



# PERANCANGAN SISTEM INFORMASI JASA DESAIN INTERIOR BERBASIS WEB PADA ARSLIVING

Ruthyana Vita Mawarti

Budi Wasito, S.Kom, M.M.,M.Kom.

Program Studi Sistem Informasi Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Jalan Yos Sudarso Kav.87, Jakarta, 14350 Indonesia

## ABSTRAK

Arsliving merupakan sebuah usaha jasa desain interior yang berlokasi di Tangerang Selatan. Arsliving melayani produksi, pemasangan interior, serta menjual beberapa furniture. Informasi mengenai jasa yang dimiliki Arsliving masih mengandalkan testimoni dari satu orang ke orang lain. Selain itu, informasi yang dapat dipelajari oleh calon pelanggan maupun pelanggan Arsliving masih sangat sedikit. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah Arsliving dalam mengelola informasi mengenai produk, jasa, dan transaksi yang terjadi. Teori pendukung yang digunakan dalam menyelesaikan penelitian ini yaitu sistem informasi, *website*, metode *waterfall*, dan lain-lain.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti melakukan proses perancangan sistem informasi, dan melakukan pengumpulan data melalui studi Pustaka dan wawancara langsung dengan perwakilan dari Arsliving. Dengan metode tersebut, peneliti dapat menemukan masalah serta kebutuhan dari Arsliving dan dapat mengusulkan solusi yang tepat untuk diterapkan.

Penelitian ini merupakan perancangan sistem informasi serta arsitektur sistem yang melibatkan perancangan *use case diagram*, *activity diagram*, *entity relationship diagram*, *site map*, *wireframe*, dan *user manual*. Sistem dibuat dengan menggunakan Hypertext Preprocessor (PHP) dan basis data MySQL.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan sistem informasi berbasis website ini dapat menjadi media informasi untuk para pelanggan dan calon pelanggan. Selain itu juga dapat mempermudah pengelolaan informasi produk, layanan dan transaksi pada Arsliving.

Kata Kunci: *Website*, Perancangan Sistem Informasi, PHP dan MySQL.

## I. PENDAHULUAN

Dewasa ini, bidang teknologi dan informasi mengalami perkembangan yang pesat dan mempengaruhi hampir setiap aspek kehidupan. Tidak terkecuali untuk berjalannya sebuah proses bisnis. Adanya perkembangan ini membuka peluang bagi sebuah perusahaan atau badan usaha, baik kecil, menengah, hingga besar, untuk memperluas pasar yang mereka miliki.

Peluang yang baik tersebut tentunya tidak luput dari perhatian berbagai macam usaha lokal di Indonesia. Mereka memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi untuk memasarkan produk dan melayani transaksi pembelian dengan cakupan yang lebih luas. Dengan adanya layanan untuk

melakukan transaksi secara daring diharapkan dapat meningkatkan potensi munculnya pelanggan baru dan mempertahankan pelanggan tetap dengan kemudahan yang ditawarkan. Beberapa contoh usaha jasa desain interior yang memiliki platform tersendiri untuk memasarkan jasa dan produk yang mereka miliki antara lain, Dekoruma, Arsitag, dan Fabelio.

Arsliving merupakan sebuah usaha jasa desain interior yang berlokasi di Tangerang Selatan. Layanan yang ditawarkan oleh Arsliving adalah produksi, pemasangan interior, serta penjualan beberapa jenis furniture. Informasi mengenai jasa yang dimiliki Arsliving masih mengandalkan



testimoni dari satu orang ke orang lain. Selain itu, informasi yang dapat dipelajari oleh calon pelanggan maupun pelanggan Arsliving masih terbatas. Hal tersebut dapat menimbulkan keraguan pada diri pelanggan potensial yang ingin menggunakan jasa Arsliving.

Arsliving sendiri telah memiliki sistem yang berjalan untuk proses bisnisnya. Namun pada prakteknya, Arsliving belum memiliki media informasi mengenai jasa desain interior dan produk furniture yang tersedia. Hal tersebut menyebabkan para pelanggan maupun calon pelanggan mengalami keterbatasan pada awal proses transaksi. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat tercipta sebuah website yang menjadi media informasi untuk para calon pelanggan dan pelanggan dari Arsliving. Selain itu, diharapkan dapat memudahkan pelanggan dan pihak Arsliving dalam proses pemesanan jasa dan pembelian produk.

