

SISTEM INFORMASI PEMESANAN BUSANA BERBASIS WEBSITE PADA KHURIN FASHION

Nur Taufiq Hidayat; Azizah Fatmawati

Prodi Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Aktifitas pemesanan merupakan hal yang sangat penting dalam bidang usaha, khususnya pada bidang sandang. Pada Khurin Fashion kegiatan pemesanan pada masa pandemi masih dilakukan secara tradisional atau luring. Hal tersebut mengakibatkan penurunan pendapatan pada Khurin Fashion karena sulitnya melakukan aktifitas pemesanan pada masa pandemi. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan sistem informasi pemesanan yang dapat memudahkan Khurin Fashion dalam melakukan transaksi dengan pelanggan dan menyediakan media penyimpanan yang lebih *modern*. Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini menggunakan model *waterfall* dengan memilih metode *System Development Life Cycle* (SDLC), yang melalui beberapa tahapan yaitu tahap penelitian, desain, implementasi, evaluasi, dan pemeliharaan. Penelitian diuji dengan menggunakan pengujian *Black-box Testing* serta *System Usability Scale* (SUS). Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi pemesanan berbasis website yang dapat membantu menaikkan pendapatan dan mempromosikan bisnis Khurin Fashion kedepannya. Hasil uji *blackbox testing* menampilkan fitur maupun fungsi dari sistem berfungsi sebagaimana mestinya, sedangkan hasil uji SUS mencapai nilai rata-rata yaitu 80. Hal ini menandakan bahwa sistem informasi pemesanan layak dan dapat diterima oleh pelanggan Khurin Fashion karena memiliki klasifikasi *acceptable*.

Kata Kunci: daring, pemesanan, sistem informasi, *waterfall*.

Abstract

Ordering activity is very important in the business sector, especially in the clothing sector. At Khurin Fashion, ordering activities during the pandemic were still carried out traditionally or offline. This resulted in a decrease in income at Khurin Fashion due to the difficulty in placing orders during the pandemic. The purpose of this research is to develop an ordering information system that can assist Khurin Fashion in making transactions with customers and providing more modern and efficient storage media. The method used in this study uses the waterfall model with the System Development Life Cycle (SDLC) method, which goes through several stages, research, design, implementation, evaluation, and maintenance stages. The research was tested using the Black-box test and the System Usability Scale (SUS) test. The result of this research is a series of information about the website that can help increase revenue and promote Khurin Fashion's business in the future. Black box test results show system features and functions are working as they should, while the SUS test results reach an average value of 80. This indicates that the ordering information system is feasible and acceptable to Khurin Fashion customers because it has a usability acceptable value.

Keywords: booking, information system, online, *waterfall*

1. PENDAHULUAN

Pada era generasi Z atau yang lebih familiar kita kenal dengan generasi teknologi digital, pada masa ini teknologi berkembang sangat pesat dan tidak terkontrol. Berbagai teknologi sudah dikembangkan dan diciptakan oleh manusia. Salah satu teknologi yang sudah tercipta salah satunya ialah teknologi sistem informasi, dengan sistem informasi kita dapat dengan mudah mendapatkan berbagai informasi tanpa harus menyaksikan/mengetahui secara langsung, kita hanya perlu mengkses melalui layar handphone atau laptop kita untuk mendapatkan sebuah informasi. Dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat mempengaruhi kehidupan manusia dalam segala bidang (Supriyanta & Masturah, 2019).

Salah satu bidang yang merasakan dampak perkembangan teknologi adalah bisnis. Aktivitas pemesanan atau transaksi yang terjadi antara pebisnis dan pembeli sangat erat kaitannya dengan bidang bisnis atau usaha, manusia selalu menuntut untuk mendapatkan pelayanan yang cepat dan tepat, mudah dan praktis (Supriyanta & Masturah, 2019). Dengan adanya teknologi pemesanan dapat dilakukan secara jarak jauh atau daring, semua tuntutan yang diperlukan manusia terjawab. Oleh karena itu para pebisnis atau pemilik usaha harus meningkatkan kualitas layanan dan memudahkan interaksi terhadap pembeli dengan cara memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Namun, faktanya masih terdapat beberapa pemilik bidang bisnis atau usaha yang masih belum memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada, salah satunya ialah Khurin Fashion.

Berdasarkan pengamatan serta wawancara yang dilakuakn dengan pemilik bisnis yang berwenang mengelola dan melayani pemesanan di Khurin Fashion, diperoleh informasi bahwa sistem pemesanan masih dilakukan secara luring dan manual. Proses pemesanan dilakukan setiap ada pesanan masuk dimulai dari pemilik melakukan pengukuran pada customer untuk menentukan ukuran busana, lalu hasil dari pengukuran akan dicatat dan disimpan dalam sebuah buku. Hal ini menyebabkan proses pemesanan menimbulkan suatu permasalahan terhadap pemilik dan customer, seperti customer yang tidak memiliki waktu untuk melakukan pengukuran dan hilangnya data karena data hanya disimpan pada sebuah buku atau kertas. Selain itu, dengan penyimpanan data manual akan memakan banyak waktu dalam melakukan pencarian data apabila customer tidak dapat melakukan pengukuran busana.

