

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI DAN
APLIKASI MARKETPLACE PEMESANAN JASA
SERVICE BARANG ELEKTRONIK**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

DESTIA SRI NARAHAYU

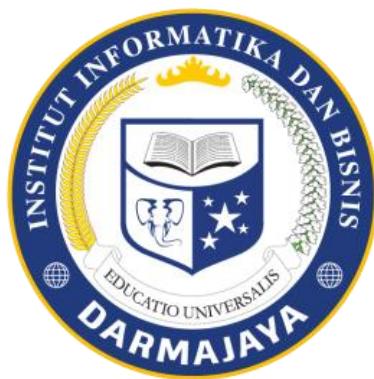
1611050138

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG
2020**

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI DAN APLIKASI MARKETPLACE PEMESANAN JASA SERVICE BARANG ELEKTRONIK

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA KOMPUTER
Pada Jurusan Sistem Informasi
Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya
Bandar Lampung



Disusun Oleh :

Destia Sri Narahayu

1611050138

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG
2020**



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan ini adalah hasil karya saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi atau karya yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Karya ini adalah milik saya dan pertanggungjawaban sepenuhnya berada di pundak saya.

Bandar lampung, 04 Maret 2020



DESTIA SRI NARAHAYU
NPM 161050138

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi

RANCANG BANGUN SISTEM

INFORMASI DAN APLIKASI

MARKETPLACE PEMESANAN JASA

SERVICE BARANG ELEKTRONIK

Nama Mahasiswa

DESTIA SRI NARAHAYU

NPM

1611050138

Program Studi

S1 Sistem Informasi

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan dan dipertahankan dalam sidang
Tugas Penutup Studi guna memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komputer pada
Jurusan Sistem Informasi IIB Darmajaya.

Menyetujui:

Dosen Pembimbing

Anggi Andriyadi, S.Kom., M.T.I

NIK.13521014

Ketua Jurusan

Sistem Informasi

Nurioko, S.Kom M.T.I

NIK. 00440702

HALAMAN PENGESAHAN

Telah diuji dan dipertahankan di depan tim penguji Skripsi jurusan Sistem Informasi, Institut Informatika & Bisnis Darmajaya Bandar Lampung dan dinyatakan diterima untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komputer.

Mengesahkan:

1. Tim Penguji

Penguji 1 :

Deppi Linda, S.Kom.,M.T.I

NIK. 00760204

Penguji 2 :

Sushanty Saleh, S.Kom.,M.T.I

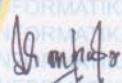
NIK. 00790204

2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Zahir Jamal, S.T.,M.Eng.

NIK. 00590203

Tanda Tangan



Zahir Jamal, S.T.,M.Eng.

NIK. 00590203

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 04 Maret 2020

ABSTRAK

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI DAN APLIKASI MARKETPLACE PEMESANAN JASA SERVICE BARANG ELEKTRONIK

Oleh

Destia Sri Narahayu

destiasrinarahayu@gmail.com

Barang elektronik menjadi aspek penting dalam penggerjaan sehari-hari yang sangat membantu dan mempermudah penggerjaan. Saat barang elektronik tersebut rusak masyarakat sulit mencari teknisi atau jasa service dikarenakan beberapa faktor seperti sulitnya mencari tempat service dan kurangnya layanan informasi tempat jasa service atau teknisi elektronik yang terpercaya dan profesional dibidangnya, dan juga seperti barang yang rusak harus dibawa ke tempat service sehingga menyulitkan masyarakat.

Dalam pembuatan sistem aplikasi marketplace pemesanan jasa service barang elektronik menggunakan metode OOAD. Dalam Tahapan nya OOAD terbagi menjadi dua yaitu OOA (Object Oriented Analysis) dan OOD (Object Oriented Design) dan digambarkan dengan menggunakan tools UML. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah merancang aplikasi marketpalce pemesanan jasa service barang elektronik, sehingga dapat memudahkan masyarakat dalam mencari dan memesan penyedia jasa.

Hasil dibuatnya sistem dan aplikasi lapak jasa ini sangat membantu masyarakat dalam mencari dan memesan jasa service barang elektronik sesuai keinginan pengguna dan bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja melalui aplikasi lapak jasa serta membantu penyedia jasa (toko service) dalam menjangkau pelanggan lebih banyak

Kata Kunci : Barang Elektronik, Aplikasi Lapak Jasa dan Jasa Service

ABSTRACT

DESIGN OF INFORMATION SYSTEMS AND APPLICATION OF MARKETPLACE ORDERING ELECTRONIC GOODS SERVICES

by

Destia Sri Narahayu

destiasrinarahayu@gmail.com

Electronic goods become an important aspect of daily work that is very helpful and simplifies workmanship. When electronic goods are damaged, people find it difficult to find a technician or service service due to several factors such as difficulty in finding a place of service and the lack of information services where a service or electronic technician is trusted and professional in their field, and also like damaged goods must be brought to a service point, making it difficult for the community .

In making the marketplace application system for ordering electronic services using OOAD methods. In its Stages OOAD is divided into two namely OOA (Object Oriented Analysis) and OOD (Object Oriented Design) and described using UML tools. Whereas the purpose of this research is to design a market application for ordering electronic services, so as to facilitate the public in finding and ordering service providers.

The results of making the system and application of service stalls are very helpful to the public in finding and ordering electronic goods services according to the user's wishes and can be done anywhere and anytime through the application of service stalls and help service providers (service shops) in reaching more customers

Keywords: Electronic Goods, Service Application Stations and Service Services

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	 7
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi	7
2.1.1 Konsep Dasar Sistem	7
2.1.2 Konsep Dasar Informasi	7
2.1.2 Konsep Dasar Sistem Informasi	7
2.1.3 Konsep Sistem Informasi	8

2.2 Definisi Internet	8
2.3 Definisi Jasa	8
2.4 Definisi Marketplace	8
2.5 Pengertian Analisis dan Desain Berorientasi Objek (<i>OOAD</i>).....	9
2.5.1 Pengertian OOAD	9
2.5.2 Konsep Dasar OOAD.....	9
2.6 Definisi <i>Unified Modeling Language</i> (UML)	13
2.6.1 <i>Use case diagram</i>	13
2.6.2 <i>Activity Diagram</i>	15
2.6.3 <i>Class Diagram</i>	15
2.6.4 <i>Sequence diagram</i>	17
2.7 MySQL.....	18
2.8 Basis Data.....	19
2.9 HTML (<i>Hyper Text Markup Language</i>)	20
2.10 Penelitian Terdahulu	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1 Teknik Pengumpulan Data	23
3.2 Metode Pengembangan Sistem	24
3.2.1 Analisis Sistem Berjalan	24
3.2.1.1 <i>Use case</i> Sistem Berjalan.....	24
3.2.1.2 Analisis Kelemahan Sistem	25
3.2.2 Perancangan Sistem Diusulkan	25
3.2.2.1 <i>Use case diagram</i> Diusulkan	25
3.2.2.2 <i>Activity diagram</i> Diusulkan	33
3.2.2.3 <i>sequence diagram</i> Diusulkan.....	39
3.2.2.4 <i>Class Diagram</i> Diusulkan.....	44
3.2.2.5 Kamus Data	45

3.2.3 Desain Rancangan <i>Input</i> dan <i>Output</i>	48
3.2.4 Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	56
3.2.4.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	56
3.2.4.2 Perangkat Keras (<i>Software</i>)	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Hasil Implementasi.....	57
4.1.1 Tampilan Halaman Beranda.....	57
4.1.2 Tampilan Halaman Cari Jasa.....	58
4.1.3 Tampilan Halaman Menu Tentang Kami.....	58
4.1.4 Tampilan Halaman Menu <i>Login</i> penyedia Jasa	59
4.1.5 Tampilan Halaman <i>Login</i> Pencari Jasa	59
4.1.6 Tampilan Halaman Menu Pendaftaran.....	60
4.1.7 Tampilan <i>Form</i> Pesan Jasa.....	61
4.1.8 Tampilan <i>History</i> Total Pesanan	61
4.1.9 Tampilan Halaman Menu Cari Sparepart.....	62
4.1.10 Tampilan Halaman Profile	62
4.1.11 Tampilan Halaman <i>Login Admin</i>	63
4.1.12 Tampilan Halaman Dashboard <i>Admin</i>	63
4.1.13 Tampilan Halaman Laporan Barang <i>Service</i>	62
4.1.14 Tampilan Halaman <i>Input</i> Daftar Sparepart	62
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	65
5.1 Simpulan.....	65
5.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 <i>Use case</i> Sistem Berjalan	24
3.2 <i>Use case diagram</i> Diusulkan	26
3.3 <i>Activity Diagram</i> Daftar	33
3.4 <i>Activity Diagram</i> Daftar Penyedia(toko)	34
3.5 <i>Activity Diagram</i> Login	34
3.6 <i>Activity Diagram</i> Proses Pesanan.....	35
3.7 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran	36
3.8 <i>Activity Diagram</i> Memberikan rating dan testi	36
3.9 <i>Activity Diagram</i> Profile	37
3.10 <i>Activity Diagram</i> Laporan.....	37
3.11 <i>Activity Diagram</i> Validasi.....	38
3.12 <i>Sequence diagram</i> Daftar	39
3.13 <i>Sequence diagram</i> Login	40
3.14 <i>Sequence diagram</i> Pesanan	39
3.15 <i>Sequence diagram</i> Pembayaran	40
3.16 <i>Sequence diagram</i> Memberikan rating dan testi.....	40
3.17 <i>Sequence diagram</i> Profile	43
3.18 <i>Sequence diagram</i> Laporan.....	43
3.19 <i>Sequence diagram</i> Validasi.....	44

3.20 <i>Class Diagram</i>	44
3.21 Rancangan Halaman Beranda	49
3.22 Rancangan Halaman Cari Jasa	49
3.23 Rancangan Halaman Tentang Kami.....	50
3.24 Rancangan Halaman <i>Login</i> Penyedia Jasa	50
3.25 Rancangan Halaman Pendaftaran	51
3.26 Rancangan Halaman <i>Login</i> Pencari Jasa.....	52
3.27 Rancangan Halaman Pesanan	52
3.28 Rancangan Halaman Profile Penyedia Jasa	53
3.29 Rancangan Halaman Profile Pencari Jasa	53
3.30 Rancangan <i>Form</i> Pesanan	54
3.31 Rancangan Halaman <i>Login Admin</i>	54
3.32 Rancangan Halaman Cari <i>Sparepart</i>	55
3.33 Rancangan Halaman Dashboard <i>Admin</i>	55
4.1 Tampilan Halaman Beranda.....	57
4.2 Tampilan Halaman Cari Jasa	58
4.3 Tampilan Halaman Tentang Kami	58
4.4 Tampilan Halaman <i>Login</i> Penyedia Jasa	59
4.5 Tampilan Halaman <i>Login</i> Pencari Jasa	60
4.6 Tampilan Halaman Pendaftaran	60
4.7 Tampilan <i>Form</i> Pesanan	61
4.8 Tampilan Halaman <i>History Total Pesanan</i>	61

4.9 Tampilan Halaman Cari <i>Sparepart</i>	62
4.10 Tampilan Halaman Profil Pencari.....	62
4.11 Tampilan Halaman <i>Login Admin</i>	63
4.12 Tampilan Halaman Dashboard <i>Admin</i>	63
4.13 Tampilan Halaman Laporan Barang <i>Service</i>	64
4.14 Tampilan Halaman <i>Input</i> Daftar <i>Sparepart</i>	64

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 <i>Use case diagram</i>	13
2.1 <i>Use case diagram</i> (Lanjutan)	14
2.2 <i>Activity Diagram</i>	15
2.3 Simbol <i>Class Diagram</i>	16
2.4 <i>Sequence diagram</i>	17
2.4 <i>Sequence diagram</i> (Lanjutan)	18
3.1 Deskripsi Pendefinisian Aktor	26
3.1 Deskripsi Pendefinisian Aktor(Lanjutan)	27
3.2 Deskripsi Pendefinisian <i>Use case</i>	28
3.3 Deskripsi Pendefinisian <i>Use case</i> Daftar	28
3.4 Deskripsi Pendefinisian <i>Use case Login</i>	29
3.5 Deskripsi Pendefinisian <i>Use case Pesanan</i>	30
3.6 Deskripsi Pendefinisian <i>Use case</i> Menambahkan <i>Sparepart</i>	30
3.7 Deskripsi Pendefinisian <i>Use case Rating</i> dan <i>Test</i>	31
3.8 Deskripsi Pendefinisian <i>Use case Pembayaran</i>	31
3.9 Deskripsi Pendefinisian <i>Use case Profil</i>	31
3.10 Deskripsi Pendefinisian <i>Use case Validasi</i>	32
3.11 Deskripsi Pendefinisian <i>Use case Laporan</i>	32
3.12 Kamus Data Pesanan.....	44

3.13 Kamus Data Penyedia	45
3.13 Kamus Data Penyedia(Lanjutan)	45
3.14 Kamus Data Pencari	46
3.15 Kamus Data <i>Sparepart</i>	46
3.16 Kamus Data Barang Elektronik	47
3.17 Kamus Data Rating danTesti	47
3.18 Kamus Data Lapak	47
3.18 Kamus Data Lapak (Lanjutan)	48
3.19 Kamus Data <i>Admin</i>	48

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat saat ini dimudahkan dengan adanya kemajuan teknologi seperti adanya internet yang memberikan banyak manfaat bagi masyarakat. Banyak industri ataupun wirausaha menggunakan internet sebagai peluang untuk mengembangkan bisnis secara online. Di indonesia saat ini marketplace menjadi hal yang sangat populer di masyarakat, karna memberikan apa yang dibutuhkan oleh masyarakat seperti memudahkan dalam memesan barang, berbelanja online, memesan tiket pesawat dan lain lain. Banyak website ataupun aplikasi *mobile* yang menyediakan layanan untuk mempermudah masyarakat dalam mendapatkan apa yang diinginkan seperti halnya dalam memesan hotel dapat dilakukan secara online dengan satu klik saja melalui aplikasi *mobile* yang sangat efektif dan efisien menghemat waktu dan tenaga, aplikasi-aplikasi yang menyediakan booking hotel secara online seperti agoda, pegi-pegi.com, traveloka dan lain lain.

Sistem seperti ini juga memudahkan masyarakat dalam bidang lain seperti merental mobil secara online yang dapat dilakukan dimana saja tanpa harus datang ketempat-tempat yang menyediakan mobil sewaan ataupun saat akan berpergian masyarakat dimudahkan dengan adanya pesan tiket pesawat, kereta api ataupun bus semua hal itu dapat dilakukan dengan memesan melalui website ataupun aplikasi *mobile* secara online. Dimana pada saat ini masyarakat tidak terlepas dari dua hal yaitu *smartphone* dan internet, sehingga peluang berjalananya kesuksesan sistem tersebut sangat besar .

Kesuksesan sistem seperti ini yang semakin banyak memberikan keuntungan dan manfaat dalam berbagai aspek dapat juga di kembangkan kedalam bidang pemesanan jasa *service* barang elektronik secara online, dimana saat ini barang elektronik menjadi aspek penting dalam pengrajaan sehari-hari yang sangat

membantu dan mempermudah penggerjaan. Saat barang elektronik tersebut rusak masyarakat sulit mencari teknisi atau jasa *service* dikarenakan beberapa faktor seperti sulitnya mencari tempat service dan kurangnya layanan informasi tempat jasa *service* atau teknisi elektronik yang terpercaya dan profesional dibidangnya, dan juga seperti barang yang rusak harus dibawa ke tempat *service* sehingga menyulitkan masyarakat.

Menurut survei yang dilakukan di tengah-tengah masyarakat khususnya daerah Bandar Lampung belum adanya marketplace khusus untuk pemesanan jasa *service* barang elektronik online sehingga masyarakat masih kesulitan dalam mencari tempat-tempat jasa *service* atau teknisi dibidang elektronik.Untuk mengatasi hal ini maka peneliti membangun sebuah sistem dan aplikasi *mobile* yang dapat memudahkan dalam pencarian dan pemesanan jasa *service* barang elektronik dengan nama aplikasi **LAPAK JASA** dan diangkat sebagai tema judul skripsi dengan judul "**Rancang Bangun Sistem Informasi dan Aplikasi Mobile Marketplace Pemesanan Jasa Service Barang Elektronik**". Barang-barang elektronik yang dapat diservice adalah seperti AC, Kulkas, TV, Kipas Angin, Mesin Cuci, *Magic Com*, Setrika dan Pompa Air.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi dan aplikasi *mobile* pemesanan jasa *service* elektronik .
2. Bagaimana membangun marketplace khusus di Bandar Lampung yang mempertemukan jasa *service* / teknisi elektronik dengan pelanggan.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

- a. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu dan penelitian ini dimulai pada Bulan November 2019 yang bertempat di Daerah Bandar Lampung.

- b. Batasan Masalah
 - 1. Sistem ini hanya untuk pemesanan jasa *service* barang elektronik
 - 2. Barang elektronik yang dapat di *service* yaitu kulkas, mesin cuci, tv, kipas angin, AC, *magic com*, pompa air.
 - 3. Sistem ini akan memiliki fitur *login user*, yaitu terdiri dari *user* admin, toko *service*/penyedia jasa dan juga pencari jasa.
 - 4. *User* admin sebagai pengelola aplikasi lapak jasa dan *maintenance* sistem
 - 5. *User* penyedia jasa (Toko) adalah yang mempunyai toko *service* / teknisi elektronik
 - 6. *User* pencari jasa adalah yang akan melakukan pemesanan jasa *service*

1.4 Tujuan Penelitian

- 1. Merancang sebuah sistem informasi dan aplikasi *mobile* pemesanan jasa *service* barang elektronik
- 2. Terciptanya sebuah sistem informasi dan aplikasi *mobile* yang memudahkan masyarakat dalam melakukan pemesanan jasa *service* barang elektronik yang berpengalaman dan memiliki kualifikasi dan rating yang baik.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat bagi masyarakat dalam penelitian ini yaitu :

- 1. Diharapkan membantu dan meyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat dalam mencari dan memesan layanan jasa *service* barang elektronik yang sudah berpengalaman.
- 2. Memberikan informasi untuk masyarakat dalam mencari jasa *service* barang elektronik sesuai keinginan pengguna.
- 3. Membantu masyarakat yang ahli dibidang perbaikan barang-barang elektronik dalam mendapatkan pekerjaan.
- 4. Membantu toko dalam menjangkau pelanggan lebih banyak.

5. Memudahkan dalam melakukan pemesanan jasa *service* yang profesional yang membantu memperbaiki dan menyelesaikan masalah barang-barang elektronik yang rusak.

