

RANCANG BANGUN *WEBSITE* PENJUALAN PRODUK DAN PEMESANAN JASA *SERVICE* MANUFAKTUR MENGGUNAKAN *FRAMEWORK* LARAVEL (STUDI KASUS : PT. EMAP TECHNOLOGY)

Afifah Nur Sallamah, Dadang Yusup, Carudin

Program Studi Informatika, Universitas Singaperbangsa Karawang
Jl. HS.Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361
2010631170001@students.unsika.ac.id

ABSTRAK

Dengan kemajuan teknologi saat ini, setiap aspek kehidupan manusia mengalami perubahan. Banyak industri, termasuk bisnis, terkena dampak kemajuan dari teknologi. Bisnis dapat didefinisikan sebagai sekumpulan usaha atau kegiatan yang dapat dilakukan oleh kelompok maupun individu yang menghasilkan suatu produk atau layanan berupa jasa untuk memenuhi kebutuhan dan menghasilkan keuntungan melalui sebuah transaksi, seperti PT.Emap Technology yang bergerak dibidang bisnis manufaktur. Dalam upaya menjalankan bisnis manufaktur PT.Emap Technology masih menggunakan cara yang konvensional. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah *website* yang dapat membantu dalam penjualan dan pemesanan jasa. Tujuannya adalah untuk meningkatkan angka penjualan, memperluas pasar produk dan pemesanan jasanya sehingga pelanggan yang tinggal di luar daerah dapat mengaksesnya. Penelitian ini menggunakan metode *prototype* dalam mengumpulkan kebutuhan pengguna dan menciptakan *prototype* untuk evaluasi dari pengguna. Selain itu, pengujian dilakukan menggunakan *alpha testing* dengan hasil yang sesuai dan *beta testing* melalui kuesioner yang diberikan kepada pengguna. Hasil *beta testing* menunjukkan bahwa tingkat kepuasan yaitu 93,33%. Dengan demikian, *website* ini dapat digunakan dengan baik dan dapat dijadikan solusi untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

Kata kunci : *Penjualan, Pemesanan Jasa, Website, Laravel, Prototype*

1. PENDAHULUAN

Semua aspek kehidupan manusia mengalami perubahan sebagai hasil dari kemajuan teknologi saat ini. Kemajuan teknologi berdampak pada banyak industri, termasuk sektor bisnis. Bisnis dapat didefinisikan sebagai serangkaian usaha atau kegiatan yang dapat dilakukan oleh kelompok maupun individu yang menghasilkan suatu produk atau layanan berupa jasa untuk memenuhi kebutuhan dan menghasilkan keuntungan melalui sebuah transaksi[6].

PT. Emap Technology merupakan salah satu perusahaan yang bergerak pada bidang bisnis manufaktur. Lokasinya terletak di Jalan Mekarsari, Desa Cikampek Utara, Kecamatan Kota Baru. PT. Emap Technology menyediakan layanan jasa *service* manufaktur dan menjual produk khususnya perlengkapan peralatan manufaktur, meliputi generator, *transformer*, isolasi dan beberapa produk manufaktur lainnya.

Dalam menjalankan kegiatan bisnisnya selama ini PT. Emap Technology menggunakan cara yang konvensional, dimana prosedur pembelian produk ataupun pemesanan jasa *service* yang sedang berjalan saat ini dapat dikatakan kurang optimal karena mengharuskan *customer* untuk mendatangi lokasi perusahaan secara langsung dengan maksud untuk mendapatkan informasi terkait perusahaan, produk dan jasa yang ada serta proses transaksi pembelian atau pemesanan jasa *service* yang dilakukan melalui media komunikasi seperti *email* atau *whatsapp*. Hal ini seringkali membuat *customer* yang berada di luar

daerah dengan letak geografis yang berbeda dari perusahaan mendapatkan informasi yang kurang lengkap terkait produk, perusahaan, maupun layanan jasa yang tersedia. Kendala lainnya pelayanan yang didapatkan juga tidak dapat dipenuhi setiap saat karena memiliki keterbatasan waktu ketika proses pembelian dan pemesanan hanya dilakukan via *email* atau *whatsapp*, sehingga menyebabkan pesan bertumpuk dan menyulitkan admin atau owner untuk melihat pesanan dan melakukan konfirmasi, serta menyebabkan target pasar yang diharapkan belum tercapai. Selain itu, saat ini sudah banyak *customer* yang mencari barang dan jasa melalui media digital atau toko *online* melalui sebuah platform atau aplikasi. Maka dari itu, diperlukan sistem yang dapat menangani masalah ini, salah satu contohnya adalah dengan membangun sebuah sistem penjualan dan penyedia layanan jasa *service* berbasis web yang memungkinkan proses transaksi, penjualan, dan pemesanan [6].

Aplikasi berbasis *web* adalah contoh pengembangan aplikasi sebagai alat bantu yang merupakan komponen pengembangan teknologi berbasis komputer yang memungkinkan pengguna mengakses aplikasi yang dikembangkan melalui jaringan seperti internet. Terdapat berbagai lembaga atau perusahaan telah banyak menggunakan aplikasi berbasis *web* saat ini untuk menjalankan bisnisnya[7].

