

Aplikasi Sistem Order Jasa Graphic Designer Berbasis Web Pada PT. Decorner

Arishita Nurul Anastasia¹, Inge Handriani²

^{1,2}Fakultas Ilmu Komputer Jurusan Sistem Informasi Universitas Mercu Buana
e-mail: ¹arishitanurul@gmail.com, ²inge.handriani@mercubuana.ac.id

ABSTRACT

Decorner is a company engaged in the service of photography. In the development of its business, Decorner has a vision to provide the best service for customers and earn the trust of customers. To realize this vision, we need a means of web-based information. This facility aims to facilitate customers in making reservations photography services for a particular event. In the process of making a website, the first step is to analyze the system in the company, making the system design, design web menu structure and interface design of the web, after it determined the use of the software. In this application, the software used is Adobe Dreamweaver CS6 interface design to manufacture, MySQL as a database to store data off site and PHP scripts for the programming language. The results obtained in this application is the application of information systems web-based photography services reservation at Decorner. On the website Decorner equipped with photography package offered, the page order, the payment confirmation page and testimonials as well as the administrator to manage the content of the page or web content.

Key Word : Information System, Booking, Services, Graphic Designer, Website

1. PENDAHULUAN

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan seefektif mungkin. Pada awalnya, desain grafis diterapkan untuk media media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Seiring dengan perkembangan jaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia.

Industri kreatif adalah industri yang sangat dinamis. Baik yang berbasis digital maupun tidak. Di era sekarang ini industri kreatif bahkan bisa menjadi industri yang menopang perekonomian suatu negara secara signifikan. Agar ekosistem industri kreatif semakin kuat, butuh konektor yang tak lain adalah Teknologi Informasi dan Komunikasi. Pada desain grafis yang salah satunya mengeluarkan bentuk photo sangatlah baik untuk mendapat dukungan dari teknologi informasi, hal ini juga diungkapkan oleh penelitian Saputra yang menyatakan bahwa Penggunaan komputer dalam proses order photo dapat digunakan secara optimal karena keamanan data dapat lebih terjamin (Saputra, 2015). Dimotori oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di semua industri termasuk industri kreatif, maka semuanya perlahan – lahan memulai *e-commerce* dan menyebarkan informasi secara atraktif sebagai alat bantu promosi.

Konsumen digital Indonesia menikmati belanja online seiring dengan bertumbuhnya kepemilikan perangkat koneksi, dan jika menyangkut tentang bepergian (*traveling*), pembelian melalui online menjadi cara transaksi yang nyaman. Berdasarkan penelitian Anwar menyatakan bahwa menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia pada akhir tahun 2014 mencapai lebih dari 88 juta orang. Hal ini berarti 34,9 persen dari penduduk Indonesia yang berjumlah 252,4 juta jiwa di tahun yang sama telah menggunakan internet (Anwar, 2016). Hal ini meningkatkan tingkat Konsumen digital Indonesia menikmati online shopping, khususnya membaca ulasan dan mencari informasi mengenai produk dan jasa secara online karena mereka memandang internet sebagai sarana untuk mengecek produk/jasa dan memberikan informasi sebelum mereka melakukan pembelian secara offline.

PT. Decorner adalah Perusahaan yang bergerak dibidang jasa *graphic designer* yang memiliki tingkat pemesanan jasa yang lumayan tinggi dengan client dari berbagai sektor seperti perbankan, merchant produk, dan unit bisnis lainnya. Seperti kita ketahui bagi sebuah industri sangatlah divisi penjualan, seperti yang diungkapkan pada penelitian Kurniawan yang menyatakan bahwa Divisi Penjualan adalah ujung tombak perusahaan yang mempunyai

tugas utama untuk memasarkan produk. Dengan menggunakan sistem informasi penjualan berbasis desktop/web, perusahaan sudah dapat mencatat transaksi penjualan (Kurniawan, 2014). Saat ini proses bisnis yang dijalankan masih sederhana terutama pada proses pemesanan jasa. Proses pemesanan jasa saat ini client yang ingin menggunakan jasa *graphic designer* menghubungi bagian marketing untuk membicarakan jenis jasa yang ingin dikerjakan *by phone*, kemudian mengatur janji untuk membicarakan jasa yg diinginkan lebih lanjut, serta melakukan proses negosiasi harga. Jika mencapai kata sepakat maka designer melakukan pekerjaan jasa, dan begitu dilakukan berulang-ulang. Dikarenakan permintaan jasa yang lumayan banyak, dan tidak memungkinkan lagi untuk selalu menerima *order by phone* dan mengatur janji untuk hanya membicarakan jenis jasa yang diminta, maka PT. Decorner membutuhkan sistem yang membantu untuk proses order jasa secara online agar proses pekerjaan menjadi lebih singkat dan tersistematis sesuai dengan order jasa. Selain untuk kebutuhan order jasa *graphic designer* secara online website ini juga dibuat untuk mengenalkan PT. Decorner kepada orang banyak, dengan tujuan untuk menambah *income* bisnis *graphic designer* karena semakin banyak orang mengetahui PT. Decorner maka akan semakin banyak juga yang akan order jasa *graphic designer* serta untuk menampilkan portofolio hasil karya dari *graphic designer* PT. Decorner.

Berdasarkan latar belakang di atas maka akan dibuatkan aplikasi sistem order jasa pada PT. Decorner berbasis web yang akan membantu dalam proses order jasa *graphic designer*. Pada penelitian ini memiliki permasalahan yang dikaji berkaitan dengan bagaimana membuat pemesanan jasa *graphic designer* secara online, pengelolaan order dan estimasi waktu pengerjaan jasa yang dipesan, dan membuat pengecekan status order pemesanan dan penugasan kepada designer?