#### A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi antara lain sebagai berikut:

1. Belum adanya media informasi jasa desain interior dan produk furniture yang disediakan oleh Arsliving dalam bentuk website.
2. Belum adanya informasi mengenai produk-produk dan jasa yang disediakan oleh Arsliving yang dapat diakses oleh pelanggan dan calon pelanggan secara daring.
3. Transaksi produk furniture dan permintaan jasa custom desain interior masih dilakukan secara bertatap muka.

#### B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi antara lain sebagai berikut:

1. Belum adanya media informasi jasa desain interior dan produk furniture yang disediakan oleh Arsliving dalam bentuk website.
2. Belum adanya informasi mengenai produk-produk dan jasa yang disediakan oleh Arsliving yang dapat diakses oleh pelanggan dan calon pelanggan secara daring.
3. Transaksi produk furniture dan permintaan jasa custom desain interior masih dilakukan secara bertatap muka.

#### C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan perancangan dan mengimplementasikan sistem informasi pada situs jasa desain interior berbasis website yang dapat digunakan untuk mempermudah kegiatan penjualan dan akses informasi untuk pelanggan Arsliving.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka ini berikut adalah focus pada kajian berdasarkan sejumlah referensi yang mendukung penelitian khususnya terkait dengan tema sistem informasi yang telah dilakukan sebelumnya dalam menunjang proses bisnis Arsliving.

### 2.1 Data

Menurut Wallace (2018:14), data merupakan inti dari setiap sistem informasi dan tersedia dalam berbagai bentuk yang sangat beragam. Terlepas dari bentuk awalnya, data dapat diubah menjadi format *digital*. Hal ini membuat data dapat diintegrasikan dalam sistem informasi, dibaca oleh program komputer, dan dibagikan lintas sistem.

### 2.2 Sistem

Menurut Azhar Susanto (2017:18), sistem merupakan sebuah



kumpulan dari komponen, baik fisik maupun non fisik yang saling berhubungan satu dengan yang lain dan secara harmonis bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan menurut Sommerville (2016:19), sebuah sistem dapat terdiri dari beberapa program dan file konfigurasi terpisah yang digunakan untuk mengatur program-program ini.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan kumpulan dari komponen, baik dari segi fisik maupun berbentuk program yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan tertentu.

### 2.3 Informasi

Menurut Alfian Rosid (2020:4), informasi adalah data yang telah dikelola dalam bentuk tertentu untuk memberikan makna atau arti bagi penerimanya. Sebuah informasi harus bebas dari kesalahan, tepat waktu, dan memiliki guna atau fungsi untuk pemakainya.

### 2.4 Sistem Informasi

Menurut Wallace (2018:10), sistem informasi merupakan gabungan dari 4 komponen, yaitu manusia, teknologi, proses, dan data. Komponen-komponen tersebut berfungsi untuk mengumpulkan, memproses, mengelola, menganalisis, dan mendistribusikan informasi. Setiap komponen memiliki fungsi dan tugasnya masing-masing.

Manusia merupakan komponen yang terlibat aktif dalam kegiatan desain, pengembangan, peluncuran, dan pemeliharaan sebuah sistem informasi. Perannya terbagi menjadi pemimpin, developer, manajer, dan beberapa peran lain yang merupakan penentu keberhasilan atau kegagalan sistem informasi. Komponen teknologi meliputi perangkat keras,

perangkat lunak, dan telekomunikasi. Proses merupakan serangkaian aktivitas yang dibuat untuk menyelesaikan sebuah tugas. Sedangkan data merupakan inti dari setiap sistem informasi yang dapat ditemukan dalam berbagai bentuk.

### 2.5 Website

Vermaat et al (2018:18) mengungkapkan bahwa website merupakan kumpulan dari webpages, yang dapat mengandung teks, grafik, audio, dan video. Kumpulan webpages tersebut kemudian disimpan ke dalam webserver. Webserver sendiri merupakan sebuah komputer yang mengantarkan webpages yang diinginkan ke komputer atau mobile device.

Terdapat sebuah panduan yang dapat digunakan untuk membuat sebuah desain untuk sistem yang interaktif. Menurut Ben Shneiderman (2018:95) panduan tersebut bernama 8 Golden Rules, dan terdiri dari beberapa hal sebagai berikut:

#### 1. Strive for consistency

Konsistensi mengacu pada urutan tindakan, perintah, dan istilah yang digunakan pada sebuah aplikasi. Fungsi dari penerapan konsistensi adalah supaya pengguna dapat mengenali halaman yang sedang digunakan dan memberikan rasa nyaman untuk pengguna ketika menjelajahi aplikasi.