Manfaat bagi Peneliti yaitu :

1. Sebagai satu syarat untuk memperoleh gelar Strata-1 (S1) pada Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang telah didapat saat kuliah, tempat penelitian dan menambah ilmu pengetahuan yang tidak diperoleh pada saat kuliah.
3. Sebagai bahan pembelajaran penulis

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

a. BAB I Pendahuluan

Dalam pendahuluan tercantum antara lain latar belakang, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

b. BAB II Landasan Teori

Bab ini memuat tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis/peneliti. Penelitian yang menggunakan analisis statistik, bab ini memuat kerangka pikir dan hipotesis (bila diperlukan).

c. BAB III Metodologi Penelitian

Dalam bab ini berisi objek penelitian, alat dan bahan, metode pengumpulan data, prosedur penelitian, pengukuran variabel dan metode analisis (metode-

metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang dipakai dan metode analisis data).

d. BAB IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Dalam bab ini disajikan hasil, implementasi, analisis dan pembahasan penelitian. Hasil dan implementasi dapat berupa gambar alat/program dan aplikasinya. Untuk penelitian lapangan hasil Dapat berupa data (kualitatif maupun kuantitatif). Analisis dan pembahasan berupa hasil pengolahan data.

e. BAB V Simpulan Dan Saran

Dalam bab ini disajikan simpulan dan saran dari hasil pembahasan.

f. Daftar Pustaka

g. Lampiran

BAB II

LANDASAN TEORI

Untuk mendukung sebuah pelaksanaan penelitian landasan teori merupakan dasar teori yang akan membuktikan bahwa penelitian tersebut berkualitas, memiliki dasar pengetahuan yang dapat dipertanggungjawabkan untuk melanjutkan penelitian sebelumnya, memperbaiki atau dapat juga mematahkan teori-teori sebelumnya.

2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

2.1.1 Konsep Dasar Sistem

Menurut Tata Sutabri (2012) Sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu. Teori sistem secara umum pertama kali diuraikan oleh Kenneth Boulding, terutama menekankan pentingnya perhatian terhadap setiap bagian yang membentuk sebuah sistem. Model umum sebuah sistem adalah input, proses, dan output. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana sebab sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran. Selain itu, sebuah sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem.

2.1.2 Konsep Dasar Informasi

Menurut Tata Sutabri (2012) Informasi adalah data yang telah diklasifikasi atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sistem pengolahan informasi mengolah data menjadi informasi atau tepatnya mengolah data dari tak berguna menjadi berguna bagi penerimanya. Nilai informasi berhubungan dengan keputusan maka informasi menjadi tidak diperlukan keputusan dapat berkisar dari keputusan berulang sederhana sampai keputusan strategis jangka panjang. Nilai informasi dilukiskan paling berarti dalam konteks sebuah keputusan.

2.1.3 Konsep Sistem Informasi

Menurut Tata Sutabri (2012) Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan- laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu dengan.

2.2 Definisi Internet

Menurut Erima Oneto & Yosep (2009) Internet adalah jaringan komputer. Ibarat jalan raya, internet dapat dilalui berbagai sarana transportasi, seperti bus, mobil, dan motor yang memiliki kegunaan masing-masing. Sarana atau fasilitas yang di internet meliputi *Email*, *FTP*, *Newsgroup*, *Mailing List*, *Gopher*, *Telnet*, *IRC*, dan *World Wide Web (WWW)*. Untuk berselancar di internet, tidak perlu repot-repot pergi ke warnet atau mencari hotspot area. Dengan memanfaat *PC*, *Smartphone* atau laptop dirumah.

2.3 Jasa

Menurut Kotler dalam Lupiyoadi (2014:7) “Jasa adalah setiap tindakan atau kegiatan yang dapat ditawarkan oleh satu pihak kepada pihak lain, pada dasarnya tidak berwujud dan tidak mengakibatkan perpindahan kepemilikan apapun. Produksi jasa mungkin berkaitan dengan produk fisik atau tidak.”

Jasa adalah kegiatan yang dapat diidentifikasi secara tersendiri, yang pada hakikatnya bersifat tak teraba (*intangible*), yang merupakan pemenuhan kebutuhan, dan tidak harus terikat pada penjualan produk atau jasa lain. Untuk menghasilkan jasa mungkin atau mungkin pula tidak diperlukan penggunaan benda nyata (*tangible*). Akan tetapi, sekalipun penggunaan itu perlu, namun tidak terdapat adanya pemindahan hak milik atas benda tersebut (pemilikan permanent).

2.4 Marketplace

Menurut Angga Kurnia Putra pada Jurnal Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi, (2017) marketplace merupakan media online berbasis internet (*web-based*)

based) tempat melakukan kegiatan bisnis dan transaksi antara pembeli dan penjual. Pembeli dapat mencari *supplier* sebanyak mungkin dengan kriteria yang diinginkan, sehingga memperoleh sesuai harga pasar. Sedangkan Menurut Brunn, Jensen, & Skovgaard, marketplace adalah wadah komunitas bisnis interaktif secara elektronik yang menyediakan pasar dimana perusahaan dapat ambil andil dalam *B2B e-Commerce* dan atau kegiatan *e-Business* lain.

Dari beberapa definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa marketplace merupakan sebuah wadah pemasaran produk secara elektronik yang mempertemukan banyak penjual dan pembeli untuk saling bertransaksi.

2.5 Pengertian Analisis dan Desain Berorientasi Objek (OOAD)

2.5.1 Pengertian OOAD

OOAD adalah metode analisis yang memeriksa requirements dari sudut pandang kelas kelas dan objek yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan yang mengarahkan arsitektur software yang didasarkan pada manipulasi objek-objek system atau subsistem. OOAD merupakan cara baru dalam memikirkan suatu masalah dengan menggunakan model yang dibuat menurut konsep sekitar dunia nyata. Dasar pembuatan adalah objek,yang merupakan kombinasi antara struktur data dan perilaku dalam satu entitas.

2.5.2 Konsep Dasar OOAD

OOAD mencakup analisis dan desain sebuah sistem dengan pendekatan objek, yaitu analisis berorientasi objek (OOA) dan desain berorientasi objek (OOD). OOA adalah metode analisis yang memeriksa requirement (syarat/keperluan) yang harus dipenuhi sebuah sistem) dari sudut pandang kelas-kelas dan objek-objek yang ditemui dalam ruang lingkup perusahaan. Sedangkan OOD adalah metode untuk mengarahkan arsitektur software yang didasarkan pada manipulasi objek-objek sistem atau subsistem. Terdapat beberapa konsep dalam OOAD, yaitu :

1. Kelas (Class)

Kumpulan objek-objek dengan karakter yang sama. Sebuah kelas mempunyai sifat (atribut), kelakuan (operasi/metode), hubungan (relationship) dan arti. Suatu kelas dapat diturunkan dari kelas yang lain, dimana atribut dan kelas semula dapat diwariskan ke kelas yang baru. Kelas adalah sebuah struktur tertentu dalam pembuatan perangkat lunak. Kelas merupakan bentuk struktur pada kode program yang menggunakan metodologi berorientasi objek.

2. Objek (*Object*)

Abstraksi dan sesuatu yang mewakili dunia nyata. Objek merupakan suatu entitas yang mampu menyimpan informasi (status) dan mempunyai operasi (kelakuan) yang dapat diterapkan.

3. Metode (*Method*)

Operasi atau metode pada kelas hampir sama dengan fungsi atau prosedur pada metodologi terstruktur. Operasi merupakan fungsi atau transformasi yang dapat dilakukan terhadap objek atau dilakukan objek.

4. Atribut

Variabel global yang dimiliki kelas. Atribut dapat berupa nilai atau Jelemen – elemen data yang dimiliki oleh objek dalam kelas. Atribut dipunyai secara individu oleh suatu objek misalnya berat, jenis.

5. Abstraksi

Prinsip untuk merepresentasikan dunia nyata yang kompleks menjadi suatu bentuk model yang sederhana dengan mengabaikan aspek-aspek lain yang tidak sesuai dengan masalah.

6. Enskapsulasi

Pembungkusan atribut data dan layanan (operasi-operasi) yang dipunyai objek untuk menyembunyikan implementasi dan objek sehingga objek lain tidak mengetahui cara kerjanya.

7. Pewarisan

Mekanisme yang memungkinkan satu objek mewarisi sebagian atau seluruh dan objek lain sebagai bagian dari dirinya.

8. Antar muka

Biasanya digunakan agar kelas yang lain tidak mengakses langsung ke suatu kelas.

9. *Reusability*

Pemanfaatan kembali objek yang sudah didefinisikan untuk suatu permasalahan pada permasalahan lainnya yang melibatkan objek tersebut.

10. Generalisasi & spesialisasi

Menunjukkan hubungan antar kelas dan objek yang umum dengan kelas dan objek yang khusus.

11. Komunikasi antar objek

Dilakukan lewat pesan (message) yang dikirim dari satu objek ke objek lainnya.

12. *Polimorfisme*

Kemampuan suatu objek untuk digunakan di banyak tujuan yang berbeda dengan nama yang sama sehingga menghemat program.

13. *Package*

Sebuah kontainer atau kemasan yang dapat digunakan untuk mengelompok kelas-kelas yang bernama sama disimpan dalam package yang berbeda.

Object Oriented Analysis and Design (OOAD) dapat di definisikan menjadi dua bagian yaitu :

1. *Object Oriented Analysis* adalah metode analisis yang memeriksa requirements (syarat/keperluan yang harus dipenuhi sistem) dilihat dari kelas dan objek yang di temui dalam pengembangan sistem. Aktivitas utama dari OOA adalah :

- a. Menganalisis masalah domain
- b. Menjelaskan proses pembentukan sistem
- c. Mengidentifikasi objek
- d. Menentukan atribut
- e. Mengidentifikasi metod atau operasi
- f. Komunikasi antar objek

2. *Object Oriented Design* adalah metode untuk mengarahkan arsitektur software sesuai dengan manipulasi sistem maupun sub sistem. Aktivitas utama dari OOD adalah :

- a. Mengidentifikasi kontek dan model dari penggunaan sistem
- b. Mendesain arsitektur sistem
- c. Identifikasi objek dari sistem utama
- d. Menentukan interface objek

2.6 Definisi *Unified Modeling Language* (UML)

Menurut Rosa A.S M. Shalahudin (2016, p.137) UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan, jadi penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek. Perkembangan penggunaan UML bergantung pada level abstraksi penggunaannya, dalam penggunaan UML adalah suatu yang salah, tapi perlu ditelaah dimanakah UML digunakan dan hal apa yang ingin divisualkan. Menurut Rosa A.S M. Shalahudin (2016, p.140) Pada UML terdiri dari 13 macam diagram yang dikelompokkan dalam 3 kategori.

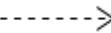
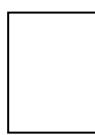
2.6.1 *Use Case Diagram*

Use case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use Case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang akan dibuat . Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

Tabel 2.1 *Use Case Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Mendefinisikan entitas diluar sistem yang memakai sistem. Contohnya orang
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).

Tabel 2.1 Use Case Diagram**(Lanjutan)**

3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana antara dua use case generalisasi dan spesialisasi dimana fungsi yang satu lebih umum dan lainnya khusus
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan relasi use case tambahan ke sebuah use case yang ditambahkan dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa relasi use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri.
6		<i>Association</i>	Komunikasi antara aktor dan use case yang terlibat didalam sistem
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun.

2.6.2 Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Penjelasan dari bagan *activity diagram* dapat dilihat pada tabel 2.2

Tabel 2.2 Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actifity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Actifity</i> <i>Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

2.6.3 Class Diagram

Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

Tabel 2.3 Simbol Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1	—	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2	◇	<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3	□	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4	○	<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5	▫-----	<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6	----->	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7	—	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

2.6.4 Sequence Diagram

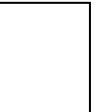
Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. Sequence diagram terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). *Sequence diagram* biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu.

Diawali dari apa yang men-trigger aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan. Masing-masing objek, termasuk aktor, memiliki *lifeline message* digambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek lainnya. Pada fase desain berikutnya, message akan dipetakan menjadi operasi/metoda dari *class*. *Activation bar* menunjukkan lamanya eksekusi sebuah proses, biasanya diawali dengan diterimanya sebuah message. Untuk objek-objek yang memiliki sifat khusus, standar *UML* mendefinisikan icon khusus untuk *object boundary*, *controller* dan *persistent entity*. Komponen – komponen dari *Sequence Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.4 berikut :

Tabel 2.4 Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Mendefinisikan entitas diluar sistem yang memakai sistem. Contohnya orang
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).

Tabel 2.4 Sequence Diagram
(Lanjutan)

3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana antara dua use case generalisasi dan spesialisasi dimana fungsi yang satu lebih umum dan lainnya khusus
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan relasi use case tambahan ke sebuah use case yang ditambahkan dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa relasi <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri.
6		<i>Association</i>	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang terlibat didalam sistem
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun.

2.7 MySQL

MySQL merupakan sebuah perangkat lunak atau *software* sistem manajemen basis data *SQL* atau *DBMS Multithread* dan *multi user*. MySQL sebenarnya merupakan turunan dari salah satu konsep utama dalam database untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan secara

mudah dan otomatis. *MySQL* diciptakan oleh Michael "Monty" Widenius pada tahun 1979, seorang programmer komputer asal Swedia yang mengembangkan sebuah sistem *database* sederhana yang dinamakan UNIREG yang menggunakan koneksi low-level ISAM *database engine* dengan indexing.

Menurut Anhar (2010) mengemukakan bahwa “MySQL adalah salah satu *database* manajemen sistem (DBMS) dari sekian banyak DBMS seperti *Oracle*, *MS SQL*, *Postgre SQL*, dan lainnya”. Dimana *MySQL* dalam operasi *client-server* melibatkan *server* daemon MySQL disisi *server* dan berbagai macam program serta *library* yang berjalan besar. *SQL* singkatan dari *Structure Query Language* dan sering disebut *Sequel* saja. *SQL* mulai dikembangkan tahun 70-an di laboratorium IBM, Stan Jose, California. Untuk mengakses sebuah *file database*, salah satu *server database* yang kecil dan mudah digunakan namun memiliki kehandalan dan *performa* tinggi.

2.8 Basis Data

Menurut Rosa A.S M. Shalahudin (2016) Basis Data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamananya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat. Sistem informasi tidak dapat dipisahkan dengan kebutuhan akan basis data apapun bentuknya, entah *file text* ataupun *Database Management System* (DBMS)

Kebutuhan basis data dalam disistem informasi adalah untuk memasukkan, menyimpan dan mengambil data, selain itu untuk membuat laporan berdasarkan data yang telah disimpan. Tujuan dari dibuat nya tabel-tabel pada *database* adalah untuk menyimpan data kedalam tabel-tabel agar mudah diakses. Oleh karena itu, untuk merancang tabel-tabel yang akan dibuat maka dibutuhkan pola pikir penyimpanan data nantinya jika dalam bentuk baris-baris data (*record*) dimana setiap baris terdiri dari beberapa kolom.

2.9 HTML (*Hyper Text Markup Language*)

(Rosa A.S, M.Shalahuddin, 2016) HTML singkatan dari *Hyper Text Markup Language* yaitu skrip yang mengatur berupa tag-tag untuk membuat dan mengatur struktur website. Beberapa tugas utama HTML dalam membangun website diantaranya sebagai berikut:

- Menentukan layout website.
- Memformat text dasar seperti pengaturan paragraf, dan format font.
- Membuat list.
- Membuat table.
- Menyisipkan gambar, video, dan audio.
- Membuat link.
- Membuat formulir

2.10 Penelitian terdahulu

Setelah melakukan kajian terhadap beberapa penelitian sebelumnya, ada beberapa penelitian yang dianggap peneliti berkaitan dengan topik yang di pilih penulis.

Penelitian pertama telah dilakukan oleh Parsumo Rahardjo, Rachmat Hidayat, Tri Rahardjo Yudantoro Politeknik Negeri Semarang pada tahun 2017 dengan judul “**Faskul: Aplikasi Penyedia Layanan Jasa Tukang Bangunan**“. Permasalahan adalah tukang bangunan sering kali dianggap sebelah mata, Anggapan ini tentu tidak benar karena seorang tukang memiliki banyak manfaat yang salah satunya sebagai unsur estetika atau keindahan dalam pembangunan maupun merenovasi sebuah rumah Untuk itu, berbagai macam tukang ahli serta keahliannya perlu diperkenalkan kepada masyarakat. Dalam penelitiannya bertujuan untuk membangun aplikasi FASKUL sebagai aplikasi layanan jasa tukang bangunan berbasis Android. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi waterfall, dimana dalam metodologi ini setiap langkah penelitian dilakukan secara berurutan, mulai dari tahapan analisis, Desain, penulisan kode program, pengujian, dan pemeliharaan. Aplikasi ini dirancang

menggunakan Adobe Ilustrator, AirDroid, Android Studio dan Sublime Text. Hasil dari peneltian adalah terciptanya sebuah aplikasi yang sudah diuji pada perangkat android versi 4.4 dan semua fungsi sudah berjalan dengan baik. Presentase kepuasan sebesar 80,7%. Penerapan aplikasi akan membantu tukang dan masyarakat dalam transaksi pekerjaan atau renovasi bangunan.

Penelitian kedua yang dipilih oleh peneliti adalah “ **Sistem Informasi Jasa Service Elektronik Pada Toko Remaja Teknik** ” yang diteliti oleh Ronny Pratama, Rauf Fauzan, S.Kom. M.Kom tahun 2018 dalam penelitian ini sistem informasi yang digunakan untuk membantu proses jasa service penjualan dan pembelian barang menjadi mudah dan membantu pengolahan data lebih cepat dan akurat. Metode sistem yang digunakan adalah metode prototype. Dari penelitian ini dihasilkan Sistem Informasi Jasa Serivce Elektronik pada toko remaja teknik ini yang dapat memecahkan masalah dalam jasa service elektronik, penjualan dan pembelian barang dan dapat mempermudah transaksi dan membantu karyawan untuk bekerja lebih maksimal, tepat dan tepat pada toko remaja teknik.

Pada penelitian ketiga yaitu penelitian yang dilakukan Rahmat Fauzi , Satrio Wibowo, Dela Youlina Putri tahun 2017 yang berjudul **Perancangan Aplikasi Marketplace Jasa Percetakan Berbasis Website**. Permasalahan nya adalah layanan jasa percetakan yang ada saat ini adalah layanan berbasis business to consumer (B2C) sehingga masyarakat harus membanding informasi harga dan layanan secara langsung ke pemilik percetakan baik online maupun offline. Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah membuat sistem informasi berbasis marketplace untuk jasa percetakan yang diberinama CETAKIN. Sistem integrasi marketplace percetakan ini dibangun dengan metode waterfall dengan empat tahapan yakni analisa kebutuhan, desain sistem, mplementasi, dan pengujian sistem dengan Bahasa pemrograman PHP dan Database MySQL.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan kebutuhan-kebutuhan sistem dilakukan untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak yang bertujuan agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Pada tahapan ini dilakukan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

a. Observasi (*Observation*)

Metode yang dilakukan untuk mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan secara langsung ke objek yang diteliti sehingga dapat dipahami dan dilihat sistem yang sedang berjalan. Dalam upaya pengumpulan data dan pemahaman terhadap sistem yang berjalan, teknik observasi adalah teknik utama yang biasa dan paling sering digunakan. Teknik ini menghasilkan data dengan tingkat kehandalan dan akurasi yang sangat baik. Pada tahapan obeservasi peneliti melakukan pengamatan langsung untuk mendapatkan data yang lebih jelas mengenai sistem pemesanan jasa *Service* barang elektronik. Peneliti malakukan kunjungan ke toko-toko yang menyediakan jasa *Service* barang elektronik, melihat jalanya alur sistem yang berjalan. Dengan ini maka peneliti dapat menggambarkan alur sistem yang berjalan pada analisis sistem.

b. Wawancara (*Interview*)

Peneliti mewawancara orang-orang yang terlibat, yang dalam hal ini apakah dia termasuk sebagai konsumen jasa atau penyedia jasa dengan mengajukan pertanyaan atau tanya jawab secara lisan kepada konsumen jasa atau penyedia jasa.

c. Studi Pustaka

Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data dengan bahan rujukan dari buku buku, dokumen, yang berhubungan langsung dengan masalah yang sedang dibahas.