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin canggih perancangan yang dilakukan akan menggunakan *framework* Laravel. *Framework*

Laravel dikenal memiliki fitur-fitur canggih yang memiliki keunggulan yaitu seperti kecepatan kinerja yang lebih tinggi, stabilitas *reload* data yang lebih baik, keamanan data yang terjaga, penggunaan *template blade*, penerapan konsep MVC (*Model View Controller*), ketersediaan *library-library* yang siap digunakan, dan adanya fitur pengelolaan migrasi untuk membuat skema tabel pada basis data [9]. Dalam perancangan *website* ini menggunakan pendekatan metodologi SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan modelnya yaitu *prototype*. *Prototyping* dalam proses pengembangan perangkat lunak ini mencakup pembuatan model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem. Dengan menggunakan metode *prototyping*, *prototype* sistem dibuat untuk memudahkan interaksi antara pengembang dan pengguna selama proses pengembangan [4].

Dengan demikian, berdasarkan penjelasan di atas akan dibangun sebuah aplikasi berbasis *website* penjualan produk dan jasa *service* di PT.Emap Technology untuk menaikkan angka penjualan, memperluas market produk dan pemesanan layanan jasanya yang dapat dijangkau oleh *customer* dari luar daerah.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Rancang Bangun

Rancang bangun adalah tahapan sebuah proses dalam membangun sebuah perangkat lunak yang diawali dari sebuah analisis berupa penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa dari beberapa komponen yang terpisah serta digabungkan menjadi satu unit yang utuh dan memiliki fungsi [5].

2.2. Website

Website adalah kumpulan halaman informasi yang berisi informasi berupa teks, gambar, video dan elemen lainnya. Halaman ini digunakan untuk berbagai tujuan, seperti menyediakan informasi, mempromosikan produk atau layanan, dan menampilkan berbagai konten yang dapat diakses melalui *browser web*. Dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman dasar seperti HTML, CSS, dan JavaScript [5].

2.3. Penjualan

Menurut Philip Kotler (2019) penjualan adalah proses yang melibatkan pembuatan, komunikasi, dan penyebaran nilai kepada pelanggan. Penjual harus berkonsentrasi pada mengetahui apa yang dibutuhkan pelanggan dan membuat solusi yang memenuhi kebutuhan mereka. Mereka juga harus mampu menjalin hubungan jangka panjang dengan pelanggan untuk memastikan kepuasan dan loyalitas.

2.4. Produk

Menurut Assauri (2017:153) Produk adalah segala sesuatu yang dijual di pasar dan dapat dibeli, digunakan, atau dikonsumsi dan memiliki kemampuan untuk memenuhi kebutuhan atau keinginan pembeli.

Produk juga harus memiliki kemampuan untuk menciptakan nilai bagi konsumen melalui diferensiasi dan positioning merek yang kuat. Produk harus mempertimbangkan aspek seperti identitas merek, loyalitas, konsumen, dan persepsi kualitas. Produk yang kuat harus memiliki ekuitas merek yang tinggi dengan mencakup kesadaran merek, asosiasi merek, dan loyalitas konsumen yang kuat.

2.5. Pemesanan

Menurut Edwin (2019) pemesanan merupakan aktivitas yang dilakukan pelanggan untuk memesan sesuatu atau sebelum melakukan proses pembelian. Dengan kata lain, "perjanjian pemesanan tempat" adalah perjanjian yang dibuat antara dua (dua) pihak atau lebih; perjanjian ini dapat mencakup pemesanan ruangan, kamar, tempat, atau hal lainnya pada titik tertentu bersama dengan produk dan jasanya. Misalnya, produk jasa yang dimaksud untuk perusahaan penerbangan atau perusahaan pelayaran adalah transportasi orang atau barang dari satu tempat ke tempat lain.

2.6. Jasa

Menurut Phillip Kotler (Lupiyadi 2006 :6) Jasa adalah setiap hal yang dapat ditawarkan oleh satu pihak kepada pihak lain; ini pada dasarnya bersifat intangible (tidak berwujud fisik) dan tidak mengakibatkan kepemilikan. Produksi jasa dapat berarti produk fisik atau sebaliknya.

2.7. Manufaktur

Menurut Bambang Teja (2020) manufaktur adalah proses mengubah bahan baku menjadi produk fisik dan mengolah bahan mentah menjadi barang jadi yang membutuhkan sumber daya seperti tenaga manusia, mesin, dan peralatan pendukung. Manufaktur juga merupakan serangkaian kegiatan proses yang mencakup perancangan, pemilihan bahan, perencanaan, pembuatan, pemilihan, penjaminan mutu, dan pengelolaan produk.

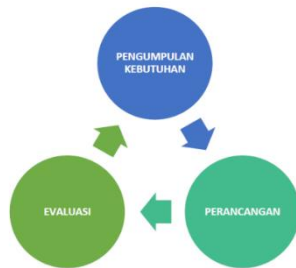
2.8. Laravel

Menurut Widodo dan Purnomo (2016), Laravel adalah *framework* pengembangan web MVC (*Model View Controller*) yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi dengan tujuan meningkatkan kualitas aplikasi yang dibuat. Laravel adalah *framework* PHP lainnya yang memungkinkan modularitas pengembangan kode. Implementasi *framework* ini lebih efisien dan dapat mengurangi biaya pengembangan dan perbaikan [2].

2.9. Prototype

Menurut (Sudar Wijaya, 2022) model *prototype* merupakan suatu proses pendekatan dalam pengembangan sistem yang dapat membantu dengan cepat membangun dan menyempurnakan sistem analitis melalui tiga fase: mengumpulkan masukan pelanggan, membangun dan menguji. Model *prototype*

ini sangat cocok untuk sistem atau perangkat lunak yang disesuaikan dengan permintaan dan persyaratan tertentu, dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi tertentu[1].



