

Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Jasa Desain 3D Berbasis Website

Achmad Khairil Abrar¹, Nunik Pratiwi^{2*}

Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia

*e-mail *Corresponding Author*: npratiwi@uhamka.ac.id

Abstract

AZero Creative is a business in the field of 3D design modeling services which currently has problems recording and managing order data. Recording orders placed transfers the order data client from direct message Instagram the microsoft excel which can result in incomplete and inaccurate data. The aim of this research is to produce an information system for ordering 3D design services that can make it easier to record and manage data as well as create reports. The research method produced in building this 3D design service ordering information system uses Extreme Programming. Test result black box, this information system is in accordance with needs and desires user and test results system usability scale obtained a SUS score of 77.18. The score of this information system is included in the category grade B and adjective rating great. This states that this information system is suitable for use by AZero Creative to assist in recording and managing data as well as creating reports.

Keywords: *Information Systems; Services; 3D Design; Extreme Programming; System Usability Scale*

Abstrak

AZero Creative adalah bisnis dalam bidang jasa modelling desain 3D yang saat ini kendalanya pencatatan dan pengelolaan data pesanan. Pencatatan pesanan yang dilakukan mentransfer data pesanan *client* dari *direct message Instagram* ke *microsoft excel* yang dapat mengakibatkan data kurang lengkap dan tidak akurat. Tujuan penelitian ini menghasilkan sistem informasi pemesanan jasa desain 3D yang dapat mempermudah dalam pencatatan dan pengelolaan data serta pembuatan laporan. Metode penelitian yang dihasilkan dalam membangun sistem informasi pemesanan jasa desain 3D ini menggunakan *Extreme Programming*. Hasil Pengujian *blackbox*, sistem informasi ini sesuai dengan kebutuhan dan keinginan *user* dan hasil pengujian *system usability scale* memperoleh skor SUS 77,18. Skor tersebut sistem informasi ini masuk dalam kategori *grade B* dan *adjective rating great*. Hal tersebut menyatakan bahwa sistem informasi ini layak digunakan AZero Creative untuk membantu dalam hal pencatatan dan pengelolaan data serta pembuatan laporan.

Kata Kunci: *Sistem Informasi; Jasa; Desain 3D; Extreme Programming; System Usability Scale*

1. Pendahuluan

AZero Creative merupakan bisnis dalam bidang jasa modelling desain 3D. Jasa ini diperuntukkan bagi para arsitek yang menginginkan dibuatkan desain bertipe 3D. keberlangsungan bisnis dalam bidang teknologi selalu berkembang membawa perkembangan bisnis sistem informasi. Pertumbuhan teknologi informasi digunakan untuk mempermudah pekerjaan dalam melakukan pengelolaan data secara cepat dan efisien [1]. Teknologi informasi tersebut diperlukan AZero Creative untuk melakukan kegiatan pencatatan dan pengelolaan data pesanan serta laporan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan *owner* AZero Creative yang menjadi kendalanya saat ini adalah pencatatan dan pengelolaan data pesanan yang dilakukan azero creative adalah mentransfer data pesanan *client* dari *direct message Instagram* ke *microsoft excel* yang dimana kegiatan tersebut dapat mengakibatkan data pesanan yang ditransfer tidak lengkap atau terjadi kesalahan. Kemudian pemesanan yang dilakukan melalui *direct message instagram* tersebut menyebabkan penumpukan data pesanan yang tidak terbaca sehingga respon dari AZero Creative menjadi lambat untuk melakukan pemeriksaan data pesanan [2]. Kemudian permasalahan laporan dengan membuat laporan pemasukan keuangan

menggunakan *microsoft excel*. Hal tersebut dapat menyebabkan salah memasukkan data yang mengakibatkan menghitung pemasukan keuangan menjadi tidak tepat. Sebuah penelitian yang telah dilakukan oleh Firdian dan Nicodias membangun sistem informasi pemesanan jasa fotografi yang berfokus untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan jasa fotografi, akan tetapi sistem informasi tersebut tidak menunjukkan adanya laporan terkait pemasukan keuangan [3]. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan Firdian dan Nicodias, sistem informasi pemesanan jasa desain 3D ini menunjukkan adanya laporan terkait pemasukan keuangan yang dibutuhkan Azero Creative, dengan begitu dapat memberikan informasi yang jelas dan akurat mengenai pendapatan yang diperoleh Azero Creative selama waktu periode tertentu.

Berdasarkan Permasalahan yang terjadi pada AZero Creative, peneliti mengusulkan untuk membangun sebuah sistem informasi pemesanan jasa desain 3D berbasis *website* yang diharapkan dapat diakses oleh perangkat elektronik yang terhubung ke internet yang membantu AZero Creative untuk mendapatkan laporan yang juga memiliki kemampuan proses pencatatan yang akurat, efisiensi dalam pengelolaan data dan layak digunakan untuk menyelesaikan masalah pencatatan, pengelolaan dan pembuatan laporan dan sistem informasi pemesanan jasa desain 3D berbasis *website* ini diharapkan dapat membantu dalam pembuatan laporan, proses transaksi yang mudah, membantu *client* dalam melakukan pemesanan dan pembayaran. Hal ini juga dilakukan oleh Novi Riyanto [4], untuk tujuan agar pelanggan dapat mengetahui informasi yang ditawarkan dan melakukan pemesanan yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.

Tujuan Penelitian ini yaitu menerapkan sistem informasi pemesanan jasa desain 3D berbasis *website*, dimana *website* ini menyajikan informasi mengenai layanan yang disediakan, keterangan harga, dan berbagai karya AZero Creative yang dapat diakses dimanapun kapanpun yang kemudian juga untuk membantu memudahkan AZero Creative dalam melakukan pencatatan dan pengelolaan data pesanan serta data laporan.