Dari uraian informasi yang didapatkan, untuk mempermudah interaksi antara pengusaha dan customer maka peneliti memberikan solusi yaitu dengan memanfaatkan

teknologi informasi berbasis data yang dapat dimanfaatkan untuk media perantara atau pemesanan bagi customer dan media penyimpanan data bagi pengusaha. Bertujuan untuk mempermudah customer dalam melakukan pemesanan tanpa adanya interaksi secara langsung antara customer dan pengusaha, dan memberikan media penyimpanan data bagi pengusaha agar tidak memakan waktu yang lama saat data dibutuhkan dan mengurangi kemungkinan hilangnya data tersebut.

Terdapat banyak penelitian yang bertemakan sebuah layanan *e-commerce*, namun dari setiap penelitian memiliki sebuah hasil keluaran yang berbeda-beda tergantung pada kebutuhan masing-masing penelitian. Seperti pada penelitian (Satria et al., 2020) menghasilkan sebuah fitur yang dapat memberikan informasi detail transaksi pada customer dan memberikan fitur dokumentasi database pada karyawan atau admin. Pada penelitian yang akan dilakukan peneliti ingin menambahkan beberapa fitur antaranya ialah fitur invoice pesanan yang terhubung langsung dengan *email* dan memberikan sebuah fitur *tracking* yang memberikan informasi tentang tahap yang dilakukan admin terhadap pesanan yang telah dipesan. Diharapkan Khurin fashion dapat berkembang mengikuti perkembangan teknologi setelah penelitian ini berlangsung.

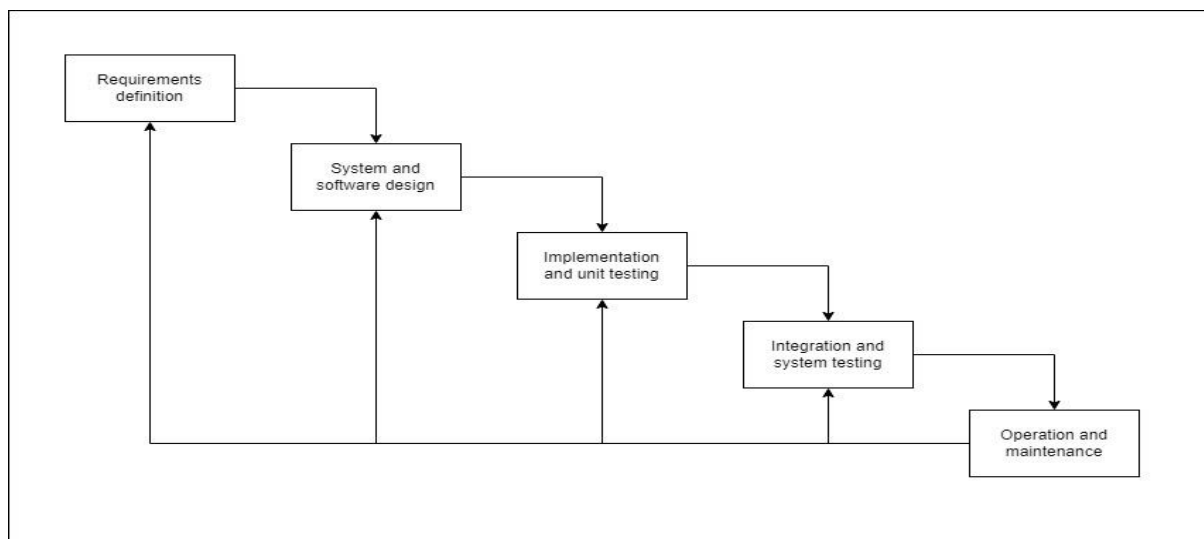
2. METODE

Dalam penelitian yang dilakukan, model waterfall dengan memilih metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dipilih peneliti dalam mengembangkan sistem. *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah metodologi *general* yang digunakan untuk pengembangan sistem yang menandai kemajuan dan usaha analisis (Masturoh et al., 2019). Model waterfall dipilih dalam pembuatan sistem karena bersifat linier dari proses awal pengembangan sistem (perancangan) hingga proses akhir (pemeliharaan). Metode pengembangan ini terdiri dari komunikasi, perancangan, pemodelan, konstruksi dan penyebaran (Layona et al., 2021). Setiap tahapan yang dilalui harus menunggu tahap sebelumnya terselesaikan untuk dapat melanjutkan tahap berikutnya (Khairunnisa et al., 2021). Model waterfall sangat tepat digunakan apabila kebutuhan sistem sudah jelas pada awal penelitian, keunggulan dari model ini yaitu mudah diterapkan, membutuhkan sedikit sumber daya, dan mempunyai dokumentasi yang jelas (Andres et al., 2017). Gambar 1 merupakan metode pengembangan sistem model *waterfall*.

Tahapan-tahapan model waterfall dalam pengembangan sistem pemesanan pada Khurin Fashion adalah sebagai berikut :

2.1 Requirements definition (Mendefinisikan Persyaratan)

Requirement definition adalah tahap awal sebelum melakukan perancangan dan pengembangan sebuah sistem (Prasetya & Sudarmilah, 2022). Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data guna pengembangan sistem pemesanan dengan melakukan interview dan observasi. Dan didapatkan hasil kebutuhan fungsional dan non fungsional. Kebutuhan fungsional menggambarkan sebuah fungsi atau kegunaan pada sebuah sistem. Kebutuhan fungsional sistem informasi yang dikembangkan antara lain dapat menyimpan data customer, produk dan pesanan, menjadi media pemesanan secara online, dan dapat mengirimkan *invoice* secara otomatis.