Pada penelitian ini pembatasan pembahasan berkaitan dengan pembuatan portofolio mengenai hasil karya dari *graphic designer*, pengelolaan order jasa dan penugasan *graphic designer* dan pengelolaan status order jasa pada PT. Decorner. Dimana tujuan penelitian itu sendiri adalah untuk meningkatkan jumlah pelanggan dan untuk meningkatkan kepuasan pelanggan dan meningkatkan kinerja designer.

2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini melibatkan beberapa tindakan yang menggunakan metode dan pendekatan tertentu. Pengambilan sumber data sebagai tempat penelitian menggunakan Penelitian Lapangan (*Field Research*) pada perusahaan yang bergerak di bidang Desain Grafik. Hasil pengumpulan data dilakukan analisa untuk menyimpulkan kondisi proses bisnis di lapangan dengan menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian ini dengan menggunakan metode deskriptif.

Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan beberapa pendekatan yaitu : melakukan observasi pada Divisi Marketing Communication, pendekatan selanjutnya dengan melakukan wawancara kepada *manager* dan 2 orang staf *graphic designer* pada divisi tersebut, dan terakhir dilakukan dengan mengumpulkan dokumen berupa; *Company profile*, *portofolio*, *Form Quotation* dan *Invoice*.

Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan untuk mengembangkan sistem aplikasi ini adalah Metode SDLC Waterfall (*Sistem Development Life Cycle*) SDLC dengan tahapan – tahapan penelitian yang dilakukan sebagai berikut :

Communication

Melakukan pengumpulan data dengan cara wawancara, diskusi atau survei langsung ke PT. Decorner guna mendapatkan data untuk pengembangan sistem.

Planning

Menentukan dan evaluasi strategi yang akan digunakan dalam pengembangan system

Modeling

Melakukan analisis dengan metode Analisis PIECES dan Mempersiapkan desain sistem dengan menggunakan UML dengan tools yang digunakan *usecase diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*.

Construction

Melakukan proses coding dengan menggunakan PHP dan pengujian sistem menggunakan metode *white box* dan *black box* untuk mengecek kegagalan maupun kesalahan.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Tahap Komunikasi

Decorner sudah berdiri sejak 2009 beranjak dari hanya mengerjakan buku tahunan sekolah yang lebih dikenal dengan buku katalog. Namanya mulai dikenal pada kalangan siswa siswi sekolah menengah atas karena sering mengerjakan proyek-proyek mereka. Seiring berjalannya waktu Decorner sudah mulai dikenal oleh masyarakat dan banyak pula yang menggunakan jasa mereka. Decorner dianggap profesional pada saat mengerjakan proyek-proyek yang ditangan, alat-alat yang lengkap hingga konsultasi yang detail sampai hasil *finishing* yang memuaskan memberikan nilai lebih bagi Decorner. Kepercayaan konsumen sangat diandalkan oleh Decorner, sebagian besar klien Decorner menjadi partner bisnis mereka saat ini, memberikan proyek-proyek baru yang dapat menyebabkan berkembangnya Decorner. Semakin berkembangnya Decorner menyebabkan semakin luasnya bidang pengerjaan Decorner dan perlunya pembentukan divisi-divisi baru untuk menunjang kinerja kerja Decorner agar dapat tetap dapat memuaskan kliennya. Bertambahnya divisi pada Decorner membuat Decorner lebih kompleks dibandingkan sebelumnya.

Selama ini promosi yang dilakukan oleh Decorner adalah melalui jaringan sosial dan perbincangan dari mulut-mulut hingga orang-orang menggunakan jasa. Dalam setiap melakukan pertemuan dengan klien kami memiliki sebuah prosedur yang biasa kami berlakukan. Hal ini kami lakukan agar klien mendapatkan sebuah pencerahan dan turut andil dalam perkembangan usaha mereka. Prosedurnya adalah sebagai berikut.

- *Manage Director* kami akan menemui klien untuk membicarakan apa yang diinginkan oleh klien. *Manage Director* kami akan memberikan ruang untuk klien berkonsultasi dan kemudian klien dapat memilih dengan benar strategi atau desain macam apa yang akan kami kerjakan.
- Klien akan diberikan beberapa alternatif untuk memilih apa yang telah tim Decorner kerjakan, sehingga klien lebih leluasa memilih sesuai dengan keinginan mereka.

Tahap Pemodelan

Analisa Sistem menggunakan Metode PIECES

Pada proses berjalan yang dialama objek penelitian diketahui bahwa para pelanggan perusahaan Decorner sulit mendapatkan informasi mengenai perusahaan, jasa apa saja yang ditawarkan. Selain itu juga pelanggan kesulitan untuk melakukan *order* jasa fotografi dan lain-lain, Karena order harus dilakukan dengan datang langsung ke Decorner, hal ini menyulitkan pelanggan yang rumahnya berada jauh dari perusahaan.

Prosedur :

1. Pelanggan atau *customer* decorner selama ini dalam melakukan pemesanan jasa datang langsung ke kantor, dengan mengisi formulir pemesanan, lalu diserahkan kepada admin. Kemudian admin cek formulir pesanan dan melakukan *register* kedalam buku, untuk dibuat berkas administrasi lain nya seperti surat penawaran harga dan *invoice*
2. Setelah surat penawaran disetujui oleh atasan maka admin mengirimkan surat persetujuan harga ke *customer* melalui *email* dan menunggu *feedback* dari *customer* atau persetujuan customer.
3. Setelah *customer* setuju kemudian melakukan konfirmasi melalu *email* dan melakukan pembayaran 50% di muka, maka admin langsung meminta *design grafis* untuk melakukan pekerjaan sesuai dengan jenis jasa yang dipesan.
4. Setelah *design grafis* selesai melakukan pekerjaan maka akan dilakukan proses minta *approval* desain ke *customer* melalui *email*, jika *customer* masih belum setuju dengan design yang diminta maka *design grafis* akan melakukan revisi.
5. Setelah proses desain selesai dan telah mendapat *approval* maka admin akan mengirimkan *invoice* pelunasan.
6. Setelah menerima *invoice* pelunasan, maka *customer* harus membayar sisa 50% dan mengirimkan konfirmasi, setelah melakukan konfirmasi admin mengecek, dan mengirimkan hasil akhir desain ke *customer* *hardcopy* dan *softcopy* file nya.

