	0	0
		18,2%	18,2%	0%	0%

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	menemukan berbagai layanan percetakan ?				
4	Bagaimana pengalaman Anda dalam mengisi formulir pemesanan?	8	1	0	0
	Apakah langkah-langkahnya terstruktur dengan baik dan mudah diikuti?	72,7%	9,1%	0	0
5	Bagaimana pendapat Anda tentang proses memilih jenis percetakan dan mengatur preferensi seperti ukuran, jenis kertas, dan lainnya? Apakah jelas dan nyaman?	5	4	0	0
		45,5%	36,4%	0	0
6	Seberapa mudah Anda menemukan informasi	6	2	0	0
		54,5%	18,2	0%	0%

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	tentang harga, termasuk biaya tambahan seperti pengiriman atau opsi cepat				
7	Bagaimana pengalaman Anda dalam mengunggah file yang akan dicetak? Apakah antarmuka unggahan intuitif dan efisien?	7	2	0	0
		63,6%	18,2%	0%	0%
8	Apakah Anda merasa jelas bagaimana cara melacak status pesanan Anda setelah selesai melakukan pemesanan? Apakah ada notifikasi yang memadai?	5	5	0	0
		45,5%	45,5%	0%	0%
9	Sejauh mana Anda puas	7	3	0	0

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	dengan pilihan metode pembayaran yang ditawarkan oleh aplikasi ini? Apakah ada opsi yang hilang atau tidak nyaman?	63,6%	27,3%	0%	0%
10	Apakah Anda memiliki saran atau masukan lainnya untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi pemesanan jasa percetakan UC Print berbasis web?	7	2	0	0
		63,6%	18,2%	0%	0%

Sumber : Diolah sendiri

Berdasarkan hasil dari distribusi pernyataan jawaban responden, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa Aplikasi pemesanan jasa percetakan berbasis *website* pada uc print Palembang ini bisa digunakan.

5.1.7.3 Interpretasi Nilai Berdasarkan Item Pernyataan Kuesioner

Setelah dilakukan perhitungan distribusi jawaban dari responden, selanjutnya akan dilakukan perhitungan interpretasi nilai berdasarkan item pernyataan kuesioner untuk melihat tingkat kualitas aplikasi web dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut :

Rumus :

$$IS = \frac{\text{Total Skor Keseluruhan}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan :

IS : Interpretasi Skor

Total Skor Keseluruhan : Jawaban Responden x Bobot Nilai (1-4)

Skor Tertinggi : Skala Nilai Tertinggi (4) x Jumlah Responden (10)

Interprestasi diperoleh dengan cara membandingkan skor item berdasarkan jawaban 10 responden pengguna aplikasi pemesanan jasa percetakan berbasis website pada uc print Palembang. Dicontohkan sebagai berikut total skor keseluruhan = 50 dibagi skor tetinggi = 50 kemudian kalikan 100%, didapat hasilnya 100%.

Kemudian hasil perhitungan dari persentase setiap item pernyataan, akan diintepretasikan berdasarkan jawaban responden

yang didapat pada setiap item pernyataan. Setelah itu dilihat kriteria interpretasi skor atau angka yang telah ditentukan berdasarkan hasil perhitungan tersebut. Dibawah ini adalah tabel kriteria interpretasi skor :

Tabel 5.12. Kriteria Interpretasi Skor

Persentase (%)	Kriteria Persentase
0,00% - 24,99%	Sangat Lemah
25,00% - 49,99%	Lemah
50,00% - 74,99%	Kuat
75,00% - 100,00%	Sangat Kuat

Sumber : (Sugiyono, 2019:127)

Apabila didasarkan pada penilaian dan interpretasi kepuasan pengguna terhadap masing-masing variabel dalam kuesioner, setelah dihitung menggunakan rumus yang dijelaskan diatas, hasilnya dapat dilihat pada tabel 5.13.

