

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI SERVICE BERBASIS WEBSITE PADA TOKO KOMPUTER UD GLOBAL SOLUTION COMPUTER

Wayan Wiranata, I Gede Juliana Eka Putra, I Nyoman Yudi Anggara Wijaya

Teknik Informatika, Primakara University
Jalan Tukad Badung No.135, Renon, Bali
wiranata758@gmail.com

ABSTRAK

UD. Global Solution Computer merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa servis, laptop, computer dan printer, serta melayani jual beli barang second atau baru, mayoritas customer UD. Saat ini UD. Global Solution Computer masih menggunakan proses yang manual dalam proses administrasi, sehingga memperlambat kinerja karyawan. Pembagian tugas kepada teknisi juga belum terstruktur dengan baik sehingga admin mengalami kesulitan dalam memantau servis dan mengetahui teknisi mana yang sedang mengerjakan servis. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dilakukan perancangan sistem berbasis website yang mencakup modul pemesanan service dan manajemen persediaan pada UD. Global Solution Computer yang bertujuan untuk mempermudah operasional toko. Penelitian ini menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) sebagai metode perancangan aplikasi. Hasil dari penelitian ini adalah implementasi sistem informasi service berbasis website yang memungkinkan pelanggan melakukan pengecekan service secara online, mengakses status perbaikan perangkat secara real-time, serta memantau persediaan produk yang tersedia di toko. Selain itu, sistem ini memberikan kemudahan bagi admin toko untuk mengelola data pelanggan, jadwal service, dan manajemen persediaan produk dengan lebih efisien. Pengujian sistem dilakukan dengan melibatkan beberapa pengguna, baik dari kalangan pelanggan maupun admin toko. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem berhasil meningkatkan efisiensi proses pemesanan service, mengurangi kesalahan data, serta memberikan informasi yang akurat dan tepat waktu kepada pelanggan. Implementasi sistem ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pelayanan dan mengoptimalkan manajemen persediaan produk di Toko Komputer UD. Global Solution Computer.

Kata kunci : Sistem Informasi, Website, Extreme Programming

1. PENDAHULUAN

Saat ini teknologi adalah suatu hal yang tidak asing lagi dalam kehidupan sehari - hari[1], kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi elemen krusial dalam mendukung aktivitas perusahaan atau organisasi. Sistem informasi memainkan peran penting dengan berbagai manfaatnya, termasuk meningkatkan kemudahan akses terhadap data yang disajikan dengan tepat waktu dan akurat bagi pengguna, memproses transaksi di perusahaan atau organisasi untuk mengurangi biaya, berfungsi sebagai alat pengendalian manajemen, dan memiliki fungsi lainnya[2].

UD. Global Solution Computer merupakan toko komputer yang beralamat di Jalan Jl. Bedahulu VI No.17, Peguyangan, Kecamatan. Denpasar Utara, Kota Denpasar, Provinsi Bali. UD. Global Solution Computer merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa servis, laptop, computer dan printer, serta melayani jual beli barang second atau baru, mayoritas customer UD. Global Solution Computer adalah toko - toko komputer yang ada di bali. Toko - toko tersebut rata rata belum memiliki teknisi yang handal di bidang perbaikan motherboard maka dari itu mempercayakan servis kepada UD. Global Solution Computer, yang sudah berdiri sejak tiga belas tahun yang lalu.

Dari hasil wawancara dengan owner UD. Global Solution Computer, untuk saat ini belum memiliki sistem yang dapat membuat pekerjaan lebih cepat dan efisien. pencatatan customer, pencetakan tanda terima

barang, dan pencetakan nota servis, pada Toko UD. Global Solution Computer masih menggunakan cara manual atau dengan tulis tangan pada buku sehingga memperlambat kinerja karyawan. Pembagian tugas kepada teknisi juga belum terstruktur dengan baik sehingga admin mengalami kesulitan dalam memantau servis dan mengetahui teknisi mana yang sedang mengerjakan servis. Terkadang customer juga mengalami kesulitan saat mengecek perkembangan atau progress servis karena harus menghubungi admin toko terlebih dahulu untuk mengetahui proses nya, dari segi admin juga memiliki respon yang lambat terhadap customer.

Maka dari itu solusi dari peneliti adalah merancang dan membangun sebuah sistem informasi servis berbasis website di UD. Global Solution Computer yang bertujuan untuk mempermudah operasional toko, dimana admin sebagai aktor utama dalam sistem yang dapat melakukan input atau edit data customer, input atau edit data teknisi, input data servis yang masuk, mencetak tandatenerima barang, mencetak nota servis, dan memantau semua proses servis yang sedang dikerjakan oleh teknisi. Aktor yang kedua adalah teknisi, pada sistem teknisi hanya dapat mengupdate perkembangan servis. Aktor yang ketiga adalah customer, pada sistem customer hanya dapat melihat atau memantau perkembangan servis yang sudah diupdate sebelumnya oleh teknisi jadi customer tidak perlu menghubungi admin lagi untuk bertanya tentang progress servis mereka.