#### 2. Cater to universal usability

Pada perancangan antarmuka, harus diperhatikan jenis dan variasi dari pengguna. Baik dari latar belakang, budaya, hingga pemahaman pengguna terhadap aplikasi.

#### 3. Offer informative feedback

Untuk setiap tindakan yang dilakukan oleh pengguna, harus disertakan sebuah umpan balik. Dengan memberikan umpan balik yang informatif, pengguna dapat



memahami respon dari aplikasi terhadap tindakan yang telah dilakukan.

#### 4. Design dialogs to yield closure

Dengan memberikan umpan balik yang informatif setelah pengguna menyelesaikan sebuah pekerjaan akan memberikan indikasi bahwa langkah yang telah dilakukan sudah benar dan dapat mempersiapkan untuk tindakan berikutnya.

#### 5. Prevent errors

Ketika merancang antarmuka, harus meminimalkan kemungkinan terjadinya kesalahan. Jika terjadi sebuah kesalahan, sebuah sistem harus dapat mendeteksi kesalahan dengan cepat dan memberikan langkah yang

sederhana dan mudah dipahami oleh pengguna untuk menangani kesalahan tersebut.

#### 6. Permit easy reversal of actions

Dengan memberikan kesempatan untuk mengulangi sebuah aksi yang telah dilakukan, pengguna dapat merasa aman dan tidak mengalami kekuatiran ketika menggunakan aplikasi. Selain itu, pengguna juga dapat menjelajahi berbagai pilihan dalam aplikasi dengan leluasa.

#### 7. Support internal locus of control

Dengan memberikan kontrol kepada pengguna untuk mengatur sebuah aplikasi, dapat meningkatkan kepuasan terhadap aplikasi tersebut. Karena pengguna menginginkan sebuah tampilan yang sesuai dengan preferensi yang dimilikinya.

#### 8. Reduce short-term memory load

Seorang pengguna memiliki keterbatasan dalam mengingat sebuah hal. Untuk itu diperlukan tampilan yang sederhana sehingga waktu yang diperlukan untuk mempelajari tampilan dan urutan pekerjaan relatif singkat.

## 2.6 Desain Interior

Menurut Wicaksono dan Tisnawati (2014:6), desain interior merupakan sebuah proses yang terdiri dari perencanaan, penataan, dan perancangan ruang-ruang interior yang ada pada sebuah bangunan, termasuk perabot dan pengaruhnya. Penataan fisik sebuah interior harus dapat memenuhi kebutuhan dasar manusia yaitu tempat untuk bernaung serta berlindung. Tujuan dari desain interior adalah untuk memperbaiki fungsi, memperkaya nilai estetika, dan meningkatkan aspek psikologis sebuah ruangan.

## 2.7 Pemasaran Jasa

Menurut Rosnaini Daga (2017:4), pemasaran jasa merupakan peranan penting dalam sebuah perusahaan, karena kegiatan tersebut dilakukan untuk mempertahankan kelangsungan hidup perusahaan, melakukan perkembangan terhadap perusahaan, dan untuk mencapai tujuan perusahaan dalam rangka memperoleh laba.

## 2.8 Model Waterfall

Menurut Sommerville (2016:47), waterfall merupakan model pengembangan perangkat lunak yang memiliki 5 tahapan proses. Metode waterfall dijalankan sesuai dengan perencanaan dan jadwal yang dibuat sebelum pengembangan perangkat lunak dilakukan. Tahapan pada metode waterfall antara lain:

### a. Requirements analysis and definition

Layanan, kendala, serta tujuan yang ada pada sistem ditentukan dengan memperhatikan pertimbangan dari pengguna sistem. Pada tahap ini, para pengguna akan mendefinisikan sistem spesifikasi yang dibutuhkan.

### b. System and software design



Pada tahap ini, ditentukan persyaratan dari sistem untuk perangkat keras maupun perangkat lunak untuk membentuk sistem secara keseluruhan.

#### c. Implementation and unit testing

Tahap ini merupakan tahap realisasi dari desain perangkat lunak yang sudah dirancang. Pengujian dilakukan untuk verifikasi apakah setiap komponen memenuhi spesifikasinya.

#### d. Integration and system testing

Tahap ini dilakukan untuk memastikan sistem yang lengkap sudah memenuhi persyaratan. Setelah proses pengujian, sistem akan dikirimkan kepada pelanggan.