2. Tinjauan Pustaka

Penelitian berjudul "Rancang Bangun Sistem Informasi Jasa Pengiriman Barang Pada PT. Haluan Indah Transporindo Berbasis *Web*" yang ditulis Marwanto Rahmatulloh dan Muhammad Rizky memakai metodologi *waterfall* dengan bahasa pemrograman *PHP*, *CSS* dan *HTML*. Penelitian ini menghasilkan aplikasi sistem jasa pengiriman barang yang dapat menurunkan resiko kekeliruan data atau tidak lengkapnya data pengiriman barang. Kegunaan aplikasi ini menyampaikan informasi mengenai pelacakan pengiriman barang [5].

Penelitian berjudul "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Jasa Penyelenggara Pernikahan Berbasis *Web* pada Cv. Sahabat Decoration" yang ditulis Rifka Heryadi dan Bagas Setiyaki memakai metodologi *waterfall*. Hasil Penelitian ini seluruh proses akan disimpan dalam *database* sehingga data akan aman. Perancangan sistem informasi ini untuk memudahkan *user* saat transaksi [6].

Penelitian berjudul "Sistem Informasi Pelayanan Barang dan Jasa Berbasis Desktop Pada Salon Irfan" yang ditulis Jihan Nur, Forkas Tiroy, dan Irwan Agus memakai metodologi *waterfall*. Hasil penelitian ini ialah sistem informasi berbasis desktop dengan memakai *Java NetBeans 8.2* dan *database MySQL*. sistem informasi ini dapat berfungsi untuk mengelola sistem pemesanan (*booking online*) [7].

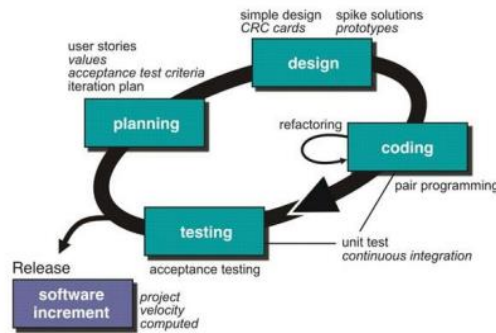
Penelitian berjudul "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Jasa Percetakan Berbasis *Website* Studi Kasus CV. Prima Framedia" yang ditulis Eka Puspita dan Eni Pudjiarti memakai metodologi *waterfall* dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*. Penelitian ini menghasilkan sistem informasi penjualan jasa percetakan yang digunakan untuk sumber informasi tentang produk dan dapat melakukan transaksi [8].

Penelitian berjudul "Sistem Informasi Pelayanan Jasa Zahra Laundry Jakarta Timur Berbasis *Java*" yang ditulis Devi Panca dan Ardie Dinullah memakai metodologi *waterfall*. Hasil penelitian ini merancang sistem informasi pelayanan jasa dengan perancangan *Diagram Flow Data*, *Entity Relationship Diagram*, Bahasa pemrograman *Java NetbeansIDE*, dan *database MySQL* [9].

Berdasarkan perbandingan dengan penelitian yang tertulis diatas, peneliti mendapat perbedaan pada jurnal yang tertulis diatas. Perbedaan tersebut terdapat pada objek penelitian mengenai jasa modelling desain 3D. Pembuatan *website* pada penelitian ini memakai *PHP* dan *databasenya MySQL*.

3. Metodologi Penelitian

Metode dalam pengembangan sistem informasi pemesanan jasa desain 3D ini menggunakan *extreme programming*, dikarenakan efisiensi waktu dan biaya untuk realisasi proyek, mengurangi resiko kegagalan proyek karena memastikan bahwa *client* mendapatkan hasil yang diinginkan dan *software* berfungsi dengan cepat karena dilakukan pengujian validasi oleh *client* [10]. *Extreme Programming (XP)* ialah model pendekatan agile yang diperkenalkan oleh *Kent Beck* bersama dengan *Ward Cunningham* dan *Ron Jeffries* mengembangkan metodologi ini pada tahun 1996. Dia kemudian menulis buku “*Explained Extreme Programming*” [11].



Gambar 1. Metode *Extreme Programming*[12]

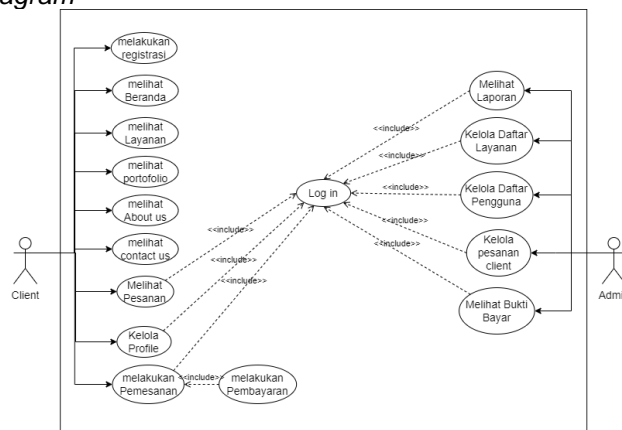
Extreme programming adalah metodologi pengembangan sistem yang terdiri dari beberapa tingkatan pada proses pengembangan sehingga pengembangan *software* fleksibel serta efisien [13].

1). *Planning* (Perencanaan)

Langkah awal dalam pembangunan sistem adalah identifikasi masalah melalui pengumpulan data. Ini digunakan sebagai referensi untuk proses perancangan dan pengembangan sistem. Berdasarkan wawancara dengan pemilik AZero Creative 3D menghasilkan informasi bahwa fitur yang dibutuhkan adalah registrasi, *log in*, pemesanan dan pembayaran untuk *client*, daftar pesanan, mengelola pesanan dan laporan untuk admin [14].

