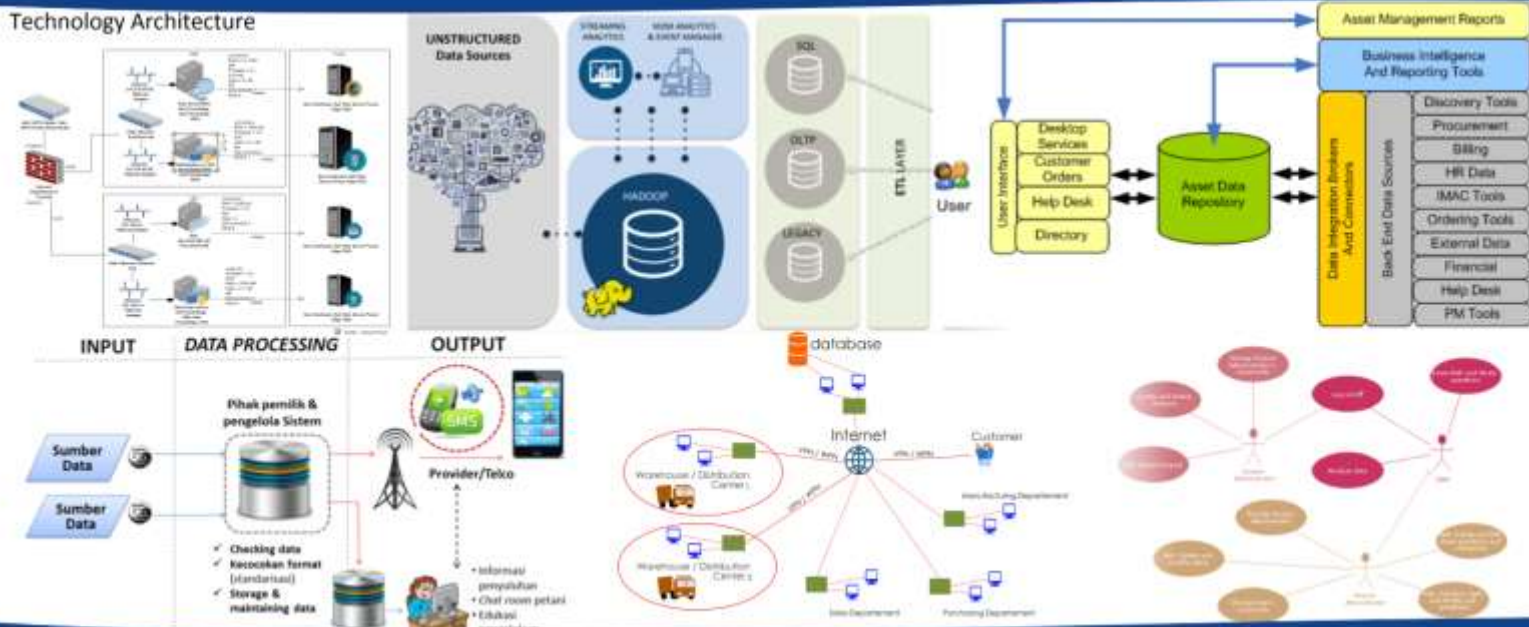




MISI

JURNAL MANAJEMEN INFORMATIKA & SISTEM INFORMASI

Technology Architecture



Diterbitkan Oleh LPPM STMIK Lombok
Jln. Basuki Rahmat No.105 Praya, Lombok Tengah - NTB
Telp dan Fax (0370) 654310 - e-journal.stmiklombok.ac.id/jsi
email. lppm@stmiklombok.ac.id



DEWAN REDAKSI

JURNAL MISI (JURNAL MANAJEMEN INFORMATIKA DAN SISTEM INFORMASI)

Jurnal Manager

Wire Bagye, S.Kom.,M.Kom (STMIK Lombok, SINTA ID : 5992010)

Reviewer :

Resad Setyadi.,S.T.,S.Si.,MMSI.,Ph.D (cand)- Institut Teknologi Telkom Purwokerto
SCOPUS ID 57204172534 , SINTA ID : 6113570

Yesaya Tommy Paulus, S.Kom., MT., Ph.D. - STMIK Dipanegara Makassar
SCOPUS ID 57202829909, SINTA ID : 6002004