Gambar 1. Metode *Prototype*

Tahapan umum yang ada pada model *prototype* sebagai berikut:

1. Pengumpulan Kebutuhan
Kerja sama antara pengembang dan *user* akan bertemu untuk menentukan tujuan umum serta kebutuhan sistem yang akan digunakan.
2. Perancangan
Perancangan sistem dilakukan dengan cepat dan mewakili semua aspek yang dibutuhkan sistem pada saat pengumpulan kebutuhan. Perancangan ini akan menjadi dasar pembuatan *prototype*.
3. Evaluasi
Pada proses ini pengembang dan *user* akan mengevaluasi sistem apakah sudah sesuai dengan kebutuhan yang telah dirancang.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Pengolahan Data

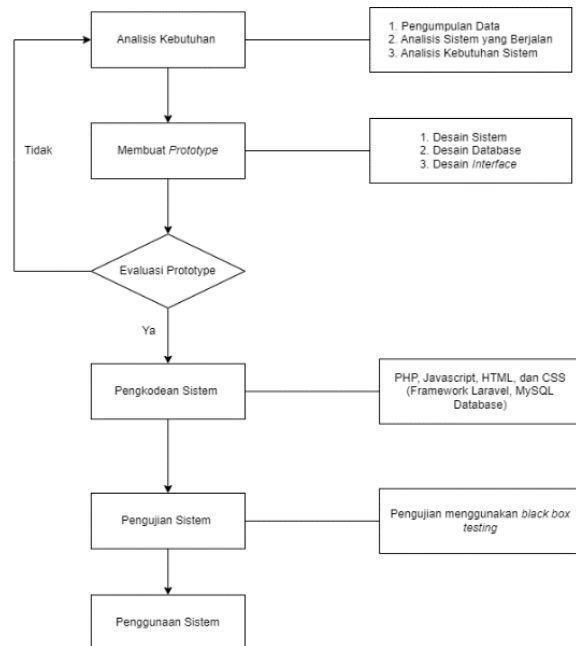
Dalam penelitian ini, metode pengolahan data disesuaikan dengan pendekatan kualitatif yang ditetapkan. Proses pengolahan data dilakukan dengan menguraikan informasi secara terstruktur dan jelas, sehingga memungkinkan untuk memahami dan menarik kesimpulan yang tepat dari data yang ada. Model yang diterapkan untuk pengembangan perangkat lunak ini adalah *prototype*. Metode *prototype* ini mencakup tiga tahapan umum dalam pengembangan perangkat lunak. Tahapan dari model *prototype* dapat dilihat pada Gambar 1.

3.2. Kerangka Pemecahan Masalah

Berikut adalah kerangka pemecahan masalah dalam bentuk diagram alir pada gambar 2.

a. Analisis Kebutuhan

Tahapan ini dilakukan analisis untuk mengetahui dan mengevaluasi sistem yang digunakan sebelumnya di PT.Emap Technology dengan maksud untuk mengetahui kebutuhan pengguna yang akan diterapkan pada aplikasi nantinya. Terdapat beberapa tahapan yang ada di antaranya pengumpulan data, analisis sistem berjalan dan analisis kebutuhan sistem.



Gambar 2. Kerangka Pemecahan Masalah

b. Analisis Kebutuhan

Tahapan ini dilakukan analisis untuk mengetahui dan mengevaluasi sistem yang digunakan sebelumnya di PT.Emap Technology dengan maksud untuk mengetahui kebutuhan pengguna yang akan diterapkan pada aplikasi nantinya. Terdapat beberapa tahapan yang ada di antaranya pengumpulan data, analisis sistem berjalan dan analisis kebutuhan sistem.

c. Membuat *Prototype*

Pada tahap pembuatan desain akan mencakup tahap pengembangan awal perangkat lunak. Tahap ini akan menjadi perancangan sementara yang berfokus pada pengutaraan kepada pengguna dan perbaikan lebih lanjut sebelum di implementasikan penuh pada sistem. Perancangan desain yang akan dibuat menggunakan desain sistem, desain database, dan desain interface.

d. Evaluasi *Prototype*

Tahap ini akan dilakukan bersama *user* dengan mempresentasikan rancangan yang sudah dibuat untuk di evaluasi lebih lanjut dengan menyesuaikan kebutuhan dan keinginan pengguna.

e. Pengkodean Sistem

Dalam tahap ini, akan di implementasikan penuh rancangan yang sudah di buat dan di evaluasi ke dalam bahasa pemrograman.

f. Pengujian Sistem

Tahapan ini akan melakukan pengujian dari aplikasi yang sudah menjadi perangkat lunak yang siap digunakan. Pengujian yang dilakukan akan menggunakan *alpha testing* dan *beta testing*.

g. Penggunaan Sistem

Penggunaan sistem dalam pembuatan *website* penjualan produk dan layanan jasa manufaktur, peneliti akan mengundang pengguna akhir untuk melakukan uji coba dan memberikan umpan balik

terhadap fitur-fitur yang telah di kembangkan sebelum melanjutkan ke tahap implementasi penuh.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap komponen awal ini ialah tahapan untuk menganalisis kebutuhan yang pengguna butuhkan dan membuat perancangan awal sistem. Kebutuhan yang di analisis meliputi.

a. Pengumpulan Data

Tahapan pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui kebutuhan mengenai sistem yang akan dibuat dengan cara melakukan observasi dan wawancara.

1) Observasi

Pada tahapan ini peneliti mengumpulkan data dan informasi yang menjadi fokus penelitian sesuai dengan topik yang diangkat dengan cara meninjau dan melakukan pengamatan langsung ke PT.Emap Technology yang berlokasi di Jalan Mekarsari, Desa Cikampek Utara, Kecamatan Kota Baru terhadap suatu kegiatan yang sedang dilakukan atau berjalan, untuk memperoleh semua data yang dibutuhkan sehingga dapat diketahui kebutuhan apa saja yang diperlukan.