#### e. Operation and maintenance

Pada umumnya, tahap ini merupakan siklus terpanjang. Pemeliharaan sendiri melibatkan koreksi pada kesalahan yang tidak terdapat pada siklus awal hidup. Tahap ini dapat meningkatkan layanan sistem seperti baru.

### 2.9 Basis Data

Menurut Azhar Susanto (2017:40), data merupakan sebuah fakta yang dapat digunakan untuk menghasilkan informasi. Sedangkan menurut Alfian Rosid (2020:6), basis data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan atau memiliki relasi dan disimpan secara bersama tanpa ada pengulangan (redundansi) yang tidak perlu dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Basis data memiliki beberapa kriteria, diantaranya:

a. Basis data berorientasi pada data tidak berorientasi pada program yang akan menggunakannya.

b. Data-data dalam basis data dapat digunakan oleh pemakai yang berbeda-beda atau beberapa program

aplikasi tanpa harus mengubah basis data.

c. Data-data di dalam basis data dapat berkembang dengan mudah dan cepat baik volume maupun strukturnya.

d. Data-data yang ada di dalam basis data dapat memenuhi kebutuhan sistem-sistem baru secara mudah.

e. Data-data dapat digunakan dengan cara yang berbeda-beda tergantung tujuannya.

f. Kerangkapan data sangat kecil terjadi.

### III. METODE PENGEMBANGAN

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode pengembangan waterfall yang merupakan model pengembangan sistem yang bergerak maju pada setiap fasenya. Model pengembangan ini tidak dapat mengulang fase yang telah dilewati sebelumnya. Tahap-tahap yang ada pada metode ini antara lain:

#### a. Requirements analysis and definition

Pada tahap ini, penulis menentukan spesifikasi yang dibutuhkan oleh sistem melalui wawancara terhadap salah satu perwakilan dari Arsliving, yaitu Bapak Pieter. Melalui hasil wawancara tersebut, penulis mendapatkan beberapa hal yang nantinya akan dijadikan pertimbangan untuk fitur-fitur sistem.

#### b. System and software design

Setelah hasil wawancara diolah, maka penulis akan mendapatkan beberapa persyaratan untuk membentuk sistem secara keseluruhan. Pada pengembangan kali ini, penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database untuk sistem yang akan dibuat.

#### c. Implementation and unit testing

Pada tahap ini, penulis akan melakukan implementasi dan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat. Untuk saat ini, sistem hanya akan berjalan pada local host dan belum ditampilkan pada domain internet. Pengujian juga akan dilakukan untuk melihat apakah sistem yang telah



dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

d. Integration and system testing

Setelah mengalami proses implementasi dan pengujian, maka penulis akan mengirimkan sistem ini kepada pengguna untuk dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat.

e. Operation and maintenance

Tahap ini merupakan siklus yang terpanjang. Kegiatan operasi dan pemeliharaan sendiri akan dibutuhkan agar dapat menemukan kesalahan yang tidak terjadi pada siklus hidup. Rencana dari kegiatan pemeliharaan sendiri adalah setahun sekali.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

F. Rancangan Sistem

Rancangan sistem dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu antara lain:

a. Perancangan Arsitektur Sistem

Gambar 4.1 menunjukkan arsitektur *website* Arsliving yang memiliki 2 *stakeholder* yang terdiri dari *admin* dan pelanggan. *Admin* memasukkan informasi mengenai *project* yang telah dilakukan oleh Arsliving, data produk, dan informasi lainnya pada *website* Arsliving melalui *dashboard*. Pelanggan dapat melihat informasi yang ditawarkan, membeli barang, dan membuat permintaan kepada Arsliving terkait kebutuhan desain interior.



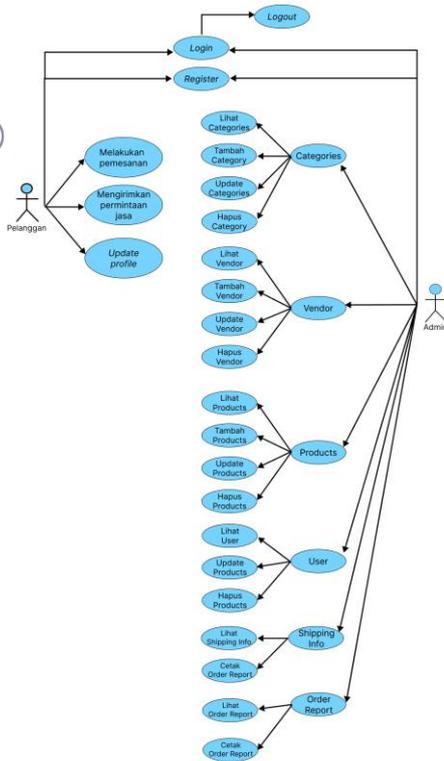
Gambar 4. 1 Rancangan Arsitektur Website Arsliving