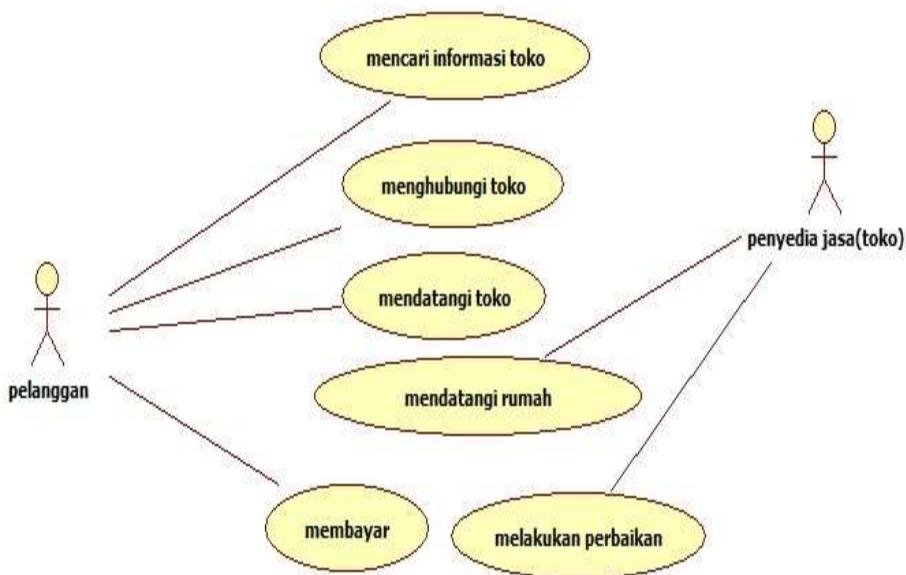
3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode Pengembangan Sistem Dalam Penelitian ini dilakukan rekayasa perangkat lunak dengan model *Object Oriented Analysis and Design* (OOAD) dengan penjelasan sebagai berikut:

3.2.1 Analisis Sistem Berjalan

3.2.1.1 Use Case Sistem Berjalan

Analisis sistem berjalan ini dilakukan dengan menggambarkan alur dan sistem berjalan saat ini. Berikut Prosedur mengenai pemesanan jasa *Service* barang elektronik sistem yang sedang berjalan :



Gambar 3.1 Use Case Sistem Berjalan

Deskripsi gambaran *use case* :

1. Konsumen mencari informasi penyedia (toko *Service*) barang elektronik
2. Konsumen mendatangi penyedia (toko *Service*)
3. Penyedia (toko *Service*) mendatangi rumah konsumen
4. Penyedia (toko *Service*) melakukan *Service* barang elektronik
5. Konsumen membayar pesanan *Service*

3.2.1.2 Analisis Kelemahan Sistem Berjalan

Analisa kelemahan sistem yang sedang berjalan pada pemesanan jasa *Service* barang elektronik adalah sebagai berikut :

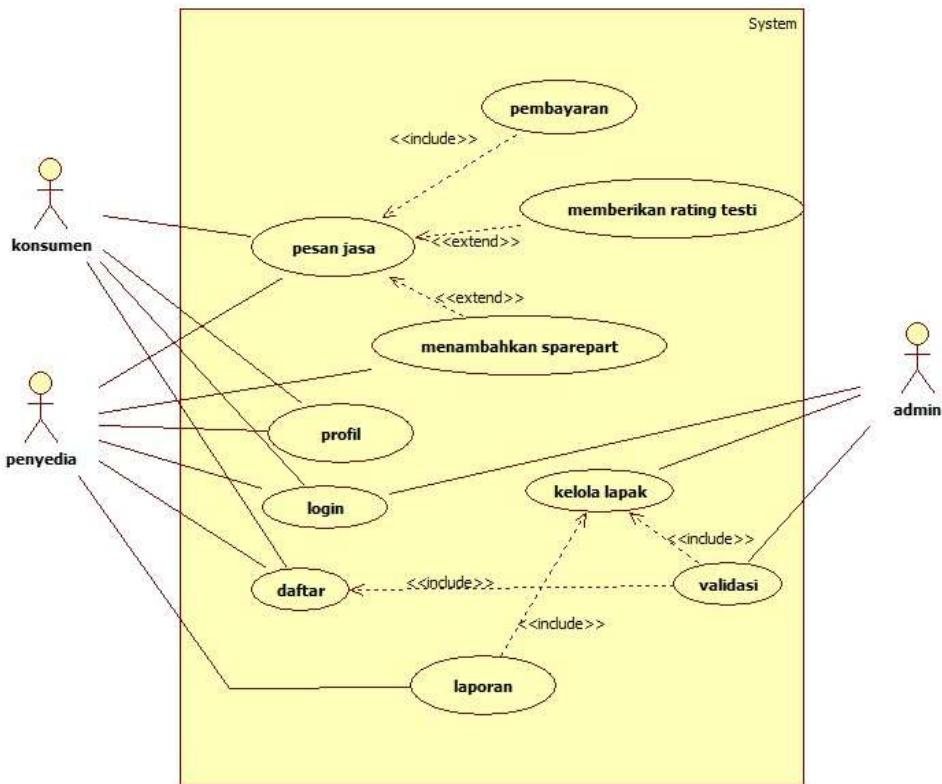
- a. Sistem pemesanan masih dilakukan secara manual yaitu konsumen harus mencari tempat *Service* atau panggilan melalui kenalan teman yang mengetahui tempat *Service* barang elektronik.
- b. Pada sistem yang berjalan proses transaksi masih dilakukan dengan menyebutkan harga yang ditentukan oleh teknisi, sehingga konsumen tidak mengetahui apakah benar benar biaya yang sesuai. Belum adanya sistem pemesanan yang terpercaya yang nantinya digunakan untuk mengetahui presentasi layanan *Service* yang bagus m

3.2.2 Perancangan Sistem Diusulkan

Dengan adanya permasalahan dari analisa sistem yang berjalan, maka diusulkan sebuah sistem informasi dan aplikasi mobile marketplace pemesanan jasa *Service* barang elektronik yang dapat mengatasi permasalahan tersebut.

3.2.2.1 *Use case Diagram* Diusulkan

Perencanaan sistem dilakukan dengan cara membuat *usecase diagram* untuk membuat alur sistem yang diusulkan pada pemesanan jasa *Service* barang elektronik.

**Gambar 3.2 Use case Diagram Diusulkan**

Definisi aktor, definisi *use case* dan sekenario *use case* pada sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

a. Definisi Aktor

Deskripsi pendefinisian pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Deskripsi Pendefinisian Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	konsumen	Pengguna sistem yang akan melakukan pemesanan jasa <i>Service</i> dan juga pembelian suku cadang pada toko <i>Service</i> yang terdapat didalam sistem
2	Penyedia	Orang yang mempunyai toko <i>Service</i>

Tabel 3.1 Deskripsi Pendefinisian Aktor
(Lanjutan)

3	Admin	Orang yang bertugas dan bertanggung jawab atas pengolahan data konsumen, data toko <i>Service</i> yang sebelumnya telah mendaftar di dalam sistem
---	-------	---

b. Definisi *Use case*

Deskripsi pendefinisian *use case* Aplikasi Marketplace Pemesanan Jasa *Service* Barang Elektronik diusulkan adalah seperti pada Tabel 3.2

Tabel 3.2 Deskripsi Pendefinisian *Use case*

No	Use case	Deskripsi
1	Daftar	Suatu proses dimana konsumen mendaftarkan diri untuk memesan layanan jasa dan juga proses dimana toko <i>Service</i> mendaftarkan tokonya kedalam sistem
2	Login	Suatu proses dimana user <i>login</i> untuk dapat mengakses sistem aplikasi
3	Pesanan	Yaitu suatu proses terjadinya transaksi pesan jasa <i>Service</i>
4	Menambahkan sparepart	Suatu proses dimana ketika dibutuhkan sparepart untuk perbaikan barang elektronik dan akan ditambahkan pada list total biaya
5	Pembayaran	Suatu proses dimana konsumen melakukan pembayaran dengan detail pesanan dan total sudah ada dan dapat di cetak
6	Testi	Suatu proses dimana konsumen dapat memberikan rating dan review pada toko <i>Service</i> tersebut

Tabel 3.2 Deskripsi Pendefinisian *Use case*
 (Lanjutan)

7	Profil	Suatu proses dimana konsumen dan toko service dapat memperbarui profil
8	Kelola lapak	Suatu proses dimana admin mengelola lapak jasa seperti mengelola barang elektronik yang dapat ingin ditambahkan dan mengelola laporan lapak jasa
9	Validasi	Suatu proses dimana admin memvalidasi toko yang mendaftar dalam sistem lapak jasa
10	Laporan	Suatu proses dimana admin dan penyedia jasa(toko <i>Service</i>) dapat melihat dan mencetak laporan-laporan.

c. Skenario *Use case*

Skenario jalannya masing-masing *use case* yang telah didefinisikan sebelumnya adalah sebagai berikut :

1. Skenario *Use Case* Daftar

Nama *Use Case* : Daftar

Aktor : Konsumen dan penyedia jasa (Toko *Service*)

Tujuan : Mendaftar untuk dapat login kedalam sistem

Tabel 3.3 Deskripsi Skenario *Use case* Daftar

Aksi Konsumen dan Toko <i>Service</i>	Sistem
1. Membuka sistem	
2. Mendaftar dan mengisi form pendaftaran	

Tabel 3.3 Deskripsi Skenario *Use case* Daftar
 (Lanjutan)

	1. Kelola pendaftaran dan memberikan <i>Username</i> dan <i>Password</i>
2. Mendapatkan <i>username</i> dan <i>Password</i>	

2. Skenario Use Case Login

Nama *Use Case* : Login

Aktor : Konsumen, penyedia jasa(*Toko Service*) dan Admin

Tujuan : Untuk dapat mengakses aplikasi

Tabel 3.4 Deskripsi Skenario *Use case* Login

Aksi Konsumen, <i>Toko Service</i> , Admin	Sistem
1. Membuka aplikasi Jasa <i>Service</i>	
	2. Menampilkan form login
3. Memasukan <i>username</i> dan password	
	4. Validasi data login, apabila data sudah benar masuk ke menu utama dan apabila data tidak benar, pengguna diminta login kembali.
Kondisi akhir	
Masuk ke halaman utama	

3. Skenario Use Case Pesanan

Nama *Use Case* : Pesanan

Aktor : Konsumen, penyedia jasa (Toko *Service*)

Tujuan : Untuk dapat memproses pesanan

Tabel 3.5 Deskripsi Skenario Use case Pesanan

Aksi Konsumen	Sistem
1. Memilih toko jasa <i>Service</i>	
2. Memesan jasa <i>Service</i>	
	1. Menampilkan form pemesanan
2. Mengisi form dan mengirim pesanan	
3. Mengirim form pesanan	
	4. Mengirim data pesanan ke toko <i>Service</i>
5. Menunggu respon toko	

4. Skenario Use Case Menambahkan Sparepart

Nama *Use Case* : Sparepart

Aktor : Penyedia jasa (Toko *Service*)

Tujuan : Untuk menambahkan sparepart yang dibutuhkan

Tabel 3.6 Deskripsi Skenario Use case Menambahkan Sparepart

Aksi Penyedia(toko <i>Service</i>)	Sistem
1. menambahkan sparepart yang dibutuhkan	
	2. menampilkan sparepart yang ditambahkan

5. Skenario Use Case testi

Nama *Use Case* : testi

Aktor : Penyedia jasa (Toko *Service*)

Tujuan : Untuk menambahkan sparepart yang dibutuhkan

Tabel 3.7 Deskripsi Sekenario Use case rating dan testi

Aksi Konsumen	Sistem
1. klik pesanan	
	2. menampilkan history pesanan
3. memebrikan testi dan rating pada toko sesuai pesanan	

6. Skenario Use Case pembayaran

Nama *Use Case* : total

Aktor : Konsumen

Tujuan : untuk menampilkan total biaya pesanan

Tabel 3.8 Deskripsi Sekenario Use case pembayaran

Aksi Konsumen	Sistem
1. klik pesanan	
	2. menampilkan total pesanan
3. lihat total pesanan	
4. bayar pesanan	

7. Skenario Use Case Profil

Nama *Use Case* : Porfile

Aktor : Konsumen, Penyedia (Toko *Service*)

Tujuan : Untuk menampilkan profile dan mengelola profile

Tabel 3.9 Deskripsi Sekenario Use case Profile

Aksi Konsumen, Penyedia(toko <i>Service</i>)	Sistem

1. klik menu profile	
	2. menampilkan halaman profile

8. Skenario Use Case Validasi

Nama *Use Case* : validasi

Aktor : admin

Tujuan : Untuk memvalidasi toko *Service* yang sudah mendaftar

Tabel 3.10 Deskripsi Sekenario Use case validasi

Aksi Penyedia(toko <i>Service</i>)	Sistem
1. klik menu validasi	
	2. menampilkan daftar toko
3. memvalidasi toko yang sudah mendaftar	

9. Skenario Use Case laporan

Nama *Use Case* : laporan

Aktor : admin

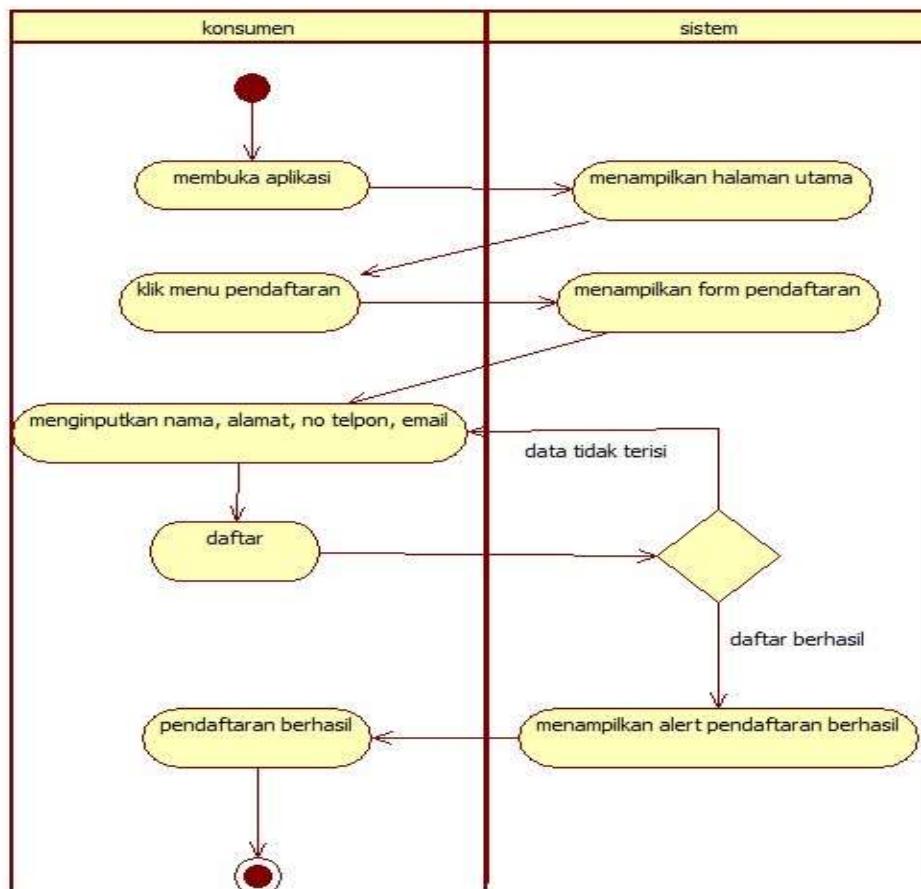
Tujuan : Untuk, melihat laporan serta mencetak laporan pelanggan, transaksi dan laporan penyedia(toko *Service*)

Tabel 3.11 Deskripsi Sekenario Use case Laporan

Aksi Penyedia(toko <i>Service</i>)	Sistem
1. masuk kedalam sistem	
	2. menampilkan menu admin
3. kelola barang dan lihat laporan dan pengguna	

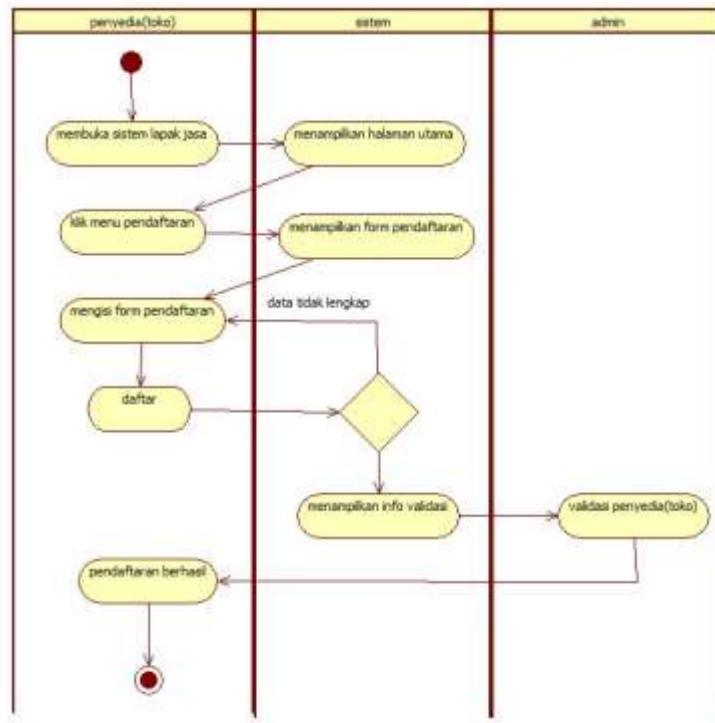
3.2.2.2 Activity Diagram Diusulkan

- Activity diagram daftar konsumen



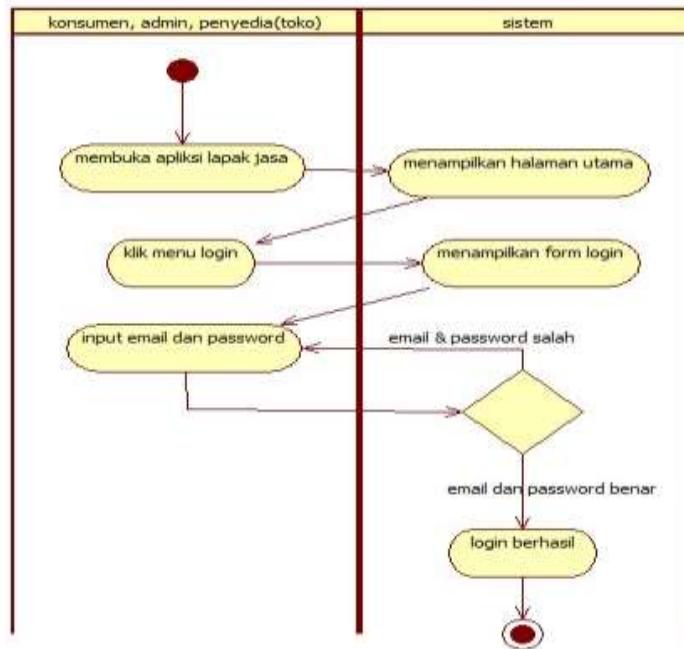
Gambar 3.3 Activity diagram Daftar

- Activity diagram daftar penyediaa(toko)