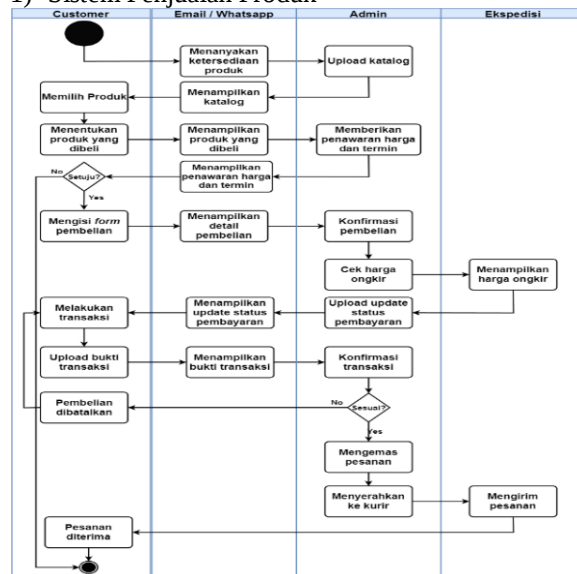
2) Wawancara

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Nanang sebagai Direktur Utama atau Owner PT.Emap Technology. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan data-data dan informasi yang dibutuhkan untuk pembuatan sistem.

b. Analisis Sistem Berjalan

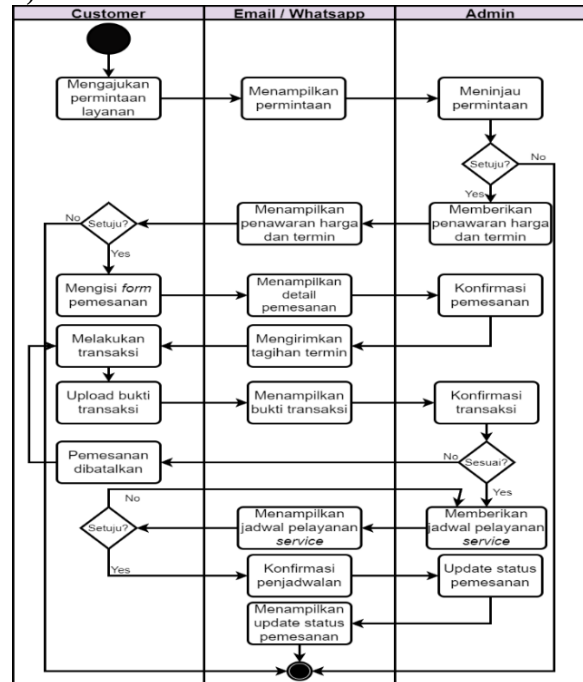
Analisis sistem yang berjalan dilakukan untuk menjadikan parameter dalam membangun aplikasi, berikut adalah sistem penjualan produk di PT.Emap Technology saat ini dapat dilihat pada Gambar 3 dan sistem pemesanan layanan jasa saat ini dapat dilihat pada Gambar 4.

1) Sistem Penjualan Produk



Gambar 3. Sistem Penjualan Produk

2) Sistem Pemesanan Jasa



Gambar 4. Sistem Pemesanan Jasa

c. Analisis Kebutuhan Fungsional

Berikut adalah kebutuhan fungsional yang terkait:

1) Login

Halaman ini akan menampilkan *form login* bagi user untuk bisa masuk ke *website*.

2) Register

Halaman ini menampilkan *form registert* bagi user yang pertama kali belum mempunyai akun.

3) Dashboard Admin

Halaman ini menampilkan halaman utama bagi admin setelah melakukan *login*.

4) Halaman Home

Halaman ini akan menampilkan halaman utama yang terdapat beberapa fitur yang tersedia.

5) Profile

Halaman ini akan menampilkan detail akun.

6) Menu Product

Halaman ini akan menampilkan berbagai produk yang tersedia dan ketgori yang tersedia.

7) Menu Categories

Halaman ini akan menampilkan kategori yang tersedia.

8) Menu Service

Halaman ini menampilkan *form pemesanan jasa service*.

9) Menu Cart

Halaman ini akan menampilkan produk yang telah dipilih oleh *customer* untuk di beli.

10)Halaman Checkout

Halaman ini akan menampilkan *form* untuk melakukan transaksi.

11)Management Produk

Halaman ini akan menampilkan pengelolaan terhadap data produk dan kategori.

12) *Management Transaksi*

Halaman ini akan menampilkan pengelolaan data transaksi dari pembelian produk.