2). *Design* (Perancangan)

a. *Use Case Diagram*

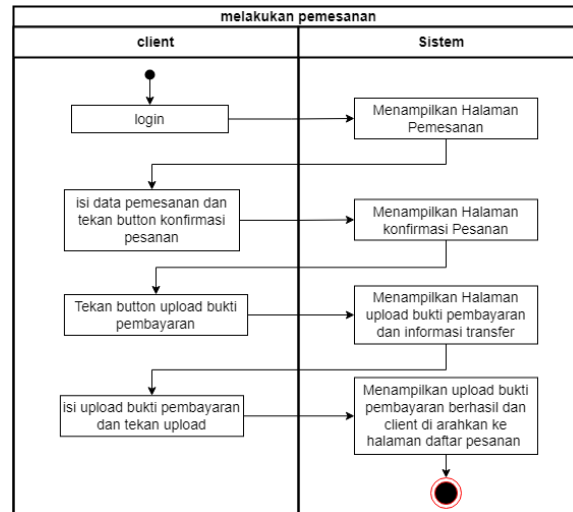


Gambar 2. *Use Case Diagram*

Perancangan dilakukan pemodelan arsitektur dan sistem, pemodelan *database*, dan desain *user interface*. Setelah melakukan pemodelan arsitektur sistem, pemodelan *database* dan desain *user interface* beserta struktur kode dari sistem informasi seperti registrasi, *log in*, pemesanan dan pembayaran untuk *client*, daftar pesanan, mengelola pesanan dan laporan untuk admin [15].

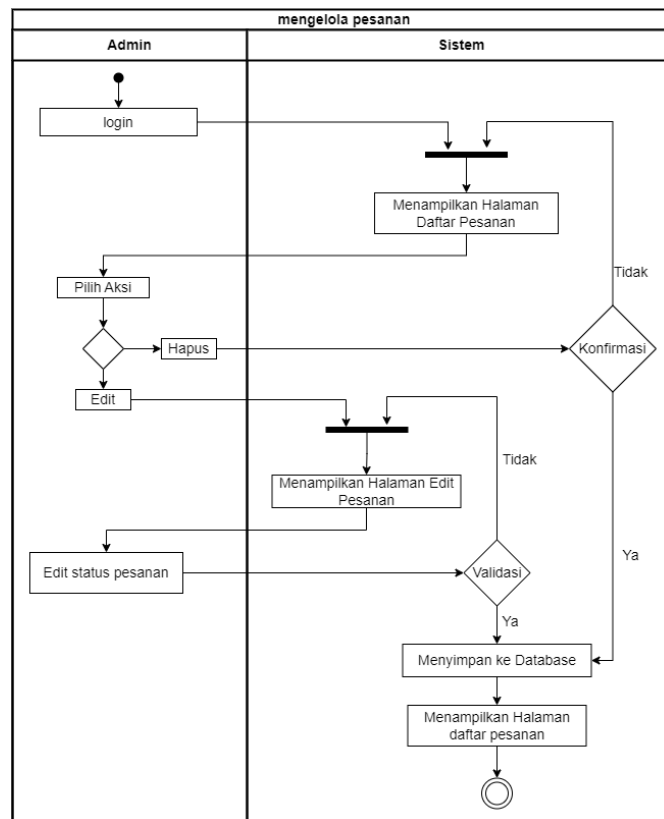
Pada gambar 2 mengilustrasikan sistem yang dibangun. Memiliki dua aktor yaitu *client* dapat melakukan pemesanan dan pembayaran serta admin dapat melakukan pengelolaan pesanan, pengelolaan layanan dan melihat laporan.

b. Activity Diagram



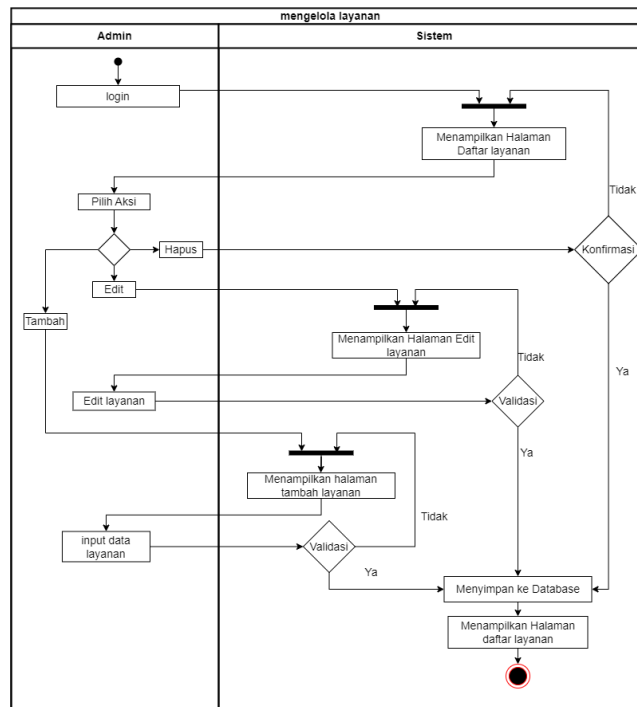
Gambar 3. Activity diagram melakukan pemesanan

Pada gambar 3 menggambarkan alur *client* dalam melakukan pemesanan, Ketika sistem menampilkan halaman pemesanan, *client* dapat mengisi data pemesanan dan tekan tombol konfirmasi pesanan, lalu sistem menampilkan halaman konfirmasi pesanan untuk memastikan data pesanan tersebut, lalu tekan tombol bukti pembayaran, kemudian sistem menampilkan halaman upload bukti pembayaran dan informasi transfer, lalu *client* mengisi upload bukti tersebut, kemudian sistem akan menunjukkan halaman daftar pesanan.