2. Perancangan Use Case Diagram

Gambar 4.2 merupakan use case diagram dari website Arsliving. Pada perancangan ini terdapat 2 aktor, yaitu pelanggan dan admin. Sebelum memutuskan untuk menggunakan jasa dari Arsliving, pelanggan atau calon pelanggan dapat melihat informasi yang tersedia pada website Arsliving. Informasi tersebut diantaranya, profil Arsliving, proyek yang pernah dikerjakan, hingga produk-produk loose furniture dan decoration stuff. Selain itu, pelanggan juga dapat melakukan pembaharuan terhadap profile mereka dengan tombol update yang terdapat pada halaman my profile.

Admin merupakan representatif dari Arsliving. Admin dapat mengakses data yang ada di dalam website dengan melakukan login pada halaman dashboard. Setelah itu, admin dapat mengolah data pesanan yang masuk dari pelanggan. Admin juga dapat melihat data permintaan jasa custom desain yang masuk dari website Arsliving pada email Arsliving. Data-data mengenai kategori, produk, vendor, pelanggan, dan data penjualan yang terdapat pada website diatur oleh admin melalui dashboard, sehingga disediakan fitur tambah, update, dan hapus yang hanya dapat diakses oleh admin.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.  
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Gambar 4. 2 Use Case Diagram Website Arsliving

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

### 3. Perancangan User Interface (Antar Muka)

#### 1. Halaman Register

Gambar 4.3 menunjukkan registration form. Halaman ini digunakan untuk mendaftarkan pengguna yang belum terdaftar. Apabila pelanggan memasukkan email yang sudah terdaftar atau password yang salah, maka halaman ini tidak akan tetap pada tempatnya dan tidak berpindah ke halaman lain.

Gambar 4.3 Registration Form

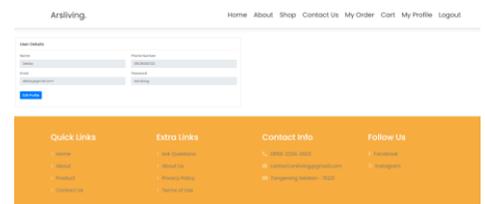
#### 2. Halaman Login

Gambar 4.4 menunjukkan form login. Halaman ini digunakan untuk login pengguna yang telah terdaftar. Pengguna perlu memasukkan email dan password yang telah terdaftar pada database Arsliving. Ketika pengguna salah memasukkan email atau password, maka akan muncul peringatan pada halaman tersebut.

Gambar 4.4 Login Form

#### 3. Halaman My Profile

Gambar 4.5 menunjukkan halaman my profile. Halaman ini dapat diakses oleh pengguna yang ingin melihat profilnya secara detail. form untuk update informasi pengguna.



Gambar 4.5 Halaman My Profile

#### 4. Halaman Home

Gambar 4.6 menunjukkan halaman home dari website Arsliving. Halaman ini dapat diakses oleh pengguna yang telah terdaftar pada database Arsliving maupun yang belum terdaftar. Namun pelanggan yang belum terdaftar hanya dapat melihat informasi yang tersedia pada website ini namun tidak dapat melakukan pemesanan furniture



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



**Gambar 4.6** Halaman *Home*

5 Halaman *About*

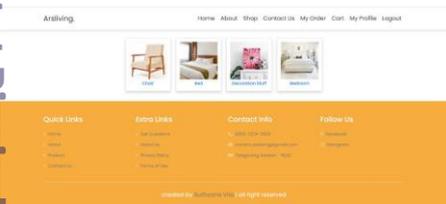
Gambar 4.7 menunjukkan halaman *about*. Halaman ini dibuat untuk meningkatkan kepercayaan calon pelanggan kepada Arsliving sebelum menggunakan produk dan jasa yang disediakan beserta testimoni dari pelanggan.



