

Penerapan Metode *Waterfall* Dalam Sistem Informasi Penyedia Asisten Rumah Tangga Secara Online

Acmad Nurhadi

Program Studi Sistem Informasi, Kampus Kota Pontianak
Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika
Jl. Abdurrahman Saleh No. 18 A Pontianak
e-mail: achmad.ahh@bsi.ac.id

ABSTRAKSI

Berkembangnya Dalam era globalisasi sekarang ini, teknologi informasi melaju dengan cepatnya. Adapun komputer yang merupakan peralatan yang diciptakan untuk mempermudah pekerjaan manusia, saat mencapai kemajuan baik di dalam pembuatan *hardware* maupun *software*. Peran pekerja rumah tangga dalam kehidupan sehari-hari amat penting. Perkembangan ruang lingkup pekerjaan bagi buruh yang berkerja di rumah harus sesuai dengan kemajuan zaman yang ternyata ruang lingkungannya semakin luas dan kompleks. Untuk mempermudah mencari pekerja rumah tangga, maka ada penyedia jasa pekerja rumah tangga yang sudah siap menyalurkan pekerjanya. Dikarenakan perkembangan zaman yang makin pesat, penyedia jasa pekerja rumah tangga ini pun membuka layanan jasa secara *online* agar dapat diakses dengan cepat oleh siapa pun yang membutuhkan.

Kata Kunci: Perancangan Sistem Informasi, Asisten Rumah Tangga, *Waterfall*.

ABSTRACT

In today's era of globalization, information technology is speeding up. The computer that is a device that was created to facilitate human work, while achieving good progress in the manufacture of hardware and software. The role of domestic workers in everyday life is very important. The development of the scope of work for workers who work at home should be in accordance with the progress of the times that it is increasingly widespread and complex. To make it easier to find domestic workers, there is a provider of domestic workers who are ready to disburse their workers. Due to the rapid development of the era, this provider of domestic workers also opens online services in order to be accessed quickly by anyone in need.

Key Word: *Web Design, Housemaid, Waterfall.*

1. PENDAHULUAN

Pekerja rumah tangga merupakan bagian penting dalam keseharian orang berumah tangga untuk membantu mengurus segala keperluan yang ada di rumah tersebut, adapun alasan yang sering kali digunakan ketika seseorang memutuskan akan memperkerjakan pekerja rumah tangga dikarenakan sibuknya pasangan suami istri, kurangnya keterampilan dalam pekerjaan rumah tangga, khususnya dalam memasak, membersihkan rumah dan rasa malas untuk melakukan pekerjaan rumah tangga dan lain-lain.

Jasa service untuk rumah tangga merupakan kebutuhan yang tidak dapat dihindari dimana orang semakin sibuk dengan pekerjaan dan waktu yang dimiliki sangat terbatas, dengan keadaan tersebut maka sangat dibutuhkan informasi

pemenuhan kebutuhan jasa service, dimana untuk mendapatkan informasi dibutuhkan teknologi yang dapat cepat melayani. Saat ini teknologi yang dapat digunakan untuk menghasilkan informasi cepat, akurat dan realtime adalah berbasis web (Yulianto & Wahdini, 2018).

Menurut (Kusniawan & Sardiarinto, 2016) "Pengaruh teknologi dalam kehidupan manusia saat ini memberi pengaruh yang sangat besar dalam setiap aktivitasnya. Salah satu teknologi yang sering ramai dibicarakan saat ini adalah internet (Interconnected Network)". Internet sejatinya menghubungkan berbagai komputer di seluruh belahan dunia dan dihubungkan melalui jalur telekomunikasi telepon dan satelit. Peran pekerja rumah tangga dalam kehidupan sehari-hari amat penting. Perkembangan ruang lingkup pekerjaan

bagi buruh yang berkerja di rumah harus sesuai dengan kemajuan zaman yang ternyata ruang lingkupnya semakin luas dan kompleks. Seorang pekerja rumah tangga dituntut menguasai banyak keterampilan untuk mendukung pekerjaanya dari mulai memasak, mencuci, merawat kebun, kebersihan rumah, mengendarai motor, mearawat anak dan orangtua, bahkan mendampingi anak majikan ketika waktu belajar.

Untuk mempermudah mencari pekerja rumah tangga, maka ada penyedia jasa pekerja rumah tangga yang sudah siap menyalurkan pekerjaanya. Dikarenakan perkembangan zaman yang makin pesat, penyedia jasa pekerja rumah tangga ini pun membuka layanan jasa secara online agar dapat diakses dengan cepat oleh siapa pun yang membutuhkan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Konsep Dasar Web

Sebelum lebih dalam mengupas penelitian ini, alangkah baiknya apabila diketahui terlebih dahulu definisi serta uraian singkat mengenai konsep dasar dari web yang berhubungan dengan penelitian ini.