Dalam rancang bangun sistem informasi servis peneliti menggunakan metode XP (*Extreme Programming*) dan menggunakan Bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*). Metode XP (*Extreme Programming*) adalah pendekatan dalam perancangan sistem informasi perangkat lunak yang diterapkan khusus untuk para pengembang perangkat lunak. Tujuan utamanya adalah menghasilkan perangkat lunak berkualitas tinggi, dan seringkali digunakan untuk menanggapi kebutuhan pengguna yang bersifat dinamis, cepat berubah, atau bahkan kurang jelas[3]. Bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah salah satu bahasa pemrograman web yang dirancang oleh dan untuk pengembang web. PHP awalnya dikembangkan untuk tujuan sederhana, yaitu mencatat pengunjung pada website pribadi milik Rasmus Lerdorf. PHP menjadi bahasa pemrograman berbasis web yang diciptakan khusus untuk membangun aplikasi berbasis web. Selain dapat diakses secara gratis, PHP juga dianggap mudah dipelajari oleh siapa pun[4].

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan permasalahan yang dilakukan penulis. Penelitian yang dilakukan oleh Neng Risma, dkk [5] dengan menggunakan metode *Extreme Programming* dengan tools pengembangan *Unified Modeling Language* yang diimplementasikan menggunakan *Framework Codeigneter* dan MySQL untuk pengolahan basis datanya. Sedangkan untuk metode yang ada di dalam aplikasi sistem informasi penjualan ini dibuat menggunakan *subjectical* dan *chronological filling* system untuk pencarian data transaksi penjualan berdasarkan subjek dan tanggal pembuatan transaksi tersebut. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Dony Oscar, dkk [6] dengan menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) yang bertujuan untuk mengurangi biaya yang terkait dengan perubahan kebutuhan dan fitur yang mungkin terjadi selama proses pengembangan. Sistem ini membantu dalam mengelola stok barang, pembuatan laporan, pembuatan barcode, dan pencetakan kartu member secara otomatis, terstruktur, dan terkomputerisasi.

2.2. Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sebuah kumpulan dari beberapa komponen yang mengelola data supaya data yang diolah dapat dijadikan sebagai bahan informasi yang bermakna, bermanfaat, dan dapat membantu mencapai tujuan organisasi [7].

2.3. *Extreme Programming* (XP)

XP adalah metode pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada fleksibilitas, responsif terhadap perubahan, dan kolaborasi tim secara intensif[8]. Metode ini berbeda dengan pendekatan waterfall karena lebih adaptif terhadap perubahan dan memungkinkan revisi yang lebih fleksibel selama

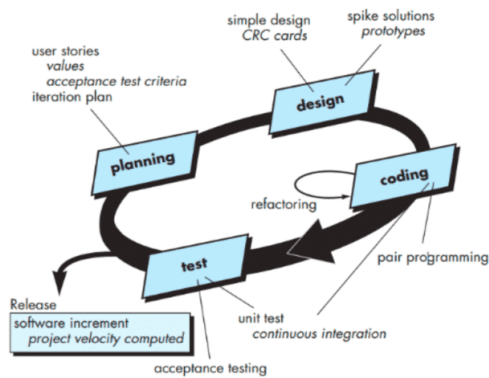
proses pengembangan. XP menjadi dasar bagaimana tim bekerja sehari-hari. Proses *extreme programming* ada 4 tahap yaitu [9]:

1. *Planning* yaitu Tahap *planning* dimulai dengan membuat user stories yang menggambarkan output, fitur, dan fungsi-fungsi dari software yang akan dibuat. *User stories* tersebut kemudian diberikan bobot seperti prioritas dan dikelompokkan untuk selanjutnya dilakukan proses delivery secara incremental.
2. *Design* pada *Extreme Programming* mengikuti prinsip *Keep It Simple* (KIS). Untuk design yang sulit, *Extreme Programming* akan menggunakan Spike Solution dimana pembuatan design dibuat langsung ke tujuannya. *Extreme Programming* juga mendukung adanya refactoring dimana software system diubah sedemikian rupa dengan cara mengubah struktur kode dan menyederhanakannya namun hasil dari kode tidak berubah.
3. Coding. Proses coding pada XP diawali dengan membangun serangkaian unit test. Setelah itu pengembang akan berfokus untuk mengimplementasikannya. Dalam *Extreme Programming* diperkenalkan istilah Pair Programming dimana proses penulisan program dilakukan secara berpasangan. Dua orang programmer saling bekerjasama di satu komputer untuk menulis program. Dengan melakukan ini akan didapat *real-time problem solving* dan *real-time quality assurance*.
4. Testing. Tahap ini dilakukan pengujian kode pada unit test. Dalam *Extreme Programming*, diperkenalkan XP *acceptance test* atau biasa disebut customer test. Tes ini dilakukan oleh customer yang berfokus kepada fitur dan fungsi sistem secara keseluruhan. *Acceptance test* ini berasal dari user stories yang telah diimplementasikan.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Metode *Extreme Programming* (XP)

