

Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Jasa Servis Pada CV. Java Multimedia Yogyakarta

Nani Purwati¹, Novi Anggreani²

¹Prodi Sistem Informasi Akuntansi, Universitas Bina Sarana Informatika

²Prodi Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika
Nani.npi@bsi.ac.id, anggreaninovi1998@gmail.com

Abstract: CV. Java Multimedia is one of the laptop service provider companies which is certainly always trying to provide maximum service in order to increase customer loyalty. Based on interviews with company managers CV. Java Multimedia Yogyakarta, there are several problems in business processes, namely the absence of a service number that makes it difficult for customers and also employees, causing the exchange of goods in the process of taking. To support companies in carrying out business processes optimally to customers, the authors make "Design of Service Information Acceptance Information Systems at CV. Java Multimedia Yogyakarta". Research methods used in data collection are the observation method, the interview method and the literature study method. This design uses software development techniques namely the Rapid Application Development (RAD) method which includes business modeling, data modeling, process modeling, application generation and testing. The author tests the website using Black Box Testing so that the system runs in accordance with the desired environment.

.Keywords: Rapid Application Development, RAD, black box testing

Abstrak: CV. Java Multimedia merupakan salah satu perusahaan penyedia jasa servis laptop yang tentunya selalu berusaha untuk memberikan pelayanan yang maksimal demi meningkatkan loyalitas pelanggan. Berdasarkan wawancara dengan Manager perusahaan CV. Java Multimedia Yogyakarta terdapat beberapa permasalahan dalam proses bisnis, yaitu tidak adanya nomer servis yang menyulitkan pelanggan dan juga karyawan, menyebabkan tertukarnya barang dalam proses pengambilan. Untuk mendukung perusahaan dalam menjalankan proses bisnis secara optimal kepada pelanggan, penulis membuat "Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Jasa Servis Pada CV. Java Multimedia Yogyakarta". Metode Penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode observasi, metode wawancara dan metode studi pustaka. Perancangan ini menggunakan teknik pengembangan software yaitu dengan metode Rapid Application Development (RAD) yang meliputi pemodelan bisnis, pemodelan data, proses pemodelan, generasi aplikasi dan pengujian. Penulis melakukan pengujian website menggunakan Black Box Testing agar sistem berjalan sesuai dengan lingkungan yang diinginkan.

Kata kunci: Rapid Application Development, RAD, black box testing



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author and IJSE-Indonesian Journal on Software Engineering.

A. PENDAHULUAN

Penggunaan *gedget* saat ini untuk menggantikan perangkat sejenis *laptop* semakin tinggi. Meskipun begitu, komputer dan *laptop* masih menjadi sebuah kebutuhan tersendiri bagi sebagian orang, terutama para pelajar, mahasiswa, guru, dosen ataupun pegawai. Ada kelebihan tersendiri bagi pemakai komputer atau *laptop* terhadap penggunaan komputer atau *laptop* yang tidak bisa begitu mudah digantikan dengan perangkat sejenis *gadget*. *Laptop* atau komputer jinjing, atau *notebook*, merupakan sebuah *mobile* komputer yang berukuran relatif kecil dan ringan (Hasanah, Ridarmin, Adrianto, 2017).

Sebagian besar dari para pengguna dihadapkan dengan masalah kerusakan pada laptop atau komputernya. Laptop atau komputer tidak selamanya akan berfungsi dengan baik, oleh karena itu membawa laptop atau komputer ke tempat penyedia jasa servis adalah salah satu pilihan bagi para pengguna yang memang tidak memiliki pengetahuan atau ketrampilan untuk

memperbaikinya sendiri. Jasa dapat diartikan produk yang tidak berwujud yang biasanya berupa pelayanan yang dibutuhkan oleh konsumen. Sedangkan servis sering juga disebut dengan istilah perbaikan (Damayanti, Ambarita, 2018). Dijadikannya komputer atau *laptop* sebagai kebutuhan primer bagi sebagian besar masyarakat, salah satunya para pelajar atau mahasiswa. Menjadikan jasa servis *laptop* atau komputer sebagai salah satu peluang bisnis yang menjanjikan. Karenanya banyak perseorangan yang menjadi wirausaha dengan mendirikan perusahaan jasa servis *laptop*, salah satunya CV. Java Multimedia.