Gambar 1. Model *Waterfall*(Sasmito et al., 2017)

Sedangkan kebutuhan non fungsional merupakan kebutuhan yang berada pada luar sistem atau sebuah kebutuhan pendukung agar sebuah sistem dapat diakses atau dioperasikan. Kebutuhan non fungsional pada sistem informasi antara lain dapat diakses melalui berbagai *gadget* baik melalui handphone maupun laptop, dan dapat dibuka melalui browser manapun.

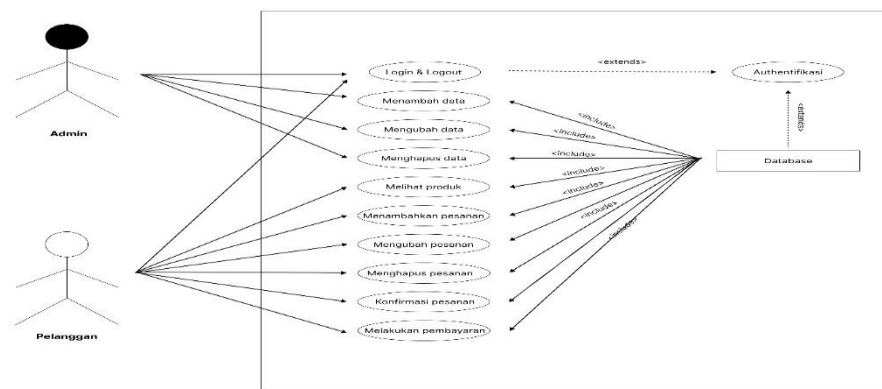
2.2 System and software design (Perancangan sistem dan Perangkat lunak)

Tahap ini merupakan perancangan sistem yang mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan (Sasmito et al., 2017). Tahap desain sistem yang berfokus pada perancangan data, desain perangkat lunak, tampilan interface, serta algoritma program (Kustian, 2019). Proses ini harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dalam software (Wisnu Subroto et al., 2021). Dalam penelitian ini UML (*Unified Modeling Language*) dipilih sebagai Bahasa pemodelan. UML (*Unified Modeling Language*) merupakan sebuah metode pemodelan visual yang dipergunakan dalam pengembangan sistem yang berorientasi pada object (Prihandoyo, 2018).

UML digunakan untuk visualizing, specifying, hingga documenting dari sistem (Putri et al., 2021). Model UML akan menghasilkan rancangan seperti use case diagram yang menggambarkan relasi antara actor dan sistem (Lusti & Masya, 2020). UML adalah sebuah dasar penulisan yang dimana terdapat *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*.

a. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan gambaran dari kelakuan (*behavior*) yang diharapkan dari sebuah sistem (Fahmi et al., 2021). Diagram ini dapat dipergunakan sebagai model untuk mendeskripsikan fungsi-fungsi yang ada pada sistem dan siapa yang memiliki hak akses pada fungsi tersebut. Pada pengembangan sistem pemesanan berbasis website ini terdapat dua aktor, yaitu admin dan pelanggan. Gambar 2 merupakan gambaran *use case diagram* sistem pemesanan berbasis website.



Gambar 2. Use Case Diagram

Use case diagram pada pengembangan sistem ini menjelaskan bahwa admin dan pelanggan dapat melakukan login dan logout. Admin dapat mengelola data berupa menambahkan data, mengubah data dan menghapus data. Pelanggan dapat melakukan pemesanan berupa menambahkan pesanan, mengubah pesanan dan menghapus pesanan.