A. Website

“Website adalah sebuah kumpulan halaman yang diawali dengan halaman muka yang berisikan informasi, iklan, serta program aplikasi” (Asropudin, 2013:109). “Web Server adalah sebuah komputer yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak” (Sibero, 2013:11). “Web browser adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mengambil dan menyajikan sumber informasi” (Sibero, 2013:11).

B. Bahasa Pemrograman

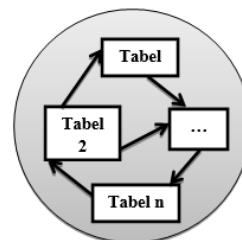
1. PHP (Personal Home Page)
 PHP *Hypertext Preprocessor* atau disingkat dengan PHP ini adalah suatu bahasa scripting khususnya digunakan untuk *web development*. Karena sifatnya yang server side scripting, maka untuk menjalankan PHP harus menggunakan web server.
 PHP juga dapat diintegrasikan dengan HTML, JavaScript, JQuery, Ajax. Namun, pada umumnya PHP lebih banyak digunakan bersamaan dengan file bertipe HTML. Dengan menggunakan PHP anda bisa membuat website powerful juga dinamis dengan disertai manajemen database-nya (Hidayatullah & Kawistara, 2015:231).

2. HTML (HyperText Markup Language)
 “HyperText Markup Language atau HTML adalah bahasa standard yang digunakan untuk menampilkan halaman web” (Hidayatullah & Kawistara, 2015:13).
3. Web Server XAMPP
 “Web Server ini adalah tempat di mana anda menyimpan aplikasi web anda kemudian mengaksesnya melalui internet” (Hidayatullah & Kawistara, 2015:125).
4. CSS (Cascading Style Sheet)
 CSS merupakan alternatif bahasa pemrograman web saat ini dan di masa yang akan datang, di mana CSS mempunyai keuntungan: ukuran file lebih kecil, pemanggilan file lebih cepat, dapat dipadukan dengan javascript, pasangan setia XHTML, menghemat waktu pengerjaan web sebab tidak perlu mengulang penerapan css pada styles elemen web yang lain, serta mudah dilakukan pengaturan atau penggantian tampilan halaman web dengan mengubah file css-nya saja (Mandar, 2017:77-78).
5. Adobe Dreamweaver CS6
 Adobe Dreamweaver merupakan aplikasi pengembangan yang berfungsi untuk mendesain web yang dibuat, dikembangkan, dan diproduksi oleh Adobe System, Dengan menggunakan program ini seorang programer dapat dengan mudah membuat dan mendesain webnya, karena bersifat WYSIWYG (*What You See Is What You Get*) (Mandar, 2017:1).

2.2. Basis Data

A. Database

Sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan (Sukamto & Shalahuddin, 2013:43).



Sumber : Sukamto & Shalahuddin, (2013)

Gambar 1. Ilustrasi Basis Data

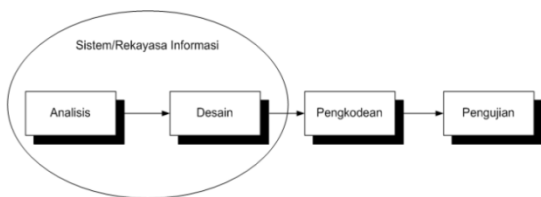
B. MySQL

“MySQL adalah salah satu aplikasi DBMS yang sudah sangat banyak digunakan oleh para pemrogram aplikasi web. Contoh DBMS lainnya adalah : PostgreSQL (freeware), SQL Server, MS Access dari Microsoft, DB2 dari IBM, Oracle dan Oracle Corp, Dbase, FoxPro, dsb” (Hidayatullah & Kawistara, 2015:180).

“Kelebihan dari MySQL adalah gratis, handal, selalu di-update dan banyak forum yang memfasilitasi para pengguna jika memiliki kendala” (Hidayatullah & Kawistara, 2015:180).

2.3. Model Pengembangan Perangkat Lunak.

Model SDLC air terjun (waterfall) sering disebut juga model sekuensial linear (sequential linear) atau alur hidup klasik (classic life cycle). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (support) (Sukamto & Shalahuddin, 2013:28-30).



Sumber : Sukamto & Shalahuddin, (2013)

Gambar 2. Ilustrasi model waterfall

1. Analisa kebutuhan perangkat lunak
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan (Sukamto & Shalahuddin, 2013:29).
2. Desain
Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean (Sukamto & Shalahuddin, 2013:29).
3. Pembuatan Kode Program
Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang

telah di buat pada tahap desain (Sukamto & Shalahuddin, 2013:29).