Berdasarkan proses bisnis tersebut dilakukan identifikasi permasalahan yang terjadi dan menghasilkan analisis kebutuhan akan sistem pada masing-masing permasalahan tersebut. Metode yang dilakukan dalam melakukan analisis sistem ini adalah menggunakan metode Performance, Information, Economics, Control, Efficiency and Services yang disingkat PIECES pada tabel berikut ini :

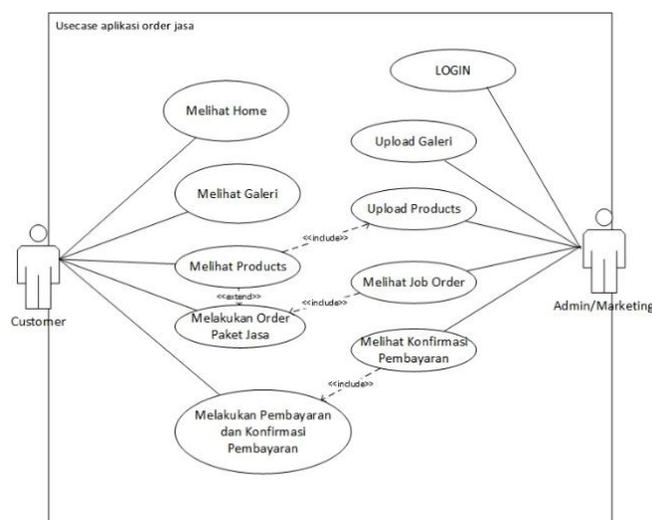
Tabel 1 Analisa PIECES

PIECES	Kendala	Solusi
Performance	Waktu dalam melakukan <i>order</i> jasa tergolong lama dikarenakan masih menggunakan lembar formulir isian	Dibuatkan sistem <i>Order</i> secara online dengan mengisi <i>form order</i> melalui <i>web</i> yg bisa diakses dimanapun dan kapanpun .
Information	Pekerjaan yang sama dapat dilakukan lebih dari satu kali dikarenakan Laporan kegiatan tidak secara spesifik menjelaskan detail dalam pembagian tugas.	Dibuatkan <i>form register</i> yang akan masuk ke database <i>order</i> sehingga mencegah terjadinya <i>double</i> pekerjaan terhadap 1 orang customer
	Laporan yang disajikan direkap menggunakan buku dan hanya dilakukan seminggu sekali sehingga <i>Progress</i> pekerjaan sulit untuk diketahui	Dibuatkan <i>link</i> untuk Laporan dapat di akses melalui <i>Web</i> sehingga tidak terbatas waktu dan dapat dikontrol
Economic	Biaya operasioanal terkait pencetakan terkait form : <i>Receipt Form, Invoice Form, Purchase Order Form</i> , membuktikan bahwa menggunakan kertas menggunakan biaya.	Dibuatkan <i>form</i> rekap secara otomatis yang tersimpan ke dalam database. Sehingga biaya operasional lebih hemat dan dapat menghindari penggunaan kertas yang berlebih
Control	Kesulitan dalam mengontrol <i>progress</i> pekerjaan yang dikerjakan <i>design grafis</i> dikarenakan <i>load</i> pekerjaan yang banyak.	Dibuatkan laman utuk mengontrol status pekerjaan yang sedang diproses dan telah terdaftar kedalam sistem <i>order</i> .
Efficiency	Laporan data <i>customer</i> tidak tersimpan dan ter - <i>record</i> dengan baik,	Dibuatkan form data <i>customer</i> pada saat <i>order</i> yang akan tersimpan ke database
Service	Sering terjadi kesalahan Informasi yang diberikan kepada customer mengenai pekerjaan.	Dibuatkan aplikasi <i>Order</i> sehingga tidak terjadi kesalahan dalam penyampaian informasi yang dibutuhkan oleh <i>customer</i> .

Perancangan Sistem

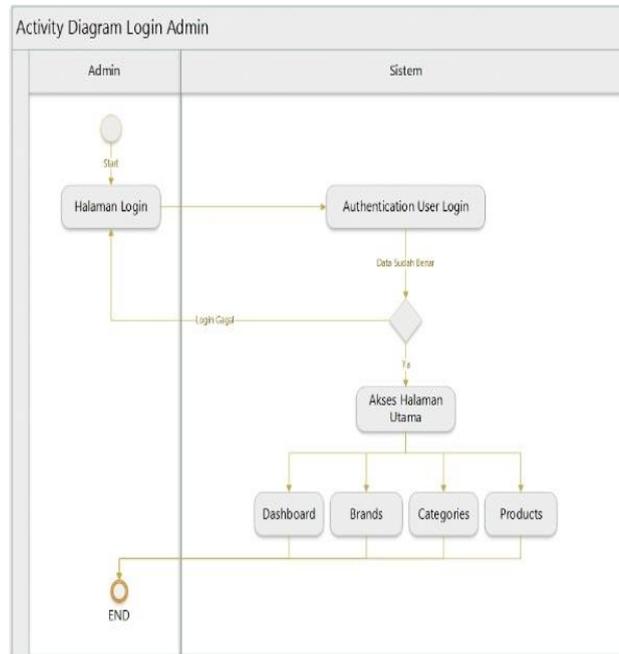
Berdasarkan hasil analisa sistem dengan melihat semua titik permasalahan dan didalam kebutuhan sistem sebagai solusi dari permasalahan tersebut maka dapat diketahui rancangan yang sesuai untuk pengembangan sistem tersebut dengan menggunakan pendekatan UML dengan tahapan sebagai berikut :