**Gambar 4.7** Registration Form

6 Halaman *Shop*

Gambar 4.8 menunjukkan *shop*. Halaman ini merupakan tempat dimana pelanggan melakukan pemesanan produk yang disediakan oleh Arsliving. Halaman ini dapat diakses oleh semua pengguna. Namun hanya pelanggan terdaftar yang dapat melanjutkan ke proses checkout.

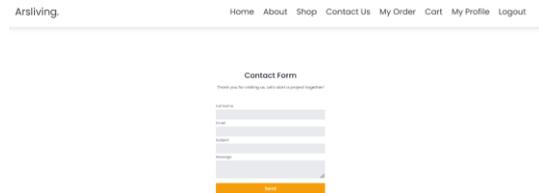


**Gambar 4.8** Halaman *Shop*

7 Halaman *Contact Us*

Halaman ini merupakan tempat untuk pelanggan maupun calon pelanggan melakukan permintaan *custom* kepada Arsliving. Gambar 4.9 merupakan *contact form* yang dapat diisi oleh pelanggan maupun calon pelanggan sesuai dengan kebutuhan yang dimiliki. *Form*

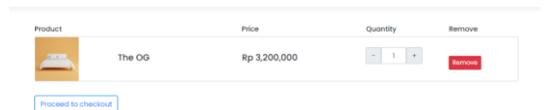
yang telah terkirim akan masuk ke *email* Arsliving untuk selanjutnya ditindaklanjuti oleh admin. Hal ini dilakukan agar seluruh dokumen yang dikeluarkan saat proses pengerjaan *custom* dapat dikirimkan dan tersimpan di dalam *email* sehingga meminimalisir terjadinya kehilangan atau redundansi dokumen.



**Gambar 4.9** Halaman *Contact Us*

8. Halaman *Cart*

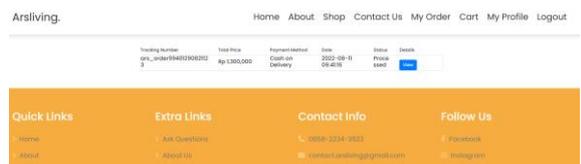
Gambar 4.10 menunjukkan halaman *cart*. Ketika pelanggan telah memilih produk yang dibutuhkan, maka produk tersebut dapat dimasukkan ke dalam *cart* untuk dilanjutkan ke proses *checkout*.



**Gambar 4.10** Halaman *Cart*

9. Halaman *My Order*

Gambar 4.11 menunjukkan halaman *my order* yang berisi tentang informasi pesanan yang telah dilakukan oleh pelanggan.

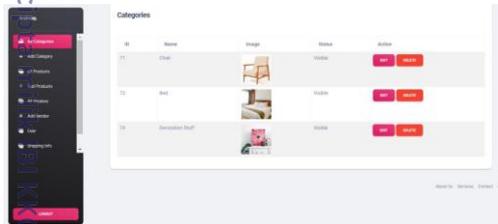


**Gambar 4.11** Halaman *My Order*



10. Halaman *All Categories*

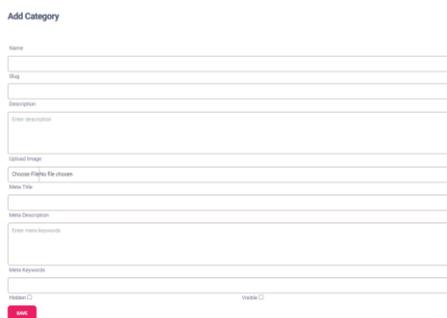
Gambar 4.12 menunjukkan halaman *all categories* yang berada pada *dashboard* Arsliving dan hanya dapat diakses oleh admin.



Gambar 4.12 Halaman *All Categories*

11. Halaman *Add Category*

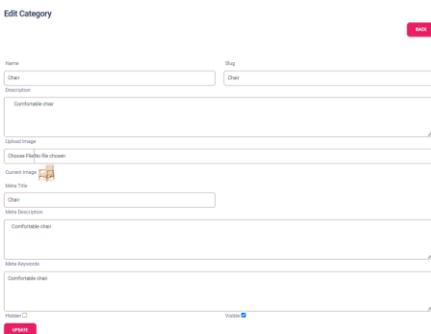
Gambar 4.13 menunjukkan halaman *add category* yang berisi *form* informasi untuk menambahkan kategori.