4. Pengujian
Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan (Sukamto & Shalahuddin, 2013:30).
5. Pendukung (Support) atau Pemeliharaan (Maintenance)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian tau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru (Sukamto & Shalahuddin, 2013:30).

2.4. Struktur Navigasi

Struktur navigasi adalah urutan alur informasi dari suatu aplikasi multimedia. Dengan menggunakan struktur navigasi yang tepat maka suatu aplikasi multimedia mempunyai suatu pedoman dan arah informasi yang jelas (Kurniawan, 2013:213).

Dalam pembuatan aplikasi multimedia terdapat empat macam bentuk dasar struktur navigasi yang digunakan,yaitu :

1. Struktur Navigasi Linier
Struktur navigasi linier hanya mempunyai satu rangkaian cerita yang berurut, yang menampilkan satu demi satu tampilan layar secara berurut menurut urutannya. Tampilan yang dapat ditampilkan pada struktur jenis ini adalah satu halaman sebelum atau satu halaman sesudahnya, tidak dapat dua halaman sebelumnya atau dua halaman sesudahnya (Kurniawan, 2013:213).
2. Struktur Navigasi Non-Linier
Struktur navigasi non linier atau struktur tidak berurut merupakan pengembangan dari struktur navigasi linier. Pada struktur ini, diperkenankan membuat navigasi percabangan. Percabangan yang dibuat pada struktur non linier ini berbeda pada percabangan struktur hiraki, karena pada percabangan non linier ini walaupun terdapat percabangan, tetapi tiap-tiap tampilan

mempunyai kedudukan yang sama yaitu tidak ada master page dan slave page (Kurniawan, 2013:214).

3. Struktur Navigasi Hiraki

Struktur navigasi hirarki biasa tersebut struktur bercabang, merupakan suatu struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan data berdasarkan kriteria tertentu. Tampilan pada menu utama akan disebut sebagai Master Page (halam utama pertama), halaman utama ini mempunyai halaman percabangan yang disebut Slave Page (halaman pendukung). Jika salah satu halaman pendukung dipilih atau diaktifkan, maka tampilan tersebut akan bernama Master Page (halaman utama kedua), dan seterusnya. Pada struktur navigasi ini tidak diperkenankan adanya tampilan secara linier (Kurniawan, 2013:215).

4. Struktur Navigasi Campuran

Struktur navigasi campuran merupakan gabungan dari ketiga struktur sebelumnya yaitu linier, non linier dan hirarki. Struktur navigasi ini juga biasa disebut dengan struktur navigasi bebas. Struktur navigasi ini banyak digunakan dalam pembuatan website sehingga dapat memberikan ke-interaksian yang lebih tinggi (Kurniawan, 2013:216).

2.5. Enterprise Relationship Diagram

“ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah diagram yang menggambarkan keterkaitan antar tabel beserta dengan field-field didalamnya pada suatu database sistem” (Pratama, 2014:49).

Terdapat tiga buah jenis relasi antar tabel didalam bagan ERD, ketiga relasi tersebut yaitu : (Pratama, 2014:49)

1. One To One (Satu ke Satu)

Relasi ini menggambarkan hubungan satu field pada tabel pertama ke pada tabel kedua. Relasi ini paling sederhana. Sebagai contoh, pada sistem informasi perpustakaan terdapat tabel Buku (dengan field Kode_buku, Kode_Kategori, Kode_Penulis, Nama_Penulis, Judul, Penerbit) dan tabel Kategori (Kode_Kategori, Nama_Kategori, Alamat). Field Kode_Kategori memiliki keterkaitan (relasi) satu ke satu pada tabel Buku dan tabel Kategori (Pratama, 2014:49).

2. One to Many (Satu ke Banyak)

Relasi ini menggambarkan hubungan satu field pada tabel pertama ke dua atau beberapa buah field di tabel kedua (Pratama, 2014:49).

3. Many to Many (Banyak ke Banyak).

Sebagai contoh, sebuah sistem informasi sekolah memiliki pengguna guru dan siswa didalamnya. Sistem informasi ini memiliki sebuah database bernama sisfo sekolah dengan tiga buah tabel didalamnya. Ketiga tabel tersebut adalah tabel Guru (memuat field NIP, Nama_Guru, Jabatan, Pangkat_Golongan, Alamat), tabel Mata Pelajaran (memuat field Kode_Mata_Pelajaran, Nama_Mata_Pelajaran), dan tabel Mengajar (memuat field NIP, Kode_Mata_Pelajaran, Kelas) (Pratama, 2014:49).