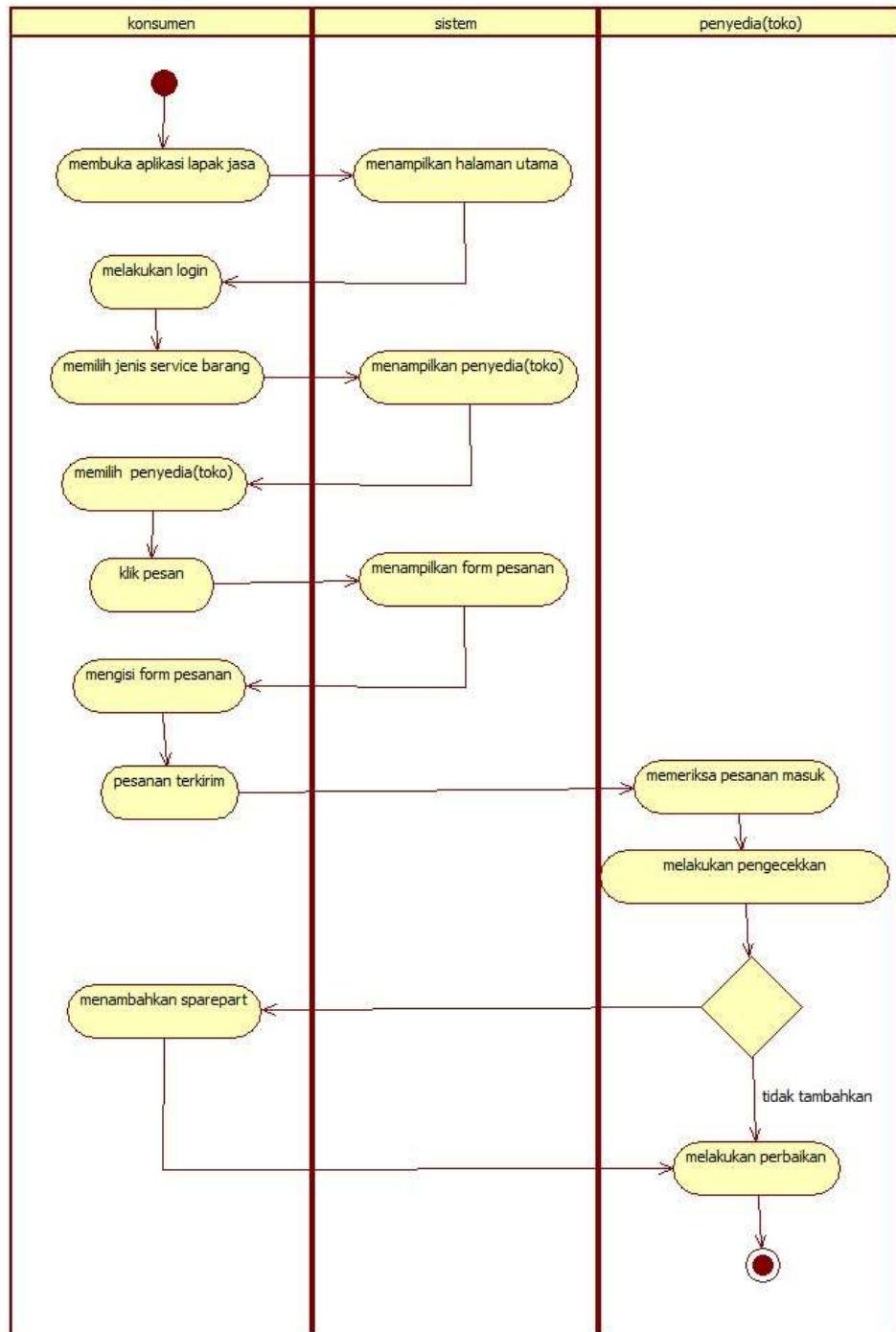
Gambar 3.4 Activity diagram daftar penyedia(toko)

c. Activity diagram login



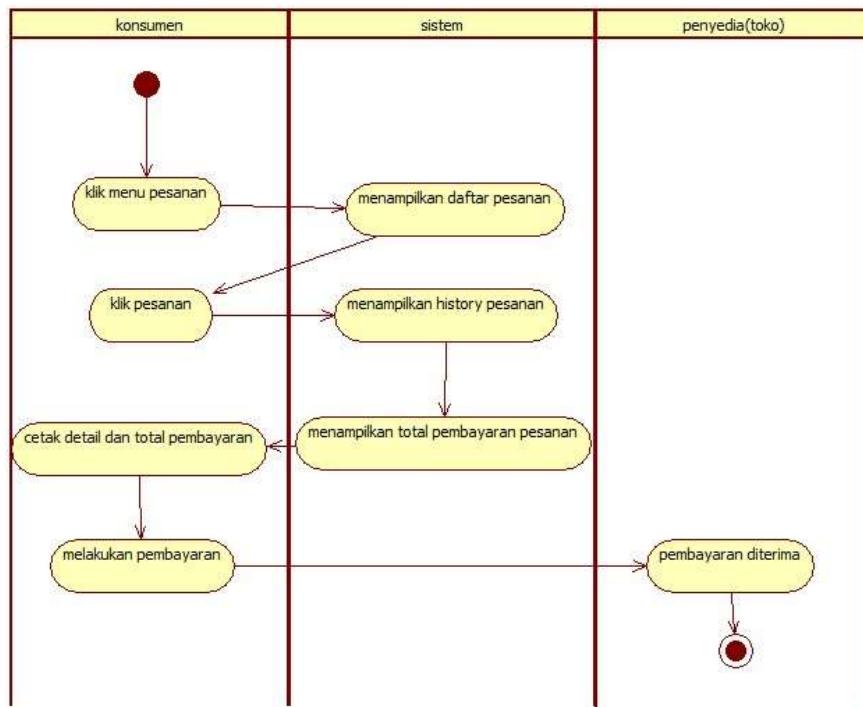
Gambar 3.5 Activity diagram login

d. Activity diagram proses pesanan



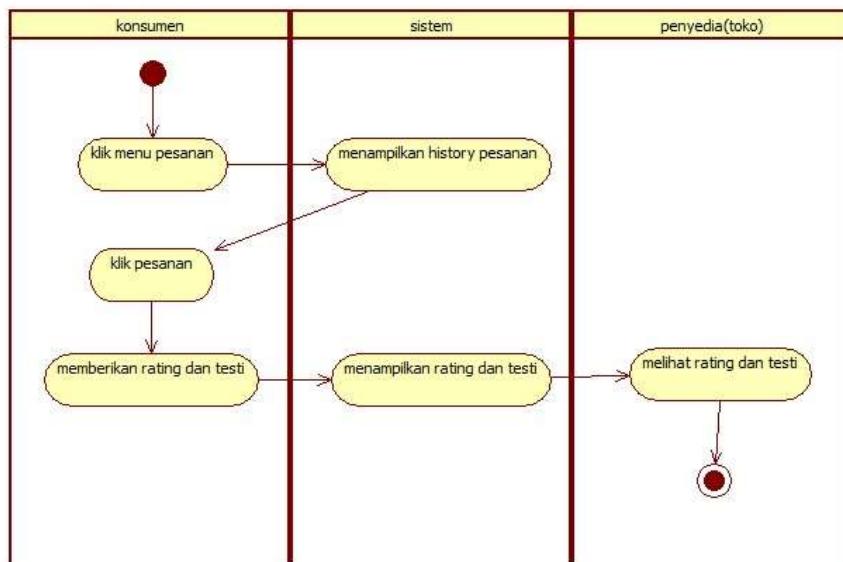
Gambar 3.6 Activity diagram proses pesanan

e. Activity diagram pembayaran



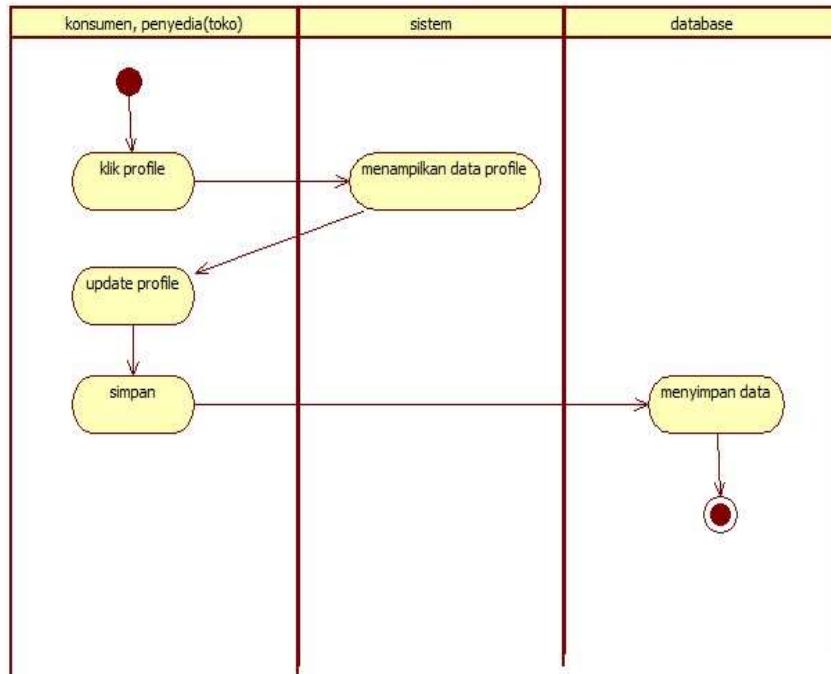
Gambar 3.7 Activity diagram pemabayaran

f. Activity diagram memberikan rating dan testi



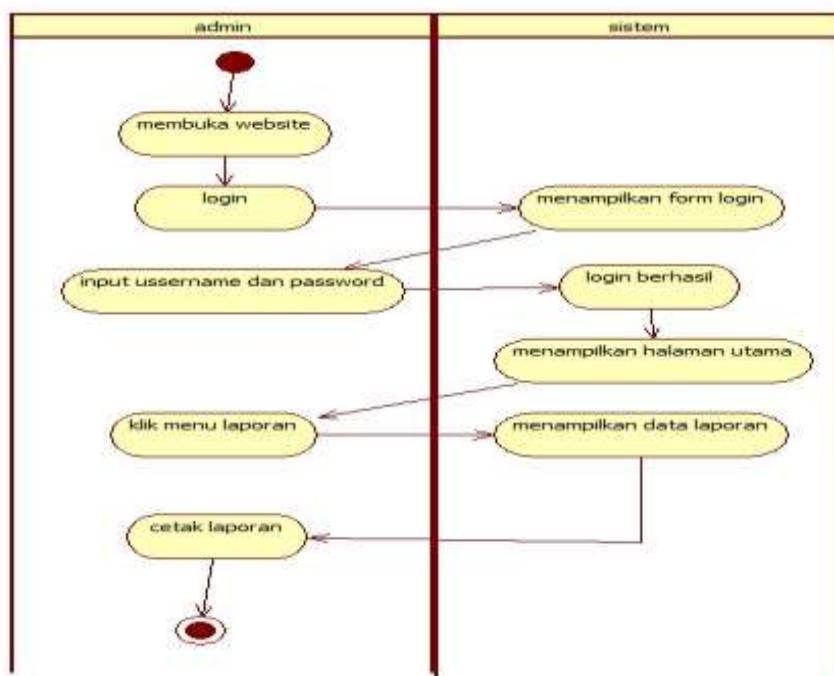
Gambar 3.8 Activity diagram proses memberikan rating dan testi