Dalam penelitian ini, diputuskan untuk menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) sebagai metode perancangan aplikasi. Metode ini bertujuan untuk mencapai kepuasan pengguna sebagai fokus utama. Keberhasilan sistem informasi dapat dikatakan tercapai jika tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem tersebut tinggi. Dalam pengembangan perangkat lunak ini, sistem akan menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) yang bertujuan untuk mengurangi biaya yang terkait dengan perubahan kebutuhan dan fitur yang mungkin terjadi selama proses pengembangan [10].



Gambar 1. Metode extreme programming

Penjelasan gambar 1. Metode extreme programming:

1. Planning

Pada Tahap ini, peneliti mengidentifikasi dan mencatat kebutuhan fungsional dan non-fungsional untuk sistem. Informasi yang tercatat disimpan dalam bentuk dokumen fisik sebagai referensi untuk pengembangan sistem.

2. Design

Pada tahap ini, peneliti akan memulai proses desain *user interface* untuk sistem yang sedang dikembangkan.

3. Coding

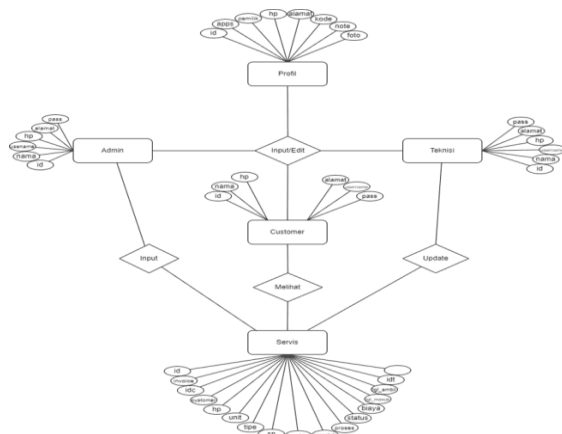
Pada tahap ini, peneliti akan mulai membuat codingan untuk sistem yang akan dikembangkan.

4. Testing

Setelah proses *coding* selesai maka peneliti akan melakukan proses *testing* terhadap sistem.

3.2. Entity Relationship Diagram

Diagram Entity-Relationship (ERD) adalah representasi visual yang digunakan untuk menggambarkan keterkaitan antara entitas (objek atau konsep) dalam sistem atau basis data.



Gambar 2. Entity Relationship Diagram

Penjelasan ERD (Entity Relationship Diagram) diantaranya:

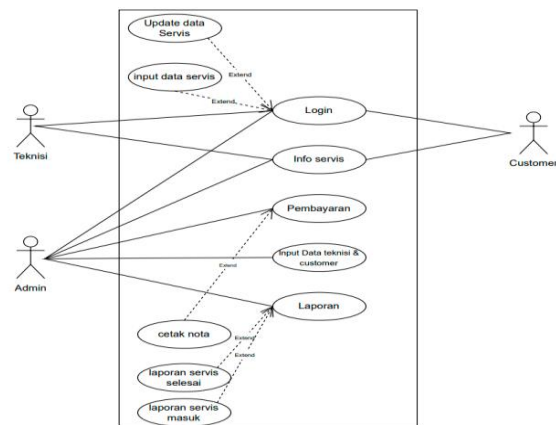
1. Relasi table profil dengan admin menggunakan relasi one to one dengan table admin karena hanya

admin yang dapat mengedit/mengupdate data profil toko.

2. Relasi table teknisi dengan servis menggunakan relasi one to one karena hanya teknisi yang dapat mengupdate progress servis, yang nanti nya akan dilihat langsung oleh admin dan customer.
3. Relasi table customer dengan table servis menggunakan relasi one to one karena customer hanya bisa melihat data perkembangan servis, yang sudah di update oleh teknisi.
4. Relasi table admin dengan table yang lainnya memiliki relasi *one to many* dengan tabel profil, tabel teknisi, tabel customer, dan tabel servis. Hal ini dikarenakan admin dapat memasukkan atau mengubah data apa saja pada tabel-tabel tersebut. Admin memiliki akses penuh untuk melakukan perubahan tersebut. Tujuan hubungan ini adalah untuk memudahkan admin mengelola data pada tabel-tabel lainnya.

3.3. Usecase

Use case adalah suatu teknik analisis dan desain dalam rekayasa perangkat lunak yang digunakan untuk mendefinisikan, menggambarkan, dan merinci interaksi antara aktor (pengguna atau sistem eksternal) dengan sistem yang sedang dikembangkan.