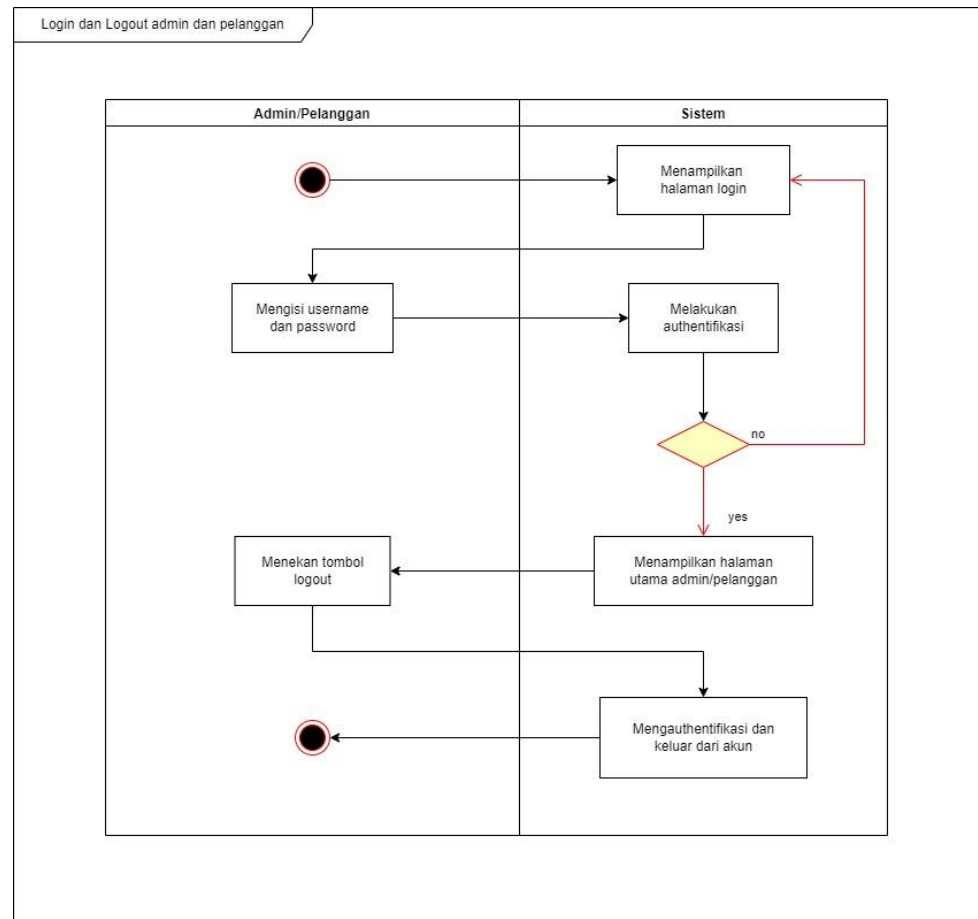
b. Diagram Activity

Diagram activity menjabarkan berbagai alur aktivitas umum pada sistem yang sedang dikembangkan, seperti apa setiap alur bermula, *decision* (Tindakan) yang akan terjadi, dan seperti apa alur berakhir (Satria et al., 2020). Pada penelitian ini diawali dengan admin dan pelanggan melakukan login, admin mengelola data, pelanggan melakukan pemesanan, dan diakhiri dengan admin dan pelanggan logout.

1) Admin dan Pelanggan login serta logout

Gambar 3 adalah alur kegiatan untuk mendapatkan akses sistem. Dimulai dengan admin/pelanggan melengkapi input *email* dan *password*, setelah itu sistem akan melakukan autentifikasi. Jikalau autentifikasi berhasil, admin akan mendapatkan hak akses pada website dan pelanggan mendapat akses pemesanan pada sistem.

2) Admin mengelola data



Gambar 3. Activity Diagram Admin/Pelanggan Login dan Logout

Admin mengelola, menambah, mengubah, dan menghapus data. Ketika admin memilih pilihan data, sistem menampilkan daftar data sebanding dengan menu yang dipilih. Ketika admin memilih untuk menambah atau mengubah data, sistem akan memunculkan form kemudian data disimpan kedalam database. Ketika admin ingin menghilangkan data, sistem akan membersihkan data dari database.

3) Pelanggan melakukan pemesanan

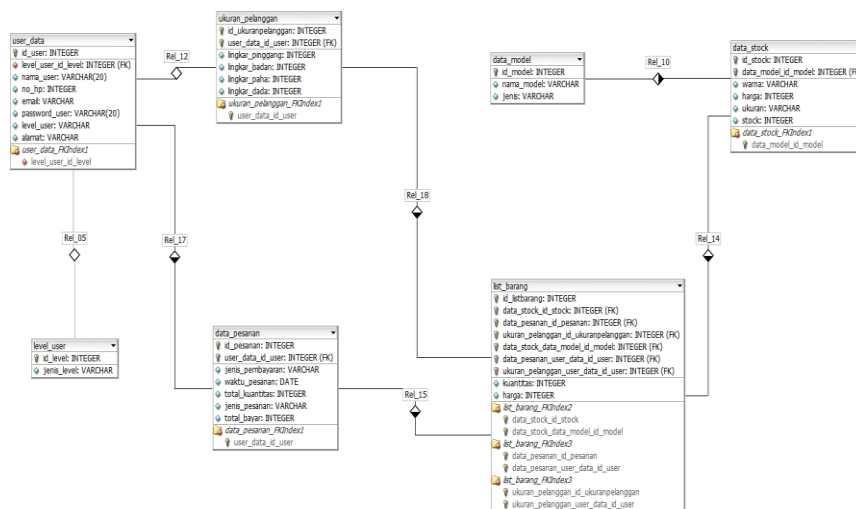
Pelanggan melakukan pemesanan, menambah, mengubah, dan menghapus pesanan. Ketika pelanggan melakukan pemesanan data pesanan sementara akan disimpan oleh sistem. Ketika pelanggan memilih menu data pesanan, sistem menampilkan data *order* sementara. Ketika

pelanggan menghapus data *order*, maka sistem akan menghapus data dari database. Ketika pelanggan menambah dan mengubah pesanan sistem akan menyimpan data kedalam database.

c. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

ERD merupakan model konseptual yang dipergunakan untuk menjabarkan data. Model ini terdiri atas komponen-komponen entitas serta himpunan relasi yang dilengkapi dengan atribut yang mempresentasikan fakta yang ditinjau sehingga diketahui hubungan antar entitas yang ada (Khairunnisa et al., 2021). Gambar 4 merupakan desain database yang akan digunakan pada penelitian.

Pada Gambar 4 tabel data pesanan berhubungan langsung dengan admin dan pelanggan, admin dapat mengakses semua data tabel dari tabel user hingga tabel pesanan.



Gambar 4. *Entity Relasionship Diagram*

2.3 Implementation and unit testing (Penerapan dan Pengujian unit)

Pada tahap ini peneliti menerapkan kode program yang telah disusun pada tahap analisis. Tahap ini dilakukan dengan menggunakan tools coding seperti *visual studio code* (VS Code), *PHP*, *workframe* Laravel, *database mysql* dan *browser*. Hypertext Preprocessor (PHP) adalah Bahasa pemrograman berbasis *script* yang digunakan untuk mengolah data dan mengirimkan kembali ke web browser kedalam kode HTML (Heriansyah & Triawan, 2020). Laravel merupakan suatu framework PHP ditulis dengan lisensi MIT dan dibuat dengan dasar *Model View Control* (MVC), Laravel didesain untuk mengembangkan kualitas sistem dengan menekan pengeluaran pengembangan dan pemeliharaan serta untuk mengembangkan pengalaman pengguna dengan sistem yang ekspresif, efektif dan efisien (Amnur, Rasyidah & Sonatha, 2019).