Gambar 4.13 Halaman *Add Category*

12. Halaman *Edit Category*

Selain menambah dan menghapus kategori, admin juga dapat melakukan pembaharuan informasi pada sebuah kategori seperti yang terlihat pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14 Halaman *Edit Category*

13. Halaman *All Products*

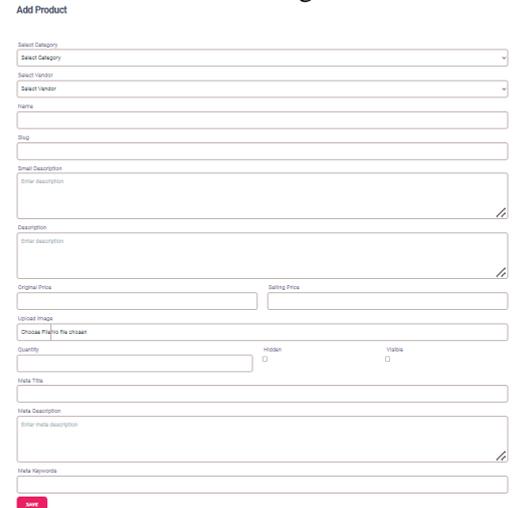
Selain halaman *all categories*, halaman *all products* juga berada pada *dashboard* Arsliving dan hanya dapat diakses oleh admin. Gambar 4.15 menunjukkan halaman *all products*.



Gambar 4.15 Halaman *All Products*

14. Halaman *Add Product*

Gambar 4.16 menunjukkan halaman *add product*. Halaman ini merupakan tempat untuk menambahkan sebuah produk baru ke *website* Arsliving.



Gambar 4.16 Halaman *Add Product*

15. Halaman *Edit Product*

Ketika terdapat informasi yang harus diperbaharui pada sebuah produk, admin juga menekan tombol “*edit*” dan akan diarahkan ke *form edit product* seperti yang terlihat pada Gambar 4.17.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

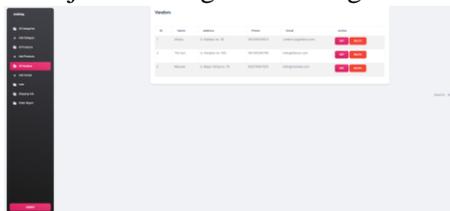
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



**Gambar 4.17** Halaman *Edit Product*

16. Halaman *All Vendors*

Gambar 4.18 menunjukkan halaman *all vendor*. Barang-barang yang disediakan Arsliving didapatkan dari *vendor* yang telah bekerjasama dengan Arsliving.



**Gambar 4.18** Halaman *All Vendor*

17. Halaman *Add Vendor*

Ketika ada *vendor* baru yang bekerjasama dengan Arsliving, admin dapat menambahkan informasinya ke *dashboard* dengan masuk ke halaman *add vendor* seperti yang terlihat pada Gambar 4.19.

**Gambar 4.19** Halaman *Add Vendor*

18. Halaman *Edit Vendor*

Admin dapat melakukan perubahan informasi dari sebuah *vendor* dengan menekan tombol “*edit*” kemudian akan diarahkan ke *form edit vendor* seperti yang terlihat pada Gambar 4.20.

**Gambar 4.20** Halaman *Edit Vendor*

19. Halaman *User*

Gambar 4.21 menunjukkan halaman *user*. Halaman ini berisi informasi dari pengguna yang telah terdaftar akan tersimpan pada halaman *user*. Terdapat 2 jenis pengguna terdaftar, yaitu *user* atau pelanggan dan *admin*.

**Gambar 4.21** Halaman *User*

20. Halaman *Shipping Info*

Gambar 4.22 menunjukkan halaman *shipping info*. Halaman ini berisi *shipping info* atau informasi pengiriman dari pesanan pelanggan.

Shipping Info

Order ID	Tracking No.	Name	Phone	Address	City	Postal Code	Price	Payment Method
43	ars_order99401290821123	Debby	081290821123	Jl. Anggur	Bekasi	17123	1300000	Cash on Delivery
44	ars_order97177863219902	Amrah	087863219902	Jl. Telaga Sari	Bekasi	17123	5050000	Cash on Delivery
45	ars_order79402287352289	Nino	082287352289	Jl. Kemuning	Tangerang Selatan	15221	5100000	Cash on Delivery
46	ars_order55752114758493	Mira	082114758493	Jl. Batu Cadas	Tangerang Selatan	15221	700000	Cash on Delivery
47	ars_order634829384812	Aqus	0829384812	Jl. Kemuning Baru	Bekasi	17123	400000	Cash on Delivery

**Gambar 4.22** Halaman *Shipping Info*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



## 21. Halaman *Order Report*

Gambar 4.23 merupakan halaman *order report*. Halaman ini berisi *order report* atau data dari produk yang telah terjual. Terdapat pilihan format data seperti *excel* dan *Portable Document Format* (PDF) atau dapat langsung mencetak dokumen fisik dengan menekan tombol “*print*”.