Tabel Mengajar terbentuk dari relasi antara tabel Guru dan tabel Mata Pelajaran. Relasi dalam hal ini berupa relasi N ke N, yang artinya satu atau lebih field pada tabel pertama dapat dihubungkan ke satu atau lebih (Pratama, 2014:49).

2.6. Logical Relationship Structure

Logical Record Structure dibentuk dengan nomor tipe record , beberapa tipe record digambarkan oleh kotak empat persegi panjang dan dengan nama yang unik (Lestari, 2013:12).

3. METODOLOGI

Untuk mendapatkan data-data yang menunjang penyusunan penelitian ini, penulis menggunakan metode pengembangan perangkat lunak dan pengumpulan data yang penulis lakukan sebagai berikut :

3.1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model waterfall. Tahapan-tahapan model waterfall (Sukanto & Shalahuddin, 2013:28) adalah :

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat di pahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain

Pada tahapan ini, penulis membuat perancangan system seperti desain untuk website yang memfokuskan pada pemodelan basis data dengan menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan LRS (*Logical Relationship Structure*).

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah

perangkat lunak sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logika dan fungsional dengan menggunakan *BlackBox*. *BlackBox* itu sendiri berfungsi untuk meminimalisir kesalahan (*error*) pada program yang telah dibuat dengan melakukan pengujian terhadap bentuk masukan (*from input*) yang ada di *web*.

5. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak harus mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

3.2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam upaya untuk pengumpulan data, fakta serta informasi yang berkembang dengan masalah yang akan dilakukan perlu menggunakan teknik-teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi

Suatu pengamatan yang khusus dan secara langsung, yaitu mengamati website sejenis dengan layanan jasa pekerja rumah tangga.

2. Wawancara

Memperoleh data dengan bertanya langsung kepada yayasan penyedia jasa pekerja rumah tangga.

3. Studi Pustaka

Penulis juga melakukan studi kepustakaan melalui referensi yang ada baik di perpustakaan maupun di internet. Studi pustaka adalah cara mengumpulkan informasi menggunakan data-data sekunder maupun primer tentang topik atau masalah yang akan diteliti.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dalam penelitian ini meliputi 3 bagian, yaitu Administrator, Pengunjung dan Member dimana bagian-bagian tersebut memiliki kebutuhan yang berbeda-beda seperti yang dijabarkan dibawah ini:

A. Administrator

1. Dapat melakukan login.
2. Dapat menambah, mengubah, menghapus data pembantu.
3. Dapat menambah, mengubah, menghapus data kategori pembantu.
4. Dapat melihat, dan mengubah data penyewaan pembantu
5. Dapat melihat, menghapus, mengubah data konfirmasi pembayaran.
6. Dapat menghapus data kustomer.
7. Dapat melihat menghapus dan mengubah data kota.
8. Dapat melihat dan mengubah data profil penyewaan.
9. Dapat melihat dan mengubah data cara penyewaan.
10. Dapat melihat dan mengubah data rekening penyewaan.
11. Dapat melihat laporan penyewaan.
12. Dapat melakukan logout.

B. Pengunjung

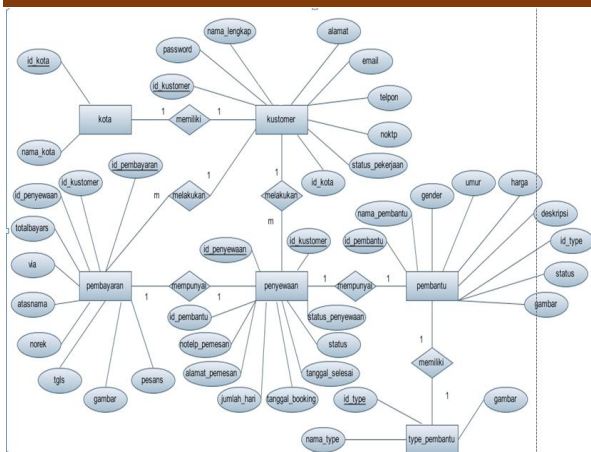
1. Dapat melihat home website.
2. Dapat melihat profil penyewaan pembantu
3. Dapat melihat cara penyewaan pembantu
4. Dapat melihat pembantu yang disewakan.
5. Dapat melakukan register.