13) *Managemant Service*

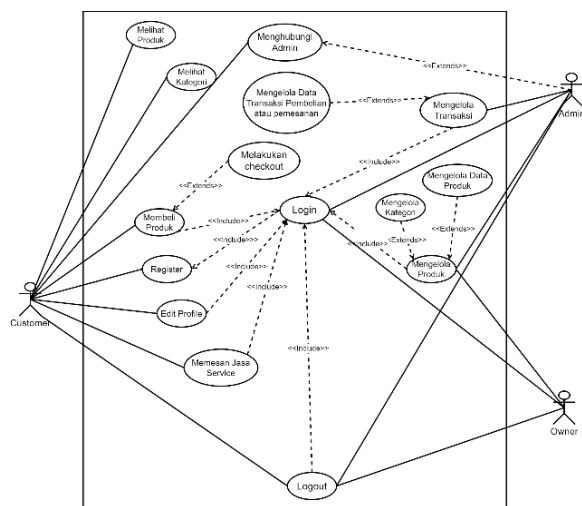
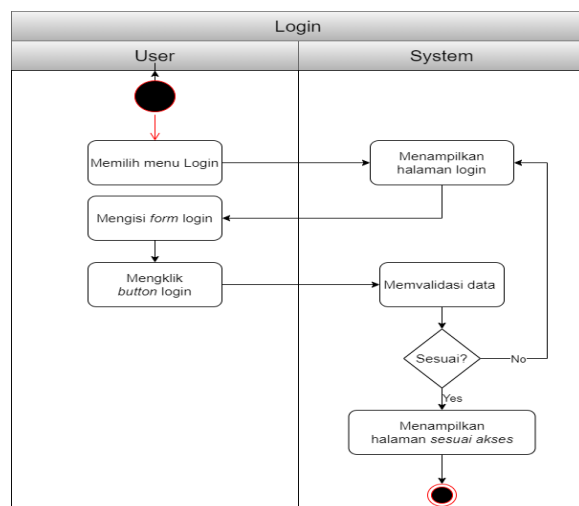
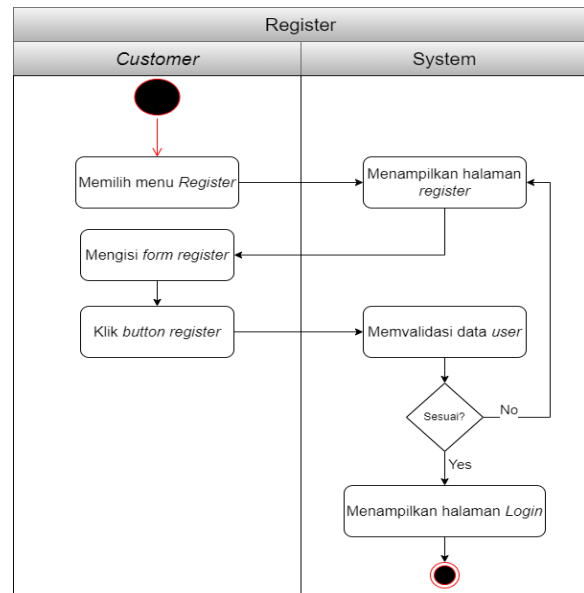
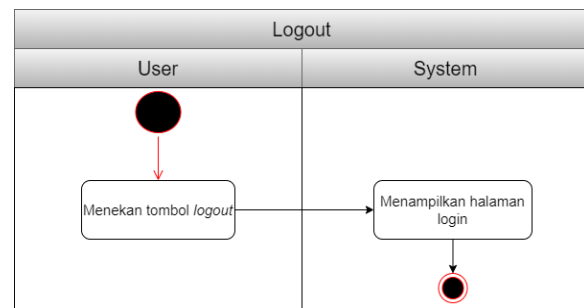
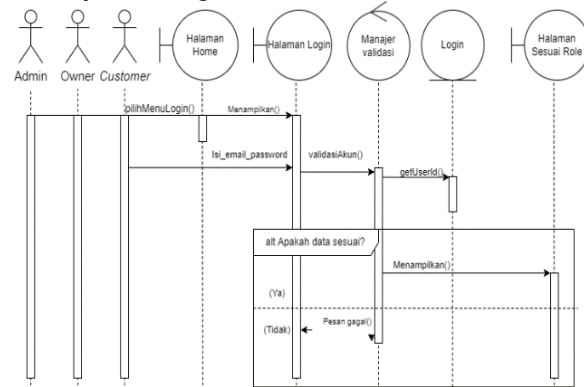
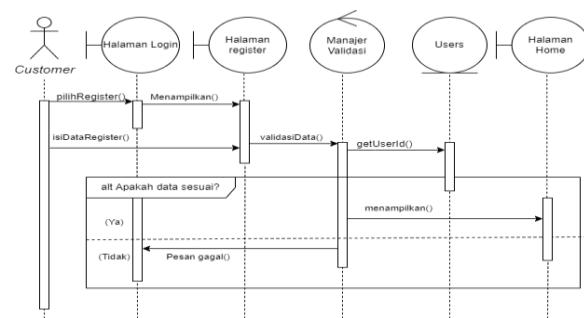
Halaman ini akan menampilkan pengelolaan data transaksi dari pemesanan jasa.

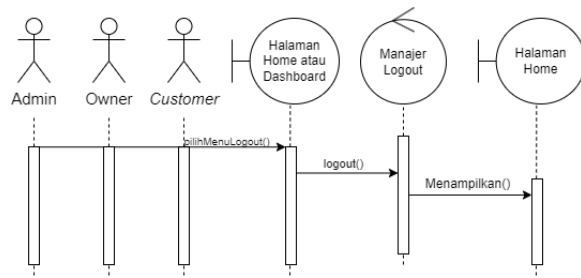
4.2. Membuat *Prototype*

Tahapan ini membuat perancangan desain dari website yang akan dibangun dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) untuk medesain sistem meliputi perangkat lunak dan *database*, serta menyajikan desain antarmuka aplikasi yang dibangun menggunakan *tools figma*.

