

IMPLEMENTASI METODE *PROTOTYPE* PADA PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN JASA JAHIT BERBASIS *WEB* PADA KORITA TAILOR

Aldo Hermawan Suryana^{1*}, Muhammad Djafar¹, Roni Sefia¹, Roeslan Djatalov¹

¹Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: dosen02624@unpam.ac.id

(* : coressponding author)

Abstrak– Pemesanan jasa jahit merupakan UMKM sektor jasa yang keberadaannya sangat dibutuhkan oleh banyak kalangan, hal ini terjadi karena pakaian atau busana merupakan kebutuhan pokok manusia, maka dari itu jasa jahit menjadi usaha yang cukup meyakinkan dan memiliki usia usaha yang cukup panjang. Dalam penelitian yang dilakukan pada Korita Tailor ditemukan permasalahan sistem pemesanan jasa jahit yang hanya masih menggunakan sistem konvensional. Dikatakan secara konvensional karena belum menggunakan fasilitas komunikasi secara efektif dan efisien dalam memesan jasa jahit, misalnya lewat telepon. Metode Prototipe adalah metode pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan adanya interaksi antara pengembang sistem dengan pengguna sistem, sehingga dapat mengatasi ketidakserasian antara pengembang dan pengguna. Dari hasil yang kami peroleh dari penelitian tersebut sangat membantu pelanggan memesan jasa jahit agar tidak perlu repot-repot datang ke tempat jahit tersebut dan bisa memesan secara tidak langsung.

Kata Kunci: Aplikasi Pemesanan, Jasa Jahit, Prototipe, PHP.

Abstract– *Ordering sewing services is a service sector UMKM whose existence is really needed by many groups, this happens because clothing or clothing is a basic human need, therefore sewing services are a business that is quite convincing and has a fairly long business life. In the research conducted on Korita Tailor, problems with the ordering system for sewing services were found, which only used conventional systems. It is said conventionally because they have not used communication facilities effectively and efficiently in ordering sewing services, for example by telephone. The Prototype Method is a software development method that allows for interaction between system developers and system users, so as to overcome incompatibilities between developers and users. From the results we got from this research, it really helps customers to order sewing services so they don't have to bother coming to the sewing place and can order indirectly.*

Keywords: *Booking Application, Sewing Service, Prototipe, PHP*

1. PENDAHULUAN

Terdapat tiga kebutuhan primer manusia, yaitu sandang, pangan dan papan. Sandang atau Pakaian termasuk kedalam kebutuhan primer manusia yang harus dipenuhi. Secara biologis, pakaian mempunyai fungsi untuk melindungi tubuh dari cuaca, sinar matahari, debu serta gangguan binatang, melindungi tubuh dari benda - benda lain yang membahayakan kulit, dan menutupi atau menyamarkan kekurangan pemakainya (Ernawati, 2008). Menurut Abdul Aziz Amr (1403 H, dalam Maknuna, 2015) menjelaskan salah satu fungsi pakaian mampu melindungi tubuh dari berbagai hal yang dapat memberikan pengaruh negatif pada manusia sehingga pakaian yang digunakan harus sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan agar tubuh terlindungi secara tepat dan maksimal.

Sayangnya dengan tingginya kebutuhan pakaian, banyak penyedia produk pakaian khususnya toko penjahit yang masih menerapkan sistem penjualan tradisional. Toko penjahit kurang dapat mempromosikan tokonya dan pembeli pun sulit menemukan toko penjahit tersebut. Salah satu contoh toko penjahit tradisional adalah Korita Tailor. Toko tersebut masih menggunakan sistem penjualan tradisional seperti pembeli harus datang ke toko untuk menyampaikan kebutuhannya, tidak adanya pemasaran atau iklan, pembukuan keuangan masih manual dan pembayaran hanya menggunakan uang cash.

Padahal dengan tingginya permintaan pakaian dan kemajuan sistem teknologi informasi seperti saat ini akan meningkatkan produktivitas serta efektivitas baik dari segi penjualan maupun pembelian. Toko penjahit dapat memanfaatkan layanan e-commerce untuk menunjang layanan bisnisnya. E-commerce atau electronic commerce merupakan perdagangan elektronik dimana untuk

transaksi perdagangan baik membeli maupun menjual dilakukan melalui elektronik pada jaringan internet. Keberadaan e-commerce sendiri dalam internet dapat dikenali melalui adanya fasilitas pemasangan iklan, penjualan, dan service support terbaik bagi seluruh pelanggannya dengan menggunakan sebuah toko online berbentuk web yang setiap harinya beroperasi selama 24 jam. Dengan menggunakan E-commerce, toko penjahit dapat memenangkan persaingan bisnis mereka karena kemudahan fitur yang diberikan. Para pembeli juga dimudahkan mudahnya berbelanja tanpa harus keluar rumah, hemat biaya dan dapat berbelanja di manapun dan kapanpun.