C. Member

1. Dapat melihat home website.
2. Dapat melihat profil penyewaan pembantu.
3. Dapat melihat cara penyewaan pembantu.
4. Dapat melakukan penyewaan pembantu.
5. Dapat melihat pembantu yang disewakan.
6. Dapat melihat riwayat penyewaan pembantu.
7. Dapat melihat riwayat pembayaran penyewaan.
8. Dapat melakukan pengaduan.
9. Dapat melakukan *logout*

4.2. Entity Relationship Diagram

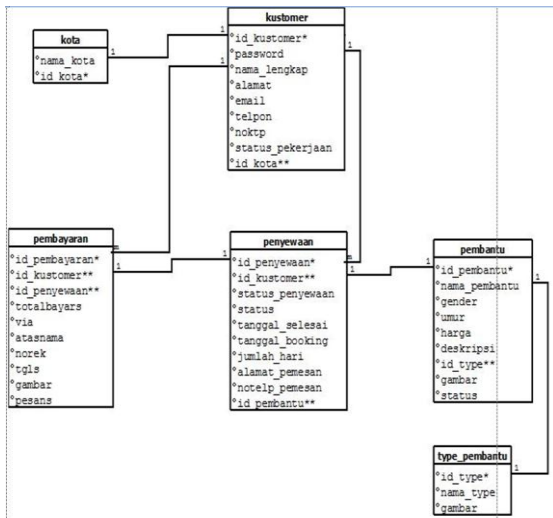
ERD merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek – objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi.:



Sumber: Hasil Penelitian (2018)
Gambar 3. Entity Relationship Diagram

4.3. Logical Relational Structure (LRS)

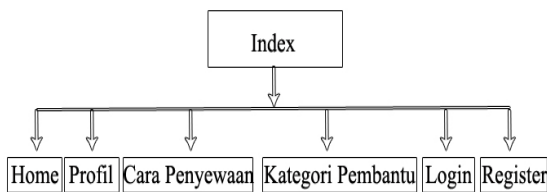
LRS dibentuk dengan nomor dari tipe record. Beberapa tipe record digambarkan dengan kotak persegi panjang dengan nama yang unik. LRS juga terdiri dari hubungan antar record. Salah satu pembuatan LRS yaitu dimulai dengan membuat ERD



Sumber: Hasil Penelitian (2018)
Gambar 4. Logical Relational Structure

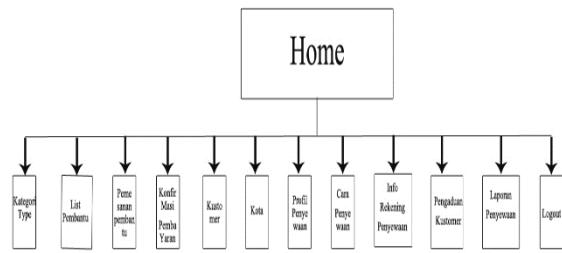
4.4. Struktur Navigasi

A. Rancangan Struktur Navigasi Pengunjung



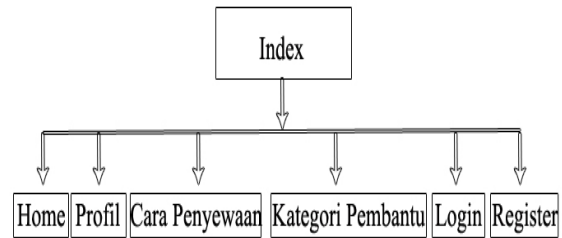
Sumber: Hasil Penelitian (2018)
Gambar 5. Struktur Navigasi Pengunjung

B. Rancangan Struktur Navigasi Admin



Sumber: Hasil Penelitian (2018)
Gambar 6. Struktur Navigasi Admin

C. Rancangan Struktur Navigasi Member

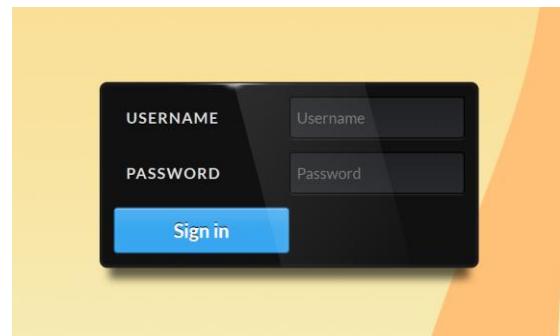


Sumber: Hasil Penelitian (2018)
Gambar 7. Struktur Navigasi Member

4.5. Implementasi

1. Halaman Login Admin

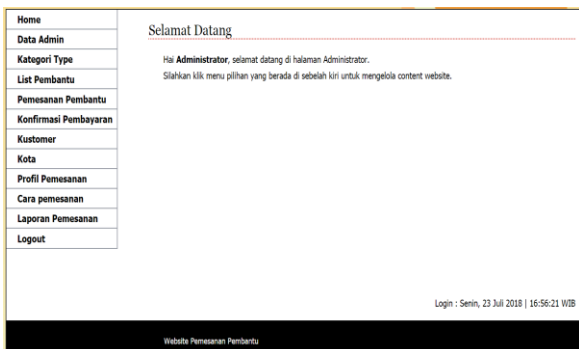
Administrator harus melakukan login terlebih dahulu agar dapat menggunakan modul-modul yang tersedia