4.2.1. Desain Sistem

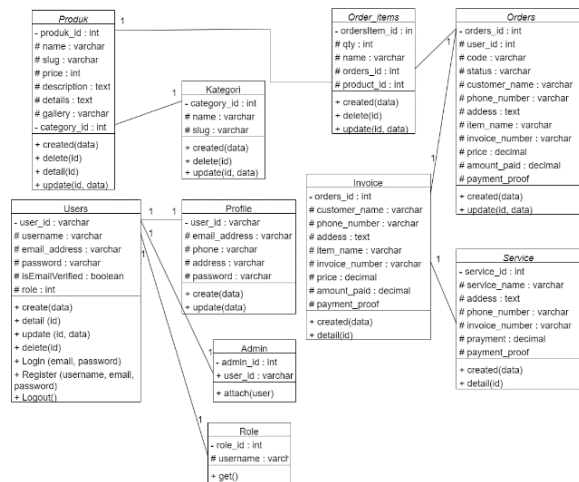
Desain sistem pada penelitian ini akan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) adapun diagram yang digunakan terdiri dari *usecase diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*. Adapun gambarannya sebagai berikut:

1. *Use Case Diagram*Gambar 5. *Use Case Diagram*2. *Activity Diagram*Gambar 6. *Activity Diagram Login*Gambar 7. *Activity Diagram Register*Gambar 8. *Activity Diagram Logout*3. *Sequence Diagram*Gambar 9. *Sequence Diagram Login*Gambar 10. *Sequence Diagram Register*



Gambar 11. Sequence Diagram Logout

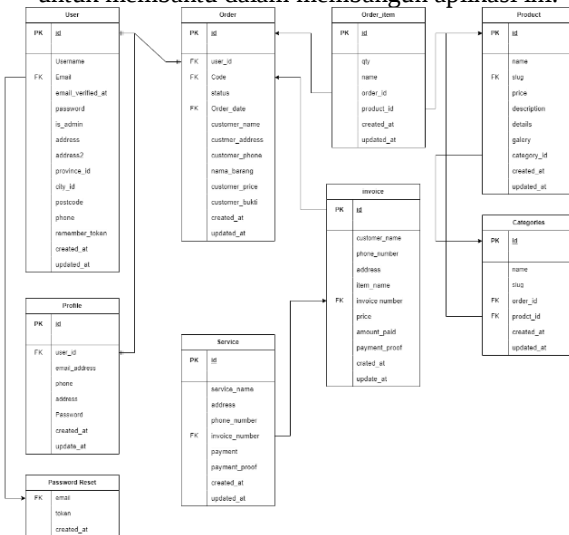
4. Class Diagram



Gambar 12. Class Diagram

a. Desain Database

Berikut setelah dilakukan pembuatan rancangan sistem penulis merancang database untuk membantu dalam membangun aplikasi ini.



Gambar 13. Desain Database

b. Desain Interface

Design Interface atau perancangan antarmuka merupakan aspek terpenting dalam merancang sistem. Berikut merupakan rancangan antarmuka yang telah dibuat:

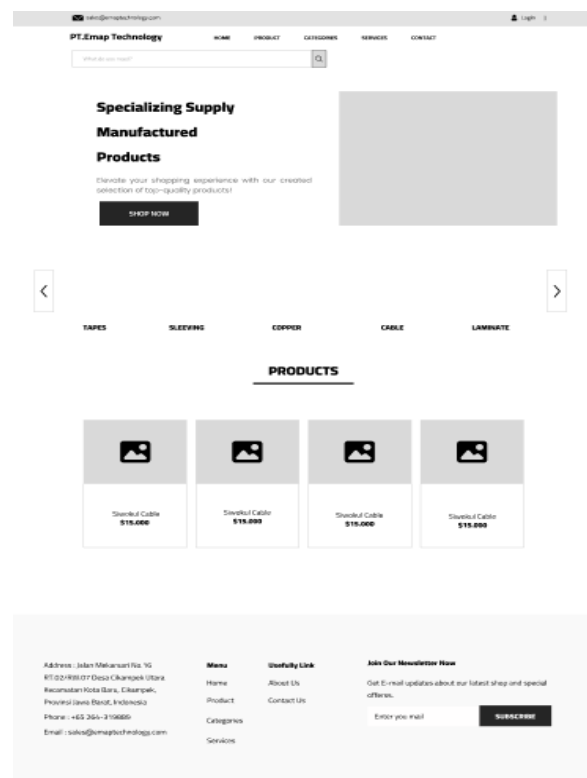
- Halaman Login

Gambar 14. Interface Login

- Halaman Register

Gambar 15. Interface Register

- Halaman Home



Gambar 16. Interface Home

4.3. Evaluasi Prototype

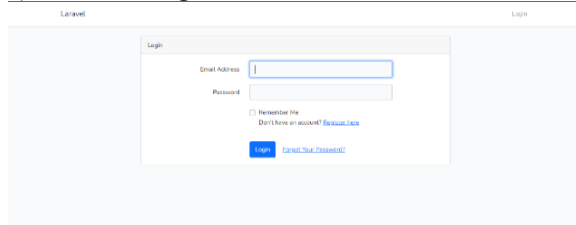
Pada tahap ini merupakan tahapan yang didapatkan melalui wawancara dengan menampilkan prototype yang telah dirancang sebelumnya dan

mengajukan pertanyaan beserta saran. Evaluasi ini dilakukan untuk memastikan kesesuaian dengan hasil yang diharapkan. Jika hasil evaluasi dari daftar aktivitas yang telah ditampilkan tidak memenuhi harapan, maka aplikasi tersebut di anggap belum selesai. Untuk menentukan kesesuaian aplikasi tersebut, dilakukan pengujian terhadap semua fungsionalitas yang ada didalamnya. Hasil dari pengujian ini kemudian di catat dan di evaluasi.