Tabel 5.13. Intepretasi Item Pernyataan Kuesioner

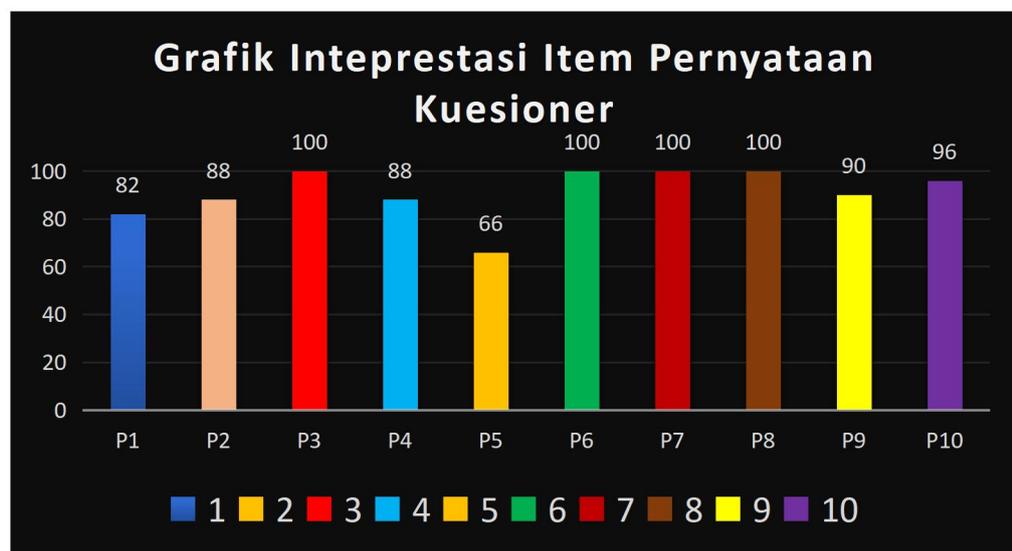
No	Pernyataan	Nilai	Interpretasi
1	Seberapa mudah Anda merasa untuk mengakses dan masuk ke dalam aplikasi pemesanan UC Print ?	82%	Sangat Kuat
2	Bagaimana pendapat Anda tentang tata letak halaman utama aplikasi? Apakah mudah dipahami dan menarik?	88%	Sangat Kuat
3	Sejauh ini, apakah Anda merasa navigasi dalam aplikasi ini cukup intuitif untuk menemukan berbagai layanan percetakan ?	100%	Sangat Kuat
4	Bagaimana pengalaman Anda dalam mengisi formulir pemesanan? Apakah langkah-langkahnya terstruktur dengan baik dan mudah diikuti?	88%	Sangat Kuat
5	Bagaimana pendapat Anda tentang proses memilih jenis percetakan dan mengatur	66%	Kuat

No	Pernyataan	Nilai	Interpretasi
	preferensi seperti ukuran, jenis kertas, dan lainnya? Apakah jelas dan nyaman?		
6	Seberapa mudah Anda menemukan informasi tentang harga, termasuk biaya tambahan seperti pengiriman atau opsi cepat	100%	Sangat kuat
7	Bagaimana pengalaman Anda dalam mengunggah file yang akan dicetak? Apakah antarmuka unggahan intuitif dan efisien?	100%	Sangat kuat
8	Apakah Anda merasa jelas bagaimana cara melacak status pesanan Anda setelah selesai melakukan pemesanan? Apakah ada notifikasi yang memadai?	100%	Sangat kuat
9	Sejauh mana Anda puas dengan pilihan metode pembayaran yang ditawarkan oleh aplikasi ini? Apakah ada opsi yang hilang atau tidak nyaman?	90%	Sangat kuat

No	Pernyataan	Nilai	Interpretasi
10	Apakah Anda memiliki saran atau masukan lainnya untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi pemesanan jasa percetakan UC Print berbasis web?	96%	Sangat kuat

Sumber : Diolah sendiri

Keterangan tentang nilai interpretasi untuk masing-masing item pernyataan dapat dilihat pada gambar grafik berikut:



Gambar 5.28 Grafik interpretasi item pernyataan *kuesioner*

Berdasarkan gambar diatas hasil pengukuran kualitas aplikasi pemesanan jasa percetakan berbasis *website* pada uc print Palembang dapat diambil keterangan sata sebagai berikut :

1. Pernyataan 1 memiliki indikator skor 82%. Maka dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju dengan Aplikasi Seberapa mudah Anda merasa untuk mengakses dan masuk ke dalam aplikasi pemesanan UC Print.
2. Pernyataan 2 memiliki indikator skor 88%. Maka dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju dengan Aplikasi Bagaimana pendapat Anda tentang tata letak halaman utama aplikasi? Apakah mudah dipahami dan menarik?
3. Pernyataan 3 memiliki indikator skor 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju dengan aplikasi Sejauh ini, apakah Anda merasa navigasi dalam aplikasi ini cukup intuitif untuk menemukan berbagai layanan percetakan
4. Pernyataan 4 memiliki indikator skor 88%. Maka dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju dengan Bagaimana pengalaman Anda dalam mengisi formulir pemesanan? Apakah langkah-langkahnya terstruktur dengan baik dan mudah diikuti?
5. Pernyataan 5 memiliki indikator skor 66%. Maka dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju dengan aplikasi Bagaimana pendapat Anda tentang proses memilih jenis percetakan dan mengatur preferensi seperti ukuran, jenis kertas, dan lainnya? Apakah jelas dan

nyaman?

6. Pernyataan 6 memiliki indikator skor 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju dengan aplikasi Seberapa mudah Anda menemukan informasi tentang harga, termasuk biaya tambahan seperti pengiriman atau opsi cepat
7. Pernyataan 7 memiliki indikator skor 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju dengan aplikasi Bagaimana pengalaman Anda dalam mengunggah file yang akan dicetak? Apakah antarmuka unggahan intuitif dan efisien?
8. Pernyataan 8 memiliki indikator skor 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju dengan aplikasi Apakah Anda merasa jelas bagaimana cara melacak status pesanan Anda setelah selesai melakukan pemesanan? Apakah ada notifikasi yang memadai?
9. Pernyataan 9 memiliki indikator skor 90%. Maka dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju dengan aplikasi Sejauh mana Anda puas dengan pilihan metode pembayaran yang ditawarkan oleh aplikasi ini? Apakah ada opsi yang hilang atau tidak nyaman?
10. Pernyataan 10 memiliki indikator skor 96%. Maka dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju dengan aplikasi Apakah Anda memiliki saran atau masukan lainnya untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi pemesanan jasa percetakan UC Print berbasis web?