CV. Java Multimedia merupakan salah satu perusahaan penyedia jasa servis *laptop* yang tentunya mengutamakan kepuasan pelanggan, sayangnya pelayanan yang berjalan saat ini masih terdapat masalah, seperti, tidak adanya nomor servis yang menyulitkan perusahaan dan juga *customer*, menyebabkan terjadinya kesalahan atau tertukarnya barang pada saat pengambilan. Tidak menggunakan satu data yang terintegrasi atau terhubung untuk menginputkan data *customer* ataupun data servis, menyebabkan terjadinya perulangan penginputan data dalam penerimaan servis. Sistem yang manual dalam pemberitahuan progress servis kepada *customer* yang banyak, sehingga menyulitkan karyawan bagian teknis, dan juga *customer* yang menginginkan progress servis yang terbaharui. Penyajian laporan yang tidak rapih, yang menyebabkan tidak terkontrolnya jumlah data servis yang masih dalam pengerjaan, seperti status dapat diambil, dan juga status garansi servis.

Atas dasar identifikasi masalah yang dipaparkan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana membuat program yang memudahkan proses bisnis perusahaan, dengan memberikan nomor servis supaya tidak terjadi kesalahan dalam pengambilan barang, memberikan satu data yang terintegrasi sehingga tidak terjadi perulangan penginputan data servis, kemudian memberikan data yang terbaharui tentang progress servis untuk *customer*. Serta menyajikan laporan data servis yang rapih, dan memudahkan perusahaan dalam mengontrol proses pengerjaan maupun status garansi servis yang diberikan kepada *customer*. Sehingga dapat memberikan pelayanan yang maksimal dan meningkatkan loyalitas pelanggan.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Sistem Informasi

Jasa merupakan produk tak berwujud, yang biasanya berupa pelayanan yang dibutuhkan oleh user. Sedangkan servis sering disebut dengan istilah perbaikan atau reparasi. Definisi dari perbaikan itu sendiri adalah usaha perbaikan yang dilakukan terhadap suatu benda atau barang yang rusak akibat pemakaian alat tersebut kedalam kondisi semula. (Damayanti, 2018:43) Didalam usaha perbaikan tersebut tidak menuntut kesempurnaan atau pengembalian pada kondisi awal secara sempurna, dan hanya mengutamakan alat tersebut dapat berfungsi normal kembali. Dalam perbaikan memungkinkan adanya pergantian *sparepart* atau komponen, dan untuk beberapa produk yang ada dipasaran tidak tersedia komponen untuk penggantian saat dilakukan perbaikan, oleh karenanya membeli produk baru yang sama adalah pilihan yang terbaik bagi *user*.

2. Model Pengembangan RAD

Model pengembangan perangkat lunak Rapid Application Development (RAD) merupakan metode pengembangan sistem informasi yang dapat mengurangi keterlambatan atau menekankan siklus perkembangan yang sangat pendek (Hari & Asnawati, 2015:21). Metode ini dirancang untuk melakukan pengembangan dengan periode waktu yang sangat pendek.

3. ERD

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah model jaringan data yang terstruktur menekankan pada hubungan relasi data. (Ladjamudin dalam Cahyomo, 2017:78) Salah satu model jaringan dengan menggunakan susunan data yang tersimpan secara abstrak di dalam sebuah sistem. ERD berfungsi untuk menggambarkan hubungan antara entitas-entitas di dalam suatu sistem, ERD digunakan untuk melakukan perancangan kemudian dari rancangan tersebut dituangkan kedalam bentuk *database*.

Ada beberapa jenis hubungan entitas dalam ERD diantaranya yaitu (Kadir dalam Setiyawati & Sardiarinto, 2016:36):

1. One-to-one Disimbolkan (1:1) menyatakan bahwa setiap entitas pada tipe A paling banyak berpasangan dengan satu entitas pada tipe entitas B , dan juga sebaliknya.
2. One-to-many Disimbolkan (1:M) menyatakan bahwa setiap entitas pada tipe entitas A dapat berpasangan dengan banyak entitas pada tipe entitas B, sedangkan setiap entitas pada B hanya dapat berpasangan dengan satu entitas pada tipe entitas B.
3. Many-to-one Disimbolkan (M:1) menyatakan bahwa setiap entitas pada tipe entitas A paling banyak berpasangan dengan satu entitas pada tipe entitas B dan setiap entitas pada tipe entitas B dapat berpasangan dengan banyak entitas pada tipe entitas A.
- Many-to-many Disimbolkan (M:N) menyatakan bahwa setiap entitas pada suatu tipe entitas A dapat berpasangan dengan banyak entitas pada tipe entitas B dan juga sebaliknya.