Sumber: Hasil Penelitian (2018)
Gambar 8. Halaman Login Admin

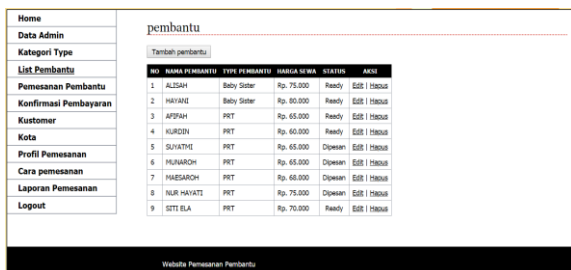
2. Halaman Home Admin

Setelah selesai melakukan login, maka akan langsung masuk ke menu home admin.



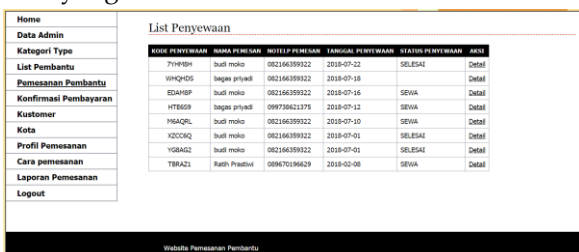
Sumber: Hasil Penelitian (2018)
Gambar 9. Halaman Home Admin

3. Halaman List Pembantu
 Menu List pembantu berfungsi untuk mengedit pembantu yang akan di tampilkan pada halaman pembantu *user*.



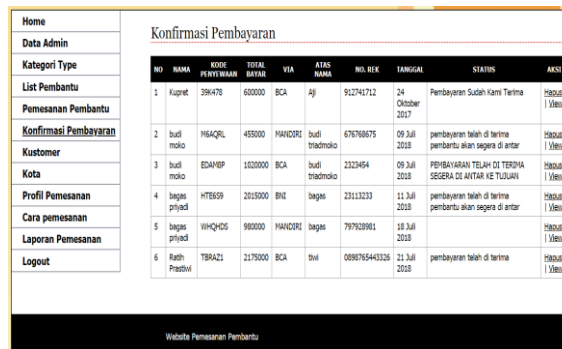
Sumber: Hasil Penelitian (2018)
Gambar 10. Halaman List Pembantu

4. Halaman Pemesanan Pembantu
 Halaman ini admin dapat melihat transaksi yang masuk dari *costumer*.



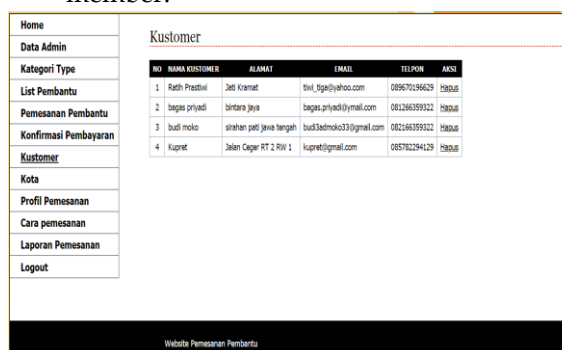
Sumber: Hasil Penelitian (2018)
Gambar 11. Halaman Penyewaan Pembantu

5. Halaman Konfirmasi Pembayaran
 Halaman ini admin dapat melihat konfirmasi pembayaran dari *customer*.



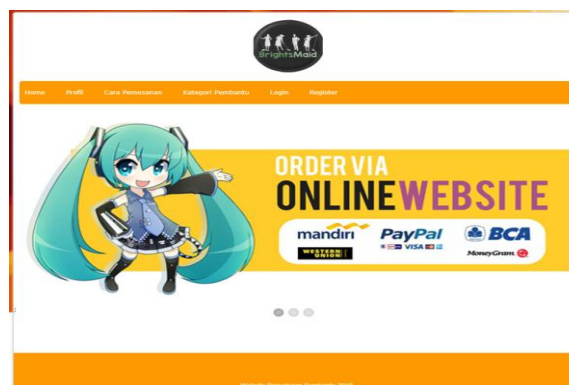
Sumber: Hasil Penelitian (2018)
Gambar 12. Halaman Konfirmasi Pembayaran