BAB VI

PENUTUP

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pembangunan aplikasi pemesanan jasa percetakan, maka peneliti mengambil kesimpulan diantaranya:

- 1) aplikasi pemesanan jasa percetakan berbasis *website* yang terdiri dari beberapa fitur.
- 2) setelah dilakukan pengujian *blackbox* dikatakan valid
- 3) setelah dilakukan evaluasi kebeberapa user, konsumen, admin, pimpinan, di simpulan bahwa website ini diterima dengan baik, dengan skor sebesar 88,75.
- 4) Informasi yang dihasilkan dapat berupa laporan penjualan, informasi pelanggan, informasi produk dan informasi pesanan.

6.2 Saran

Berdasarkan fungsi dari aplikasi pemesanan jasa percetakan ini maka penulis dapat memberikan saran bagi pengembang selanjutnya yang akan mengembangkan aplikasi ini sebagai berikut :

1. Adanya pengembangan fitur pada aplikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan percetakan yang dapat menunjang kebutuhan percetakan dan pelanggan seperti *live chat* agar pelanggan dapat berkomunikasi secara langsung dengan pihak percetakan
2. Untuk Proses pengiriman mulai dari di kemas kemudian sampai dengan barang di terima oleh pemesan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arafat, m., trimarsiah, y., susantho, h., & redaksi, d. (2022). Informatika dan teknologi (intech) rancang bangun sistem informasi pemesanan online percetakan sriwijaya multi grafika berbasis website informasi artikel a b s t r a k. *Jurnal intech*, 3(2), 6–11.
- Budiman, q., mouton, s., veenhoff, l., & boersma, a. (2021). 2. *Jurnal inovasi penelitian*, 1(0.1101/2021.02.25.432866), 1–15.
- Butsianto, s., & arifin, e. N. (2020). *Pengembangan sistem informasi penjualan berbasis web menggunakan metode prototyping pada toko bay sticker* (vol. 10).
- Ferdika, m., & kuswara, h. (2017). Sistem informasi penjualan berbasis web pada pt era makmur cahaya damai bekasi. *Information system for educatos and professionals. E-issn: 2548-3587*, 1(2), 175–188.
- Josi, a. (2017). Penerapan metode prototyping dalam membangun website desa (studi kasus desa sugihan kecamatan rambang). *Jti*, 9(1), 50–57.
- Julianto, s., & setiawan, s. (2019). Perancangan sistem informasi pemesanan tiket bus pada po. Handoyo berbasis online. *Simatupang, julianto sianturi, setiawan*, 3(2), 11–25.
<https://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/jit/article/view/56/48>
- Junianto, e., & zuhdi, m. Z. (2018). Penerapan metode palette untuk menentukan warna dominan dari sebuah gambar berbasis android. *Jurnal informatika*, 5(1), 61–72. <https://doi.org/10.31311/ji.v5i1.2740>
- Pasaribu, j. S. (2021). Pembuatan aplikasi pemesanan banner di warna print kota cimahi. *Jurnal ilmiah teknologi infomasi terapan*, 7(2), 138–147. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol7.iss2.2021.551>
- Pioh, h. T., tommy, p., & sepong, j. L. (2018). Pengaruh debt to equity ratio, earning per share dan return on asset terhadap nilai perusahaan sub sector food and beverages di bursa efek indonesia. *Jurnal emba: Jurnal riset ekonomi, manajemen, bisnis dan akuntansi*, 6(4), 3018 – 3027.
- Sidik, a., sutarman, & marlenih. (2019). Perancangan sistem informasi penjualan perumahan citra raya. *Perancangan sistem informasi penjualan perumahan citra raya*, 7(1), 56–65.
<http://journal.stmikglobal.ac.id/index.php/sisfotek/article/view/129>
- Sukrianto, d. (2017). Penerapan teknologi barcode pada pengolahan data pembayaran sumbangan pembinaan pendidikan (spp). *Intra-tech*, 1(2), 18–27

- Supriyatna amik bsi karawang jl ahmad yani no, a. (2017). Sistem informasi pemesanan jasa percetakan berbasis web. *Swabumi*, 65–73.
- Tabrani, m., suhardi, & priyandaru, h. (2021). Sistem informasi manajemen berbasis website pada unl studio dengan menggunakan framework codeigniter. *Jurnal ilmiah m-progress*, 11(1), 13–21.
- Wahyuni, r., wiyono, i., & fonda, h. (2020). Rancang bangun kran wudhu otomatis dan pengisian tank air otomatis pada stmik hang tuah pekanbaru berbasis arduino uno. *Jurnal ilmu komputer*, 9(2), 107–116. <https://doi.org/10.33060/jik/2020/vol9.iss2.174>