2.4 Integration and system testing (Integrasi dan Pengujian sistem)

Tahap pengujian sistem merupakan sebuah elemen kritis jaminan kualitas software dan menggambarkan kajian pokok dari spesifikasi, desain dan kode sistem (Sasmito et al., 2017). Hasil tahap ini adalah kesesuaian sistem dengan desain yang telah dibuat dan memastikan setiap segi *logic* dan fungsional sudah teruji (Kustian, 2019). Pada penelitian ini peneliti menggunakan pengujian menggunakan pengujian *black-box testing*. Black box testing adalah sebuah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal sistem (Andres et al., 2017).

2.5 Operation and maintenance (Pengoperasian dan Pemeliharaan)

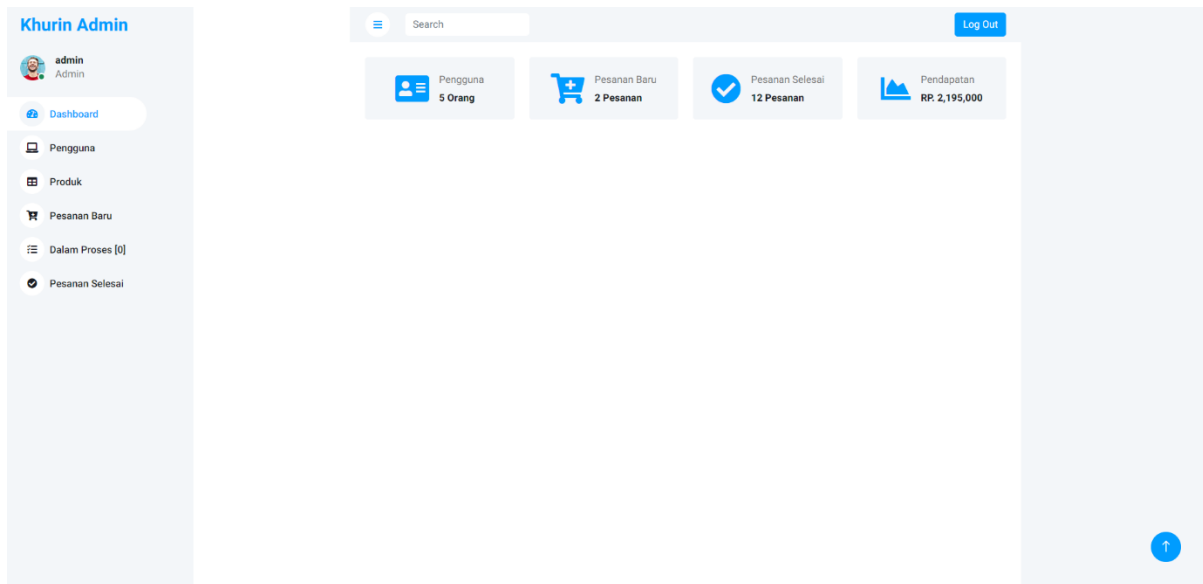
Tahap ini dapat dilakukan setelah tahap pengujian usai. Pada tahap ini sistem sudah dapat diterapkan pada Khurin Fashion, tahap ini memperhatikan bug dan kesalahan pada saat menambahkan fitur pada sistem. Setelah mengetahui bug dan kesalahan pada sistem maka dilakukan perbaikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapat dari penelitian ini ialah aplikasi yang berupa sistem informasi pemesanan busanan yang digunakan di Khurin Fashion. Adapun beberapa fitur yang terdapat pada aplikasi ini yaitu, admin dapat menambahkan data produk yang ditawarkan, mengubah dan menghapus data produk, admin dapat mengubah data user, dan admin dapat mengkonfirmasi pesanan masuk, dalam proses dan pesanan selesai. Adapun juga fitur untuk customer yaitu, customer dapat memesan beberapa produk yang diinginkan, dan dapat mengubah data keranjang pesanan yang ingin di hapus atau ditambah. Fitur lain yang terdapat pada aplikasi adalah dapat mengirimkan invoice pesanan secara langsung ke email customer setelah admin mengkonfirmasi pesanan telah selesai.

3.1 Halaman Admin

Halaman Admin merupakan halaman yang hanya dapat diakses oleh admin dari Khurin Fashion. Pada halaman admin terdapat beberapa halaman dan fitur yang dapat dioperasikan oleh admin. Halaman admin ini terdiri dari halaman dashboard yang berfungsi untuk *interface* awal setelah admin berhasil login. Pada halaman ini admin mendapatkan informasi berupa jumlah pengguna sistem pemesanan ini, jumlah order yang masuk, jumlah order selesai dan juga jumlah total pendapatan. Detail halaman dashboard ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Dashboard