Lalu Mutawalli, S.Kom.,M.I.Kom.,M.Kom - STMIK Lombok
SCOPUS ID : 57205057118, SINTA ID : 6659709

Saruni Dwiasnati, ST.,MM.,M.Kom - Universitas Mercu Buana
SCOPUS ID : 57210968603, SINTA ID : 6150854

Ida Bagus Ary Indra Iswara, S.Kom.,M.Kom - STMIK STIKOM Indonesia
SCOPUS ID 57203711945, SINTA ID : 183498

Erlin Windia Ambarsari - Universitas Indraprasta PGRI
SCOPUS ID : 56242503900, SINTA ID : 5998887

Wafiah Murniati, ST.,MT. - STMIK Lombok
SCOPUS ID : 56242503900, SINTA ID : 5998887

Yuliadi, S.Kom., M.Kom - Universitas Teknologi Sumbawa
SINTA ID : 6730786

Fachrudin Pakaja, S.Kom, M.T - Universitas Gajayana
SINTA ID : 6164357

Ahmad Jufri, S.Kom., M.T - Sekolah Tinggi Teknologi STIKMA Internasional
SINTA ID : 172241

Mohammad Taufan Asri Zaen, ST.,MT - STMIK Lombok
SINTA ID : 5992087

Hairul Fahmi, S.Kom., M.Kom - STMIK Lombok
SINTA ID : 5983160

I Ketut Putu Suniantara, S.Si., M.Si - ITB STIKOM Bali
SINTA ID : 6086221

Nawassyarif S. Kom., M.Pd. - Universitas Teknologi Sumbawa
SINTA ID : 6722660

Muhamad Malik Mutoffar, ST., MM., CNSS - Sekolah Tinggi Teknologi Bandung
SINTA ID : 6013819

Editor :

Saikin, Skom.,M.Kom. - STMIK Lombok

Vrestanti Novalia Santosa, M.Pd. - IKIP Budi Utomo Malang

Desain Grafis & Web Maintenance

Jihadul Akbar, S.Kom - STMIK Lombok

Secretariat

Maulana Ashari, M.Kom - STMIK Lombok

DAFTAR ISI

1	ANALISIS CLUSTERING PROVINSI DI INDONESIA BERDASARKAN TINGKAT KEMISKINAN MENGGUNAKAN ALGORITMA K-MEANS	1 - 8
	<i>Achmad Bahauddin¹, Agustina Fatmawati², Febrianti Permata Sari³</i>	
2	PEMBOBOTAN MENGGUNAKAN <i>PAIRWISE COMPARISON</i> PADA <i>CASE BASED REASONING</i> REKOMENDASI HOTEL	9 - 18
	<i>Kukuh Tri Nur Iman¹, Setyawan Wibisono²</i>	
3	IMPLEMENTASI METODE AHP PADA SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENYELEKSIAN NASABAH PINJAMAN KREDIT	19 - 27
	<i>Irfak Lahumu Darajat¹, Wiwien Hadikurniawati²</i>	
4	SELEKSI PENERIMAAN BEASISWA BIDIKMISI PADA STMIK INDONESIA PADANG MENGGUNAKAN METODE (AHP)	28 - 35
	<i>Heru Saputra¹, Efendi Mardiono², Ilfa Stephane³, Ratih Purwasih⁴</i>	
5	PENGELOMPOKAN JENIS RUMPUT LAUT MENGGUNAKAN FUZZY C-MEANS BERBASIS CITRA	36 - 44
	<i>Franki Yusuf Bisilisin¹, Remerta Noni Naatonis²</i>	
6	SISTEM REKOMENDASI PRODUCT EMINA COSMETICS DENGAN MENGGUNAKAN METODE CONTENT - BASED FILTERING	45 - 54
	<i>Fatoni Batari Agung Larasati¹, Herny Februariyanti²</i>	
7	SISTEM INFORMASI BOOKING (STUDI KASUS: REGGAENERASI INK STUDIO)	55 - 62
	<i>Ni Wayan Yesi Mertha Sari¹, Ni Luh Putu Ning Septyarini Putri Astawa², I Nyoman Yudi Anggara Wijaya³</i>	
8	PENERAPAN METODE SMART DALAM SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMBERIAN SANKSI PELANGGARAN TATA TERTIB SISWA (Studi Kasus: SMK Negeri 1 Pujut)	63 - 72
	<i>Mohammad Taufan Asri Zaen¹, Baiq Daniatan Janiah², Sofiansyah Fadli³</i>	
9	RANCANGAN SISTEM INFORMASI PERHITUNGAN PENYUSUTAN <i>FIXED ASSETS</i> MENGGUNAKAN <i>STRAIGHT LINE METHOD</i> PADA PT FIF GROUP PEMATANGSIANTAR	73 - 77
	<i>Ayu Tiara Defi¹, Dedi Suhendro²</i>	
10	PERANCANGAN SIMPLE STATELESS AUTENTIKASI DAN OTORISASI LAYANAN REST-API BERBASIS PROTOKOL HTTP	78 - 87
	<i>I Gusti Ngurah Ady Kusuma</i>	