4.4. Pengkodean Sistem

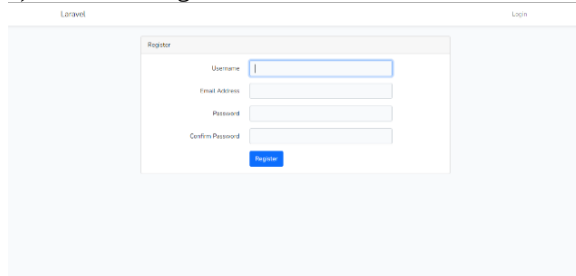
Rancangan yang telah di evaluasi sebelumnya kemudian di implementasikan ke dalam bahasa pemrograman untuk mulai dibangun menjadi sebuah sistem yang sesuai dengan rancangan final. Tampilan implementasi ini akan ditampilkan dalam bentuk antarmuka pengguna yang nyata. Berikut adalah hasil tampilan dari implementasi pemrograman yang telah dibuat.

1) Halaman Login



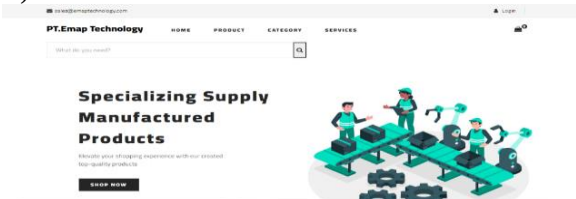
Gambar 17. Halaman Login

2) Halaman Register



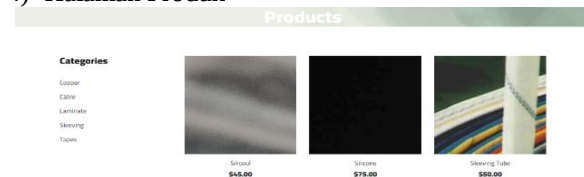
Gambar 18. Halaman Register

3) Halaman Home



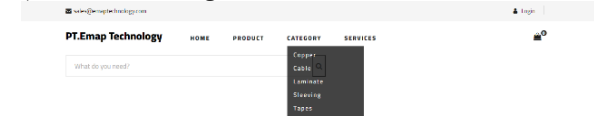
Gambar 19. Halaman Home

4) Halaman Produk



Gambar 20. Halaman Produk

5) Halaman Kategori



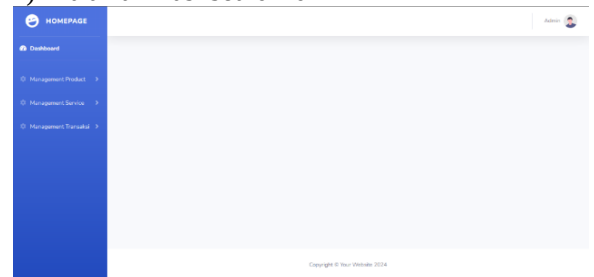
Gambar 21. Halaman Kategori

6) Halaman Service



Gambar 22. Halaman Service

7) Halaman Dashboard Admin



Gambar 26. Halaman Dashboard Admin

4.5. Pengujian Sistem

4.5.1. Black Box Testing

Black Box Testing merupakan pengujian yang dilakukan untuk memastikan sistem melalui fungsional setiap fitur yang ada pada *website* ini. Berikut merupakan fitur fitur yang dilakukan pengujian menggunakan *black box testing*:

Tabel 1. *Black Box Testing Login*

No.	Skenario	Hasil Yang Di Harapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Membuka menu login	Menampilkan halaman login	Sesuai	Diterima
2.	Mengisi form email dan password dengan benar	Masuk ke halaman sesuai dengan role	Sesuai	Diterima
3.	Mengisi form email dan password dengan salah	Menampilkan pesan gagal di field	Sesuai	Diterima

Tabel 2. *Black Box Testing Register*

No.	Skenario	Hasil Yang Di Harapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Membuka halaman login	Menampilkan halaman login	Sesuai	Diterima
2.	Menekan register here	Masuk ke halaman register	Sesuai	Diterima
3.	Mengisi form register dengan benar	Menampilkan halaman home	Sesuai	Diterima
4.	Mengisi form register dengan salah	Menampilkan pesan kesalahan	Sesuai	Diterima

4.5.2. Beta Testing

Setelah melakukan *black box testing* yang dilakukan oleh peneliti sendiri. Selanjutnya dilakukan beta testing yang dilakukan oleh *user*, yaitu owner dan admin pada PT.Emap Technology. Teknik yang digunakan adalah perhitungan *purposive sampling* yang telah dijelaskan sebelumnya tentang skala penilaian dari 1-5 yang diartikan dari buruk – sangat baik. Berikut ini adalah pertanyaan dari testing *website* penjualan produk dan pemesanan jasa *service* manufaktur.

Tabel 4. Kuesioner Pengujian

Penguji Sistem	Pertanyaan	Skor
Owner	Seberapa baik <i>website</i> ini mengatur dan menampilkan konten penjualan produk dan pemesanan jasa <i>service</i> ?	5
	Seberapa baik fungsi dan fungsionalitas setiap fitur pada <i>website</i> ini ?	5
	Seberapa baik kinerja <i>website</i> ini dalam menangani konten dan fitur ?	5
	Seberapa baik <i>website</i> ini terkait ketiadaan error dan bug ?	4
	Seberapa baik keamanan dalam menginputkan data pada <i>website</i> ini ?	4
	Seberapa baik alur <i>website</i> ini dalam pembelian produk dan pemesanan jasa?	5
Admin	Seberapa baik <i>website</i> ini mengatur dan menampilkan konten penjualan produk dan pemesanan jasa <i>service</i> ?	5
	Seberapa baik fungsi dan fungsionalitas setiap fitur pada <i>website</i> ini ?	5
	Seberapa baik kinerja <i>website</i> ini dalam menangani konten dan fitur ?	5