Gambar 4. Mengelola pesanan

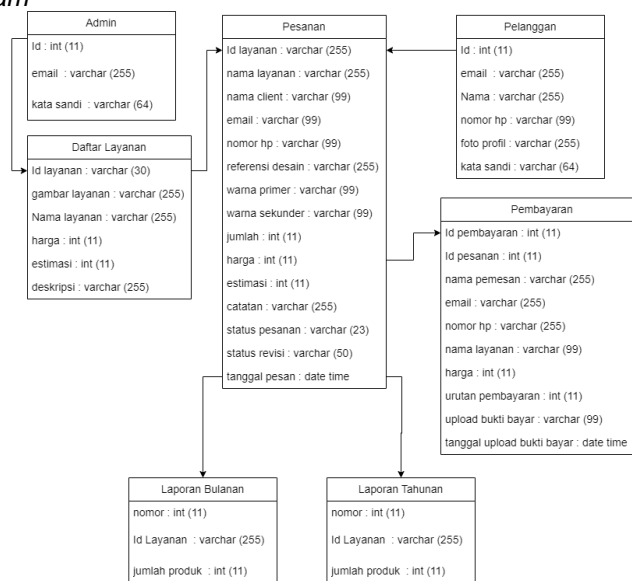
Pada gambar 4 merupakan alur admin dalam mengelola daftar pesanan, Ketika sistem menunjukkan halaman daftar pesanan, admin dapat mengubah status pesanan tersebut sesuai kondisi yang terjadi, kemudian admin dapat menghapus pesanan tersebut apabila diperlukan.



Gambar 5. Mengelola layanan

Pada gambar 5 merupakan alur admin dalam mengelola layanan, Ketika sistem menampilkan halaman daftar layanan, admin dapat menghapus layanan jika diperlukan, lalu admin dapat mengubah layanan dengan tekan *edit*, sistem akan menampilkan halaman untuk perubahan layanan dan ketika terjadi perubahan, data tersebut akan tersimpan ke *database*, kemudian admin dapat menambahkan layanan yang diinginkan dengan tekan tambah, sistem akan menampilkan halaman tambah layanan, setelah data terisi dan tekan simpan, data tersebut akan tersimpan.

c. Class Diagram



Gambar 6. Class Diagram

3). Coding (Pengkodean)

Implementasi sistem berdasarkan desain yang telah dibangun sebelumnya dalam bentuk program dilakukan melalui penggunaan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*. Seandainya ada perbaikan, pengkodean dilakukan berulang kali [16].

4). Testing (Pengujian)

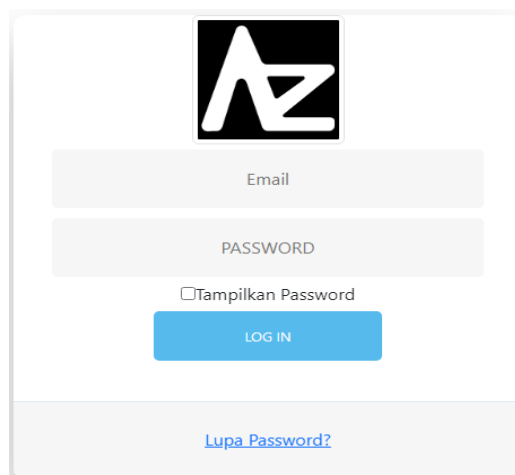
Pengujian dilakukan untuk mengidentifikasi kesalahan yang terjadi saat aplikasi beroperasi dan untuk memastikan bahwa sistem dibuat sesuai dengan keinginan *user*. *Blackbox testing* merupakan pemeriksaan *software* pada spesifikasi fungsional [17].

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil implementasi Sistem

Dari hasil implementasi sistem informasi pemesanan jasa desain 3D berbasis *website* pada penelitian ini ditunjukkan tampilan *log in*, halaman pemesanan, daftar pesanan *client*, daftar pesanan *admin* dan daftar layanan *admin*.

1) Tampilan *Log in*

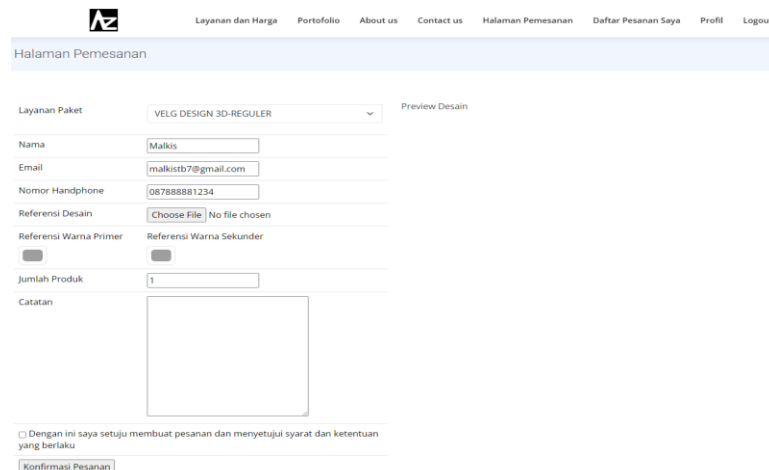


The screenshot shows a login interface with a logo at the top center. Below the logo are two input fields: 'Email' and 'PASSWORD'. A checkbox labeled 'Tampilkan Password' is positioned below the password field. A blue 'LOG IN' button is centered below the input fields. At the bottom, there is a link labeled 'Lupa Password?'.