Usecase Sistem



Gambar 2 Usecase Sistem

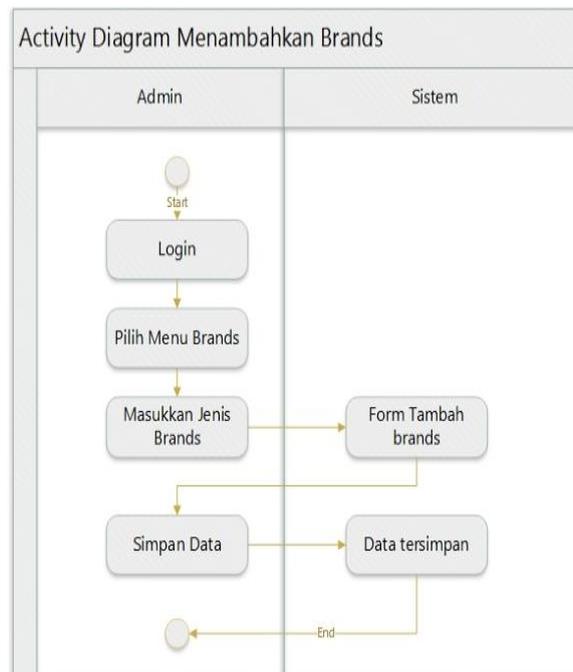
*Perancangan Activity Diagram
Activity Diagram Login Admin*



Gambar 3 Activity Diagram Login

Admin membuka aplikasi, kemudian melakukan *login* sebagai administrator kedalam aplikasi, aplikasi memvalidasi *username* dan *password*, jika *valid* maka akan masuk kedalam menu aplikasi, jika tidak maka akan kembali ke halaman login

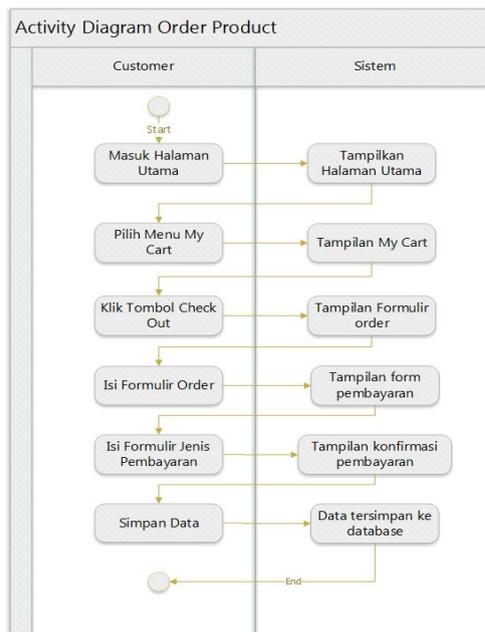
Activity Diagram Menu Brands



Gambar 5 Activity Diagram Brands

Admin membuka aplikasi, kemudian melakukan *login* dengan memasukkan *username* dan *password* sebagai administrator kedalam aplikasi, jika ingin menambahkan brands, admin pilih menu brands lalu mengisi form tambah brands kemudian data dapat disimpan.

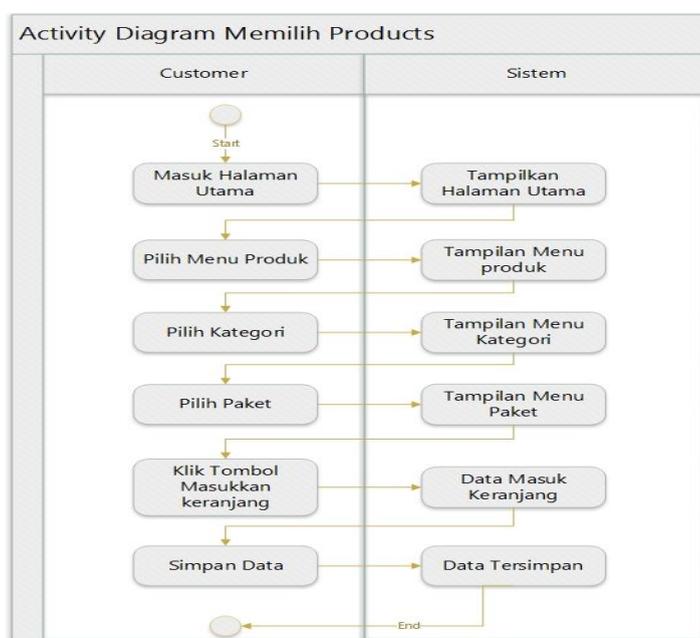
Activity Diagram Order Product



Gambar 4 Activity Diagram Order Product

Customer masuk kehalaman web, Setelah memasukkan pesanan kedalam keranjang di menu My Cart, kemudian customer pilih lanjutkan kemudian tampil formulir pemesanan, customer mengisi formulir pesanan dan memilih jenis pembayaran, dan mengisi data pembayaran sehingga muncul konfirmasi pemesanan. Dan data tersimpan ke database untuk diproses pemesanannya.