4. Struktur Navigasi

Struktur navigasi merupakan struktur alur dari sebuah program. Suatu hal yang perlu dilakukan sebelum membuat program adalah menentukan struktur navigasi. (Sugiharto, 2019:184) didalam pembuatan struktur navigasi terdapat 4 macam bentuk dasar yang bisa digunakan. Empat bentuk dasar tersebut adalah sebagai berikut :

1. Struktur Navigasi Linier

Tampilan yang bisa ditampilkan pada struktur navigasi linier adalah satu halaman sebelumnya atau satu halaman setelahnya, tidak bisa dua atau lebih halaman sebelumnya atau setelahnya. Struktur navigasi linier ini hanya memiliki satu rangkaian cerita yang berurutan. Dan menampilkan satu per satu tampilan layar yang berurutan sesuai dengan urutannya

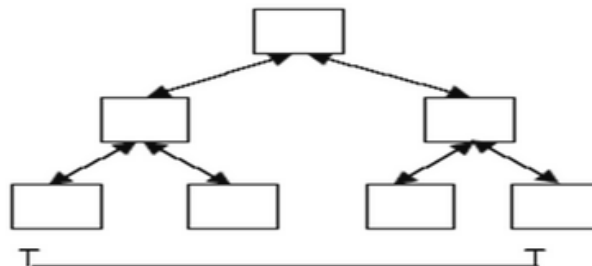


Sumber: Sugiharto (2019)

Gambar 1. Struktur navigasi linier

2. Struktur Navigasi Hirarki

Struktur navigasi hirarki merupakan struktur navigasi yang mengandalakan percabangan untuk menampilkan data berdasarkan kriteria tertentu, struktur navigasi hirarki juga sering disebut struktur bercabang. Tampilan panda menu disebut *Master Page* (halaman utama atau pertama), halaman ini memiliki halaman cabang yang disebut dengan *Slave Page* (halaman pendukung). Apabila salah satu dari halaman pendukung dipilih atau aktif, maka tampilan tersebut dinamakan *Master Page* (halaman utama kedua) dan begitu juga seterusnya.

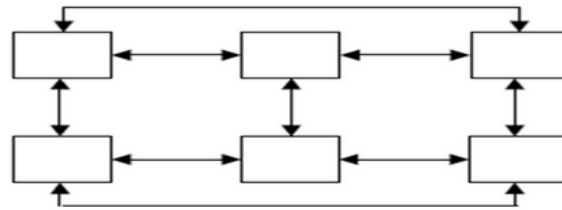


Sumber: Sugiharto (2019)

Gambar 2. Struktur navigasi Hirarki

3. Struktur Navigasi Non – Linier

Pada struktur navigasi non – linier diperkenalkan untuk membuat navigasi bercabang, struktur navigasi ini merupakan pengembangan dari struktur navigasi linier. Percabangan pada struktur navigasi ini berbeda dengan struktur navigasi hirarki. Dikarenakan pada percabangan non linier walaupun terdapat percabangan ,tetapi setiap tampilan memiliki kedudukan yang sama, tidak seperti pada struktur navigasi yang terbagi menjadi *Master Page* dan *Slave Page*.

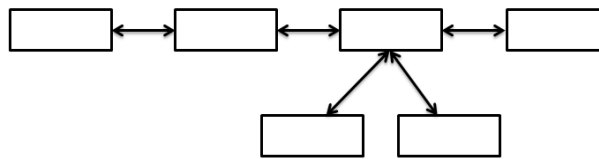


Sumber: Sugiharto (2019)

Gambar 3. Struktur navigasi non-linier

4. Struktur Navigasi *Composite* (Campuran)

Struktur navigasi *composite* (campuran) juga sering dikenal dengan struktur navigasi bebas, struktur navigasi campuran merupakan gabungan dari ketiga struktur navigasi yang ada. Struktur navigasi ini dapat digunakan pada pembuatan multimedia karena bisa memberikan keinteraksian yang lebih tinggi.



Sumber: Sugiharto (2019)

Gambar 4. Struktur navigasi *composit* (Campuran)

C. METODE PENELITIAN

Model pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Rapid Application Development* (RAD). Metode ini merupakan metode pengembangan sistem informasi yang mampu mengurangi keterlambatan atau menekankan siklus perkembangan yang sangat pendek (Hary, dan Asnawati, 2015:21).