Gambar 7. Tampilan *log in*

Menu *log in*, *user* harus input *email* dan kata sandi, kemudian sistem memvalidasi apakah akun tersebut telah terdaftar atau belum terdaftar. Apabila akun tersebut telah terdaftar maka sistem akan menampilkan halaman pemesanan. Tampilan *log in* dapat dilihat pada gambar 12.

2) Tampilan Halaman Pemesanan *Client*



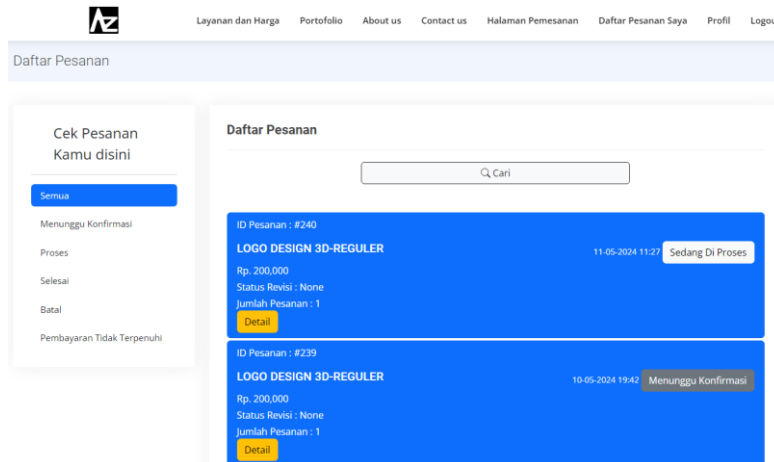
The screenshot displays the client ordering page. At the top, there is a navigation menu with links: 'Layanan dan Harga', 'Portofolio', 'About us', 'Contact us', 'Halaman Pemesanan', 'Daftar Pesanan Saya', 'Profil', and 'Logout'. The main heading is 'Halaman Pemesanan'. Below this, there is a form with the following fields: 'Layanan Paket' (a dropdown menu set to 'VELG DESIGN 3D-REGULER'), 'Preview Desain', 'Nama' (input field with 'Malkis'), 'Email' (input field with 'malkistb7@gmail.com'), 'Nomor Handphone' (input field with '08788881234'), 'Referensi Desain' (a 'Choose File' button with 'No file chosen'), 'Referensi Warna Primer' and 'Referensi Warna Sekunder' (two color selection swatches), 'Jumlah Produk' (input field with '1'), and 'Catatan' (a large empty text area). At the bottom, there is a checkbox labeled 'Dengan ini saya setuju membuat pesanan dan menyetujui syarat dan ketentuan yang berlaku' and a 'Konfirmasi Pesanan' button.

Gambar 8. Tampilan halaman pemesanan *client*

Menu halaman pemesanan, *client* dapat melakukan pemesanan dengan memilih layanan paket yang diinginkan, upload file rar atau gambar di bagian referensi desain,

memilih warna yang diinginkan, dan memberikan catatan. Tampilan halaman pemesanan dapat dilihat pada gambar 13.

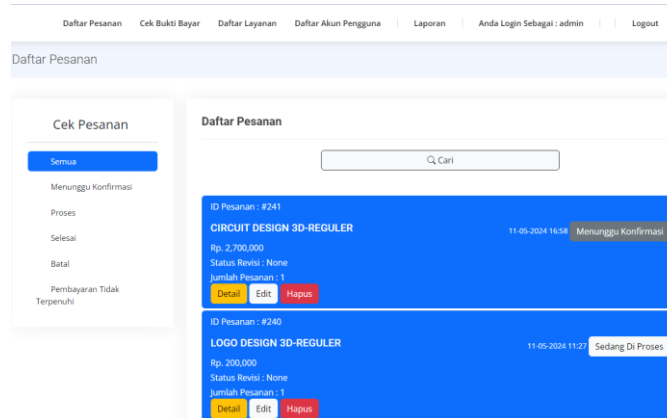
3) Tampilan Daftar Pesanan Client



Gambar 9. Tampilan daftar pesanan *client*

Menu daftar pesanan pada *client* terlihat daftar pesanan dengan id pesanan, nama layanan, harga, tanggal pesanan, status pesanan, status revisi, jumlah pesanan, dan detail pesanan. Tampilan daftar pesanan *client* dapat dilihat pada gambar 14.

4) Tampilan Daftar Pesanan Admin

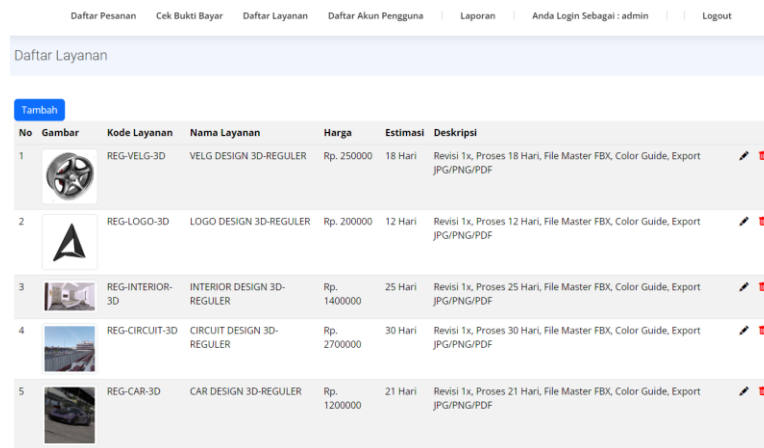


Gambar 10. Tampilan daftar pesanan admin

Menu daftar pesanan pada admin terlihat daftar pesanan dengan id pesanan, nama layanan, harga, tanggal pesanan, status pesanan, status revisi, jumlah pesanan, dan pesanan tersebut dapat dikelola dengan mengubah status pesanan dan menghapus pesanan. Tampilan daftar pesanan admin dapat dilihat pada gambar 15.