g. Activity diagram profile



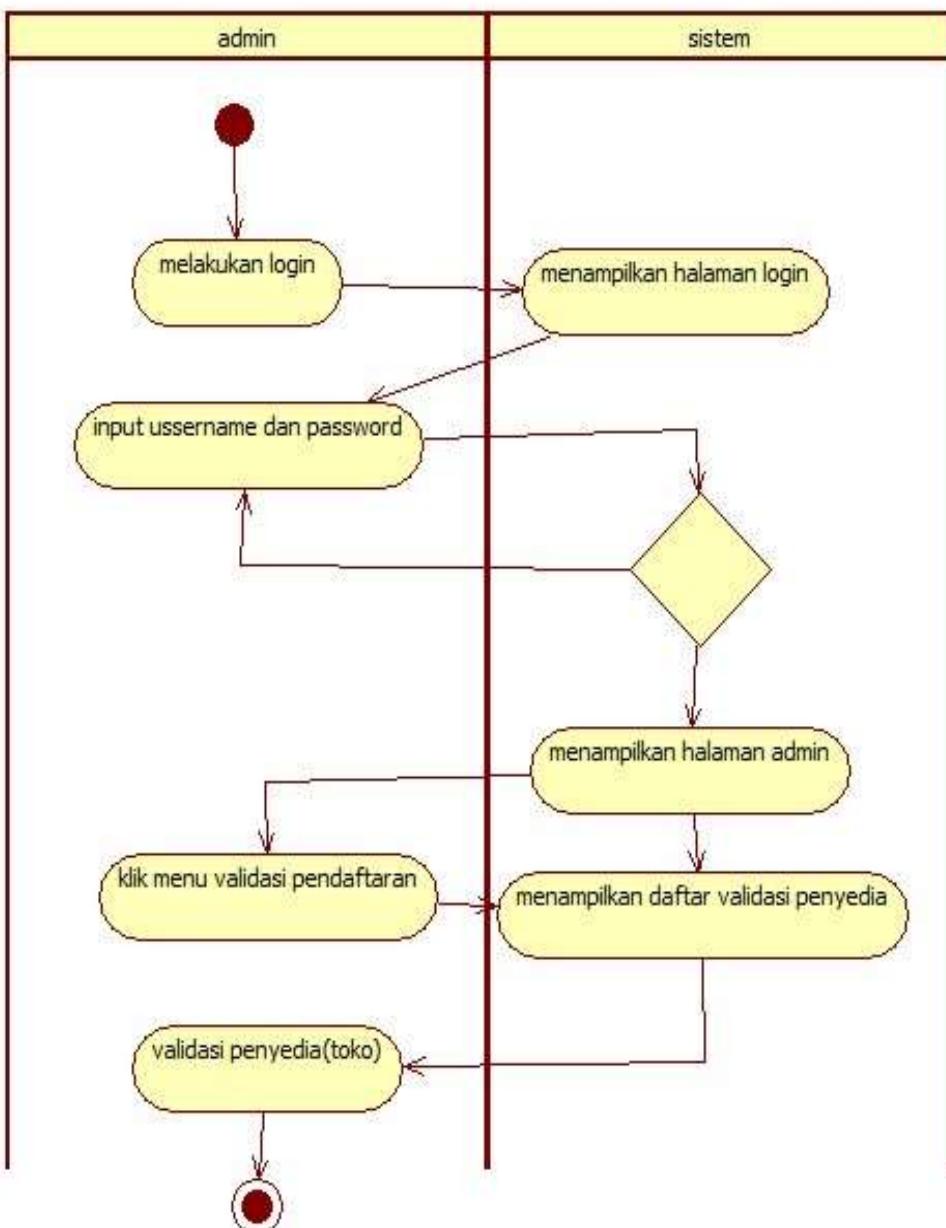
Gambar 3.9 Activity diagram profile

h. Activity diagram laporan



Gambar 3.10 Activity diagram Laporan

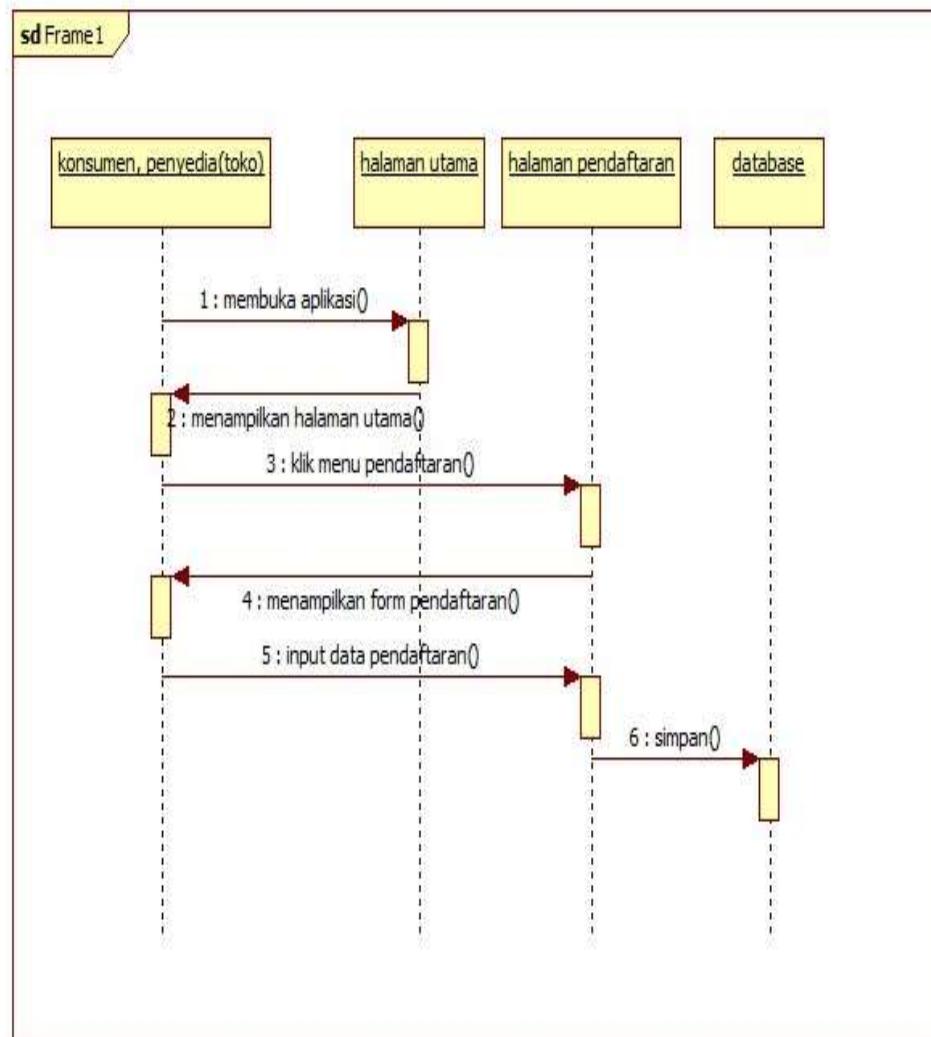
i. Activity diagram proses validasi



Gambar 3.11 Activity diagram validasi

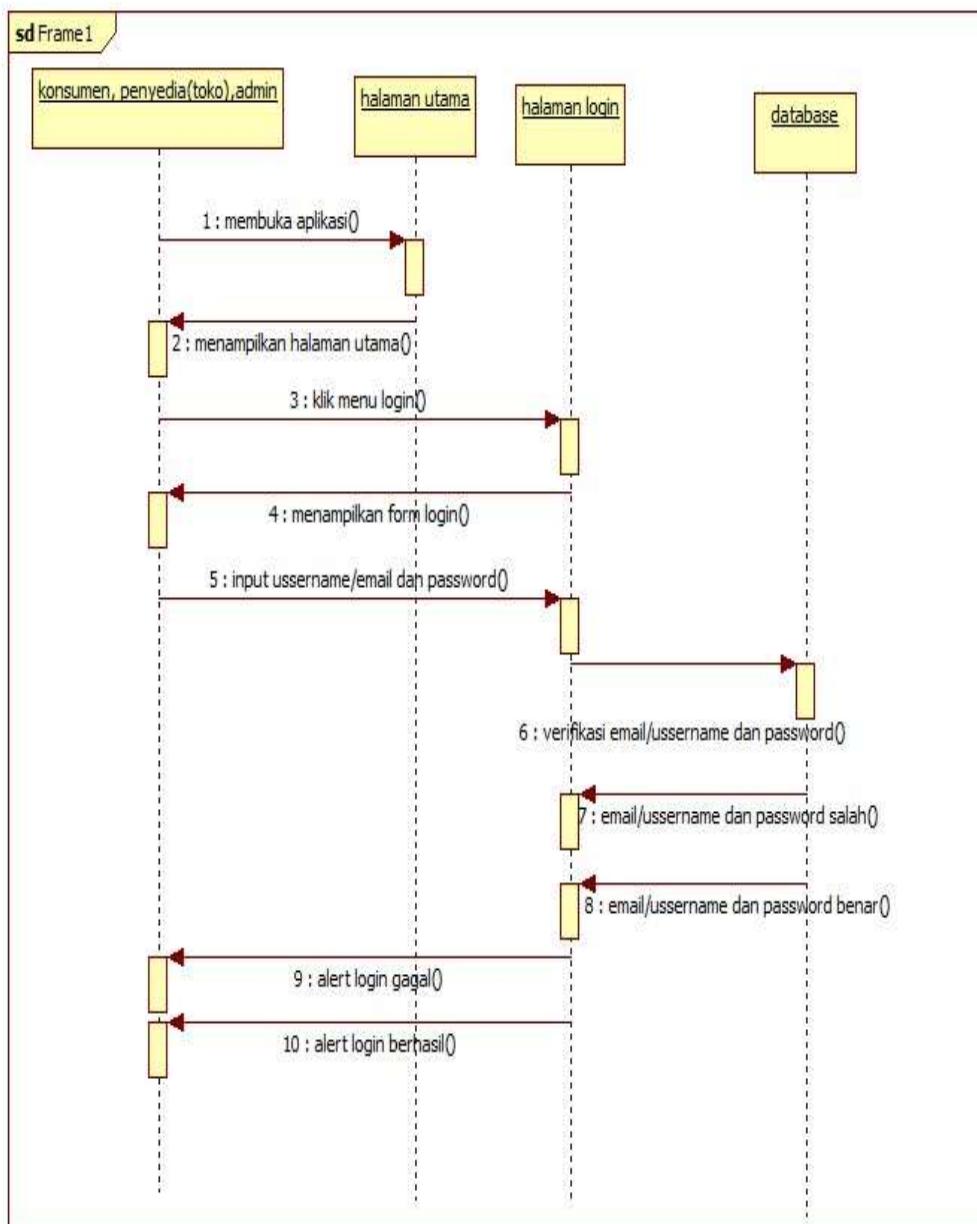
3.2.2.3 Sequence Diagram Diusulkan

a. Sequence Diagram Daftar



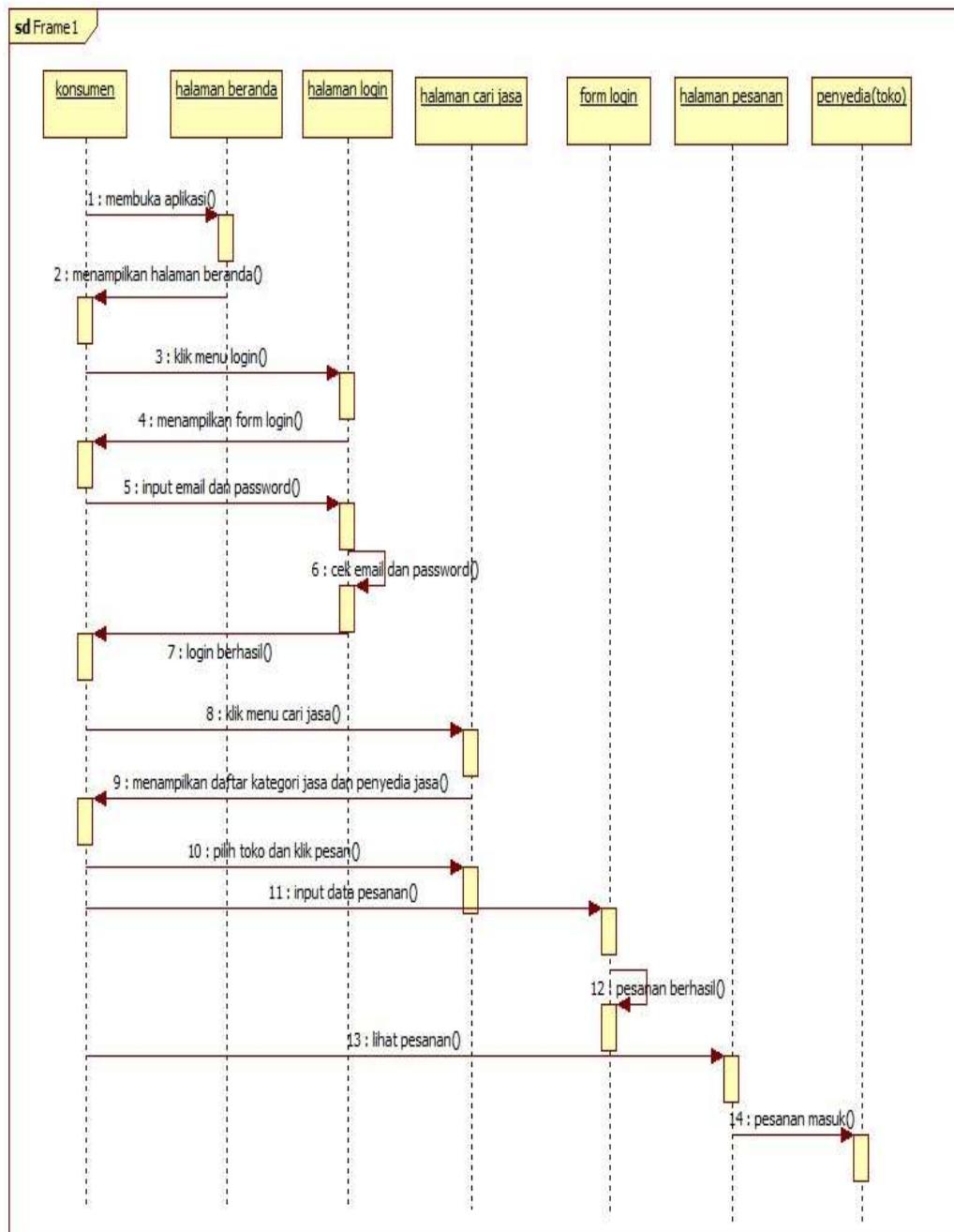
Gambar 3.12 Sequence Diagram Daftar

b. Sequence Diagram login



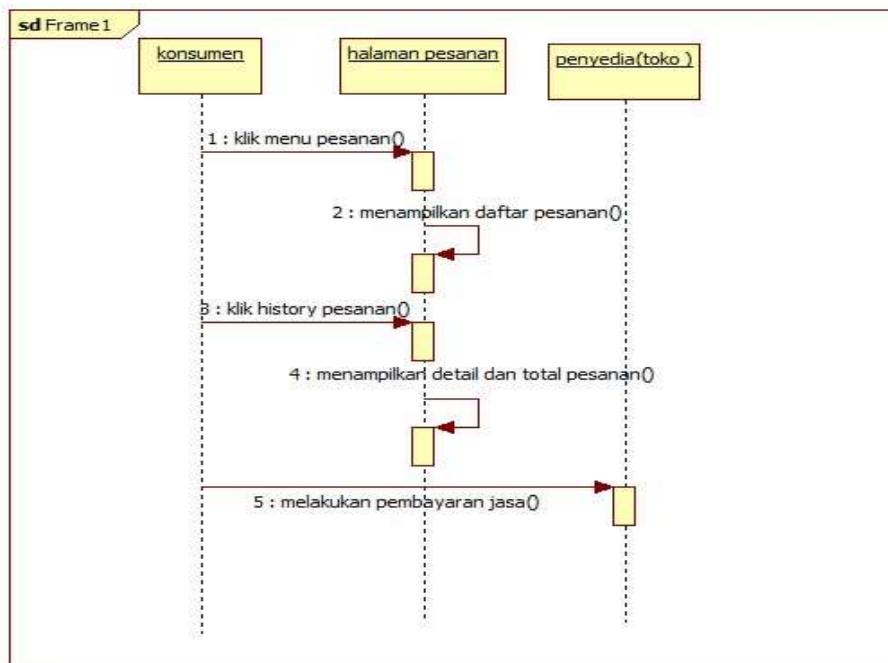
Gambar 3.13 Sequence Diagram login

c. Sequence Diagram pesanan



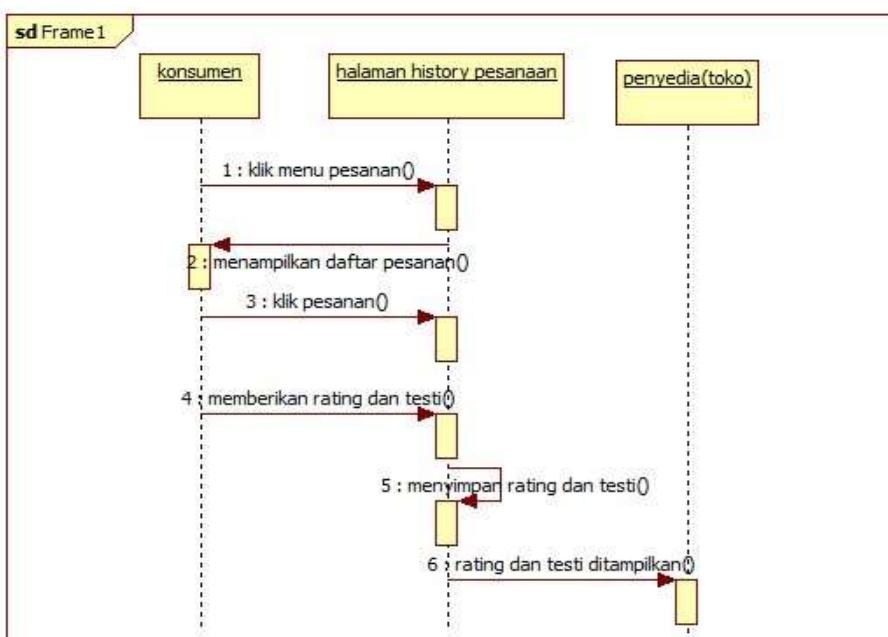
Gambar 3.14 Sequence Diagram Pesanan

d. Sequence Diagram pembayaran



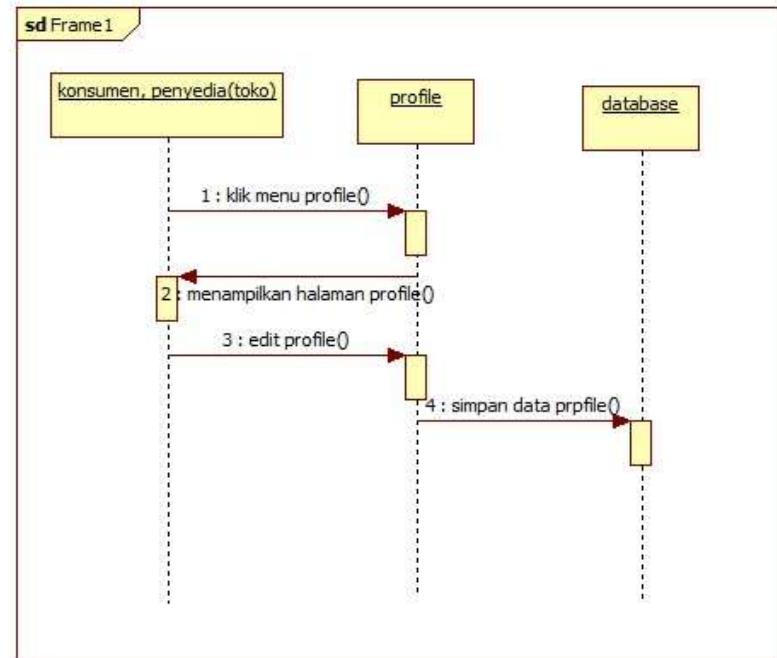
Gambar 3.15 Sequence Diagram pembayaran

e. Sequence Diagram memberikan rating dan testi



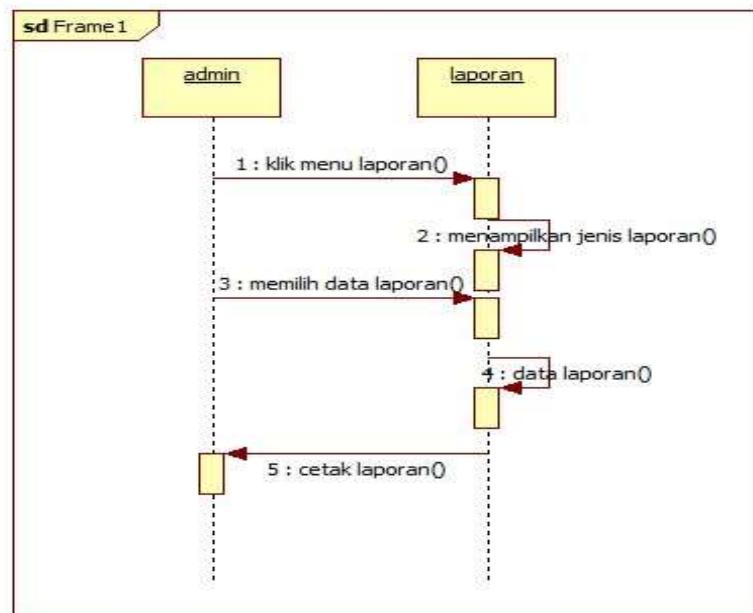
Gambar 3.16 Sequence Diagram memberikan rating dan testi

f. Sequence Diagram profile



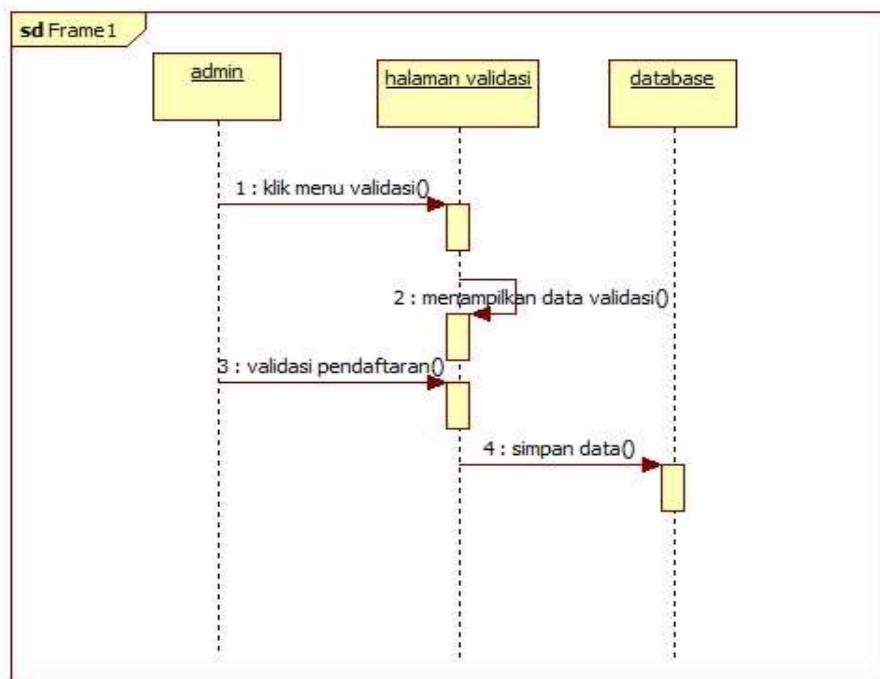
Gambar 3.17 Sequence Diagram Profile

g. Sequence Diagram Laporan



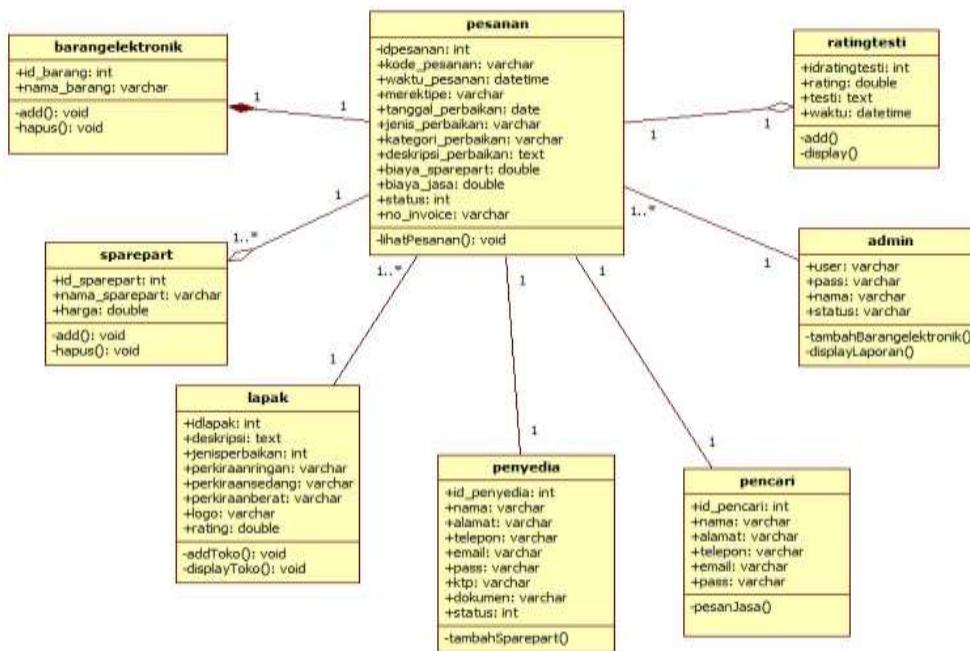
Gambar 3.18 Sequence Diagram Laporan

h. Sequence Diagram validasi



Gambar 3.19 Sequence Diagram validasi

3.2.2.4 Class Diagram Diusulkan



Gambar 3.20 Class Diagram

3.2.2.5 Kamus data

1. Kamus Pesanan

Nama tabel : pesanan

Primary key : id_pesanan

Tabel 3.12 Kamus Data Pesanan

<i>Nama field</i>	<i>Type</i>	<i>size</i>	<i>Description</i>
idpesanan	int	11	Id pesanan
kodepesan	varchar	20	Kode pesanan
waktupesan	datetime		Waktu pesanan
merk	varchar	100	Merek tipe barang
tanggalperbaikan	date		Tanggal perbaikan
jenisperbaikan	varchar	100	Jenis perbaikan
kategoriperbaikan	varchar	100	Kategori perbaikan
deskripsikerusakan	text		keterangan kerusakan
biayasparepart	double		Biaya sparepart
biaya jasa	double		Biaya jasa perbaikan
status	int	11	Status
noinvoice	varchar	20	No invoice