Order ID	User ID	Product Name	Quantity	Total Price
43	33	White Chair	2	400000
43	33	White Chair	1	500000
44	9	The Alphabet	1	250000
44	9	Gray Bed	1	4800000
45	10	Feather Frame	1	300000
45	10	Gray Bed	1	4800000
46	10	Stained Mirror	2	350000
47	14	Full Moon	1	400000

Gambar 4.23 Halaman *Order Report*

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan evaluasi sistem informasi yang telah dilalui penulis pada penyedia jasa desain interior Arsliving, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem informasi berbasis website ini dapat digunakan sebagai media informasi dari jasa desain interior dan produk furniture yang disediakan oleh Arsliving.
2. Sistem informasi berbasis website ini memuat informasi mengenai produk-produk furniture dan jasa yang disediakan oleh Arsliving dan dapat diakses oleh pelanggan maupun calon pelanggan.
3. Pada website ini, pelanggan dapat melakukan pemesanan terhadap furniture yang disediakan oleh Arsliving atau permintaan jasa custom desain interior tanpa harus datang ke workshop Arsliving.

### B. SARAN

Peneliti menyadari adanya kekurangan pada penelitian ini dikarenakan keterbatasan waktu, dana, dan faktor lainnya. Maka dari itu, disarankan untuk penelitian berikutnya agar dapat mempertimbangkan hal-hal berikut:

1. Meningkatkan sistem keamanan pada website dengan melibatkan orang yang kompeten di bidang tersebut.
2. Menambah opsi pembayaran untuk transaksi produk furniture.
3. Selalu memperbaharui tampilan website sesuai dengan kaidah web design agar tetap dapat mempertahankan minat pengguna terhadap website.

### DAFTAR PUSTAKA

- Bagas Nofianor, M., Ridho, I. I., & Farida, M. (2021). Aplikasi Jasa Interior Desain dan Pengelolaan Data Keuangan Berbasis Web Pada CV. Tabalong Karya.
- Daga, R. (2017). Citra, Kualitas Produk dan Kepuasan Pelanggan.
- Nurjamil, R., & Sembiring, F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Jasa Pembuatan Furniture Berbasis Web (Studi Kasus Design Interior Concept Modern).
- Pratiwi, T. (2021). Sistem Informasi Layanan Transaksi Efata Desain Interior.
- Ratna Indra Astutik, I., & Alfian Rosid, M. (2020). BASIS DATA UNTUK INFORMATIKA (1st ed.). UMSIDA Press.
- Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M., Jacobs, S., Elmquist, N., & Diakopoulos, N. (2018). DESIGNING THE USER INTERFACE : STRATEGIES FOR EFFECTIVE HUMAN-COMPUTER INTERACTION.
- Sommerville, I. (2016). Software engineering (10th Edition). Pearson Education.
- Susanto, A. (2017). Sistem Informasi Manajemen. Lingga Jaya.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Vermaat E., Misty, Susan L., Sebok, Steven M.  
Freund, Campbell, J. T., & Frydenberg, M. (2018).  
Discovering Computers 2018: Digital Technology,  
Data and Devices.

Wallace, P. M. (2018). Introduction to Information  
Systems (3rd Edition). Pearson Education, Inc.

Wicaksono, A. A., & Tisnawati, E. (2014). Teori  
Interior.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,  
penelitian, dan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun  
tanpa izin IBIKKG.

PERSETUJUAN RESUME  
KARYA AKHIR MAHASISWA

Telah terima dari

Nama Mahasiswa / I : Ruthyana Vita Mawarti

NIM : 44180299 Tanggal Sidang : 20 September 2022

Judul Karya Akhir : Perancangan sistem Informasi Jasa Desain Interior

Berbasis Web Pada Ariving

Jakarta, 3 / Oktober 20 22

Mahasiswa/I

Ruthyana Vita M.  
C Hak Cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)  
(Ruthyana Vita M. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang)

Budi Wastu S.Kom.M.M.M.Kom  
Pembimbing  
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,  
penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun  
tanpa izin IBIKKG.