SISTEM INFORMASI BOOKING (STUDI KASUS: REGGAENERASI INK STUDIO)

Ni Wayan Yesi Mertha Sari¹, Ni Luh Putu Ning Septyarini Putri Astawa², I Nyoman Yudi Anggara Wijaya³

¹²³Program Studi Sistem Informasi, STMIK PRIMAKARA
Jl. Tukad Badung No.135, Denpasar, Bali

¹yesikmarthas323@gmail.com, ²ningseptyarini28@gmail.com, ³inyomanyudi@gmail.com

Abstract

This study aims to create an information system for booking online artists. The author researched Reggaenerasi Ink Studio Tattoo in Bali, Indonesia. This study uses qualitative and quantitative data, with qualitative data obtained through interviews and open questionnaires. The interview aims to get data from the studio manager to find out the system requirements needed for the tattoo artist information system. Quantitative data is obtained through open questionnaires and qualitative data is obtained through closed questionnaires answered by linguists. The method used in this study is the Waterfall model. The data collection method used is unstructured interviews, using both open and closed questionnaires. The system design uses the Laravel framework and PHP programming. This research succeeded in designing a tattoo artist information system, which can be used to order tattoo work slots online and schedule tattoo appointments for customers and tattoo artists.

Keywords: *booking information system, website-based tattoo artist*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan membuat sistem informasi untuk booking online artist. Peneliti melakukan penelitian pada Reggaenerasi Ink Studio Tattoo, Bali, Indonesia. Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif, data kualitatif didapatkan melalui wawancara dan angket terbuka. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan data dari manajer studio guna mengetahui kebutuhan sistem yang dibutuhkan dalam sistem informasi tattoo artist. Data kuantitatif didapatkan melalui angket terbuka dan data kualitatif didapatkan melalui angket tertutup yang dijawab oleh ahli Bahasa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah waterfall model. Pengumpulan data yang digunakan yakni wawancara tidak terstruktur serta menggunakan angket terbuka dan. Perancangan sistem menggunakan framework Laravel dan pemrograman PHP. Penelitian ini berhasil merancang sistem informasi tattoo artist dimana sistem ini bisa digunakan untuk memesan slot pengerjaan tattoo secara daring dan penjadwalan tattoo untuk customer dan tattoo artist.

Kata Kunci: *sistem informasi booking, tattoo artist berbasis website*

1. PENDAHULUAN

Sejuta pesona wisata Bali tidak lepas dari agama dan adat budaya yang dianut masyarakat, ciri khas Bali mudah bergaul dan sangat bersahabat terhadap para pendatang dan wisatawan tidak diragukan lagi. Bali bisa mempertahankan kearifan lokal dan

budayanya sehingga sampai sekarang masih eksis. Hal itu membuat Pariwisata Bali semakin terkenal di Indonesia hingga sampai ke mancanegara. Terdapat unsur-unsur yang memikat wisatawan untuk berkunjung ke Bali, seperti obyek wisata yang sangat banyak dan menawarkan keindahan alam

serta keasrian alam Bali yang awet terjaga hingga saat ini. Sisi lain pada bentuk seni salah satunya, memiliki penggemar yang *fanatic* serta pasar yang tidak kalah dengan seni yang lainnya. Seni *tattoo* merupakan budaya yang dikatakan saat ini sebagai budaya urban.