Gambar 3. Usecase Diagram

Dalam skenario use case yang telah disebutkan, terdapat tiga aktor utama, yaitu admin, teknisi, dan customer. Admin memiliki kewenangan untuk memonitor seluruh proses dalam sistem, termasuk penginputan data servis, data pelanggan, dan data teknisi. Admin juga dapat mengedit informasi terkait pelanggan dan teknisi. Di sisi lain, teknisi memiliki kemampuan untuk mengupdate proses servis. Sedangkan, peran customer terbatas hanya pada kemampuan untuk melihat perkembangan servis yang sedang berlangsung.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Implementasi Program

4.1.1. Implementasi Database

Tabel 1. Database

No	Tabel	Primary key
1	user	id
2	customer	id
3	profil	id
4	transaksi	id

id	nama	username	hp	alamat	pass	level
1	Devil	admin		Jl. Bedahulu 6 No.17		Admin
6	Wayan Wiranata	Wira		Jl. Pakis aji Hayan wuruk		Teknisi
7	Ketut Julinda	leo		Krengguli		Teknisi
8	Kadek Wira	kadek		Teku umar		Teknisi
9	Komang agus rupawan	agus		Jl. Bedahulu 6 no 17		Teknisi
(Auto)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)

Gambar 4. Tabel user

id	nama	hp	alamat	username	pass
1	Arsana		Gatsu 6	230001	6B
2	Wiranata		pakis aji	230002	6B
(Auto)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)

Gambar 5. Tabel customer

id	apps	penilik	hp	alamat	kode	note
1	Global Solution	Komang Agus Rupawan	08943501515	Jl. Bedahulu...	208 1A/GSC/00	SB 1. Tanda terima isi wajib diisi
(Auto)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)

Gambar 6. Tabel profil

id	location	idc	customer	hp	unit	type	sn	langkah	masalah
1	2A/GSC/001	108	1Arsana	08191444905	Asus a451	Laptop	senes	unit tak dan charger	ganti keyboard dan baterai
2	2A/GSC/002	108	1Arsana	08191444905	A451	Laptop	senes	unit tak dan charger	ganti
3	2A/GSC/003	108	2Wiranata	0894470817	Lenovo x250	Laptop	senes	unit tak dan charger	ganti total
(Auto)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)

Gambar 7. Tabel profil transaksi

4.2. Implementasi Mockup

4.2.1. Halaman Login Admin dan Teknisi

Gambar 8. Halaman login admin dan teknisi

Gambar 8 diatas merupakan tampilan halaman login yang digunakan untuk login admin atau teknisi UD. Global Solution Computer.

4.2.2. Halaman Login Customer

Gambar 9. Halaman login customer

Gambar 9 diatas merupakan kode dan tampilan halaman login yang digunakan untuk login customer UD. Global Solution Computer.

4.2.3. Halaman Utama Admin

Gambar 10. Halaman utama admin

Gambar 10 diatas merupakan tampilan halaman utama admin yang digunakan admin untuk memasukkan data pelanggan, membuat tanda terima barang, memantau perkembangan servis, menambahkan informasi teknisi, dan mencetak nota servis.

4.2.4. Halaman Input Data Customer

Gambar 11. Halaman input data customer

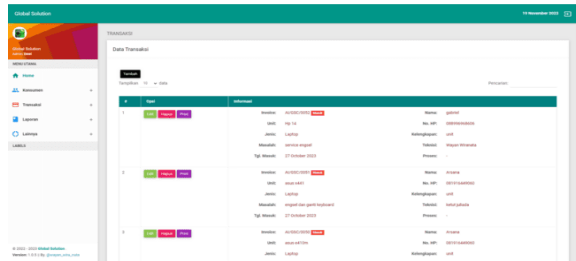
Gambar 11 diatas merupakan kode dan tampilan halaman input data customer yang digunakan admin untuk menginput data customer ke dalam data base, pada halaman ini username dan password dibuat secara otomatis oleh sistem sehingga admin tidak memerlukan banyak waktu untuk input data customer.

4.2.5. Halaman Edit Data Customer

Gambar 12. Halaman edit data customer

Gambar 12 diatas merupakan tampilan halaman edit data customer yang digunakan admin untuk mengedit data customer jika ada suatu kesalahan dalam pengimputan data, atau customer langsung yang meminta perubahan username dan password.