Dari permasalahan tersebut penulis akan mencoba memfasilitasi antara konsumen dan penyedia layanan jasa jahit dalam memenuhi kebutuhannya dengan membuat model e-commerce berbasis website, "Implementasi Metode Prototype pada Perancangan Aplikasi Pemesanan Jasa Jahit Berbasis Web" Studi Kasus di Korita Tylor.

2. METODE PENELITIAN

Data-data dari penelitian ini merupakan hasil yang dilakukan oleh penulis dengan menggunakan metode penelitian sebagai berikut.

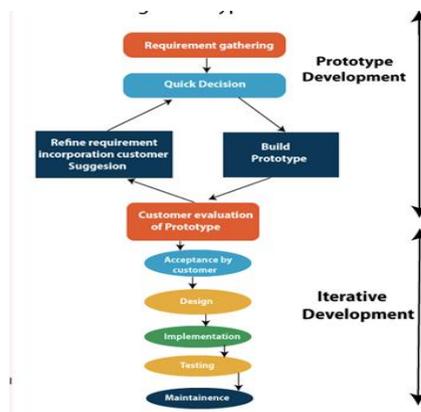
2.1 Metode Pengumpulan Data

Sesuai dengan sumber data dan tujuan penyusunan laporan metodologi penelitian ini, maka dalam pengumpulan data, penulis menggunakan beberapa metode antara lain sebagai berikut:

1. Observasi
Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Mencatat beberapa hal-hal penting yang berhubungan dengan judul penelitian, sehingga memperoleh data yang lengkap dan akurat.
2. Kuisioner
Pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi dan wawancara secara langsung dengan beberapa pengguna *smartphone*.
3. Studi Pustaka
Pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca, mempelajari dan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan masalah penelitian dari berbagai macam sumber, baik melalui buku-buku yang menjadi referensi maupun dari berbagai jurnal yang diperoleh data-data tambahan dalam rangka mengkapi penulisan ini.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Model *prototyping* atau Metode *Prototype* adalah metode pengembangan sistem perangkat lunak (SLDC) di mana prototipe dibangun, diuji dan kemudian dikerjakan ulang seperlunya sampai hasil yang dapat diterima dicapai dari sistem atau produk yang lengkap dapat dikembangkan. Model ini bekerja paling baik dalam skenario di mana tidak semua persyaratan proyek diketahui secara rinci sebelumnya. Ini adalah proses berulang, coba-coba yang terjadi antara pengembang dan pengguna.

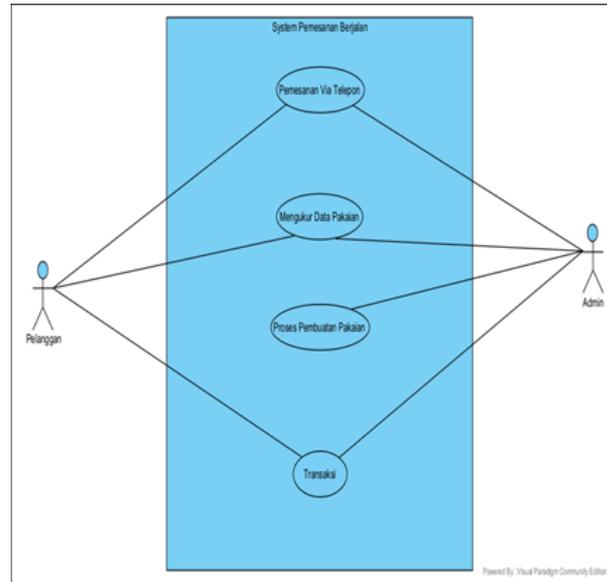


Gambar 1. Metode *Prototype*

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem Berjalan

Analisa sistem berjalan proses pembelian busana yang ada pada toko tenun jaya dibuat dalam bentuk Use Case, karena notasi dalam Use Case dapat mewakili secara sederhana alur sistem dan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi sistem yang berjalan.