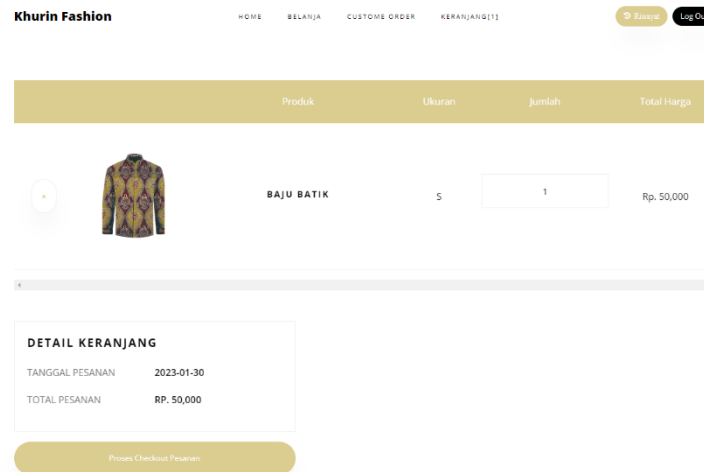
Halaman pengguna yang memberikan informasi data para pengguna yang sudah terdaftar. Pada halaman pengguna admin dapat menambahkan data pengguna berupa data ukuran para customer. Halaman ini berfungsi sebagai pengganti media penyimpanan data manual berupa buku catatan.

Halaman produk adalah halaman yang menampilkan data produk yang ditawarkan pada sistem pemesanan ini. Admin dapat menambahkan produk baru pada halaman ini dengan mengisi data produk berupa gambar, nama, warna, stok dan juga harga. Admin juga dapat mengubah dan menghapus data produk.

Halaman pesanan adalah halaman yang menampilkan data pesanan masuk, dalam proses dan pesanan selesai. Pada halaman ini dibagi menjadi 3 halaman yaitu, halaman pesanan baru, dalam proses dan pesanan selesai. Pada halaman pesanan baru admin dapat mengkonfirmasi pesanan yang diterima dan pada halaman dalam proses admin dapat mengkonfirmasi apabila pesanan telah selesai.

3.2 Halaman Customer

Halaman ini dapat diakses oleh customer yang sudah terdaftar atau pun belum terdaftar. Pada halaman customer memiliki beberapa halaman yang mewajibkan customer untuk login terlebih dahulu. Halaman customer terdiri dari halaman home merupakan halaman awal saat sistem informasi diakses. Halaman ini menampilkan beberapa produk yang ditawarkan, dan penjelasan tentang pelayanan yang ditawarkan. Detail tampilan halaman home ditunjukkan pada Gambar 6.

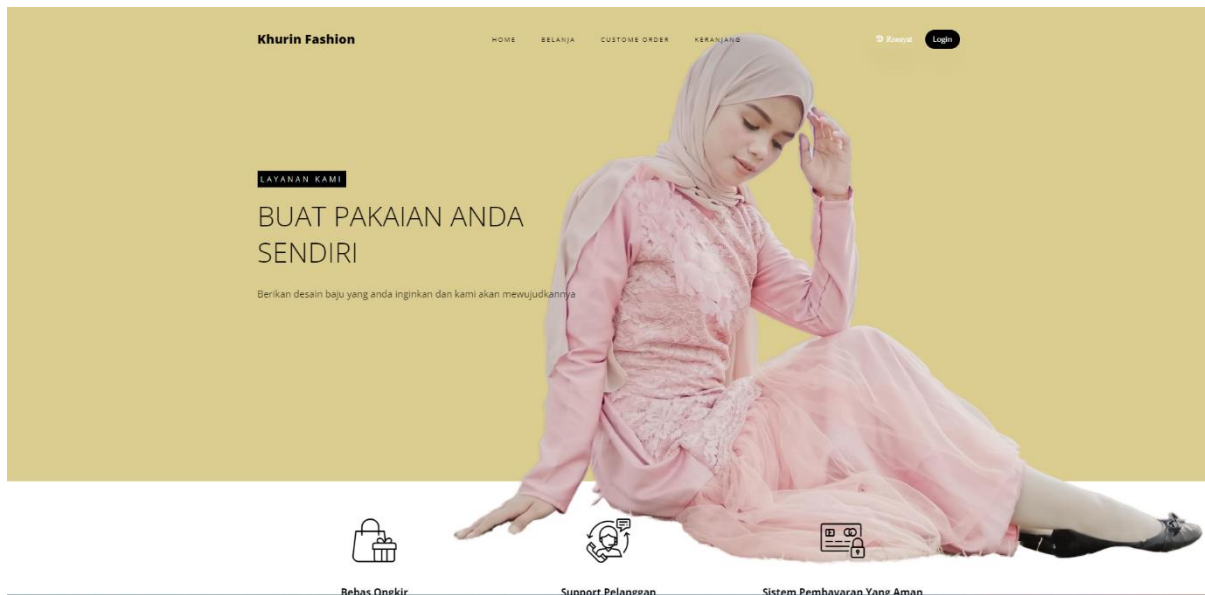


Gambar 6. Halaman Keranjang

Halaman belanja adalah halaman yang bertujuan untuk menampilkan produk-produk yang ditawarkan pada sistem informasi pemesanan ini. Pada halaman ini customer mendapatkan informasi produk berupa gambar, harga barang dan jumlah stok produk. Adapun informasi yang menjelaskan bahwa produk pre-order atau tidak.

Halaman custome order merupakan halaman untuk customer yang akan menggunakan jasa pembuatan busana pada khurin fashion. Pada halaman ini customer akan diminta untuk memasukkan beberapa data mengenai busana yang akan dipesan. Halaman ini dapat diakses apabila customer sudah melakukan login.