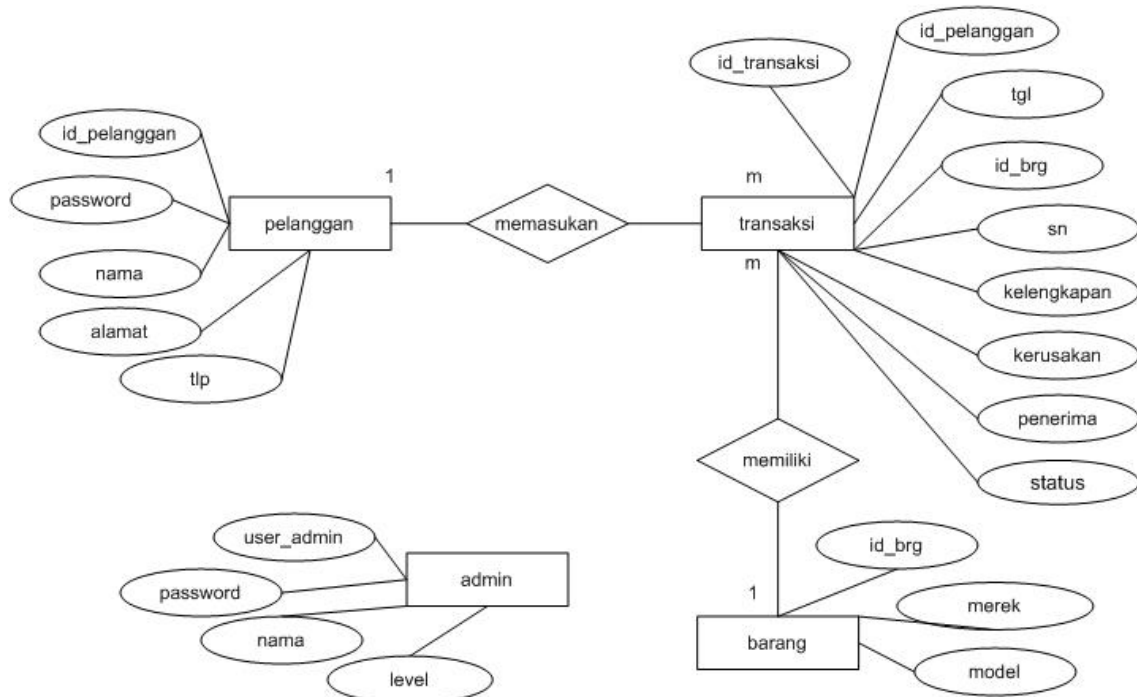
Adapun tahapan model *Rapid Application Development* (RAD) adalah sebagai berikut :

1. **Pemodelan Bisnis**
Pada penulisan penelitian ini, penulis melakukan penelitian mengenai proses bisnis yang sudah ada, mendapatkan informasi sistem yang berjalan terutama sistem penerimaan jasa servis yang sudah diterapkan saat ini. Pada tahap ini penulis mengumpulkan semua data atau informasi yang didapatkan pada CV. Java Multimedia.
2. **Pemodelan Data**
Pada penulisan penelitian ini, penulis menganalisa masalah yang ada pada sistem yang sudah berjalan, kemudian memberikan solusi yang tepat untuk permasalahan tersebut dengan merancang kebutuhan dan membangun sistem. Melibatkan pengguna dalam perancangan ini dilakukan secara berulang-ulang untuk mencapai kesepakatan bersama.
3. **Proses Pemodelan**
Pada penulisan penelitian ini, pada tahap ini dilakukan pemindahan dari tahap analisa, ke desain sampai yang terakhir tahap implementasi penulis membuat desain rancangan berdasarkan permasalahan yang ada dengan mengidentifikasi tujuan sistem dan menentukan syarat informasi yang dihasilkan dari tujuan tersebut, mulai struktur data, arsitektur perangkat lunak, desain antarmuka, dan prosedur pengkodean.
4. **Generasi Aplikasi**
Pada penulisan penelitian ini, penulis mengimplementasi desain rancangan yang sudah dibuat kedalam bentuk kode program, Penulis menggunakan pemrograman terstruktur dengan bahasa pemrograman php dengan *source code editor* Dreamweaver CS6 dan *database* menggunakan Mysql.

5. Pengujian dan Omset
 Pada penelitian ini, untuk memastikan apakah fungsi masukan dan keluaran dari perangkat lunak sudah sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan penulis menggunakan pengujian kotak hitam (*black box testing*). Hal tersebut bertujuan untuk meminimalisir kesalahan dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

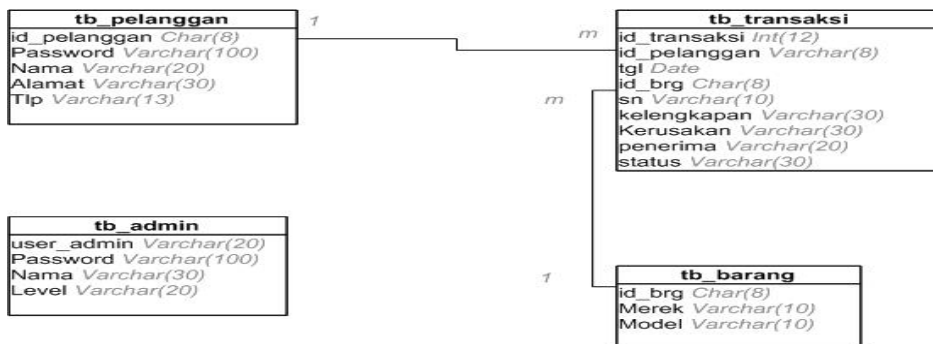
1. ERD (Entity Relationship Diagram)