6. Halaman *Customer*
 Halaman ini berfungsi untuk mengelola member.



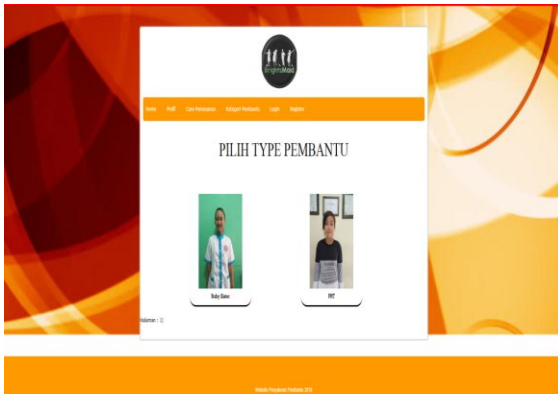
Sumber: Hasil Penelitian (2018)
Gambar 13. Halaman Kustomer

7. Tampilan Home Pengunjung
 Pada saat pertama kali user mengakses halaman website, halaman pertama yang akan muncul adalah *home*.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)
Gambar 14. Halaman Home Pengunjung

8. Tampilan Kategori Produk Pengunjung



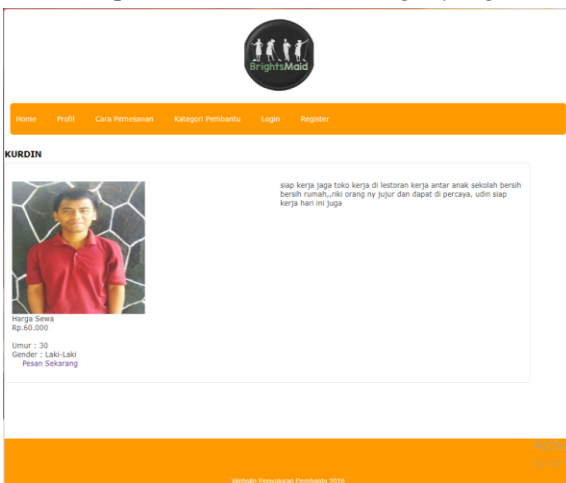
Sumber: Hasil Penelitian (2018)
Gambar 15. Halaman Kategori Produk Pengunjung

9. Tampilan Produk Pengunjung



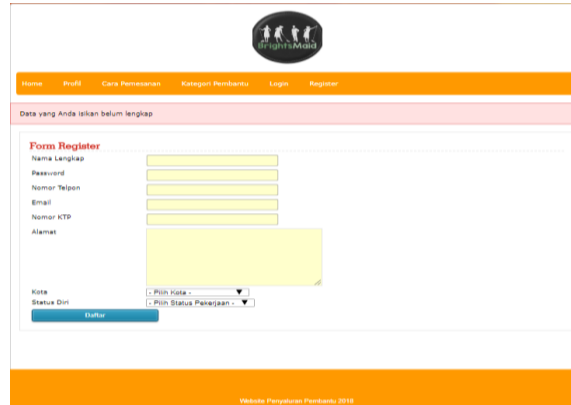
Sumber: Hasil Penelitian (2018)
Gambar 16. Halaman Produk Pengunjung

10. Tampilan Detail Produk Pengunjung



Sumber: Hasil Penelitian (2018)
Gambar 17. Halaman Detail Produk Pengunjung

11. Tampilan Halaman Register



Sumber: Hasil Penelitian (2018)
Gambar 18. Halaman Register

12. Tampilan Halaman Login



Sumber: Hasil Penelitian (2018)
Gambar 19. Halaman Login

13. Tampilan Halaman Profil



Sumber: Hasil Penelitian (2018)
Gambar 20. Halaman Profil

14. Tampilan Halaman Cara Pemesan



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 21. Halaman Cara Pemesanan

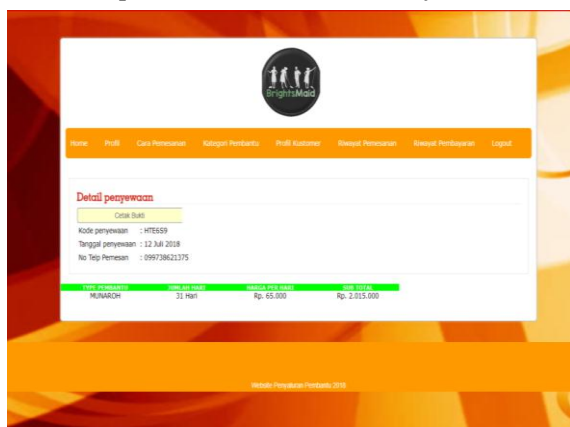
15. Tampilan Pemesanan Member



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 22. Halaman Pemesanan Member

16. Tampilan Halaman Detail Penyewaan



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 23. Halaman Detil Penyewaan