5) Tampilan Daftar Layanan Admin

Menu daftar layanan pada admin terlihat daftar layanan dengan gambar, kode layanan, nama layanan, harga, estimasi, deskripsi, dan dapat dikelola dengan menambahkan, mengubah dan menghapus. Tampilan daftar layanan admin dapat dilihat pada gambar 16.



Gambar 11. Tampilan daftar layanan admin

4.2 Hasil Blackbox Testing

Blackbox testing merupakan pengujian yang dilakukan dalam metode *extreme programming (XP)*. Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan, pengujian ini dilakukan oleh *client* dan admin.

Tabel 1. Pengujian *Client*

Kasus Uji	Data Uji	Hasil yang diharapkan	Output	Hasil Akhir
Registrasi	Mengisi nama, <i>email</i> , no hp, <i>password</i> terisi dan <i>user</i> belum terdaftar	Menampilkan halaman <i>log in</i>	Registrasi berhasil dan menampilkan halaman <i>log in</i>	Berhasil
	Mengisi nama, <i>email</i> , no hp, <i>password</i> sudah terdaftar	Menampilkan pesan data telah terdaftar	Menampilkan <i>email</i> telah terdaftar	Berhasil
	nama, <i>email</i> , no hp, <i>password</i> kosong	Menampilkan pesan penuh kolom data	Menampilkan pesan mohon mengisi bagian ini	Berhasil
Log in	Mengisi <i>email</i> dan kata sandi dengan benar	Menampilkan halaman pemesanan	<i>Log in</i> berhasil dan sistem menampilkan halaman pemesanan	Berhasil
	Mengisi <i>email</i> dan kata sandi yang keliru	Menampilkan notifikasi <i>email</i> dan kata sandi salah	Menampilkan notifikasi <i>email</i> dan kata sandi salah	Berhasil
	Tidak mengisi <i>email</i> dan <i>password</i>	Menampilkan pesan penuh kolom data	Menampilkan pesan mohon mengisi bagian ini	Berhasil
Pemesanan	Mengisi referensi desain	Menampilkan halaman pembayaran	Pemesanan berhasil dan menampilkan halaman pembayaran	Berhasil
	Referensi desain kosong	Menampilkan pesan penuh kolom data	Menampilkan pesan mohon mengisi bagian ini	Berhasil

Kasus Uji	Data Uji	Hasil yang diharapkan	Output	Hasil Akhir
Pembayaran	Mengisi <i>upload</i> bukti pembayaran	Menampilkan halaman daftar pesanan	Berhasil <i>upload</i> bukti pembayaran dan sistem menampilkan daftar pesanan	Berhasil
	Tidak mengisi bukti pembayaran	Menampilkan pesan penuh kolom data	Menampilkan pesan mohon <i>upload</i> bukti pembayaran	Berhasil

Tabel 2. Pengujian Admin

Kasus Uji	Data Uji	Hasil yang diharapkan	Output	Hasil
Log in	Mengisi <i>email</i> dan kata sandi dengan benar	Menampilkan daftar pesanan	<i>Log in</i> berhasil dan sistem menampilkan daftar pesanan	Berhasil
	Mengisi <i>email</i> dan kata sandi yang keliru	Menampilkan notifikasi <i>email</i> dan kata sandi salah	Menampilkan notifikasi <i>email</i> dan kata sandi salah	Berhasil
	Tidak mengisi <i>email</i> dan <i>password</i>	Menampilkan pesan penuh kolom data	Menampilkan pesan mohon mengisi bagian ini	Berhasil
Daftar layanan	Mengisi data dengan benar	Menampilkan halaman daftar layanan	Menampilkan pesan update berhasil	Berhasil
	Tidak mengisi data	Menampilkan pesan penuh kolom data	Menampilkan pesan mohon mengisi bagian ini	Berhasil
Daftar pesanan	Tombol <i>edit</i>	Menampilkan halaman <i>edit</i> pesanan	Menampilkan halaman <i>edit</i> pesanan	Berhasil
	Tombol simpan	Menampilkan perubahan status pesanan dan menampilkan halaman daftar pesanan	Menampilkan perubahan status pesanan dan menampilkan daftar pesanan	Berhasil
	Tombol hapus	Menghapus pesanan dari daftar pesanan	Hapus berhasil dan menampilkan daftar pesanan	Berhasil
Laporan	Tombol pilih bulan dan tahun	Menampilkan laporan bulanan yang di pilih	Menampilkan laporan bulanan yang di pilih	Berhasil
	Tombol pilih tahun	Menampilkan laporan tahunan yang di pilih	Menampilkan laporan tahunan yang di pilih	Berhasil

4.3 Hasil Pengujian System Usability Scale

Pengujian ini dilakukan berdasarkan kuesioner dan melibatkan responden. Jika nilai yang di dapatkan di atas 68 maka sistem dirasa layak digunakan dan dikembangkan [18]. Akan

tetapi jika nilai yang di dapatkan di bawah 68 maka sistem harus diperbaiki dan pengujian ulang. Berikut rumus perhitungan skor SUS [19].

$$\text{SKOR SUS} = ((P1 - 1) + (5 - P2) + (P3 - 1) + (5 - P4) + (P5 - 1) + (5 - P6) + (P7 - 1) + (5 - P8) + (P9 - 1) + (5 - P10)) \times 2,5$$