Gambar 5. Entity Relationship Diagram

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

2. LRS (Logical Record Structure)

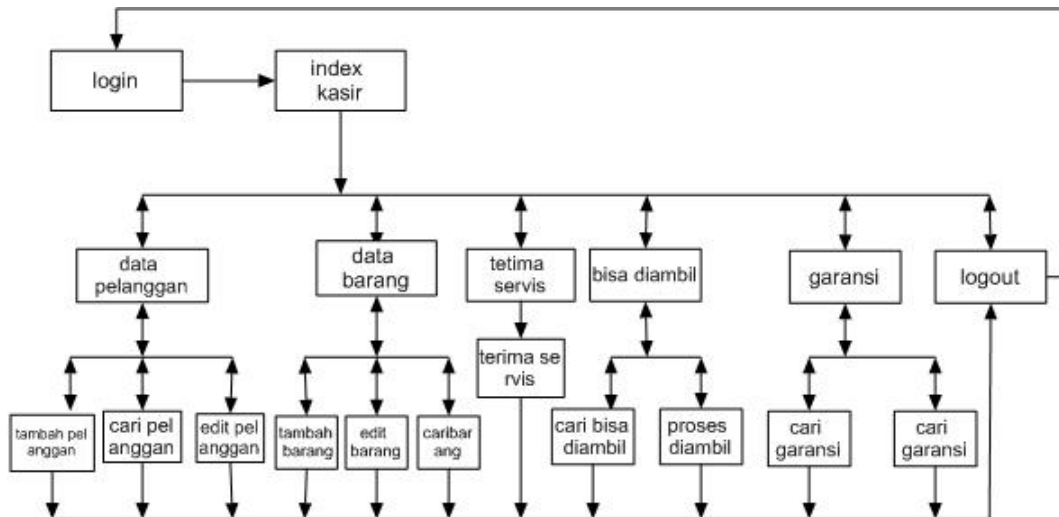


Gambar 6. Logical Record Structure

Sumber: Hasil olahan Peneliti

3. Struktur Navigasi Halaman Index Kasir

Pada halaman pelanggan menggunakan struktur navigasi hirarki karena pada rangkaian *home*, *data pelanggan*, *data barang*, *terima servis*, *proses servis*, *bias diambil*, *garansi* dan *logout* memiliki percabangan untuk menampilkan data.



Gambar 7. Struktur navigasi Kasir

Sumber: hasil olahan peneliti

3.9. Implementasi

1. Halaman Login Admin

Admin *Web* dan *karyawan* (*kasir* dan *teknisi*) harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk menggunakan hak aksesnya masing-masing. Jika *login* berhasil maka menu-menu yang sesuai hak aksesnya akan ditampilkan.

Login Perusahaan

Username :

Password :

Login
Kembali

Gambar 8 Login Admin Web dan Karyawan

2. Halaman Data Pelanggan

Halaman data pelanggan berisi data-data *pelanggan* yang bisa diubah, hapus oleh si *adminWEB*. Selain itu, ada menu untuk menambah data *pelanggan*. Di sebelah atas ada menu pencarian untuk mencari data berdasarkan *idpelanggan* dan nama. Di bagian kanan atas terdapat keterangan *admin* yang sedang *login* dan juga keterangan waktu sekarang.

2019-07-31 04:53:12
[logout](#) | admin admin

Jogja Servis Laptop

DATA ADMIN JOGJA SERVIS LAPTOP

[Home](#)
[Data Admin](#)
[Data Pelanggan](#)
[Data Barang](#)
[Terima Servis](#)
[Proses Servis](#)
[Bisa Diambil](#)
[Garansi](#)

Tambah Pelanggan

No	Id Pelanggan	password	Nama	Alamat	Telepon	Aksi
1	0002	1234	khadaf	Yogyakarta	082230773455	Hapus Edit
2	0001	123	aulia	Yogyakarta	081335510517	Hapus Edit

Jumlah Data: 2

Halaman ke : 1

© 2019 JSI, designed by : Novi Anggraeni

Gambar 9. Halaman Data Pelanggan

3. Halaman Terima Servis

Halaman Terima Servis berisi teks masukan untuk menambah data servis seperti *idpelanggan*, *idbarang*, sn, kelengkapan, kerusakan, penerima, dan status masuk antrian. Kemudian klik tombol simpan untuk menyimpan ke *database* dan tombol batal untuk menuju ke terima servis tanpa menyimpan.