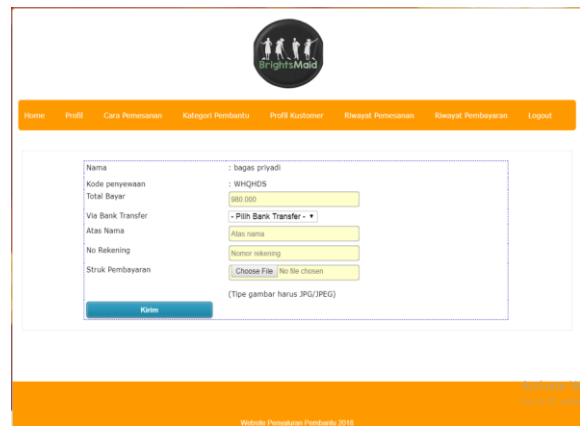
17. Tampilan Halaman List Penyewaaan



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 24. Halaman List Penyewaan

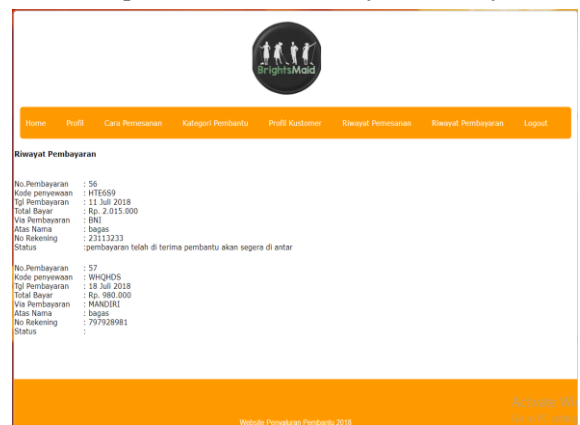
18. Tampilan Konfirmasi Pembayaran



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 25. Halaman Konfirmasi Pembayaran

19. Tampilan Halaman Riwayat Pembayaran



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 26. Halaman Riwayat Pembayaran

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kajian dan tinjauan teori yang ada, kesimpulan yang dapat diambil dari Penerapan Metode Waterfall Dalam Sistem Informasi Penyedia Asisten Rumah Tangga Secara Online adalah sebagai berikut :

1. Perancangan website penyewaan jasa tersebut dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat karena dapat memesan dimana dan kapan saja..
2. Website ini dapat di gunakan oleh masyarakat umum yang dapat di akses oleh siapapun.
3. Website ini memberikan informasi kepada masyarakat umum tentang jasa pekerja rumah tangga berbasis web.
4. Website ini dapat dijadikan sebagai ajang promosi karena ruang lingkup penjualannya menjadi tidak terbatas.

Sedangkan Untuk menunjang keberhasilan website ini penulis menyarankan beberapa hal yang harus dilakukan pada para pengguna aplikasi ini ataupun sebagai masukan sebelum aplikasi ini di terapkan.

Aplikasi website ini masih memiliki beberapa kekurangan yang akan terus kami sempurnakan. Adapun saran-saran penulis, antara lain:

1. Perancang website ini akan di design lebih menarik sehingga pengunjung website semakin mudah untuk mengakses halaman tersebut.
2. Saat ini aplikasi websitw ini belum berjalan secara online, kedepanya kami akan menjalankan aplikasi website ini secara online.
3. Penambahan Picture chat online untuk pengunjung yang dating di website ini.
4. Penambahan fitur notifikasi email kepada admin setiap ada order (pesanan) yang masuk, sehingga admin tidak harus memantau halaman orders admin secara terus – menerus.

REFERENSI

- Asropudin, P. (2013). *Kamus Teknologi Informasi Komunikasi*. Bandung: Titian Ilmu.
- Hidayatullah, P., & Kawistara, J. (2015). *Pemrograman Web*. Bandung: Informatika Bandung.
- Kurniawan, E. (2013). *Cepat Mahir ASP.NET 3.5 Untuk Aplikasi Web Interaktif*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Kusniawan, A., & Sardiarinto. (2016). Perancangan Website Jasa Desain Interior Sebagai Media Pemasaran Studi Kasus: CV. Focalpoint Interior. *EVOLUSI - Jurnal Sains Dan Manajemen AMIK BSI Purwokerto*, 4(2), 1–10. <https://doi.org/10.12776/amsc.v3.105>
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Mandar, R. (2017). *Solusi Tepat Menjadi Pakar Adobe Dreamweaver CS6*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Pratama, I. (2014). *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sibero, A. F. . (2013). *Web Programming Power Pack*. Yogyakarta: MediaKom.
- Sukamto, R., & Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Yulianto, A., & Wahdini, A. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penyedia Jasa Kebersihan Berbasis Web. *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)*, 3(1), 80–90.