Tabel 3. Instrumen pada SUS[20]

Nomor	Pertanyaan	Skala
1	Anda rasa ingin sering memakai <i>web</i> Azero Creative	1 – 5
2	Menurut anda <i>web</i> Azero Creative terlalu sulit	1 – 5
3	Anda pikir <i>web</i> Azero Creative mudah digunakan	1 – 5
4	Anda rasa membutuhkan pertolongan untuk dapat menggunakan <i>web</i> Azero Creative	1 – 5
5	Anda menjumpai berbagai fungsi di <i>website</i> Azero Creative terintegrasi dengan rapi	1 – 5
6	Anda pikir terlalu banyak ketidakkonsistenan di <i>web</i> Azero Creative	1 – 5
7	Anda memikirkan kebanyakan orang akan belajar menggunakan <i>web</i> Azero Creative dengan sangat cepat	1 – 5
8	Anda menemukan <i>web</i> Azero Creative sulit untuk digunakan	1 – 5
9	Anda percaya diri menggunakan <i>web</i> Azero Creative	1 – 5
10	Anda harus mempelajari banyak hal sebelum dapat memulai <i>web</i> Azero Creative	1 – 5

Tabel 4. Nilai SUS[18]

Skor SUS	Nilai	Adjective rating
> 80,3	A	<i>Splendid</i>
68 – 80,3	B	<i>Great</i>
68	C	<i>Okay</i>
51-68	D	<i>Destitute</i>
< 51	F	<i>Awfull</i>

Tabel 5. Penilaian Responden

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	5	1	5	2	4	1	5	3	4	1
2	4	2	5	2	4	2	5	2	5	1
3	5	2	4	1	3	2	4	1	4	2
4	4	1	5	1	4	2	4	3	4	1
5	4	2	4	2	4	3	4	2	4	3
6	3	2	4	2	3	3	4	2	3	2
7	3	1	5	2	4	2	5	3	5	2
8	4	2	4	2	3	3	4	2	4	2
9	3	1	4	1	3	2	4	3	4	1
10	4	2	5	1	4	2	5	1	4	1
11	4	1	5	1	4	1	5	2	4	1
12	4	2	4	1	4	3	4	2	5	3
13	3	1	5	2	4	2	5	1	4	1
14	4	1	4	2	4	1	4	1	4	1
15	3	1	4	1	4	2	4	1	4	1
16	4	1	5	1	4	2	4	2	4	1
17	3	1	4	1	4	1	4	2	4	2
18	3	2	3	2	3	1	3	2	4	1
19	3	2	4	3	3	2	3	2	3	2
20	3	1	3	3	4	2	3	2	3	2
21	3	2	4	2	3	2	3	2	3	2
22	3	1	4	2	4	3	4	1	3	1
23	3	2	3	2	4	2	3	2	4	1
24	3	2	4	1	4	2	3	2	4	2
25	5	2	4	1	5	1	4	2	4	3

Tabel 6. Hasil Skor SUS

Responden	Jumlah	Skor SUS
1	35	87,5
2	34	85
3	32	80
4	33	82,5
5	29	72,5
6	26	65
7	32	80
8	28	70
9	30	75
10	35	87,5
11	35	87,5
12	30	75
13	34	85
14	34	85
15	33	82,5
16	34	85
17	32	80
18	28	70
19	25	62,5
20	26	65
21	26	65
22	30	75
23	28	70
24	29	72,5
25	33	82,5
Rata-rata		77,18

Berdasarkan pengujian *system usability scale* yang telah dilakukan oleh responden mendapatkan skor SUS 77,18 termasuk dalam kategori "Great". *Grade scale* tersebut termasuk kategori *grade B*.

Setelah pengujian yang dilakukan pada sistem Informasi pemesanan jasa desain 3D menghasilkan kesimpulan bahwa fitur-fitur berjalan dengan baik. fitur-fitur yang terdapat pada sistem informasi ini dapat membantu menyelesaikan permasalahan dalam pengelolaan dan pencatatan pesanan serta laporan yang dibutuhkan yaitu registrasi, *log in*, pemesanan dan pembayaran, daftar pesanan, mengelola pesanan dan laporan untuk admin. Fitur pada sistem informasi ini memiliki persamaan dengan [4] dan [8] bahwa fitur-fitur ini dibutuhkan dalam sistem informasi.

Hasil Penelitian ini searah dengan penelitian yang dilakukan oleh [6] dalam membangun sistem informasi pemesanan dengan perbedaan pada laporan pemasukan keuangan dan objek penelitian. Sistem informasi pemesanan jasa desain 3D ini dilakukan oleh responden melalui tautan kuesioner yang telah dibagikan dan hasilnya sistem informasi pemesanan jasa desain 3D ini layak digunakan sebagai sarana dalam melakukan pemesanan desain 3D dan sesuai dengan fungsinya.

5. Simpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi pemesanan jasa desain 3D berbasis *website* dengan memakai bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*. Sistem informasi pada AZero Creative dapat digunakan untuk melakukan pendaftaran untuk *client*, *log in* melakukan pemesanan dan pembayaran untuk *client*, melihat data pesanan untuk *client* dan admin, menambahkan daftar layanan untuk admin, mengubah status pesanan dan status revisi untuk admin, dan melihat laporan untuk admin. Hasil pengujian sistem informasi AZero Creative memakai *blackbox testing* dan *system usability scale*. Sistem informasi ini dapat membantu dan mempermudah AZero Creative dalam melakukan pencatatan dan pengelolaan data pesanan dan pembuatan laporan yang akurat.