The screenshot shows a web form titled 'MASUKAN ANTRIAN SERVICE' within the 'Jogja Servis Laptop' application. The form contains several input fields: 'Id Pelanggan' (dropdown), 'Id Barang' (dropdown), 'S/N' (text), 'Kelengkapan' (text), 'Kerusakan' (text), 'Penerima' (text), and 'Status' (dropdown). At the bottom of the form, there are two buttons: a green 'Simpan' button and a red 'Batal' button. The application header shows the date '2019-07-31 04:53:12' and the user 'admin admin' with a 'logout' link. A sidebar on the left contains navigation links: Home, Data Admin, Data Pelanggan, Data Barang, Terima Servis, Proses Servis, Bisa Diambil, and Garansi.

Gambar 10. Halaman Terima Servis

4. Halaman Proses Servis

Halaman proses servis berisi data-data *servis* yang masuk, pada halaman ini admin tidak bias mengubah status atau melakukan proses data servis yang masuk antrian. Di sebelah atas ada menu pencarian untuk mencari data berdasarkan *idtransaksi*. Di bagian kanan atas terdapat keterangan *admin* yang sedang *login* dan juga keterangan waktu sekarang.

The screenshot shows a table titled 'DATA SERVICE YANG MASUK ANTRIAN' within the 'Jogja Servis Laptop' application. The table has 11 columns: No, Id Transaksi, Id Pelanggan, Tanggal, Merek, Model, SN, Kelengkapan, Kerusakan, Penerima, Status, and Aksi Admin. There are 5 rows of data. Above the table is a search bar with a 'Cari' button. At the bottom left, it says 'Jumlah Data : 8' and at the bottom right, 'Halaman ke : 1 / 2'. The application header shows the date '2019-07-31 04:53:12' and the user 'admin admin' with a 'logout' link. A sidebar on the left contains navigation links: Home, Data Admin, Data Pelanggan, Data Barang, Terima Servis, Proses Servis, Bisa Diambil, and Garansi.

No	Id Transaksi	Id Pelanggan	Tanggal	Merek	Model	SN	Kelengkapan	Kerusakan	Penerima	Status	Aksi Admin
1	12345702	0001	2019-07-30	Asus	X455U	123456	kurang charger	wifi error	admin	masuk antrian	
2	12345701	0002	2019-07-30	AsusMu	A30.01	123456	lengkap	service	admin	masuk antrian	
3	12345700	0001	0000-00-00	Asus	X455U	123456	lengkap	Port Charger	admin	masuk antrian	
4	12345699	0001	2019-07-30	AsusMu	A30.01	123456	asdfgh	qwertyughj	admin	masuk antrian	
5	12345698	0002	2019-07-30	Lenovo	G-30.01	23456	12345678	qwertyu	admin	masuk antrian	

Gambar 11. Halaman Proses Servis

5. Halaman Bisa Diambil

Halaman Bisa diambil berisi data-data *servis* yang bias diambil, pada halaman ini admin tidak bias mengubah status atau melakukan proses data servis yang masuk daftar sudah bias diambil. Di sebelah atas ada menu pencarian untuk mencari data berdasarkan *idtransaksi*. Di bagian kanan atas terdapat keterangan *admin* yang sedang *login* dan juga keterangan waktu sekarang.

Jogja Servis Laptop 2019-07-31 04:53:12
logout | admin admin

Home
Data Admin
Data Pelanggan
Data Barang
Terima Servis
Proses Servis
Bisa Diambil
Garansi

Pencarian

DATA SERVICE YANG BISA DIAMBIL

No	Id Transaksi	Id Pelanggan	Tanggal	Merek	Model	SN	Kelengkapan	Kerusakan	Penerima	Status	Aksi Admin
1	12345692	0001	2019-07-30	Asus	X455U	12345	lengkap	LCD	dafi	bisa	

Jumlah Data : 1 Halaman ke : 1

© 2019 JSI, designed by : Novi Anzaram

Gambar 12. Halaman Bisa Diambil

6. Halaman Garansi

Halaman Garansi berisi data-data *servis* yang masih garansi, pada halaman ini admin tidak bias mengubah status atau melakukan proses data servis yang masuk daftar garansi. Di sebelah atas ada menu pencarian untuk mencari data berdasarkan *idtransaksi*. Di bagian kanan atas terdapat keterangan *admin* yang sedang *login* dan juga keterangan waktu sekarang.