Penguji Sistem	Pertanyaan	Skor
	Seberapa baik <i>website</i> ini terkait ketiadaan error dan bug ?	4
	Seberapa baik keamanan dalam menginputkan data pada <i>website</i> ini ?	4
	Seberapa baik alur <i>website</i> ini dalam pembelian produk dan pemesanan jasa?	5
Jumlah		56

Tabel 5. Hasil Pengujian

No.	Nama Responden	Nomor Pertanyaan						Total	Maks
		1	2	3	4	5	6		
1.	Nanang	5	5	5	4	4	5	28	30
2.	Topan Wijaya	5	5	5	4	4	5	28	30
Jumlah								56	60

Responden terdapat 2 orang yaitu Owner dan Admin. Skor yang diperoleh selanjutnya akan dihitung menggunakan rumus *purposive sampling* sebagai berikut :

$$Y = \frac{56}{60} \times 100\% = 93,33\% \quad (1)$$

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan bangun penjualan produk dan pemesanan jasa *service* manufaktur berbasis *website* menggunakan metode *prototype* telah berhasil dibuat. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *databasenya* serta bantuan *framework* Laravel dan *library* pendukung lainnya. Dari hasil pengujian menggunakan *alpha testing* dihasilkan semua fungsi dan fungsionalitas pada *website* berjalan dengan baik dan hasil dari *beta testing* menunjukkan bahwa tingkat kepuasan yaitu 93,33%.

Dengan demikian, *website* ini dapat digunakan dengan baik dan dapat dijadikan solusi untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Namun, pada penelitian ini menunjukkan potensi perbaikan serta pengembangan. Terdapat beberapa kebutuhan untuk peningkatan dari segi fungsionalitas sistem dan penulisan. Pengembangan pada sistem diperlukan agar sistem yang digunakan dapat tetap berfungsi secara relevan dengan perkembangan teknologi yang semakin maju. Sistem pembayaran perlu ditambahkan dengan tujuan untuk mempermudah *customer* dalam bertransaksi melalui situs *web*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Apriliando Institut Agama Kristen Negeri Palangka Raya Jalan Tampung Penyang, A., Milono Km, R., & Raya, P. (n.d.). *IMPLEMENTASI FRAMEWORK LARAVEL PADA RANCANG BANGUN WEBSITE IAKN PALANGKA RAYA DENGAN METODE PROTOTYPE*.

- [2] Ayu Dini Dwiputri Lestari, A. (n.d.). *Creative Education of Research in Information Technology and Artificial informatics Rancang Bangun Aplikasi Web Pada Toko Reparasi Jaya Menggunakan Metode Prototype*.
- [3] Azim, F., Kurnia, D., Fatimah, N., Anshari, K., & Wandira, R. (2023). RESERVASI TIKET TRAVEL DENGAN VELOTOW BERBASIS E-SERVICE DALAM PENINGKATAN PELAYANAN TRANSPORTASI PADA MASA PANDEMI. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 8(1), 113–123. <https://doi.org/10.36341/rabit.v8i1.3010>
- [4] Dirgantara, A., Prasetyo, N. A., & Yuniati, T. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Kawan Pencerita Berbasis Website Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Terapan Teknologi Informasi*, 7(1), 33–40. <https://doi.org/10.21460/jutei.2023.71.232>
- [5] Febriyani, A. (2023a). RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN KEBUTUHAN POKOK BERBASIS WEB PADA TOKO KHANSAA. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 1).
- [6] Huda Aminuddin, F., & Afrilianto, R. (n.d.-a). *APLIKASI PENJUALAN BATIK JAMBI FARAS BERBASIS WEB*.
- [7] Husain, S. M., Wibowo, A., Daniarti, Y., & Aulia, N. I. (n.d.-a). RANCANG BANGUN APLIKASI MONITORING PEMBANGUNAN DESA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL. In *JIKA* | (Vol. 234, Issue 2).
- [8] Jurnal, H., Fitriani, D., & Subariah, R. (2022). JURNAL PUBLIKASI TEKNIK INFORMATIKA PERANCANGAN APLIKASI FORM PELAYANAN JASA PADA STUDIO FOTO PRODUK UNIK BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE. *JUPTI*, 1(3).
- [9] Khafa Nofa, W., Rafly, M., & Ichsan, N. (n.d.-a). RANCANG BANGUN APLIKASI WEBSITE PENJUALAN MAKANAN BEKU MENGGUNAKAN LARAVEL. *JTS*, 1(2).
- [10] Novia Aryani, A. (2022). Rancang Bangun Website Reservasi Jasa Grooming Pada Twinspetshop. In *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi ρ* (Vol. 12, Issue 2). <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/justian>
- [11] Nurhidayah, A., & Kosasi, S. (2022). *Perancangan Perangkat Lunak Penjualan Berbasis Website Dengan Framework Laravel Pada Emiracase* (Vol. 11, Issue 1).
- [12] *Perancangan Aplikasi Pemesanan Ruang Meeting Berbasis Website Menggunakan Framework Codeigniter*. (n.d.).
- [13] Qori Qurani, J., & Ichwani, A. (2022). RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN CRYPTOCURRENCY BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(3), 627–639. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i3.541>
- [14] *Rancang Bangun E-Commerce Menggunakan Framewrok Laravel Pada PT. Abba Teknologi Untuk Memudahkan Transaksi Penjualan*. (n.d.-a).
- [15] Raynaldi, J., & Somya, R. (n.d.). PERANCANGAN APLIKASI E-KANTIN BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL (STUDI KASUS: KANTIN FTI UKSW). In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* (Issue 6).