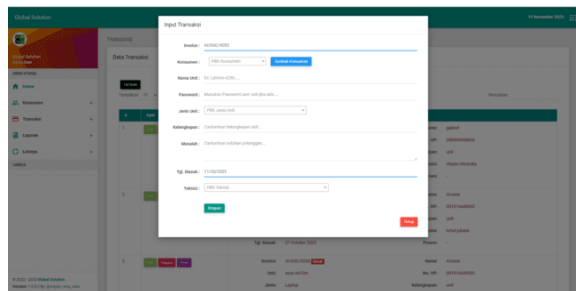
4.2.6. Halaman Servis



Gambar 13. Halaman servis

Gambar 13 diatas merupakan tampilan halaman servis yang berfungsi untuk memantau seluruh data terkait servis barang dari customer, mencakup informasi mengenai servis baru masuk, yang sedang dalam tahap pengerjaan oleh teknisi, dan servis yang sudah selesai.

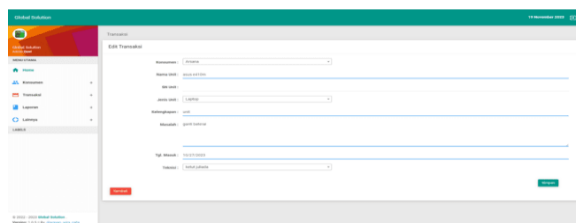
4.2.7. Halaman Input Data Servis Masuk



Gambar 14. Halaman input data servis masuk

Gambar 14 diatas merupakan tampilan halaman input data servis masuk. Halaman ini digunakan oleh admin untuk input data barang yang masuk.

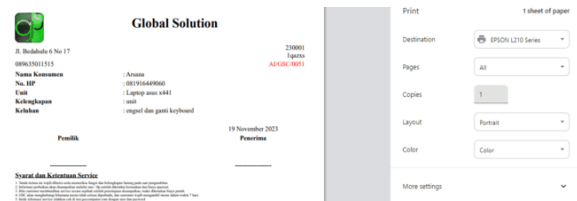
4.2.8. Halaman Edit Data Servis



Gambar 15. Halaman edit data servis

Gambar 15 diatas merupakan tampilan halaman edit data servis yang digunakan admin untuk mengedit data servis jika ada kesalahan dalam pengimputan data.

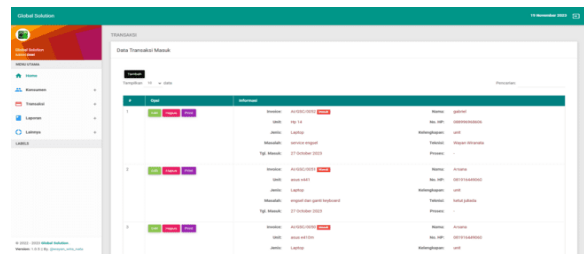
4.2.9. Halaman Cetak Tanda terima Barang



Gambar 16. Halaman cetak tanda terima barang

Gambar 16 diatas merupakan tampilan halaman cetak tanda terima barang, halaman ini digunakan admin untuk mencetak tandaterima barang yang diberikan oleh customer sebagai bukti penitipan barang.

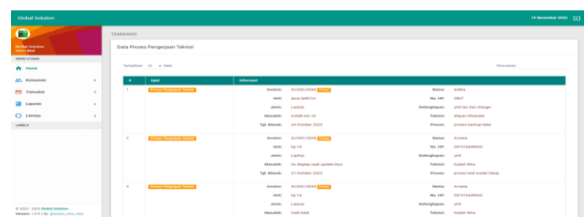
4.2.10. Halaman Data Servis Yang Masuk



Gambar 17. Halaman data servis yang masuk

Gambar 17 diatas merupakan tampilan halaman data servis yang masuk, halaman ini digunakan admin untuk melihat semua data servis yang masuk dan belum dikerjakan oleh teknisi.

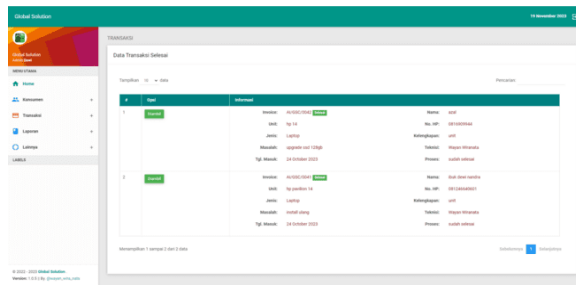
4.2.11. Halaman Servis Yang Sedang Dikerjakan Teknisi



Gambar 18. halaman servis yang sedang dikerjakan teknisi

Gambar 18 merupakan tampilan halaman servis yang sedang dikerjakan oleh teknisi, halaman ini digunakan admin untuk memantau perkembangan servis yang sedang dikerjakan oleh teknisi.

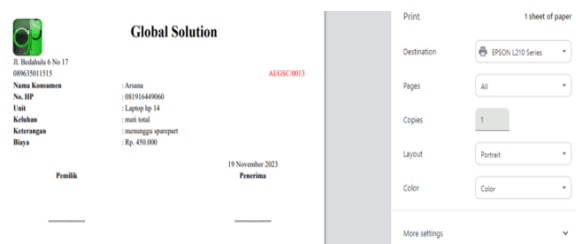
4.2.12. Halaman Servis Yang Sudah Selesai Dikerjakan



Gambar 19. halaman servis yang sudah selesai dikerjakan

Gambar 19 diatas merupakan kode dan tampilan halaman servis yang sudah selesai dikerjakan oleh teknisi, halaman ini digunakan oleh admin untuk melihat servis yang sudah selesai, halaman ini juga digunakan admin untuk mencetak nota yang akan diberikan kepada customer.