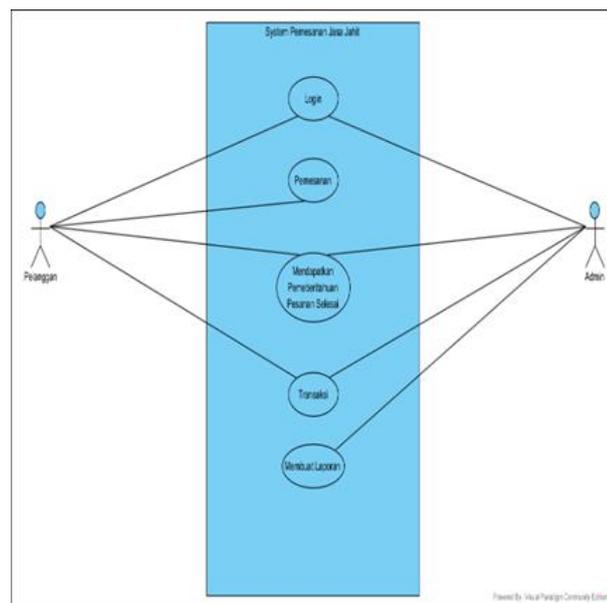


Gambar 2. Use Case Diagram Sistem Berjalan

3.2 Perancangan UML

3.2.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan interaksi antar pengguna sistem dengan sistem, yaitu penjelasan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem serta menjelaskan tanggapan-tanggapan sistem terhadap action yang dilakukan oleh aktor.

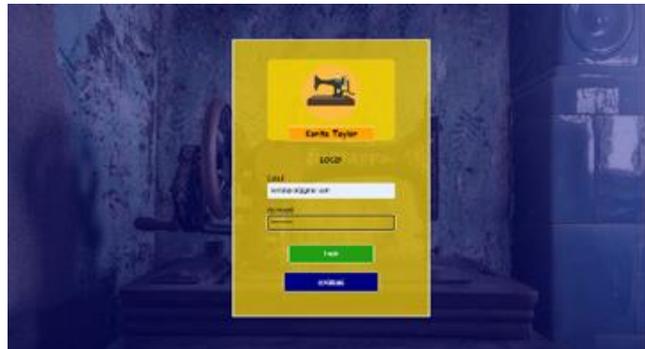


Gambar 3. Use Case Diagram

3.3 Implementasi Sistem

Hasil implementasi dari perancangan dan pembangunan aplikasi pemesanan jasa jahit berbasis web pada Korita Tailor yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

1. Tampilan Halaman *Login*



Gambar 4. Tampilan Halaman *Login*

Halaman *Login* merupakan halaman untuk menuju ke halaman *home* atau halaman utama.

2. Tampilan Halaman *Registrasi*



Gambar 5. Tampilan Halaman *Registrasi*

Halaman *Registrasi* merupakan halaman untuk melakukan pendaftaran sebagai pelanggan agar dapat melakukan login dan melakukan pemesanan.

3. Tampilan Halaman *Pemesanan*



Gambar 6. Tampilan Halaman *Pemesanan*

Halaman *Pemesanan* merupakan halaman dimana pelanggan akan melakukan pemesanan jasa jahit.

4. Tampilan Halaman Pembayaran



Gambar 7. Tampilan Halaman Pembayaran

Halaman Pembayaran merupakan halaman untuk melakukan pembayaran pesanan yang sudah dilakukan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dengan ini akhirnya dapat menyelesaikan Perancangan dan Pembangunan Aplikasi Pemesanan Jasa Jahit Berbasis Web pada Korita Tailor sehingga dapat disimpulkan :

1. Dengan pembuatan aplikasi ini mempermudah untuk mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan.
2. Mempurmudah proses transaksi dengan memanfaatkan pemabayaran via transfer bank.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan penelitian ini dengan tepat waktu dan sesuai yang diharapkan.

REFERENCES

- Abia Ayu Maharani, D. M. (2023). *Sistem Informasi Pemesanan Jasa Menjahit Pada Indah Tailor*. Retrieved from proceeding.unindra.ac.id: <https://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasristek/article/view/6348>
- Elska Oktavia, Y. K. (2020). *Pengembangan Sistem Informasi Industri Jasa Menjahit Online Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall*. Retrieved from researchgate.net: https://www.researchgate.net/publication/344857591_Pengembangan_Sistem_Informasi_Industri_Jasa_Menjahit_Online_Berbasis_Web_Menggunakan_Metode_Waterfall
- Jeffri Prayitno Bangkit Saputra, T. B. (2021). *Aplikasi Untuk Order Jahit Secara Online*. Retrieved from naratif.sttbandung.ac.id: <https://naratif.sttbandung.ac.id/index.php/naratif/article/view/115>
- Nita Novianti, R. S. (2017). *Pengembangan Sistem Informasi Jasa Menjahit Berbasis Web Pada Ganesha Tailor Garut*. Retrieved from researchgate.net: https://www.researchgate.net/publication/338046051_Pengembangan_Sistem_Informasi_Jasa_Menjahit_Berbasis_Web_Pada_Ganesha_Tailor_Garut
- Ridho, M. (2020). *Sistem Informasi Pemesanan Online Jasa Menjahit Pada Ardhina Tailor*. Retrieved from eskripsi.usm.ac.id: <https://eskripsi.usm.ac.id/detail-G11A-242.html>