Jogja Servis Laptop 2019-07-31 04:53:12
logout | admin admin

Home
Data Admin
Data Pelanggan
Data Barang
Terima Servis
Proses Servis
Bisa Diambil
Garansi

Pencarian

DATA SERVICE YANG MASIH GARANSI

No	Id Transaksi	Id Pelanggan	Tanggal	Merek	Model	SN	Kelengkapan	Kerusakan	Penerima	Status	Aksi Admin
1	12345696	0002	2019-07-30	Asus	X455U	123456	lengkap	USB Port	novi	sudah diambil	

Jumlah Data : 1 Halaman ke : 1

© 2019 JSI, designed by : Novi Anzaram

Gambar 13. Halaman Garansi

7. Halaman Proses Servis Teknisi

Halaman proses servis berisi data-data *servis* yang masuk, pada halaman ini teknisi bias mengubah status atau melakukan proses data servis yang masuk antrian. Di sebelah atas ada menu pencarian untuk mencari data berdasarkan *idtransaksi*. Di bagian kanan atas terdapat keterangan *admin* yang sedang *login* dan juga keterangan waktu sekarang.

Jogja Servis Laptop 2019-07-31 06:04:31
logout | teknisi dafi

Home
Data Pelanggan
Data Barang
Proses Servis
Bisa Diambil
Garansi

Pencarian

DATA SERVICE YANG MASUK ANTRIAN

No	Id Transaksi	Id Pelanggan	Tanggal	Merek	Model	SN	Kelengkapan	Kerusakan	Penerima	Status	Aksi Admin
1	12345702	0001	2019-07-30	Asus	X455U	123456	kurang charger	wifi error	admin	masuk antrian	Proses
2	12345701	0002	2019-07-30	AsusMu	A30.01	123456	lengkap	service	admin	masuk antrian	Proses
3	12345700	0001	0000-00-00	Asus	X455U	123456	lengkap	Port Charger	admin	masuk antrian	Proses
4	12345699	0001	2019-07-30	AsusMu	A30.01	123456	asdfigh	qwertyughj	admin	masuk antrian	Proses
5	12345698	0002	2019-07-30	Lenovo	G-30.01	23456	12345678	qwertyu	admin	masuk antrian	Proses

Jumlah Data : 5 Halaman ke : 1

© 2019 JSI, designed by : Novi Anzaram

Gambar 14. Halaman Proses Servis Teknisi

8. Halaman Bisa Diambil Kasir

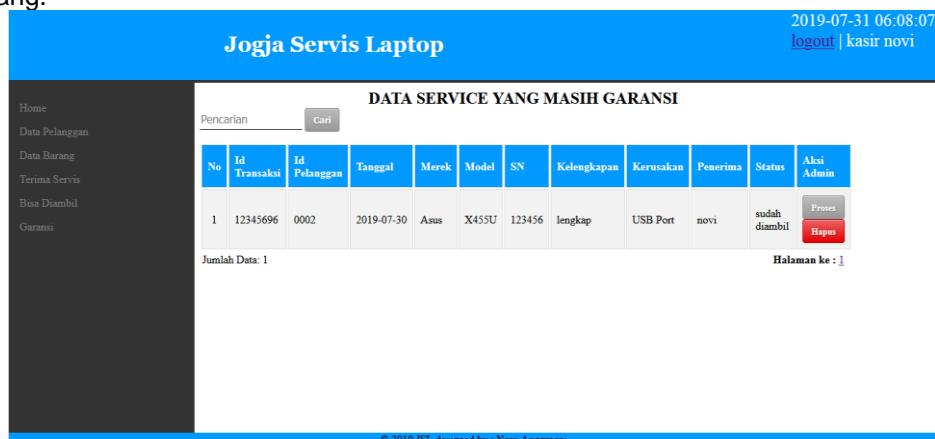
Halaman Bisa diambil kasir berisi data-data *servis* yang bias diambil, pada halaman ini kasir bias mengubah status atau melakukan proses data servis yang masuk daftar sudah bias diambil. Di sebelah atas ada menu pencarian untuk mencari data berdasarkan *idtransaksi*. Di bagian kanan atas terdapat keterangan *admin* yang sedang *login* dan juga keterangan waktu sekarang.



Gambar 15. Halaman Bisa Diambil Kasir

9. Halaman Garansi Kasir

Halaman Garansi kasir berisi data-data *servis* yang masih garansi, pada halaman ini kasir bias mengubah status atau melakukan proses data servis yang masuk daftar garansi. Di sebelah atas ada menu pencarian untuk mencari data berdasarkan *idtransaksi*. Di bagian kanan atas terdapat keterangan *admin* yang sedang *login* dan juga keterangan waktu sekarang.



Gambar 16. Halaman Garansi Kasir

10. Halaman Lihat Data Servis

Halaman Lihat data servis berisi data-data *servis* yang masuk, pada halaman ini pelanggan dapat melihat status transaksi yang dilakukan. Pada halaman ini juga terdapat *link whatsapp* yang dapat digunakan pelanggan untuk melakukan konfirmasi. Di bagian kanan atas terdapat keterangan *pelanggan* yang sedang *login* dan juga keterangan waktu sekarang.