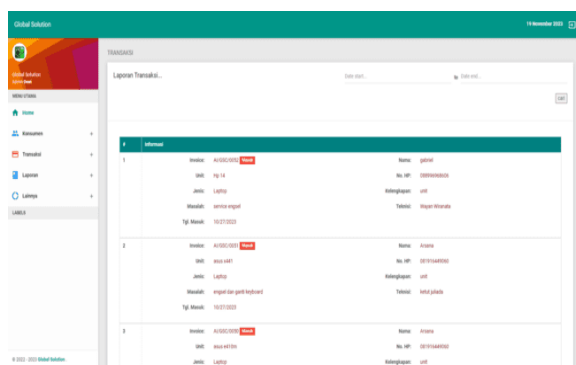
4.2.13. Halaman Cetak Nota Servis



Gambar 20. Halaman cetak nota servis

Gambar 20 diatas merupakan tampilan halaman cetak nota servis, halaman ini digunakan oleh admin untuk mencetak nota servis yang akan diberikan ke customer.

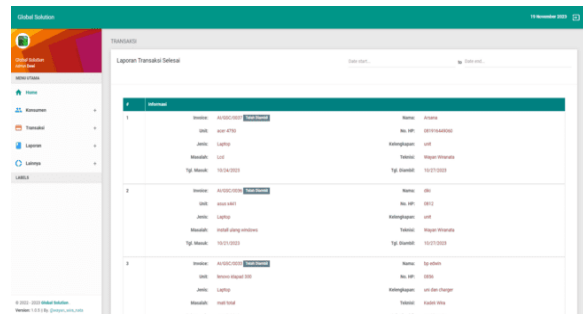
4.2.14. Halaman Laporan Semua Servis Yang Masuk



Gambar 21. Halaman laporan semua servis yang masuk

Gambar 21 diatas tampilan halaman halaman laporan semua servis yang masuk, halaman ini digunakan oleh admin untuk melihat laporan semua servis yang masuk di UD. Global Solution Computer.

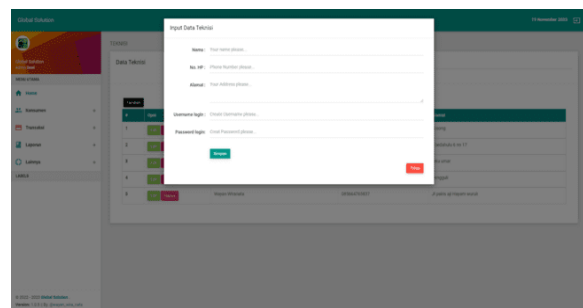
4.2.15. Halaman Laporan Semua Servis Yang Sudah Selesai



Gambar 22. Halaman laporan Servis Yang Sudah Selesai

Gambar 22 diatas merupakan tampilan halaman laporan servis yang sudah selesai, halaman ini digunakan admin untuk melihat laporan servis yang sudah selesai di UD. Global Solution Computer.

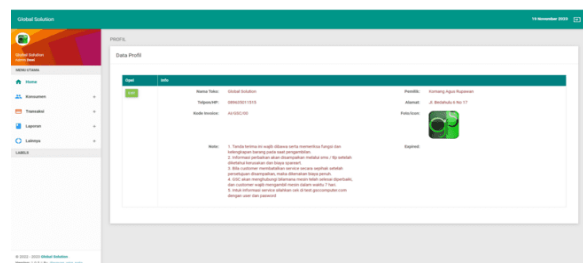
4.2.16. Halaman Input Data Teknisi



Gambar 23. Halaman input data teknisi

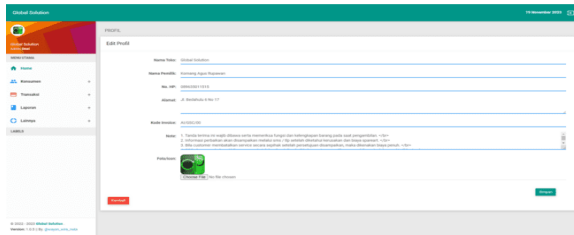
Gambar 23 diatas merupakan kode dan tampilan halaman input data teknisi, halaman ini digunakan admin untuk menginput data teknisi berupa nama, alamat, nomor telepon, username, dan password teknisi.