Daftar Referensi

- [1] A. Hidayatulloh, H. Tanuwijaya, and V. R. Hananto, "Penerapan Metode Rapid Application Development Dan Weighted Moving Average Pada Sistem Informasi Peramalan Persediaan Berbasis Web," *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 13, no. 1, pp. 20-32, 2024, doi: 10.35889/jutisi.v13i1.1806.
- [2] F. Annas Susanto, T. Herlambang, M. Bayu, and F. Yudianto, "Sistem Informasi Penjualan Pewangi Pakaian berbasis Website di Toko Parfum Rika Utami Bangil," *Remik*, vol. 6, no. 3, pp. 399–407, 2022, doi: 10.33395/remik.v6i3.11559.
- [3] F. Mustafa Alim and N. Palasara, "Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi pada PT. Nuansa Putra Alikarya Omaji Project," *J. Sist. Inf. Akunt.*, vol. 3, no. 2, pp. 34–41, 2022, doi: 10.31294/justian.v3i2.1418.
- [4] N. Rianto, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Paket Umroh Berbasis Web (Study Kasus : Pt Bunda Asri Lestari)," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 4, pp. 462–468, 2023, doi: 10.33365/jatika.v3i4.2452.
- [5] M. Rahmatulloh and M. Rizky Revanda, "Rancang Bangun Sistem Informasi Jasa Pengiriman Barang Pada Pt. Haluan Indah Transporindo Berbasis Web," *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 54–59, 2022.
- [6] R. Heryadi and B. S. Wicaksono, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Jasa Penyelenggara Pernikahan Berbasis Web pada Cv. Sahabat Decoration," vol. 1, no. 2, pp. 162–170, Feb. 2022, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- [7] J. Nur *et al.*, "Sistem Informasi Pelayanan Barang dan Jasa Berbasis Desktop pada Salon Irfan Seminar Nasional Riset dan Teknologi (SEMNAS RISTEK) 2022 Jakarta," vol. 6, no. 1, pp. 184–188, 2022, doi: <https://dx.doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5673>.
- [8] E. P. Sari and E. Pudjiarti, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Jasa Percetakan Berbasis Website Studi Kasus : CV. Prima Framedia," *JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 2, no. 4, pp. 229–236, 2021, doi: 10.35746/jtim.v2i4.112.
- [9] D. Panca Setiawati, A. Dinullah Baihaqie, J. Raya Tengah No, K. Gedong, K. Pasar Rebo, and J. Timur, "Sistem Informasi Pelayanan Jasa Zahra Laundry Jakarta Timur Berbasis Java," vol. 7, no. 1, pp. 429–434, 2023, doi: <https://dx.doi.org/10.30998/semnasristek.v7i1.6360>.
- [10] D. A. Herman and A. Kho, "Pengembangan E-marketplace In-game Currency Menggunakan Framework Laravel dengan Metode Extreme Programming," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 7, no. 3, pp. 583–602, 2021, doi: 10.28932/jutisi.v7i3.3945.
- [11] A. Shrivastava, I. Jaggi, N. Katoch, D. Gupta, and S. Gupta, "A Systematic Review on Extreme Programming," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1969, no. 1, pp. 1–11, Jul. 2021, doi: <https://dx.doi.org/10.1088/1742-6596/1969/1/012046>.
- [12] F. Mahardika, S. G. Merani, and A. T. Suseno, "Penerapan Metode Extreme Programming pada Perancangan UML Sistem Informasi Penggajian Karyawan," *Blend Sains J. Tek.*, vol. 2, no. 3, pp. 204–217, 2023, doi: 10.56211/blendsains.v2i3.313.
- [13] Z. Halim, U. Muhammadiyah HAMKA Jl Tanah Merdeka No, K. Rambutan, P. Rebo, and J. Timur, "Penerapan Sistem Informasi Akademik Dengan Metode Extreme Programming," *Sist. Inf. J.*, vol. 8, no. 1, pp. 66–74, 2021.
- [14] N. A. Septiani and F. Y. Habibie, "Penggunaan Metode Extreme Programming Pada Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Publik," *J. Sist. Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 3, p. 341, Mar. 2022, doi: 10.30865/json.v3i3.3931.
- [15] I. P. A. Victorinata, I. G. J. E. Putra, and P. T. H. Permana, "Model Sistem Informasi Geografis Berbasis Web untuk Pemetaan Irigasi Sawah," *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 12, no. 1, pp. 232–242, 2023, [Online]. Available: <http://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id/index.php/jutisi/article/view/1069>
- [16] Q. E. Fazrin, T. Lisnawati, S. Nurhayati, J. B. Satya, and D. Alamsyah, "Penerapan Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) Pada Aplikasi Presensi Karyawan dengan QR Code," *Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 3, no. 3, pp. 164–170, Dec. 2021, doi: 10.47065/bits.v3i3.1018.
- [17] V. Y. P. Ardhana, "Penerapan Metode Extreme Programming Pada Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web," *J. Inf. Syst. Manag. Digit. Bus.*, vol. 1, no. 2, pp. 227–235, 2024, doi: 10.59407/jismdb.v1i2.414.

-
- [18] C. Damayanti, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, "Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 6, no. 1, p. 551, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i1.3526.
- [19] S. Aisyah, E. Saputra, N. Evrilyan Rozanda, and T. Khairil Ahsyar, "Evaluasi Usability Website Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode System Usability Scale," *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 125–132, 2021.
- [20] S. M. Permana, D. Susiloningtyas, and S. S. Sukoraharjo, "Usability evaluation on fish auction information system application using system usability scale," *J. Mantik*, vol. 7, no. 2, pp. 1054–1066, 2023.