2. Kamus data penyedia

Nama tabel : penyedia

Primary key : id_penyedia

Tabel 3.13. Kamus Data Penyedia

<i>Nama field</i>	<i>Type</i>	<i>size</i>	<i>Description</i>
idpenyedia	int	11	Id penyedia
nama	varchar	50	Nama penyedia
alamat	varchar	100	Alamat penyedia

Tabel 3.13. Kamus Data Penyedia
(Lanjutan)

telepon	varchar	15	Telepon penyedia
email	varchar	50	Email penyedia
pass	varchar	20	Password penyedia
ktp	varchar	100	Ktp penyedia/toko
dokumen	varchar	100	Dokumen pendukung
status	int	100	Status pengguna

3. Kamus data pencari

Nama tabel : pencari

Primary key : idpencari

Tabel 3.14 Kamus Data Pencari

<i>Nama field</i>	<i>Type</i>	<i>size</i>	<i>Description</i>
idpencari	int	11	Id pencari
nama	varchar	50	Nama pencari
alamat	varchar	100	Alamat pencari
telepon	varchar	15	Telepon pencari
email	varchar	50	Email pencari
pass	varchar	20	Password pencari

4. kamus data sparepart

Nama tabel : sparepart

Primary key : idsparpart

Tabel 3.15 Kamus Data Sparepart

<i>Nama field</i>	<i>Type</i>	<i>size</i>	<i>Description</i>
idsparpart	Int	11	Id sparepart
nama	varchar	100	Nama sparepart
harga	double		Harga sparepart

5. Kamus data barang elektronik

Nama tabel : barangelektronik

Primary key : idbarangelektronik

Tabel 3.16 Kamus Data Barang Elektronik

<i>Nama field</i>	<i>Type</i>	<i>size</i>	<i>Description</i>
idbarangelektronik	int	11	Id barang elektronik
nama	varchar	100	Nama barang elektronik

6. Kamus data rating testi

Nama tabel : ratingtesti

Primary key : idratingtest

Tabel 3.17 Kamus Data Rating Testi

<i>Nama field</i>	<i>Type</i>	<i>size</i>	<i>Description</i>
idratingtesti	int	11	Id rating testi
rating	double		Rating toko
testi	text		Testi toko
waktu	datetime		Waktu testi

7. Kamus data lapak

Nama tabel : lapak

Primary key : idlapak

Tabel 3.18 Kamus Data Lapak

<i>Nama field</i>	<i>Type</i>	<i>size</i>	<i>Description</i>
idlapak	int	11	Id lapak
deskripsi	text		Deskripsi toko
jenisperbaikan	int	11	

Tabel 3.18 Kamus Data Lapak
(Lanjutan)

perkiraanringan	varchar	255	Biaya perkiraan tanpa tambahan sparepart
perkiraansedang	varchar	255	Biaya perkiraan dengan 1 sparepart
perkiraanberat	varchar	255	Biaya perkiraan dengan lebih dari 1 sparepart
logo	varchar	100	Logo toko
rating	double		Rating toko

8. Kamus data admin

Nama tabel : user

Primary key : user

Tabel 3.19 Kamus Data Admin

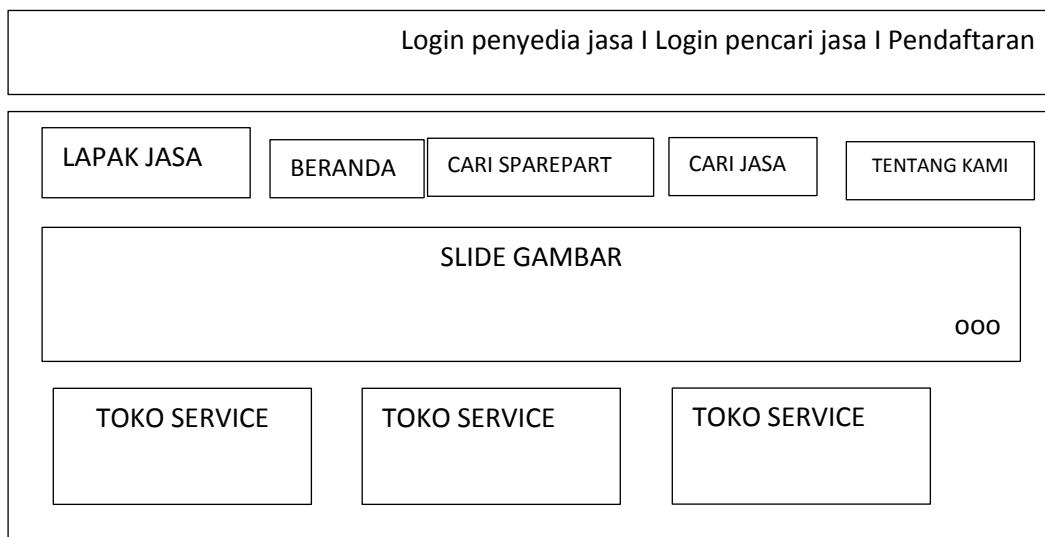
<i>Nama field</i>	<i>Type</i>	<i>size</i>	<i>Description</i>
user	varchar	10	Username admin
nama	varchar	20	Nama administrator
pass	varchar	10	Password admin
status	varchar	15	Status sebagai admin

3.2.3 Desain Rancangan Input dan Output

Dalam pembahasan ini, penulis akan menampilkan *Input* dan *Output* yang akan dirancang dalam pembuatan sistem informasi dan aplikasi marketplace pemesanan jasa serivce barang elektornik.

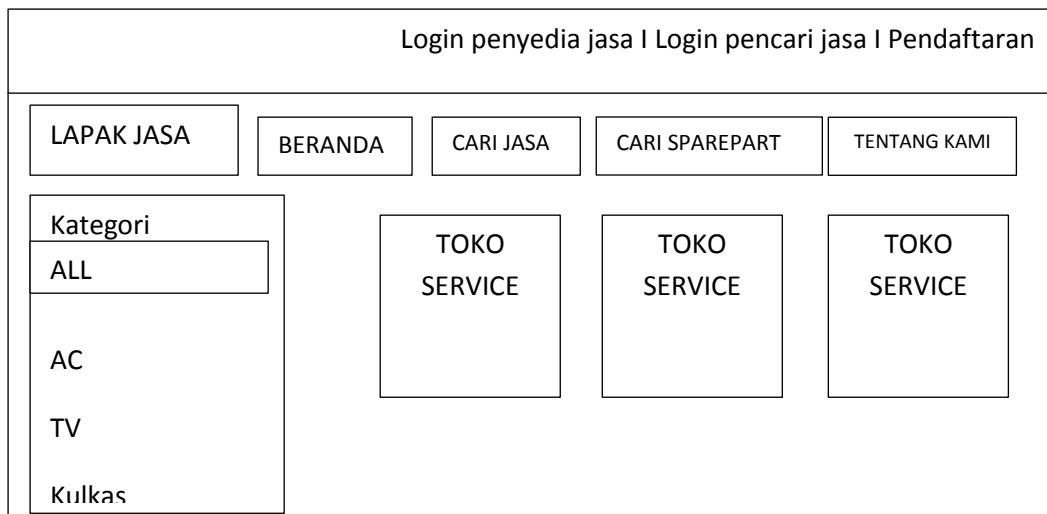
a. Rancangan Halaman Beranda

Halaman beranda menampilkan halaman utama pencari jasa dan penyedia jasa yang terdapat menu-menu yaitu menu cari jasa, tentang kami, login penyeia jasa, login pencari jasa dan pendaftaran dan menampilkan toko-toko *Service* yang sudah terdapat di toko dengan menampilkan juga rating toko.



Gambar 3.21 Rancangan Halaman Beranda

b.Cari Jasa



Gambar 3.22 Rancangan Halaman Cari Jasa

c. Tentang Kami



Gambar 3.23 Rancangan Halaman Tentang Kami

d. Halaman Login

Halaman ini merupakan Halaman Login untuk penyedia jasa (Toko). Berikut tampilan ancangan halaman Login untuk penyedia jasa.

A wireframe diagram of a login form titled "Login Penyedia Jasa". It features two input fields: one for "email" and one for "password", both enclosed in rectangular boxes. Below the password field is a small "X" icon. At the bottom is a single "Masuk" button.

Gambar 3.24 Rancangan Halaman Login Penyedia Jasa

e. Rancangan Halaman Pendaftaran

Dibawah ini merupakan tampilan Menu Pendaftaran, berikut adalah desain halaman menu pendaftaran.

Login penyedia jasa Login pencari jasa Pendaftaran				
LAPAK JASA	BERANDA	CARI JASA	CARI SPAREPART	TENTANG KAMI
PENDAFATRAN SEBAGAI PENYEDIA JASA				
Nama Toko(penyedia jasa) <input type="text"/>				
Alamat <input type="text"/>				
Telepon <input type="text"/>				
Email <input type="text"/>				
Password <input type="text"/>				
Upload KTP <input type="text"/> Browser				
Upload Dokumen Pendukung <input type="text"/> Browser				
<input type="text"/> Daftar				
PENDAFATRAN SEBAGAI PENCARI JASA				
Nama lengkap <input type="text"/>				
Alamat lengkap <input type="text"/>				
Telepon <input type="text"/>				
Email <input type="text"/>				
Password <input type="text"/>				
<input type="text"/> Daftar				

Gambar 3.25 Rancangan Halaman Pendaftaran

F. Rancangan Halaman Login Pencari Jasa

The diagram shows a login form titled "Login Penyedia Jasa". It features two input fields: "email" and "password", and a single "Masuk" button.

Gambar 3.26 Rancangan Halaman login Pencari Jasa

g. Rancangan Halaman Pesanan

Berikut adalah tampilan rancangan halaman pesanan.

The diagram shows a user interface for a service provider's order page. At the top, it says "Welcome, Nama toko". Below that is a navigation bar with buttons for "LAPAK JASA", "BERANDA", "CARI JASA", "CARI SPAREPART", "TENTANG KAMI", "PESANAN", and "PROFIL". In the center, there is a section titled "HISTORY PESANAN" with a "Logout" button. At the bottom, there is a table with columns: Waktu Pesan, Kode Pesan, Nama Pelanggan, Detail Barang, Deskripsi Kerusakan, and Status.

Waktu Pesan	Kode Pesan	Nama Pelanggan	Detail Barang	Deskripsi Kerusakan	Status

Gambar 3.27 Rancangan Halaman Pesanan

h. Rancangan Halaman Profile Penyedia Jasa

Welcome,Nama Toko	
LAPAK JASA	BERANDA
CARI JASA	CARI SPAREPART
TENTANG KAMI	PESANAN
PROFILE	
Profil Toko Anda	
Nama	Deskripsi toko
Alamat	
Telepon	Dapat Memperbaiki
Email	Jenis Perbaikan
Password	KISARAN BIAYA PERBAIKAN
Logo Foto	

Gambar 3.28 Rancangan Halaman Profile Penyedia Jasa

I.Rancangan Halaman Profile Pencari Jasa

Welcome,Nama Toko	
LAPAK JASA	BERANDA
CARI JASA	CARI SPAREPART
TENTANG KAMI	PESANAN
PROFILE	
Profil Anda	
Nama	Logout
Alamat	
Email	
Password	
Simpan	

Gambar 3.29 Rancangan Halaman Profil Pencari Jasa

J. Form Pemesanan Jasa

Pemesanan Jasa
Barang yang diperbaiki
<input type="text"/>
Merk/Tipe Barang
<input type="text"/>
Tanggal Perbaikan
<input type="text"/>
Pilih jenis Barang
<input type="text"/>
Pilih Kategori Perbaikan
<input type="text"/>
Deskripsi Kerusakan
<input type="text"/>
PESAN

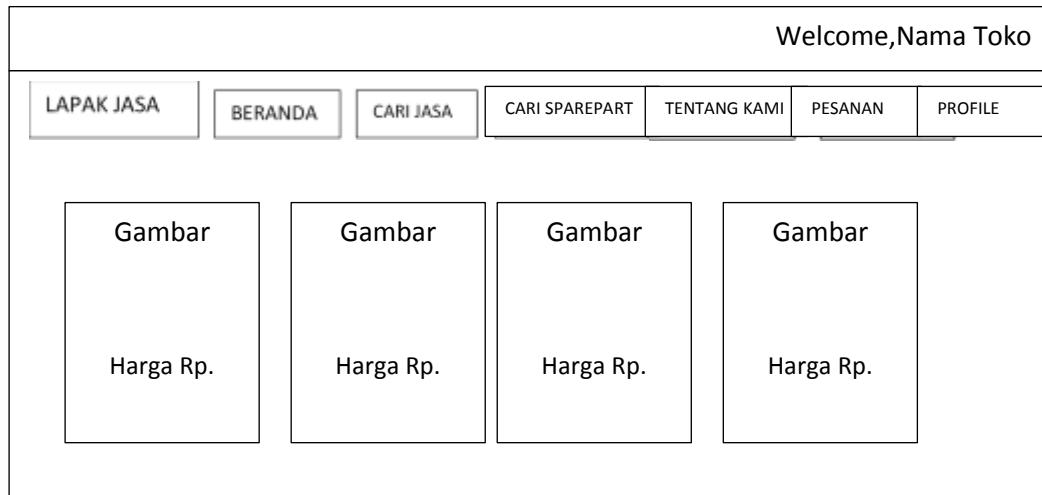
Gambar 3.30 Form Pemesanan Jasa

K. Halaman Login Admin

Login Admin
LAPAK JASA
<input type="button" value="Masuk"/>
<input type="text" value="Ussername"/>
<input type="text" value="password"/>

Gambar 3.31 Rancangan Halaman login Admin Lapak Jasa

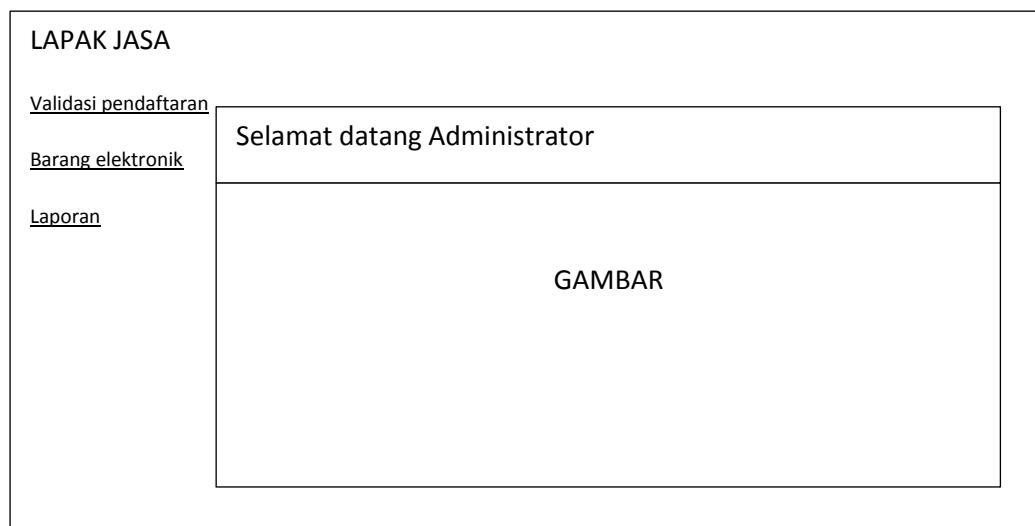
1. Rancangan Halaman Cari Sparepart



Gambar 3.32 Rancangan Halaman Cari Sparepart

m. Rancangan Halaman Dashboard Admin

Rancangan halaman dashboard admin yang menampilkan yaitu menu validasi pendaftaran, barang elektronik, laporan. Pada menu validasi pendaftaran, admin akan menerima notifikasi penyedia(toko *Service*) yang telah mendaftar. Kemudian pada menu barang elektronik, admin dapat menambahkan ataupun menghapus barang elektronik yang dapat di *Service* dan menu laporan adalah untuk melihat laporan pelanggan, penyedia(toko *Service*) dan laporan transaksi lapak jasa.