4.2.17. Halaman Profil Toko



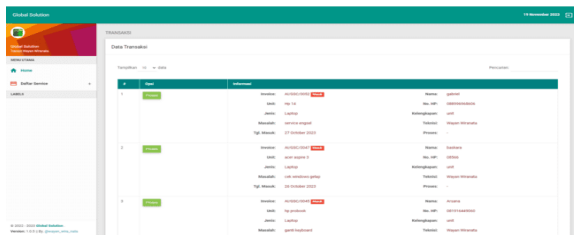
Gambar 24. Halaman profil toko

Gambar 24 dan gambar 25 diatas merupakan tampilan halaman profil toko, halaman ini berfungsi sebagai identitas toko yang digunakan untuk mencetak tanda terima barang dan mencetak logo.

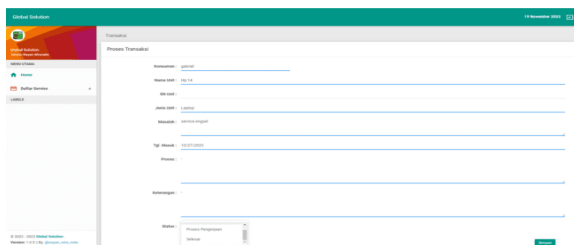


Gambar 25. Halaman edit profil toko

4.2.18. Halaman Utama Teknisi



Gambar 26. Halaman utama teknisi

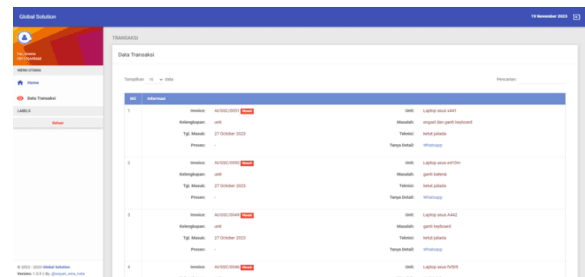


Gambar 27. Halaman update data

Gambar 26 dan gambar 27 diatas merupakan tampilan halaman teknisi, halaman ini digunakan

teknisi untuk melihat tugas yang diberikan oleh admin serta mengupdate progress dari servis.

4.2.19. Halaman Utama Customer



Gambar 28. Halaman utama customer

Gambar 28 diatas merupakan tampilan halaman utama customer, halaman ini digunakan customer untuk memantau progress servis mereka.

4.3. Testing

Pada tahap ini, fungsionalitas modul sistem diuji oleh peneliti dengan menggunakan *Blackbox testing*. Metode ini juga melakukan pengujian dengan *blackbox testing*. Metode *Blackbox Testing* ini relevan karena metode ini menguji semua fitur apakah fitur yang dibuat sudah *valid* atau belum. Pengujian dilakukan dengan pendekatan *Blackbook Testing* untuk menguji apakah fungsionalitas sistem sesuai dengan yang diharapkan. Berikut fungsi yang diuji dalam pendekatan *Blackbox testing*.

Tabel 2. Blackbox Testing

Fungsi yang diuji	Data input/kondisi	Hasil yang diharapkan	Status
Admin, Customer, dan Teknisi			
Tombol Login	Memasukan username dan password yang benar	Berhasil login ke dalam sistem	valid
	Memasukan username dan password yang salah	Gagal login ke dalam sistem	valid
Tombol Logout	Menekan tombol Logout	Berhasil kembali ke halaman login awal	valid
Admin			
Halaman Beranda	Ada data servis dan tombol tombol fungsi	Menampilkan data servis yang ada di toko dan tombol fungsi	valid
	Tidak ada data servis yang masuk	Menampilkan halaman data kosong	valid
Halaman input customer	Ada data customer	Menampilkan data customer	valid
	Tidak ada data customer	Menampilkan halaman data kosong	valid
	Input data customer dengan lengkap dan username beserta password otomatis	Masuk ke data base customer username dan password otomatis berhasil dibuat sistem	valid
	Inpu data dengan nama dan nomor hp yang tidak di isi	Sistem meminta mengisi form dengan lengkap	valid
Halaman data servis	Ada data servis yang ada di toko	Menampilkan data servis yang ada di toko	valid
	Tidak ada data servis	Menampilkan data yang kosong	valid
Halaman inpu data servis	Input data servis dengan benar	Data berhasil di eksekusi dan masuk ke dalam data base	valid
	Inpu data servis dengan tidak mengisi data	Sistem memiliki notifikasi untuk memasuka data dengan benar	valid
Halaman servis masuk	Ada data servis masuk	Menampilkan data servis yan masuk	valid