Halaman keranjang merupakan halaman yang menampilkan produk-produk yang dipesan oleh customer sebelum melakukan konfirmasi pesanan. Pada halaman ini customer dapat menghapus produk yang sekiranya tidak jadi dipesan. Halaman ini juga menampilkan beberapa informasi yaitu tanggal pesanan dibuat dan jumlah total harga dari pesanan tersebut. Gambar 7 merupakan detail halaman keranjang.



Gambar 7. Halaman Home

Halaman riwayat adalah halaman yang menampilkan data pesanan yang telah dikonfirmasi customer. Pada halaman ini customer dapat mengetahui progres dari pesanan-pesanan yang telah dibuat. Dan halaman ini menampilkan tanggal pesanan yang sudah dibuat dan total harga dari pesanan tersebut.

3.3 Pengujian *blackbox*

Pengujian *blackbox* dilakukan pada sistem informasi ini. Tujuan dari pengujian ini untuk mengetahui fungsi dan fitur pada sistem apakah berjalan sesuai dengan sebagaimana mestinya. Tabel 1 adalah tabel uji dengan *blackbox testing* yang memuat fungsi atau fitur yang di uji, skenario pengujian, harapan dan status.

Tabel 1. Uji *Blackbox testing*

No	Fungsi	Skenario pengujian	Harapan	Hasil
1.	Melakukan login	Pengguna memasukkan data email dan password yang benar	Masuk ke halaman dashboard untuk admin dan masuk kehalaman home untuk customer	Valid
2.	Menambah data pengguna	Menambahkan data pengguna kedalam input data berupa ukuran badan dari pengguna	Data tersimpan dan kembali ke halaman pengguna	Valid
3.	Tambah produk	Menambahkan produk ke database	Data tersimpan dan Kembali kehalaman	Valid

				produk dan produk ditampilkan	
4.	Edit produk		Mengubah data produk	Data berubah dan Valid kembali ke halaman produk	
5.	Hapus produk		Menghapus data produk	Data terhapus dan Valid kembali ke halaman produk	
6.	Menerima pesanan		Mengkonfirmasi pesanan diterima	Data pesanan tersimpan dan pesanan ditampilkan di halaman dalam proses	Valid
7.	Melihat detail pesanan		Menekan tombol mata	Membuka halaman detail pesanan dan data detail pesanan ditampilkan	Valid
8.	Konfirmasi pesanan selesai		Menekan tombol finished	Data pesanan tersimpan dan data ditampilkan pada halaman pesanan selesai	Valid
9.	checkout		Memasukkan data pada form	Pemesanan berhasil, data ditampilkan di halaman pesanan baru dan di halaman riwayat	Valid
10.	Riwayat		Menekan tombol riwayat	Membuka halaman riwayat, data pesanan ditampilkan dan status pesanan sesuai dengan proses.	Valid
11.	Logout		Menekan tombol logout	Sesi dihapus, kembali pada halaman home	Valid

3.4 Pengujian SUS (*System Usability Scale*)

Tahap uji selanjutnya menggunakan metode SUS, metode ini diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1996. SUS terdiri dari sepuluh pertanyaan sederhana tentang penggunaan sistem (Kaya et al., 2019). Metode ini bertujuan untuk mendapatkan jawaban atas kegunaan sistem yang akan melibatkan pengguna yang akan menggunakan sistem informasi ini (Khoirudin et al., 2022). SUS dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif, efisien dan memuaskan suatu

aplikasi menurut pengguna (Ratnawati et al., 2020). SUS adalah penjumlahan dari semua kontribusi skor untuk sepuluh pertanyaan dikalikan dengan 2,5 (Wahyuningrum et al., 2020). Gambar 8 merupakan klasifikasi SUS.



Gambar 8. Kriteria *System Usability Scale* (SUS)

Pengujian kegunaan sistem dilakukan dengan menggunakan *google form* untuk menyebarkan kuisioner dan mendapatkan tiga puluh satu responden. Dengan mengajukan sepuluh pertanyaan serta skala penilaian untuk tiap pertanyaan adalah 1 sampai 5. Hasil dari dilakukan perhitungan, didapatkan nilai 80 dengan *level B*. Dilihat dari hasil tersebut pengguna dapat menggunakan sistem. Table 2 adalah rincian penilaian SUS.

Tabel 2. Rincian Penilaian SUS

No.	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	20	10	0	0	1
2.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	0	3	0	15	13
3 .	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	22	9	0	0	0
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	1	4	1	7	18

5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	18	12	1	0	0
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	0	2	4	10	15
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	17	14	0	0	0
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan	0	2	1	11	17
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	18	12	1	0	0
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	1	6	1	9	14

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Sistem informasi pemesanan berbasis website yang dikembangkan dapat berfungsi dengan baik. Setiap bagian pada sistem telah berhasil melewati pengujian *blackbox testing* dengan baik dan terbukti bahwa telah lulus dengan hasil valid. Hasil uji fungsi dan fitur yang menggunakan metode SUS mendapatkan nilai 80, hal ini menunjukkan bahwa pengguna dapat menerima dan menggunakan sistem dengan baik. Sistem yang telah dikembangkan pada Khurin Fashion dapat membantu mengembangkan dan meningkatkan pendapatan, dan membuat kinerja yang menggunakan sistem manual berubah menjadi online atau otomatis. Dengan adanya sistem yang telah dikembangkan interaksi Khurin Fashion dengan pelanggan akan menjadi lebih mudah