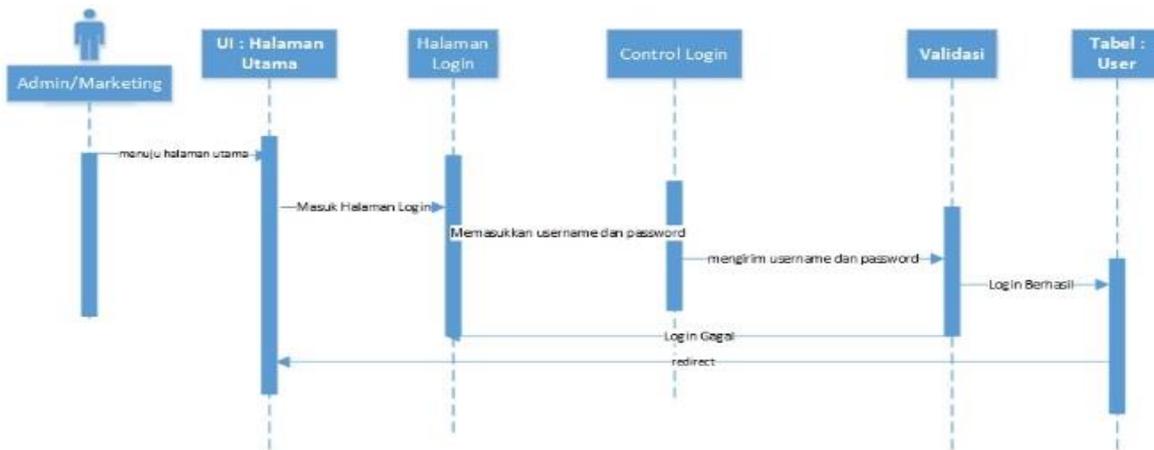
Activity Diagram Memilih Products



Gambar 7 Activity Diagram memilih products

Customer masuk kehalaman web, kemudian memilih menu produk. Pada menu product Customer memilih jenis categories produk yang diinginkan, kemudian pilih paket yang akan dipesan dengan mengisi tanggal dateline pemesanan dan memasukkan pesanan ke dalam keranjang.

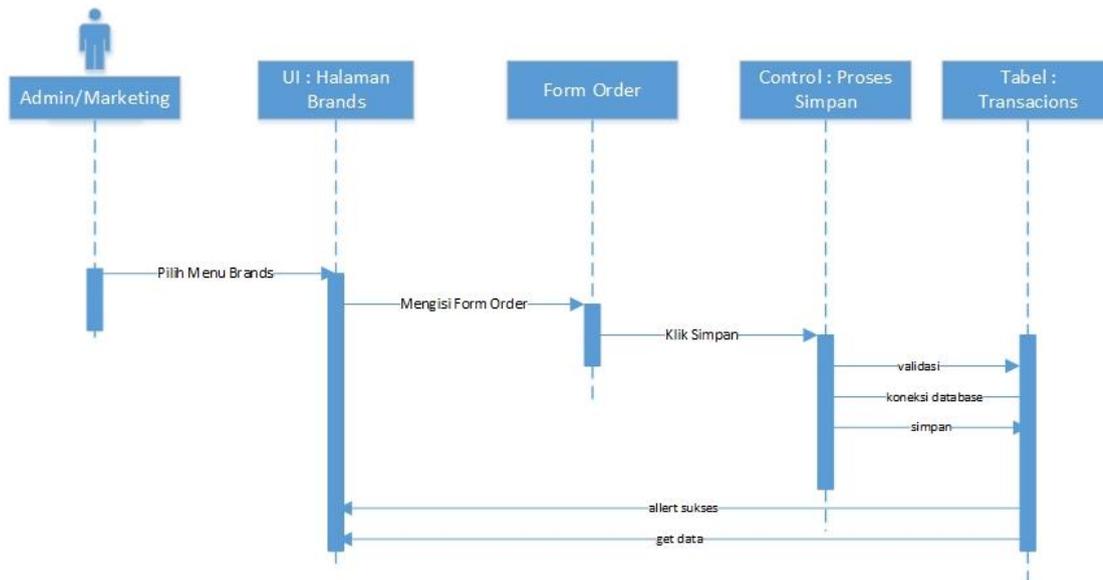
Sequence Diagram Usulan
Sequence Diagram Login Admin



Gambar 9 Sequence Diagram Login

Admin melakukan login kedalam aplikasi dengan membuka halaman login administrator. Setelah memasukkan username dan password, aplikasi akan memvalidasi username dan password yang dimasukkan. Jika valid, aplikasi akan masuk kedalam halaman utama, jika gagal aplikasi akan kembali kehalaman login