4.4. Dampak Implementasi

Dampak dari implementasi yang dilakukan penulis kepada UD. Global Solution Computer adalah sebagai berikut:

a. Bagi admin

Sebelum adanya sistem ini, admin mengalami kesulitan dalam memantau dan mengelola proses servis yang dilakukan oleh para teknisi di UD Global Solution Computer. Namun, setelah implementasi sistem, dampak yang dirasakan cukup signifikan. Alur proses servis menjadi lebih terstruktur dan terorganisir dengan baik. Admin kini mampu mengelola servis dengan lebih efisien, memantau aktivitas teknisi, serta mencetak nota atau tanda terima tanpa perlu lagi melibatkan proses manual atau menulis tangan. Hal ini menghasilkan peningkatan efektivitas dan efisiensi dalam manajemen servis, memberikan kemudahan administratif yang sebelumnya tidak tercapai.

b. Bagi teknisi

Teknisi merasakan manfaat dengan adanya sistem ini, di mana mereka dapat bekerja dengan lebih fokus. Sebelumnya, teknisi sering kali dimintai informasi oleh admin mengenai perkembangan servis yang sedang mereka tangani. Namun, setelah implementasi sistem, teknisi kini memiliki kemampuan untuk secara mandiri memperbarui perkembangan servis langsung pada sistem. Dengan demikian, mereka dapat bekerja lebih efisien tanpa terganggu oleh pertanyaan berulang dari admin. Hal ini tidak hanya meningkatkan produktivitas teknisi tetapi juga menyediakan lingkungan kerja yang lebih terorganisir dan efektif.

c. Bagi customer UD. Global Solution Computer

Dampak yang dirasakan oleh pelanggan UD Global Solution Computer adalah kemudahan akses untuk memantau perkembangan servis mereka melalui sistem. Sebelumnya, pelanggan harus menghubungi admin untuk mendapatkan informasi terkait. Namun, dengan adanya sistem ini, pelanggan dapat dengan mudah memonitor sendiri perkembangan servis mereka tanpa perlu lagi berkomunikasi secara langsung dengan admin. Ini menciptakan pengalaman pelanggan yang lebih transparan dan memberikan kemudahan dalam mendapatkan informasi tentang status layanan yang mereka terima.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka rancang bangun sistem informasi service pada UD. Global Solution Computer dapat disimpulkan sebagai berikut: Sistem informasi servis berbasis website telah selesai dibuat. Sistem ini juga menghasilkan aplikasi yang dapat melakukan pengimputan data customer, teknisi, dan servis. Aplikasi ini dapat mempermudah admin

memanajemen servis, dan customer juga dapat dengan mudah melihat progress servis mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Zulkarnain and A. Zulkarnain, "Rancang Bangun Sistem Informasi Onsite Service Komputer Berbasis Web (Studi Kasus: Cardi Computer & Services)," *J. Sist. Inf. dan Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 16–26, 2023, doi: 10.33379/jusifor.v2i1.2011.
- [2] A. A. Purnomo, E. Rahmawati, and N. Nuryadi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Web Pada Smk Madani Depok Menggunakan Framework Codeigniter," *Reputasi J. Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 1, pp. 5–10, 2021, doi: 10.31294/reputasi.v2i1.120.
- [3] M. I. Farouqi, "Rancang bangun aplikasi reminder service kendaraan dengan pemanfaatan teknologi whatsapp gateway berbasis website laporan skripsi," 2021.
- [4] S. Vivian and H. S. Rismon, "Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL - Google Books," *Penerbit SPARTA*, no. January 2005, pp. 1–122, 2018.
- [5] N. Risma, S. Nur, U. Islam Nusantara Bandung, and S. Mardira Indonesia, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Dengan Metode Extreme Programming Pada Pt. Dae Duck Textile," *J. Comput. Bisnis*, vol. 15, no. 2, pp. 78–87, 2021.
- [6] D. Oscar, Hendri, M. chwanul Muslim, and M. Fahmi, "Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika Rancang Bangun Sistem Informasi Point Of Sales (POS)," *J. Vocat. Tek. Elektron. dan Inform.*, vol. 11, no. 3, 2023, [Online]. Available: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/>.
- [7] Maydianto and M. R. Ridho, "Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop," *J. Comasie*, vol. 02, pp. 50–59, 2021.
- [8] N. A. Septiani and F. Y. Habibie, "Penggunaan Metode Extreme Programming Pada Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Publik," *J. Sist. Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 3, p. 341, 2022, doi: 10.30865/json.v3i3.3931.
- [9] I. Carolina and A. Rusman, "Penerapan Extreme Programming Pada Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web (Studi Kasus Toko ST Jaya)," *INOVTEK Polbeng - Seri Inform.*, vol. 4, no. 2, p. 157, 2019, doi: 10.35314/isi.v4i2.1043.
- [10] Y. Afrianto, N. Br Ginting, S. Suratun, and Y. Nelawati, "Sistem Informasi Inventory P.O.S (Point of Sales) Berbasis Web Pada Counter Cellular," *JURTEKSI (Jurnal Teknol. dan Sist. Informasi)*, vol. 6, no. 2, pp. 125–134, 2020, doi: 10.33330/jurteks.v6i2.407.