4.2 Saran

Sistem informasi pemesanan yang telah dikembangkan pada Khurin Fashion dapat dikembangkan lagi, seperti menggunakan desain sistem yang mudah digunakan, mudah dipahami dan responsif, lalu menambahkan fitur pembayaran atau *payment gateway* agar pembayaran dapat dilakukan dengan lebih mudah. Sistem penyimpanan data pada halaman admin dapat ditambahkan lagi sesuai dengan kebutuhan admin. Penyempurnaan sistem dapat disesuaikan lagi dengan kebutuhan para pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

Andres, F. S., Praptono, B., & Tripiawan, W. (2017). Perancangan Sistem informasi Berbasis Desktop Untuk Pengelolaan Data Transaksi dan Laporan keuangan Pada In Tailor Menggunakan Metode Waterfall. *E-Proceeding of Engineering*, 4(3).

- Fahmi, M., Rahman, A., Chumaidiyah, E., & Tripiawan, W. (2021). Perancangan Sistem Informasi Pada Bisnis Online Shop Femmeshouse. *E-Proceeding of Engineering*, 8(6).
- H. Amnur, Y. Sonatha, & Rasyidah. (2019). Integrating Nagari Information in West Sumatera with Laravel Framework. *International Conference on Applied Information Technology and Innovation (ICAITI)*. <http://nyalian.desa.id/>.
- Heriansyah, & Triawan, M. (2020). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Barang Online Pada Toko Bangunan Jaya Bersama. *Jurnal Informatika*, 9(1). <http://www.ejournal.lembahdempo>.
- Kaya, A., Ozturk, R., & Altin Gumussoy, C. (2019). Usability Measurement of Mobile Applications with System Usability Scale (SUS). In *Industrial Engineering in the Big Data Era* (pp. 389–400). Industrial Engineering Department, Management Faculty, Istanbul Technical University, Istanbul, Turkey. https://doi.org/10.1007/978-3-030-03317-0_32.
- Khairunnisa, H., Rumanti, A. A., Athari, N., & Si, S. S. (2021). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Baju Online Pada Elextra 4D Kota Bandung. *E-Proceeding of Engineering*, 8(2), 2066.
- Khoirudin, R., Afriyanti, D., & Putri, P. (2022). SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN SURAT BERBASIS WEBSITE. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknayasa*, 3(1), 77. <http://journals2.ums.ac.id/index.php/abditeknayasa/>.
- Kustian, N. (2019). Penggunaan Model Waterfall Dalam Pembuatan Aplikasi Pemesanan Tiket Bus. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1).
- Layona, R., Yulianto, B., & Tunardi, Y. (2021). Web Based Application for Ordering Food Raw Materials. *1st International Conference on Computer Science and Artificial Intelligence (ICCSAI)*, 1–4. <https://doi.org/10.1109/iccsai53272.2021.9609733>.
- Lusti, H., & Masya, F. (2020). Analisa Perancangna Sistem Informasi Pemesanan Pada Wedding Organizer berbasis Web. *CESS (Journal of Computer Engineering System and Science)*, 5(1), 2502–7131.
- Masturoh, S., Wijayanti, D., & Prasetyo, A. (2019). Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Model Waterfall Pada SMK ITENAS Karawang. *JURNAL INFORMATIKA*, 6(1), 62–68.
- Prasetya, Y. D., & Sudarmilah, E. (2022). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Laundry Pada Barokah Laundry. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknayasa*, 3(1), 86–95.
- Prihandoyo, M. T. (2018). Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 3(1).
- Putri, D., Fili, P., Chumaidiyah, M. E. T., & Tripiawan, W. (2021). Perancangan Bisnis Online dan Sistem Informasi Bisnis Menggunakan Metode Waterfall Pada Bisnis Busana Muslimah FA Collection di Pekanbaru, Riau. *E-Proceeding of Engineering*, 8(2).
- Ratnawati, S., Widianingsih, L., Anggraini, N., Marzuki Shofi, I., Hakiem, N., & Eka M Agustin, F. (2020). Evaluation of Digital Library's Usability Using the System Usability Scale Method of (A Case Study). *2020 8th International Conference on Cyber and IT Service Management, CITSM 2020*. <https://doi.org/10.1109/CITSM50537.2020.9268801>.

- Sasmito, G. W., Informatika, J. T., Bersama, H., Mataram, J., 09, N., & Lor, P. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 2(1).
- Satria, A. I., Andrawina, L., & Anggana, H. D. (2020). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Tiket Pesawat Pada Travel Agent Wiro Karya Berbasis Web Dengan Metode Waterfall. *E-Proceeding of Engineering*, 7(1), 1890.
- Supriyanta, & Masturah, I. (2019). Perancangan Sistem Informasi Jasa Katering Berbasis Website. *Jurnal Bianglala Informatika*, 7.
- Wahyuningrum, T., Kartiko, C., & Wardhana, A. C. (2020). Exploring e-Commerce Usability by Heuristic Evaluation as a Compelement of System Usability Scale. *2020 International Conference on Advancement in Data Science, E-Learning and Information Systems, ICADEIS 2020*. <https://doi.org/10.1109/ICADEIS49811.2020.9277343>.
- Wisnu Subroto, A., Ayu Agustina, R., Angieta Chelsea, F., & Aryo Anggoro, D. (2021). Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Website Sebagai Sarana Promosi Pada SDN Toso 02. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknayasa*, 2(2), 63. <http://journals2.ums.ac.id/index.php/abditeknayasa/>.