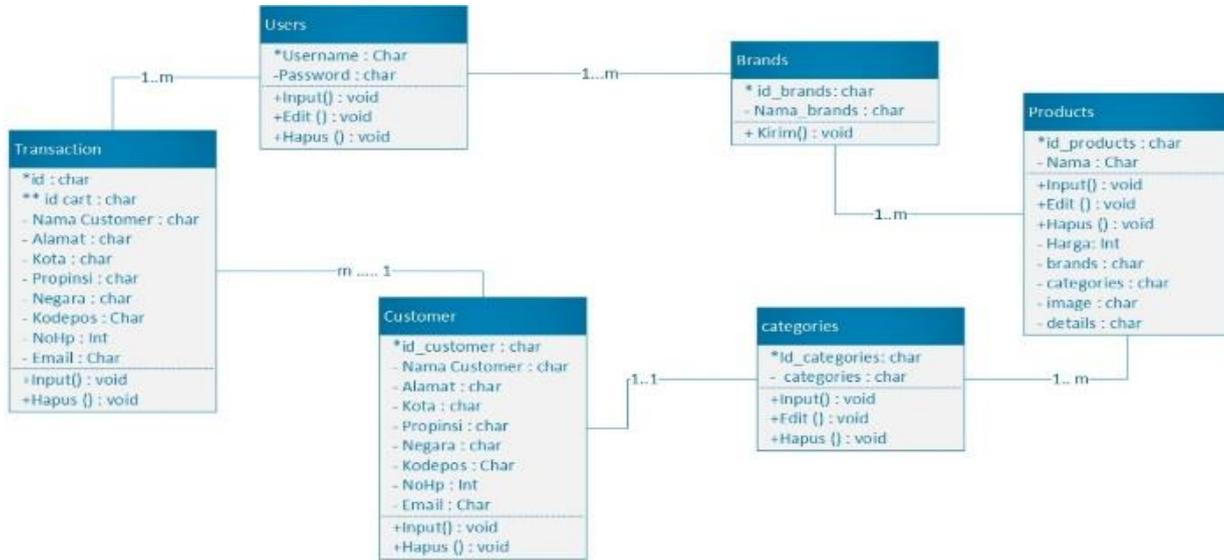
Sequence Diagram Order Product



Gambar 10 Sequence Diagram Login

Customer masuk kehalaman web, Setelah memasukkan pesanan kedalam keranjang di menu My Cart, kemudian customer pilih lanjutkan kemudian tampil formulir pemesanan, customer mengisi formulir pesanan dan memilih jenis pembayaran, dan mengisi data pembayaran sehingga muncul konfirmasi pemesanan. Dan data tersimpan ke database untuk diproses pemesanannya. Data tersimpan kedalam table transaction.

Perancangan Class Diagram



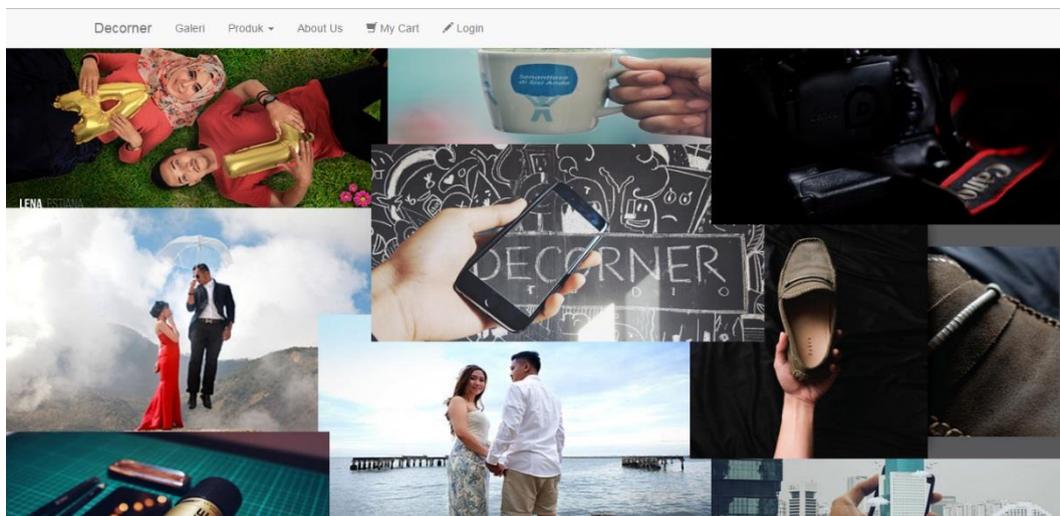
Gambar 11 Class Diagram Usulan

Dari gambar *Class Diagram* di atas dapat dijelaskan bahwa class diagram mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem yang saling berelasi, dan nantinya digunakan untuk merancang database sistem. *Class* yang terbentuk yaitu *transaction*, *Brands*, *Products*, *Users*, dan *categories*.

Tahap Konstruksi

Tampilan Aplikasi

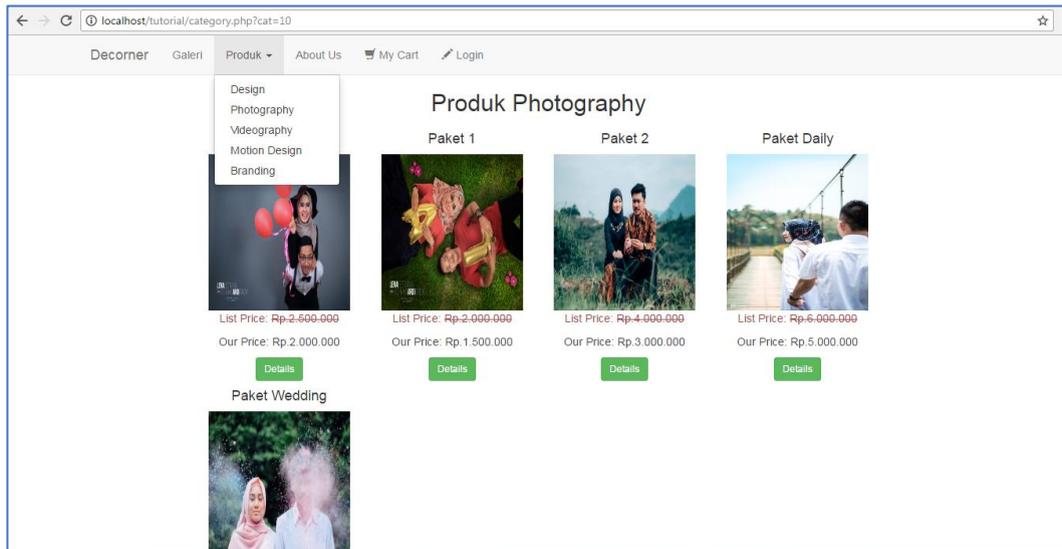
Halaman yang menampilkan hasil karya dari jenis produk yang telah dibuat oleh graphic designer.