Gambar 3.33 Rancangan Halaman Dashboard Admin

3.2.4 Perangkat Keras dan Perangkat Lunak

Dalam membangun Rancang Bangun Sistem Informasi dan Aplikasi Pemesanan Jasa *Service* Barang Elektronik. Terdapat beberapa perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mendukung proses ini yaitu :

3.2.4.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan dalam membuat Rancang Bangun Sistem Informasi dan Aplikasi Mobile Marketplace Pemesanan Jasa *Service* Barang Elektronik adalah atau unit Laptop *Toshiba C40-B*

1. *Processor Intel(R) Celeron 12830*
2. *Hardisk 500gb*
3. *RAM 2GB*
4. *Monitor Generic PnP Monitor*
5. *Keyboard dan Mouse standar*
6. *Printer*

3.2.4.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat sistem ini adalah :

1. Sistem Operasi *Windows 7*
2. *StarUML*
3. *Sublime Text*
4. *Mysql*
5. *Xampp*
6. Browser *Mozilla Firefox*
7. *Jquery Mobile*
8. Bahasa pemrograman *HTML, PHP* dan *CSS*

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Implementasi

Berikut ini adalah tampilan antar muka dari Aplikasi Lapak Jasa

4.1.1 Tampilan Halaman Menu Beranda

Di dalam halaman beranda ini menampilkan toko-toko jasa service elektronik dengan menampilkan foto toko dan rating pada toko. Pada halaman ini menampilkan beberapa menu utama aplikasi , terdapat 6 menu pada halaman utama ini yaitu :

- 1.Menu cari jasa
- 2.Menu cari sparepart
- 3.Menu tentang kami
- 4.Menu login pencari jasa
- 5.Menu login penyedia jasa
- 6.Menu pendaftaran

Berikut ini merupakan tampilan halaman menu utama yang dapat dilihat pada gambar :



Gambar 4. 1 tampilan Halaman Beranda

4.1.2 Tampilan Halaman Menu Cari Jasa

Didalam halaman cari jasa ini menampilkan daftar toko-toko yang sudah terdaftar didalam sistem dan menampilkan kategori barang-barang elektronik yang dapat di service. Berikut ini merupakan tampilan halaman cari jasa yang dapat dilihat pada gambar 4.2 :



Gambar 4.2 Tampilan Halaman Cari Jasa

4.1.3 Tampilan Halaman Menu Tentang Kami

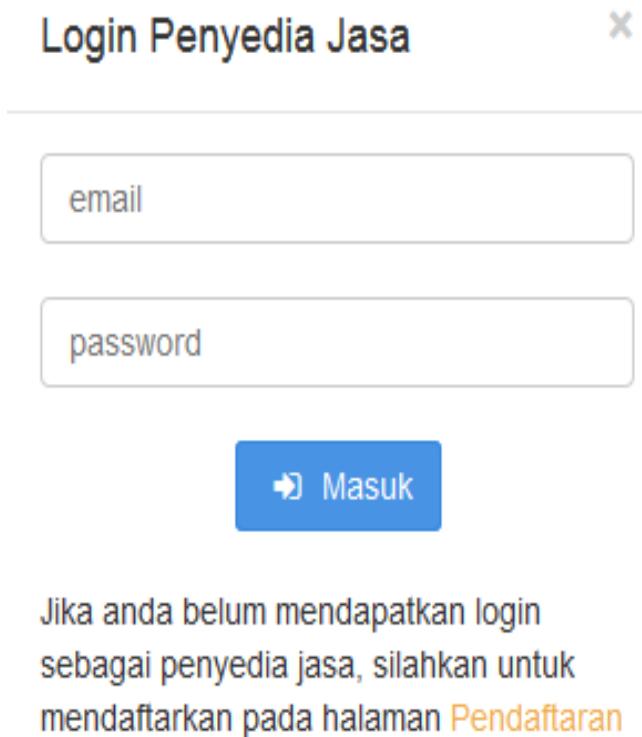
Pada menu halaman tentang kami ini terdapat seputar sistem aplikasi LAPAK JASA.



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Tentang Kami

4.1.4 Halaman Menu Login Penyedia Jasa

Pada halaman ini menampilkan login untuk toko yang sudah mendaftar . Penyedia jasa(toko *service*) menginputkan email dan juga password. Berikut ini merupakan tampilan halaman menu login penyedia jasa yang dapat dilihat pada gambar 4.4 :



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Login Penyedia Jasa

4.1.5 Tampilan Halaman Login Pencari Jasa

Pada halaman ini menampilkan login untuk pelanggan atau pencari jasa yang sudah mendaftar di sistem. Berikut ini merupakan tampilan halaman menu login pencari jasa yang dapat dilihat pada gambar 4.5



Gambar 4.5 Tampilan Halaman Login Pencari Jasa

4.1.6 Tampilan Halaman Menu Pendaftaran

Pada halaman ini menampilkan form pendaftaran untuk penyedia jasa (toko) atau pencari jasa. Penyedia jasa harus melampirkan KTP dan dokumen pendukung lainnya untuk dapat mendaftar dan menunggu untuk validasi oleh admin. Berikut adalah tampilan halaman pendaftaran yang dapat dilihat pada gambar 4.6 :

Gambar 4.6 Tampilan Halaman Pendaftaran

4.1.7 Tampilan Form Pesan Jasa

Pada halaman ini ada form untuk pencari jasa yang ingin melakukan pemesanan jasa service berdasarkan toko yang telah dia pilih. Berikut ini merupakan tampilan halaman form pesan jasa yang dapat dilihat pada gambar 4.7 :

Gambar 4.7 Tampilan Form Pesanan

4.1.8 Tampilan History Total Pesanan

Pada halaman ini menampilkan detail pesanan untuk jasa yang telah dipesan dan telah selesai melakukan perbaikan, pelanggan dapat mencetak bukti pesanan.

DETIL PESANAN	
NOMER RECORDE: RVE11.10003	
No. Pesanan:	RVE11.0003
Nama Toko:	Aisyah
Alamat Toko:	Jl. Jendral Soedirman No. 27
Nomor Telepon:	082112345678
Waktu Pesanan:	2020-03-23 22:11:00
Tanggal Penerimaan:	2020-03-24 07:00:00
Jenis Perbaikan:	Cuci dan Rendam
Kategori Perbaikan:	Perbaikan Banteng
Barang:	Babat ayam
Catatan Khusus:	Isi bahan jasa

DETIL PESANAN	
No:	Detail Kerugian
Kode Banteng:	
Kota Banteng (Spesifikasi)	
Waktu Jemput (Perbaikan Banteng)	
Detail Banteng:	
Harga (Rp):	

Gambar 4.8 Tampilan Halaman History Total Pesanan

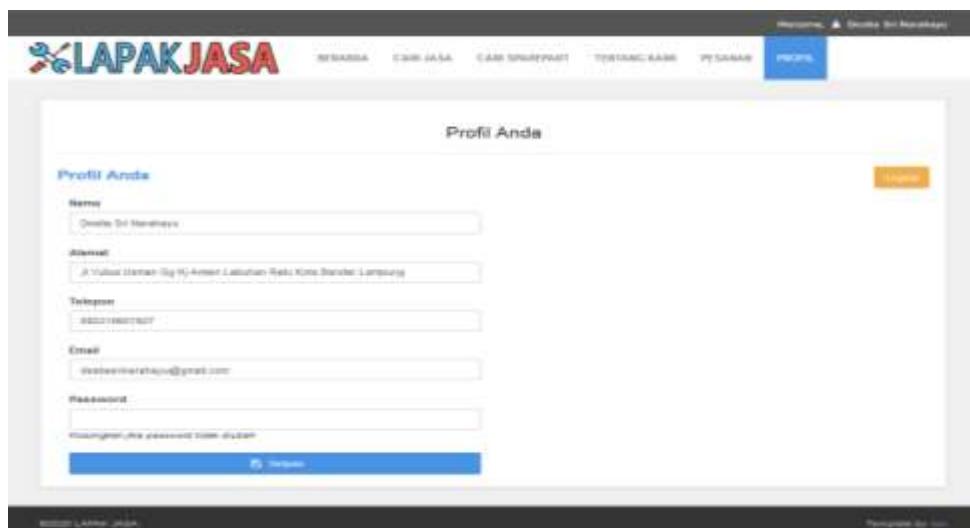
4.1.9 Tampilan Halaman Menu Cari Sparepart

Pada halaman ini penyedia(toko *service*) dan pelanggan terdapat menu cari sparepart untuk dapat menambahkan sparepart yang dibutuhkan saat perbaikan . Berikut ini merupakan tampilan halaman menu cari sparepart pada toko atau penyedia jasa yang dapat dilihat pada gambar :



Gambar 4.9 Tampilan Halaman Cari Sparepart

4.1.10 Tampilan Halaman Profile



Gambar 4.10 Tampilan Halaman Profile Pencari

4.1.11 Tampilan Login Admin

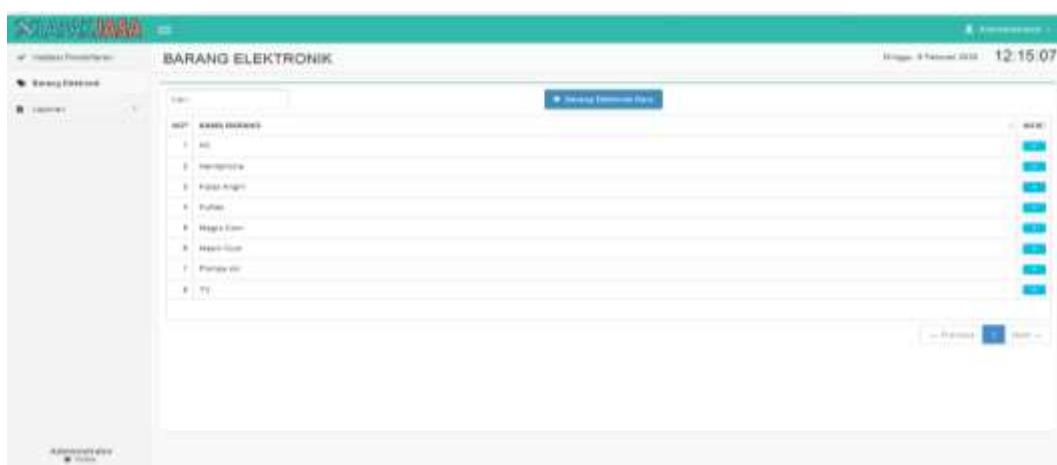
Pada Halaman ini menampilkan halam login untuk admin dapat mengakses web dan mengelola aplikasi lapak jasa. Berikut ini merupakan tampilan halaman login admin yang dapat dilihat pada gambar 4.11:



Gambar 4.11 Tampilan Halaman Login Admin

4.1.12 Tampilan Halaman Dashboard Admin

Pada halaman ini menampilkan dashboard admin dengan beberapa menu untuk validasi pendaftaran, menu barang elektronik untuk mengelola barang elektronik dan menu laporan sistem lapak jasa.



Gambar 4.12 Tampilan Dashboard Halaman Admin

4.1.13 Tampilan Halaman Laporan Barang Service

Laporan Barang Service							
Logout							
Jenis Barang	No.	Tgl Pesanan	Barang	Pelanggan	Jasa (Rp)	Sparepart (Rp)	Grand Total (Rp)
AC	1.	14-03-2020	AC Daikin	Dewi Linda	100.000	150.000	250.000
Bulan	2.	18-03-2020	AC panasonic	alaia	200.000	200.000	400.000
MARET	3.	18-03-2020	AC panasonic	ica	100.000	0	100.000
Tahun	4.	18-03-2020	AC LG	widhi	100.000	0	100.000
2020	5.	18-03-2020	AC changhong	Desta Sri Narayu	150.000	200.000	350.000
	6.	18-03-2020	AC changhong	merci	150.000	200.000	350.000
	7.	18-03-2020	AC samsung	amri	50.000	0	50.000
	8.	18-03-2020	AC LG	aka	100.000	0	100.000
					950.000	800.000	1,750.000

Gambar 4.13 Halaman Laporan Barang Service

4.1.14 Tampilan Halaman *Input Daftar Sparepart*

Daftar Sparepart				
Daftar Sparepart	Tambah			
Input Sparepart Baru				
Nama Sparepart <input type="text"/>	Data Sparepart			
Harga (Rp) <input type="text"/>	No. Name 1. rak rakitan plastik putih			
Photo <input type="file"/> file has been selected	Harga (Rp) 60.000			
Simpan	Photo 			
	2. Freezer AC R22 Neo tabung			
	Harga (Rp) 250.000			
	Photo 			
	3. power supply putih			
	Harga (Rp) 450.000			
	Photo 			

Gambar 4.14 Tampilan Halaman Input Daftar Sparepart

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari bab sebelumnya maka dapat diambil beberapa simpulan berikut.

1. Penerapan sistem informasi pendaftaran, pemesanan jasa service, dan pengelolaan data lapak jasa ini dapat memudahkan pelanggan dalam pemesanan pencarian dan pemesanan jasa service barang elektronik karena proses pencarian dan pemesanan dapat dilakukan oleh dari manapun dan kapanpun pelanggan atau pencari jasa tersebut berada.
2. Pengembangan sistem aplikasi ini memiliki fitur cari jasa yang digunakan untuk menampilkan berbagai jenis barang elektronik yang dapat diservice dan juga menampilkan toko toko jasa yang telah terdaftar didalam sistem ini sehingga dengan menu tersebut dapat meningkatkan proses promosi dan pelayanan pada toko jasa terhadap pelanggan atau pencari jasa dan memudahkan pencari jasa mencari jasa service berdasarkan toko-toko ataupun berdasarkan barang elektronik.
3. Penerapan sistem penyimpanan data program ini dalam bentuk database sehingga history dan detail pesanan tersimpan dengan aman dan memudahkan dalam pencarian data.
4. Sistem informasi dan aplikasi yang diterapkan dapat menyajikan laporan bagi admin dan terdapat laporan penggunaan sparepart setiap bulannya pada pengguna toko jasa sehingga memudahkan dalam melihat laporan data

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang ada maka penulis memiliki beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai bahan acuan, masukan sebagai berikut :

1. Sistem ini perlu untuk dikembangkan dengan menambahkan sub sistem *chatting* sehingga ketika ada pemesanan pelanggan dapat berkomunikasi melalui fitur chat didalam sistem.
2. Sistem ini belum disertai dengan petunjuk arah (*tracker*) yang lebih memudahkan pengguna untuk sampai ketujuan.
3. Sistem ini masih dapat di kembangkan dengan menambahkan transaksi pembayaran secara online

DAFTAR PUSTAKA

- A.S Rosa & M. Shalahuddin. 2016. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Penerbit Informatika, Bandung.
- Anhar,ST *Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak*; Mediakita, Jakarta 2010.
- F. Rahmat, S.Wibowo, D.Y.Putri (2017). Perancangan Aplikasi Marketplace Jasa Percetakan Berbasis Website. *Fountain of Informatics Journal* Volume 2 Nomor 2, November 2017 ISSN: 2541-4313 (Cetak) / 2548-5113(Online).
- Oneto,Erima-Sugiarto,Yosep *Anti Gaptek Internet*: Kawan Pustaka, Jakarta 2009.
- P.A. Kurnia. et al., 2017. *Rancang Bangun Aplikasi Marketplace penyedia jasa les private di kota Pontianak Berbasis Web*. Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi,2 (5),pp.1-5.
- P. Ronny, R. Fauzan. (2018) Sistem Informasi Jasa Service Elektronik Pada Toko Remaja Tehnik. *Jurnal Fakultas Tehnik dan Ilmu Komputer Universitas komputer Indonesia*.
- Sutabri Tata. 2012. *Analisis Sistem Informasi*. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- R. Parsumo, R. Hidayat, dan T.R.Yudantoro.(2017) Fastkul: Aplikasi Penyedia Layanan Jasa Tukang Bangunan. *Jurnal Teknik Elektro Terapan* Vol. 6 No. 2 hal 69 – 77 ISSN : 2503-2941 (online).



Institut Informatika & Bisnis

DARMAJAYA

Yayasan Attaqwa Husin

Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93 Bandar Lampung 35142 Telp 787214 Fax. 700281 <http://darmajaya.ac.id>

FORMULIR

BAGIAN ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

FORM KONSULTASI/BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

: Destha Sri Narahayu

: 1611050138

: Anggr. Andriyati S.Kom. M.T.I

: Rancang, Bangun Sistem Informasi dan Aplikasi Mobile

: Marketplace Pemesanan Jasa Service Barang Elektronik

: s.d (5+2 bulan)

BIMBING I

BIMBING II

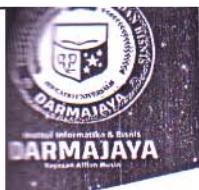
BU LAPORAN

REGAL SK

MERUPTANGGAL	HASIL KONSULTASI	PARAF
Kelasa / 12 - 11 - 2019	BAB I : Latar belakang masalah	X
Rabu / 13 - 11 - 2019	Bab I : Rumusan Masalah + Ruang lingkup penelitian	X
Kamis / 14 - 11 - 2019	Acc judul proposal & seminar proposal	X
Smn / 13 / -01 - 20	Acc USe Case	X
Kelasa / 14 / 01 - 20	Acc - class diagram	X
Kam / 20 / 01 - 20	Rensasi Class - Usecase - aktiv +	X
19 / 02 / 20	Acc Sistem	X
19 / 02 / 20	Konsultasi program	X

*) Coret yang tidak perlu

Bandar Lampung, 17 februari 2020
Ketua Jurusan



SURAT KEPUTUSAN
REKTOR IIB DARMAJAYA
NOMOR : SK.0436/DMJ/DFIK/BAAK/X-19
Tentang
Dosen Pembimbing Skripsi
Semester Ganjil TA.2019/2020
Program Studi S1 Sistem Informasi

REKTOR IIB DARMAJAYA

- Memperhatikan : 1. Bahwa dalam rangka usaha peningkatan mutu dan peranan IBI Darmajaya dalam melaksanakan Pendidikan Nasional perlu ditingkatkan kemampuan mahasiswa dalam Skripsi.
- Menimbang : 2. Laporan dan usulan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
- Mengingat : 1. Bahwa untuk mengefektifkan tenaga pengajar dalam Skripsi mahasiswa perlu ditetapkan Dosen Pembimbing Skripsi.
2. Bahwa untuk maksud tersebut dipandang perlu menerbitkan Surat Keputusan Rektor.
3. UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
4. Peraturan Pemerintah No.60 Tahun 2010 tentang Pendidikan Sekolah Tinggi
5. Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.165/D/0/2008 tertanggal 20 Agustus 2008 tentang Perubahan Status STMIK-STIE Darmajaya menjadi Informatics and Business Institute (IBI) Darmajaya
6. STATUTA IBI Darmajaya
7. Surat Ketua Yayasan Pendidikan Alfian Husin No. IM.003/YP-AH/X-08 tentang Persetujuan Perubahan Struktur Organisasi
8. Surat Keputusan Rektor 0383/DMJ/REK/X-08 tentang Struktur Organisasi.
- Menetapkan Pertama : Mengangkat nama-nama seperti tersebut dalam lampiran Surat Keputusan ini sebagai Dosen Pembimbing Skripsi mahasiswa Program Studi S1 Sistem Informasi.
- Kedua : Pembimbing Skripsi berkewajiban melaksanakan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.
- Ketiga : Pembimbing Skripsi yang ditunjuk akan diberikan honorarium yang besarnya sesuai dengan ketentuan peraturan dan norma penggajian dan honorarium IBI Darmajaya.
- Keempat : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dari apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini, maka keputusan ini akan ditinjau kembali.