No	Id_transaksi	Status	Tanggal	Penanggung Jawab	Wa
1	12345701	masuk antrian	2019-07-30	admin	
2	12345698	masuk antrian	2019-07-30	admin	
3	12345696	sudah diambil	2019-07-30	novi	

Gambar 17. Halaman Lihat Data Servis

E. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan judul dan pembahasan pada bab sebelumnya mengenai perancangan sistem informasi penerimaan jasa servis pada CV. Java Multimedia Yogyakarta yaitu :

1. *Website* ini dapat dijadikan media informasi perusahaan untuk memberikan pelayanan kepada *customer* secara cepat, efektif dan lebih maksimal .
2. *Website* ini dapat meminimalkan masalah mengenai persoalan yang dihadapi perusahaan yaitu tertukarnya barang servis masuk, dengan adanya nomer servis yang memudahkan karyawan dan juga *customer*.
3. Apabila *website* sistem informasi penerimaan jasaservis pada CV. Java Multimedia Yogyakarta ini diterapkan, dapat membantu pelanggan dalam mengecek status atau progress servis.
4. Proses perancangan *website* sistem informasi penerimaan jasa servis pada CV. Java Multimedia ini diselesaikan dengan metode *Rapid Application Development (RAD)*.
5. Pengujian yang digunakan dalam perancangan *website* sistem informasi penerimaan jasa servis pada CV. Java Multimedia Yogyakarta menggunakan pngujian *black-box-testing*.

REFERENSI

- Abdullah, R. (2016). *Easy & Simple Web Programming*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Abdullah, R. (2018). *7 in 1 Pemrograman Web Tingkat Lanjut*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Agus Sugiharto. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Katalog Barang Elektronik Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 6(1), 179–188.
- Bekti, H. bintu. (2015). *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Cahyomo, D. E. (2017). SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA BLAST COMPUTAMA PURWOREJO Damar Eko Cahyono Politeknik Sawunggali Aji Ji . Wismo Aji No . 8 Kutoarjo , Purworejo. *Ekonomi Dan Teknik Informatika*, 5(2). Retrieved from <http://ejournal.polsa.ac.id/index.php/jnet/article/download/79/66>
- Damayanti, I. A. (2018). Sistem Aplikasi Pembayaran Service Penjualan Sparepart Sepeda Motor Honda Pada VC. *Aneka Teknik Binjai*, 2(2), 40–46. Retrieved from <http://jurnal.kaputama.ac.id/index.php/JTIK/article/view/122/0>
- Dan, S. E., & Sardiarinto. (2016). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB Studi Kasus: KSU BMT Al-Ikhwan Yogyakarta. *Indonesian Journal on Computer and Information Technology*, 1(1), 34–41. Retrieved from <http://ejournal.bsi.ac.id/jurnal/index.php/ijcit/article/view/417/317>
- Junianto, E., & Primaesha, Y. (2015). Perancangan Sistem Tracking Invoice Laboraturium Pada Pt Sucufindo (Persero) Bandung. *Informatika*, 11(2), 442–452. <https://doi.org/ISSN 2355-6579>
- Mulyani, S. (2016). *Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit; Analisis dan Perancangan*. Bandung: Abdi Sistematika.
- Rachmanto, R. (2017). *9 Langkah Membuat Website Gratis*. Jakarta: PT Elex Media

Komputindo.

- Rerung, R. R. (2018). *Pemrograman Web Dasar.*: Deepublish CV Budi Utama. Yogyakarta
- Suparwanto, & Pradiatiningtyas, D. (2017). E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web Pada SMK N 4 Purworejo, 6(4), 1–8. Retrieved from <http://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/viewFile/1499/1460>
- Utami Feri Hari, A. (2015). *Rakayasa Perangkat Lunak* (1st ed.). Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Wasiyanti, S., Talaohu, R., Studi, P., Akuntansi, K., Bandung, A., Studi, P., & Akuntansi, K. (2016). Sistem Informasi Penjualan Obat Berbasis Web Pada Apotek Kondang Waras Depok, XVIII(2), 49–62. Retrieved from <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/paradigma/article/download/1181/980>
- Wiwin, A., & Sardiarinto. (2018). Perancangan Website Sistem Informasi Pendaftaran Kerja Studi Kasus: PT. Sukses Mandiri Utama. *Ijns*, 7(1), 1–9.
- Wiwin Aprilia, & S. (2018). Perancangan Website Sistem Informasi Pendaftaran Kerja Studi Kasus: PT. Sukses Mandiri Utama. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 7(1), 9. Retrieved from <http://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/1501/1462>