Gambar 12 Tampilan Halaman Galeri

Halaman Produk

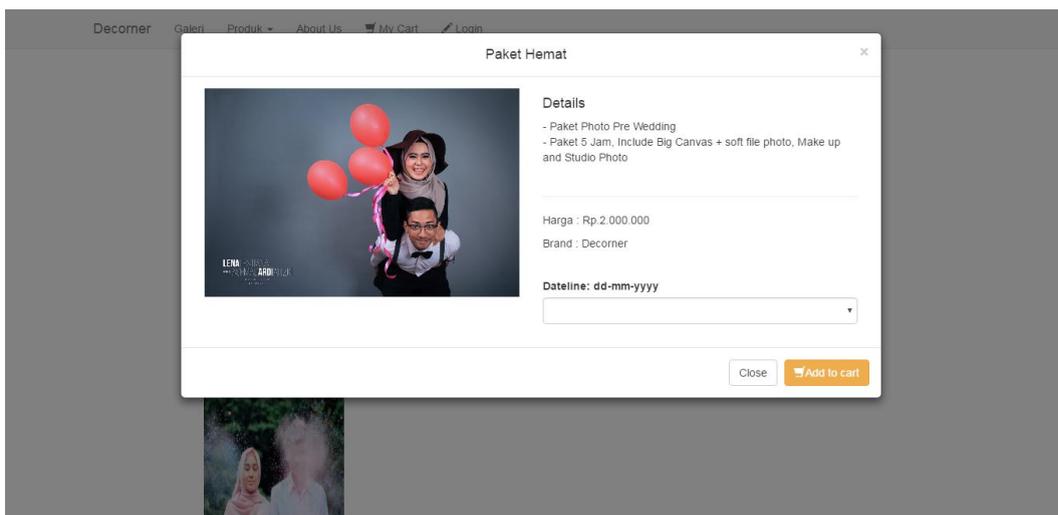
Halaman yang menampilkan detail dari jenis produk yang ditawarkan dan transaksi order jasa yang dipilih dan memasukkannya ke keranjang / *add to cart*



Gambar 13 Tampilan Halaman Produk

Halaman Detail Produk

Halaman yang menampilkan detail produk dari setiap paket yang ditawarkan dengan mengisi tanggal event atau *dateline* lalu memasukkannya ke keranjang / *add to cart*



Gambar 14 Tampilan Detail Produk

Hasil Pengujian Sistem

Tabel 2. Skenario Pengujian Halaman Login Admin

No	Antar muka yang diuji	Bagian dari antar muka yang diuji	Status Aplikasi	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan
1	Halaman Login	Proses <i>login</i>	Tampilan <i>login</i> sudah terbuka	<i>Input username</i> dan <i>password</i> lalu klik “ <i>login</i> ”	Apabila <i>input username</i> dan <i>password</i> benar maka akan masuk ke halaman home pegawai jika salah maka mengulangi proses <i>login</i>
2	Halaman home	Menguji semua <i>link</i> yang tersedia	Masuk menu halaman home	Klik menu yang tersedia	<i>Link</i> menu yang dipilih dapat terbuka
3	Menu Product	Menguji form Product	Masuk menu Product	<i>Input</i> jenis product yang akan ditambahkan	Apabila semua data di <i>input</i> dan di <i>upload</i> maka akan tersimpan ke <i>database</i> ,
4	Menu Categories	Menguji Form Categories	Masuk menu Categories	Input kategori lalu tekan tombol tambah kategori	Apabila semua data di <i>input</i> dan di <i>upload</i> maka akan tersimpan ke <i>database</i>

Tabel 3. Skenario Pengujian Halaman Website Customer

No	Antar muka yang diuji	Bagian dari antar muka yang diuji	Status Aplikasi	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan
1	Halaman Home	Menguji semua <i>link</i> yang tersedia	Masuk menu halaman home	Klik menu yang tersedia	<i>Link</i> menu yang dipilih dapat terbuka
2	Menu Product	Menguji semua <i>link</i> yang tersedia	Masuk menu halaman home	Klik menu product	<i>Link</i> menu yang dipilih dapat terbuka
3	Add To Cart	Menguji semua <i>link</i> yang tersedia	Masuk menu halaman home	Klik tombol Add to cart	Apabila tombol di klik, data akan masuk ke cart atau keranjang
4	Menu My Cart	Menguji semua <i>link</i> yang tersedia	Masuk menu halaman home	Klik menu my Cart	<i>Link</i> menu yang dipilih dapat terbuka
5	Menu About Us	Menguji semua <i>link</i> yang tersedia	Masuk menu halaman home	Klik menu About Us	<i>Link</i> menu yang dipilih dapat terbuka

Tabel 4. Hasil Pengujian Halaman Login Admin

No	Antar muka yang diuji	Bagian dari antar muka yang diuji	Status Aplikasi	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian (Berhasil / Gagal)
1	Halaman Login	Proses login	Tampilan login sudah terbuka	Input <i>username</i> dan <i>password</i> lalu klik "login"	Apabila <i>input username</i> dan <i>password</i> benar maka akan masuk ke halaman home pegawai jika salah maka mengulangi proses login	Berhasil
2	Halaman Home	Menguji semua link yang tersedia	Masuk menu halaman home	Klik menu yang tersedia	Link menu yang dipilih dapat terbuka	Berhasil
3	Menu Product	Menguji form Product	Masuk menu Product	Input jenis product yang akan ditambahkan	Apabila semua data di <i>input</i> dan di <i>upload</i> maka akan tersimpan ke <i>database</i> ,	Berhasil
4	Menu Categories	Menguji Form Categories	Masuk menu Categories	Input kategori lalu tekan tombol tambah kategori	Apabila semua data di <i>input</i> dan di <i>upload</i> maka akan tersimpan ke <i>database</i>	Berhasil