Ditetapkan di : Bandar Lampung
Pada tanggal : 21 Oktober 2019
a.n. Rektor IIB Darmajaya,
Plt. Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Zaidir Jamal, S.T., M.Eng.
NIK. 00590203

1. Ketua Jurusan S1 Sistem Informasi
2. Yang bersangkutan
3. Arsip

Tanggal : 21 Oktober 2019
 Perihal : Pembimbing Penulisan Skripsi
 Program Studi Strata Satu (S1) Sistem Informasi

JUDUL SKRIPSI DAN DOSEN PEMBIMBING

PROGRAM STUDI STRATA SATU (S1) SISTEM INFORMASI

No	NAMA	NPM	JUDUL	PEMBIMBING
1	Rizki Abdullah	1611050005	Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Informasi Berbasis Android Rada Materi Teknik Komputer Dan Jaringan	
2	Ahmad Mujib Ashari	1511050123	Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Udang Bima Jaya Rawajitu Berbasis Web	
3	Desi Triwanti Sitanggang	1611050140	Sistem Informasi Pengenalan Aksara Batak Berbasis Web Mobile	Agus Rahardi, S.Kom., M.T.I
4	Fitra Anggara	1611050019	Rancang Bangun Sistem Informasi Untuk Pengelolaan Data Pada PT. Arta Jaya Gapura Berbasis Web	
5	Yusuf Andoko	1611059025P	Sistem Informasi Pengarsipan Data Patroli Pada Taman Nasional Way Kambas Berbasis Web	
6	Elishka	1511050162	Rancang Bangun Sistem Informasi Pelaporan Data Kesehatan Anak Pada Dinas Kesehatan Provinsi Lampung Berbasis Web	
7	Destia Sri Narahayu	1611050138	Rancang Bangun Sistem Informasi dan Aplikasi Marketplace Pemesanan Jasa Service Barang Elektronik	
8	Fedriksen	1511050035	Sistem Informasi Geografis Tempat Fitness Di kota Bandar Lampung Menggunakan Virtual Reality Tour Berbasis Android	
9	Salma Sakinah	1611050027	Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Kependidikan Pada Kecamatan Tarjung Bintang Berbasis Web	Anggi Andriyadi, S.Kom., M.T.I
10	Kalvin Haideman	1511050021	Rancang Bangun Data Warehouse Untuk Analisis Pertumbuhan Ekonomi Di Kabupaten Lampung Selatan	
11	Fela Mustika	1611050093	Rancang Bangun Customer Relationship Management (CRM) Untuk Meningkatkan Layanan Pelayanan Pada Mebel Jati Ukir Jepara H. Rahmat	
12	Nathanael Eucaris Ndoen	1611050047	Sistem Informasi E Posyandu Berbasis Android Guna Meningkatkan Layanan KIA (Kesehatan Ibu Dan Anak)	
13	I Nyoman Agus Lasdita	1611050042	Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Aksara Bali Berbasis Web	
14	Resi Wulansari	1711059002P	Sistem E-Library Berbasis Web Mobile Pada Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Provinsi Lampung	Arman Suryadi Karim, S.Kom., M.T.I
15	Ropikoh Maulida	1611050118	Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Lokasi Pasar Tradisional Berbasis Web Di Bandar Lampung	

LAMPIRAN

Home.php

```
<?
include ("menu.php");
?>

<div id="all">
    <div id="content">
        <div class="container">
            <div class="col-md-12">
                <div id="main-slider">
                    <div class="item">
                        
                    </div>
                    <div class="item">
                        
                    </div>
                    <div class="item">
                        
                    </div>
                    <div class="item">
                        
                    </div>
                </div>
            </div>
        </div>
    </div>
</div>
```

```
<!-- /#advantages -->

<div id="hot">

    <div class="box">
        <div class="container">
            <div class="col-md-12">
                <h2>Penyedia Jasa Terbaik</h2>
            </div>
        </div>
    </div>

    <div class="container">
        <div class="product-slider">
            <?
                $q=mysql_query("SELECT * FROM lapak ORDER BY rating DESC LIMIT 0, 5");
                while ($r=mysql_fetch_array($q))
                {
                    $dA = mysql_fetch_array(mysql_query("SELECT * FROM penyedia WHERE idpenyedia='".$r[idpenyedia]."'"));
                    ?>
                    <div class="item">
                        <div class="product">
                            <div class="flip-container">
                                <div class="flipper">
                                    <div class="front">
                                        <a href="?hal=detailpenyedia&sc=<?echo $r[idlapak]?>" title="<?echo $dA[nama]?>">

```

```
" alt="" class="img-responsive">

</a>

</div>

<div class="back">

<a href="?hal=detailpenyedia&sc=<?echo $r[idlapak]?>" title="<?echo $dA[nama]?>">

" alt="" class="img-responsive">

</a>

</div>

</div>

<div class="ribbon sale">

<div class="theribbon">Rating <i class="fa fa-star"></i> <?echo $r[rating]?></div>

<div class="ribbon-background"></div>

</div>

</div>

<a href="?hal=detailpenyedia&sc=<?echo $r[idlapak]?>" title="<?echo $dA[nama]?>" class="invisible">

" alt="" class="img-responsive">

</a>

<div class="text">

<h3><a href="?hal=detailpenyedia&sc=<?echo $r[idlapak]?>"><?echo "$dA[nama]"?></a></h3>

</div>

</div>

</div>
```

```
<??
}
?>

</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>

<!--
<div class="container" data-animate="fadeInUpBig">
<div class="col-md-12">
<div class="box slideshow">
<h3>Get Inspired</h3>
<p class="lead">Get the inspiration from our world class designers</p>
<div id="get-inspired" class="owl-carousel owl-theme">
<div class="item">
<a href="#">

</a>
</div>
<div class="item">
<a href="#">

</a>
```

```
</div>

<div class="item">
    <a href="#">
        
    </a>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
<!-- *** GET INSPIRED END *** -->
```

```
<!-- *** BLOG HOMEPAGE *** -->


---


<!--
<div class="box text-center" data-animate="fadeInUp">
    <div class="container">
        <div class="col-md-12">
            <h3 class="text-uppercase">From our blog</h3>
            <p class="lead">What's new in the world of fashion? <a href="blog.html">Check our blog!</a>
        </p>
    </div>
</div>
```

```
</div>

<div class="container">

    <div class="col-md-12" data-animate="fadeInUp">

        <div id="blog-homepage" class="row">

            <div class="col-sm-6">

                <div class="post">

                    <h4><a href="post.html">Fashion now</a></h4>

                    <p class="author-category">By <a href="#">John Slim</a> in <a href="">Fashion and style</a>

                    </p>

                    <hr>

                    <p class="intro">Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Vestibulum tortor quam, feugiat vitae, ultricies eget, tempor sit amet, ante. Donec eu libero sit amet quam egestas semper. Aenean

                    ultricies mi vitae est. Mauris placerat eleifend leo.</p>

                    <p class="read-more"><a href="post.html" class="btn btn-primary">Continue reading</a>

                    </p>

                </div>

            </div>

            <div class="col-sm-6">

                <div class="post">

                    <h4><a href="post.html">Who is who - example blog post</a></h4>
```

```
<p class="author-category">By <a href="#">John Slim</a> in <a href="">About Minimal</a>

</p>

<hr>

<p class="intro">Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Vestibulum tortor quam, feugiat vitae, ultricies eget, tempor sit amet, ante. Donec eu libero sit amet quam egestas semper. Aenean

ultricies mi vitae est. Mauris placerat eleifend leo.</p>

<p class="read-more"><a href="post.html" class="btn btn-primary">Continue reading</a>

</p>

</div>

</div>

</div>

</div>

</div>

</div>

</div>

<!-- /#content -->

<!-- *** FOOTER ***
```

Index.php

```
<?php

header('location:media.php?hal=home');

?>
```

Menu.php

```
<div class="navbar navbar-default yamm" role="navigation" id="navbar">

    <div class="container">

        <div class="navbar-header">

            <a class="navbar-brand home" href="media.php?hal=home" data-animate-hover="bounce">

                <span class="sr-only"></span>

            </a>

            <div class="navbar-buttons">

                <button type="button" class="navbar-toggle" data-toggle="collapse" data-target="#navigation">

                    <span class="sr-only">Toggle navigation</span>

                    <i class="fa fa-align-justify"></i>

                </button>

            </div>

        </div>

        <div class="navbar-collapse collapse" id="navigation">

            <ul class="nav navbar-nav navbar-left">

                <li <?if($_REQUEST[hal]=='home' || $_REQUEST[hal]=='detailproduk')?>class="active"<?}??>><a href="media.php?hal=home">Beranda</a></li>

                <li <?if($_REQUEST[hal]=='carijasa')?>class="active"<?}??>><a href="media.php?hal=carijasa">Cari Jasa</a></li>

                <li <?if($_REQUEST[hal]=='carisparepart')?>class="active"<?}??>><a href="media.php?hal=carisparepart">Cari Sparepart</a></li>

                <li <?if($_REQUEST[hal]=='tentangkami')?>class="active"<?}??>><a href="media.php?hal=tentangkami">Tentang Kami</a></li>

            </ul>

        </div>

    </div>

</div>
```

```

<?

if(!empty($_SESSION[login]))

{

if($_SESSION[hakakses]=="penyedia")

{



?>

<li <?if($_REQUEST[hal]=="pesanan1"){?>class="active"<?}?>><a href="media.php?hal=pesanan1">Pesanan</a></li>

<li <?if($_REQUEST[hal]=="sparepart"){?>class="active"<?}?>><a href="media.php?hal=sparepart">Sparepart</a></li>

<li <?if($_REQUEST[hal]=="profil1"){?>class="active"<?}?>><a href="media.php?hal=profil1">Profil</a></li>

<?

}

if($_SESSION[hakakses]=="pencari")

{



?>

<li <?if($_REQUEST[hal]=="pesanan2"){?>class="active"<?}?>><a href="media.php?hal=pesanan2">Pesanan</a></li>

<li <?if($_REQUEST[hal]=="profil2"){?>class="active"<?}?>><a href="media.php?hal=profil2">Profil</a></li>

<?

}

?>

<!--

<li <?if($_REQUEST[hal]=='testi'){?>class="active"<?}?>><a href="media.php?hal=testi">Testimoni</a></li>

```

```
<li <?if($_REQUEST[hal]=='promo'){?>class="active"<?}?>><a href="media.php?hal=promo">Promo</a></li>

<li <?if($_REQUEST[hal]=='polling'){?>class="active"<?}?>><a href="media.php?hal=polling">Polling</a></li>

-->

</ul>

</div>

</div>

</div>

</div>

<?

include ("menu.php");

?>
```

```
<div id="all">

<div id="content">

<div class="container">

<div class="col-md-3">

<div class="panel panel-default sidebar-menu">

<div class="panel-heading">

<h3 class="panel-title"><b>Kategori</b></h3>

</div>

<div class="panel-body">

<ul class="nav nav-pills nav-stacked category-menu">

<li class="active">

<a href="media.php?hal=carijasa">All</a>

<ul>

<?
```

```

        $qA =
mysql_query("SELECT * FROM barangelektronik ORDER BY namabarang");

while($dA=mysql_fetch_array($qA))

{

    $dB=mysql_fetch_array(mysql_query("SELECT COUNT(idbarangelektronik) AS
qty FROM lapakbarang WHERE idbarangelektronik='".$dA[idbarangelektronik]+"'"));

    ?>

<li><a href="?hal=carijasa&od=<?echo
$dA[idbarangelektronik]?>"><?echo $dA[namabarang]?> <span class="badge pull-
right"><?echo $dB[qty]?></span></a></li>

<?

}

?>

</ul>

</li>

</ul>

</div>

</div>

</div>

```

Carijasa.php

```

<div class="col-md-9">

<div class="row products">

<?

$p1 = new PagingProdukGrid;
$batas = 12;
$posisi = $p1->cariPosisi($batas);

if(empty($_REQUEST[cari])){

```

```

        if(empty($_REQUEST[od])){
            $q=mysql_query("SELECT *
FROM lapakbarang GROUP BY idlapak LIMIT $posisi, $batas");

            $jmldata=mysql_num_rows(mysql_query("SELECT * FROM lapakbarang GROUP
BY idlapak"));

        }

        else{

            $q=mysql_query("SELECT *
FROM lapakbarang WHERE idbarangelektronik='$_REQUEST[od]' GROUP BY idlapak
LIMIT $posisi, $batas");

            $jmldata=mysql_num_rows(mysql_query("SELECT * FROM lapakbarang WHERE
idbarangelektronik='$_REQUEST[od]' GROUP BY idlapak"));

        }

    }

    while($r=mysql_fetch_array($q))

    {

        $dA = mysql_fetch_array(mysql_query("SELECT * FROM lapak
WHERE idlapak='".$r[idlapak']."'"));

        $dB = mysql_fetch_array(mysql_query("SELECT * FROM
penyedia WHERE idpenyedia='".$dA[idpenyedia']."'"));

        ?>

        <div class="col-md-4 col-sm-6">

            <div class="product">

                <div class="flip-container">

                    <div class="flipper">

                        <div class="front">

                            <a href="?hal=detailpenyedia&sc=<?echo $r[idlapak]?>">

```

```
" alt="" class="img-responsive">

</a>

</div>

<div class="back">

<a href="?hal=detailpenyedia&sc=<?echo $r[idlapak]?>">

" alt="" class="img-responsive">

</a>

</div>

</div>

<div class="ribbon sale">

<div class="theribbon">Rating <i class="fa fa-star"></i> <?echo $dA[rating]?></div>

<div class="ribbon-background"></div>

</div>

</div>

<a href="?hal=detailpenyedia&sc=<?echo $r[idlapak]?>" class="invisible">

" alt="" class="img-responsive">

</a>

<div class="text">

<h3><a href="?hal=detailpenyedia&sc=<?echo $r[idlapak]?>"><?echo "$dB[nama]"?></a><br><span style="font-size:12px;font-weight:normal;"><?echo "$r[Varian]"?></span></h3>

<p style="font-size:14px;text-align:center">

<small><b>Perbaikan Ringan</b></small><br><?echo $dA[perkiraanringan]?>

</br></br>
```

```

        <small><b>Perbaikan Sedang</b></small><br><?echo
$da[perkiraansedang]?>

        </br></br>

        <small><b>Perbaikan Berat</b></small><br><?echo
$da[perkiraanberat]?>

        </p>

        <a href=?hal=detailpenyedia&sc=<?echo $r[idlapak]?>" class="btn
btn-warning" style="width:100%;margin-bottom:10px">Detail</a>

        </div>

        </div>

        </div>

        <?

        }

        ?>

        </div>

        <?php

        $jmlhalaman = $p1-
>jumlahHalaman($jmldata, $batas);

        $linkHalaman = $p1-
>navHalaman($_GET[halproduk], $jmlhalaman);

        ?>

<div class="pages">

        <!--

        <p class="loadMore">

            <a href="#" class="btn btn-primary btn-lg"><i class="fa fa-chevron-
down"></i> Load more</a>

        </p>

```

```

-->

<ul class="pagination">
    <?echo $linkHalaman?>
</ul>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>

Carisparepart.php

<?
    include ("menu.php");
?>

<div id="all">
    <div id="content">
        <div class="container">
            <div class="col-md-12">
                <div class="row products">
                    <form id="cart-form" method="post" action="">
                        <div class="col-md-12 col-sm-12" style="margin-bottom:20px">
                            <div class="col-md-10 col-sm-12">
                                <input type="text" class="form-control" value="<?echo
$_REQUEST[cari]?>" placeholder="Cari Sparepart ..." name="cari" style="width:100%"/>
                            </div>
                            <div class="col-md-2 col-sm-12">

```

```

        <button type="submit" class="btn btn-primary"
style="width: 100%"><i class="fa fa-search"></i> Cari</button>

    </div>

</div>

</form>

<?

$p1 = new PagingProdukGrid;

$batas = 12;

$posisi = $p1->cariPosisi($batas);

if(empty($_REQUEST[cari])){

    if(empty($_REQUEST[od])){

        $q=mysql_query("SELECT *

FROM daftarsparepart LIMIT $posisi, $batas");

        $jmldata=mysql_num_rows(mysql_query("SELECT * FROM daftarsparepart"));

    }

    else{

        $q=mysql_query("SELECT *

FROM daftarsparepart WHERE idbarangelektronik='$_REQUEST[od]' LIMIT $posisi, $batas");

        $jmldata=mysql_num_rows(mysql_query("SELECT * FROM daftarsparepart

WHERE idbarangelektronik='$_REQUEST[od]'"));

    }

    if(!empty($_REQUEST[cari])){

        if(empty($_REQUEST[od])){

            $q=mysql_query("SELECT *

FROM daftarsparepart WHERE nama LIKE '%$_REQUEST[cari]%' LIMIT $posisi, $batas");

        }

    }

}

}

```

```

$jmldata=mysql_num_rows(mysql_query("SELECT * FROM daftarsparepart
WHERE nama LIKE '%$_REQUEST[cari]%'"));

}

else{

$q=mysql_query("SELECT *
FROM daftarsparepart WHERE idbarangelektronik='$_REQUEST[od]' AND nama LIKE
'%$_REQUEST[cari]%' LIMIT $posisi, $batas");

}

$jmldata=mysql_num_rows(mysql_query("SELECT * FROM daftarsparepart
WHERE idbarangelektronik='$_REQUEST[od]' AND nama LIKE '%$_REQUEST[cari]%'"));

}

}

while($r=mysql_fetch_array($q))

{

$dA = mysql_fetch_array(mysql_query("SELECT * FROM lapak
WHERE idpenyedia='$_REQUEST[idpenyedia]'"));

?>

<div class="col-md-3 col-sm-6">

<div class="product">

<div class="flip-container">

<div class="flipper">

<div class="front">

<a href="?hal=detailpenyedia&sc=<?echo $dA[idlapak]?>">

" alt="">
class="img-responsive">

</a>

</div>

<div class="back">

```

```

<a href="?hal=detailpenyedia&sc=<?echo $dA[idlapak]?>">
    " alt="" class="img-responsive">
</a>
</div>
</div>
</div>

<a href="?hal=detailpenyedia&sc=<?echo $dA[idlapak]?>">
    " alt="" class="img-responsive">
</a>
<div class="text">
    <h3><a href="?hal=detailpenyedia&sc=<?echo $dA[idlapak]?>"><?echo "$r[nama]"?></a><br><span style="font-size:12px;font-weight:normal;">Rp. <?echo "$r[harga]"?></span></h3>
        <a href="?hal=detailpenyedia&sc=<?echo $dA[idlapak]?>" class="btn btn-warning" style="width:100%;margin-bottom:10px">Lihat Toko</a>
    </div>
</div>
</div>

<?
    }
?>
</div>

<?php
    $jmlhalaman = $p1-
>jumlahHalaman($jmldata, $batas);

```

```
$linkHalaman = $p1-
>navHalaman($_GET[halproduk], $jmlhalaman);

?>

<div class="pages">

<!--

<p class="loadMore">
    <a href="#" class="btn btn-primary btn-lg"><i class="fa fa-chevron-
down"></i> Load more</a>
</p>

-->

<ul class="pagination">
    <?echo $linkHalaman?>
</ul>

</div>

</div>

</div>

</div>
```