Tabel 5. Hasil Pengujian Halaman Website Customer

No	Antar muka yang diuji	Bagian dari antar muka yang diuji	Status Aplikasi	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian (Berhasil / Gagal)
1	Halaman Home	Menguji semua link yang tersedia	Masuk menu halaman home	Klik menu yang tersedia	Link menu yang dipilih dapat terbuka	Berhasil
2	Menu Product	Menguji semua link yang tersedia	Masuk menu halaman home	Klik menu product	Link menu yang dipilih dapat terbuka	Berhasil
3	Add To Cart	Menguji semua link yang tersedia	Masuk menu halaman home	Klik tombol Add to cart	Apabila tombol di klik, data akan masuk ke cart atau keranjang	Berhasil
4	Menu My Cart	Menguji semua link yang tersedia	Masuk menu halaman home	Klik menu my Cart	Link menu yang dipilih dapat terbuka	Berhasil
5	Menu About Us	Menguji semua link yang tersedia	Masuk menu halaman home	Klik menu About Us	Link menu yang dipilih dapat terbuka	Berhasil

Dari hasil skenario pengujian yang telah dilakukan diharapkan semua proses berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dan *form-form* aplikasi menghasilkan keluaran yang sesuai. Pada pengujian yang telah dilakukan semua *user* bisa melakukan kegiatan sesuai dengan *role* masing-masing. Dari hasil pengujian yang dilakukan pada aplikasi order jasa *graphic designer* maka dapat disimpulkan bahwa semua fungsi dapat dijalankan.

4. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- 1 Pada sistem ini, proses transaksi pemesanan jasa *graphic designer* dilakukan dengan cara customer memilih jenis jasa yang dipesan kemudian dimasukkan ke dalam keranjang belanja. Setelah itu customer mengisi form pemesanan jasa yang akan dipesan dan melakukan pembayaran dengan memberikan konfirmasi pembayaran yang dikirimkan via *email*.
- 2 Pada sistem ini, penjadwalan pekerjaan design grafis dibuat berdasarkan nomor urut pesanan atau job order dan produk jasa yang sudah dipesan dapat dilakukan sesuai dengan tanggal pemesanan dari customer, sehingga tidak terjadi *double* pekerjaan yang sama pada seorang design grafis dan diharapkan pekerjaan akan selesai tepat waktu.
- 3 Pada sistem ini, pengecekan status order dilakukan oleh admin setelah *customer* melakukan pembayaran, kemudian admin memverifikasi pesanan yang masuk dan menunjuk designer yang akan melakukan jasa tersebut sesuai dengan pesanan. Admin juga akan memonitor status order sehingga tidak ada pekerjaan yang ter *pending* dan lama dalam proses pengerjaan nya.

Saran

Berikut beberapa hal yang perlu dilakukan dalam pengembangan aplikasi pemesanan jasa ini antara lain:

- 1 Agar penerapan aplikasi website order jasa pada Decormer dapat berjalan dengan baik, maka disarankan Decormer mencari sumber daya manusia yang menguasai komputer serta melakukan training atau pelatihan tentang cara penggunaan sistem ini.
- 2 Pemeliharaan sistem harus terus dilakukan untuk menjaga kestabilan sistem informai pemesanan. Disarankan untuk pengembangan sistem selanjutnya disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan perusahaan dimasa depan.
- 3 Diperlukan dukungan teknis yaitu beberapa perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), dan pengguna tersebut, serta dukungan non teknis yaitu dukungan kedisiplinan pegawai yang menangani sistem baru ini

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aditama, Roki, 2013. Sistem Informasi Akademik Kampus Berbasis *WEB* dengan PHP. Yogyakarta: Lokomedia
- [2] Anwar, Rosian. Adidarma Wijaya. Juni 2016. *Pengaruh Kepercayaan dan Resiko pada Minat Beli Belanja Online*. Jurnal Manajemen dan Bisnis Sriwijaya. Vol.14 no. 2.
- [3] Dennis, Alan, Barbara Haley Wixom, David Tegarden. 2012 *Systems Analysis and Design with UML 2.0 4th edition*. New Jersey: John Wiley & Sons
- [4] Dennis, Alan, Barbara Haley Wixom, Roberta M Roth. 2012 *Systems Analysis and Design Fifth Edition*. New Jersey: John Wiley & Sons
- [5] Hidayatullah, Priyanto, Jauhari Khairul Kawistara. 2014. Pemrograman Web. Bandung: Informatika.
- [6] Kurniawan, Erick. Mei 2014. *Implementasi REST WEB Service untuk Sales Order dan Sales Tracking Berbasis Mobile*.
- [7] Nore. Victor Nicolas. 2013. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Produk Berbasis Web*. Skripsi. <https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/handle/123456789/2193>
- [8] Nugroho, Rony Adi. 2015. Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Karma Kreatif Semarang. Semarang: Informatika
- [9] Pramono. Yusuf Agung. 2015. *Sistem Informasi Pemesanan Pakaian Distro dengan Aplikasi Android* . Skripsi. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/35889>.
- [10] Saputra, Rusli. Agustus 2015. *Desain Sistem Informasi Order Photo pada Creative Studio Photo dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic.Net 2010*. Jurnal Momentum. Vol 12. No.2. ISSN : 1693-752X.
- [11] Stair, Ralph M., Reynolds, George W.2010. *Principles of Information Systems*. USA: Course Technology.
- [12] Yahya, Arief. 2014 *Creativity To Commerce*. Jakarta : Markeeters