Pada 2 belahan dunia ini, terdapat beberapa negara yang memiliki budaya *tattoo* dengan masing-masing kekhasannya seperti Kepulauan Pasifik, Hawaii, Selandia Baru, Afrika, beberapa di Thailand dan Jepang. Ini menunjukkan *tattoo* ada sudah sejak lama dan secara turun temurun dapat diwariskan. Hal ini dibuktikan banyaknya studio-studio *tattoo* di daerah pariwisata seperti Kuta, Ubud, Batubulan dan daerah pariwisata lainnya yang strategis. Tidak hanya *tattoo* yang bersifat permanen, namun ada bersifat *temporary* yang juga banyak diminati [1].

Setiap studio *tattoo* pasti memiliki fitur agar dapat menarik perhatian wisatawan maupun *customer* yang pernah membuat *tattoo* di studio tersebut. Salah satu bentuk nyata untuk menarik minat wisatawan yang memilih studio *tattoo* tempat untuk membuat *tattoo* adalah dengan menampilkan foto *tattoo* untuk menciptakan pelayanan yang baik agar dapat memuaskan calon *customer*. Reggaenerasi Ink Studio merupakan sebuah studio *tattoo* di daerah Badung yang memiliki cukup banyak *customer*. Studio *tattoo* ini sudah beroperasi sejak Tahun 2013. Pada tahap wawancara awal peneliti menemukan cara pemesanan *tattoo* masih dengan manual proses ini memiliki kelemahan, diantaranya dalam menentukan jadwal untuk membuat *tattoo* pada seniman *tattoo*. Sering terjadi keterlambatan konfirmasi dari pihak manajer studio dengan seniman *tattoo* untuk penjadwalan per harinya sehingga terjadi miskomunikasi. Menyadari hal tersebut maka peneliti telah merancang sebuah website sistem informasi yang membantu studio *tattoo* ini dalam proses *booking online* untuk calon *customer*. Sistem informasi ini tidak hanya bisa digunakan untuk memesan *online* saja, dimana *customer* bisa melihat ukuran *tattoo*, jenis *tattoo*, dan menentukan jadwal. Kemudian manajer dapat mengatur jadwal untuk *customer*, serta seniman *tattoo artist* dapat melihat jadwal serta mendapatkan notifikasi dari manajer studio.

2. TINJAUAN PUSTAKA DAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Penelitian sistem informasi pemesanan salon *online* berbasis *location based service*, menghasilkan sebuah aplikasi layanan salon kerumah atau ke tempat yang diinginkan (*off-site service*) dan perkiraan lamanya waktu yang dibutuhkan untuk perawatan dan biaya jasa yang akan dibayarkan. Aplikasi ini diuji coba menggunakan metode *black box* testing sehingga dapat menghitung waktu perawatan dan jasa dengan tepat serta penentuan lokasi menggunakan *location based service* telah menampilkan hasil yang akurat [2].

Penelitian rancang bangun dan implementasi sistem pemesanan ruang kelas (*system booking class online*), menghasilkan sebuah sistem informasi berbasis web dapat melakukan secara *online* pemesanan kelas, dan dapat membantu Yayasan secara langsung penggunaan kelas tersebut [3].

2.2. Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sistem secara sistematis yang disusun dan teratur dari jaringan-jaringan aliran informasi yang dapat menghubungkan setiap bagian dari suatu sistem, diadakannya komunikasi sehingga memungkinkan antar bagian atau satuan fungsional. Sistem ini menggunakan teknologi website dalam memberi informasi serta layanan kepada pengguna [4].

2.3. Framework Laravel

Laravel merupakan sekian dari banyak *Framework PHP* yang digunakan secara gratis. Laravel dikembangkan oleh programmer asal Amerika yaitu Taylor Otwell pada tahun 2011. Sejak dirilis secara perlahan ke publik Laravel merebut perhatian programmer di dunia. Laravel telah menjadi salah satu *framework* favorit di dunia sehingga mengalahkan *framework* yang sudah lebih dahulu lahir [5].

2.4. PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP (Hypertext Preprocessor) adalah suatu bahasa pemrograman untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *server-side* yang dapat ditambah kedalam kode

HTML. Bahasa pemrograman PHP merupakan Bahasa pemrograman yang paling banyak digunakan karena mudah untuk dipahami. [6].

2.5. Konsep Database

Database yang dikenal juga sebagai Basis Data terdiri dari kata "Basis" dan "Data". Data merupakan catatan atas kumpulan fakta yang mewakili suatu objek. Data memiliki ciri bersifat mentah dan tidak memiliki konteks. Sedangkan basis atau base diartikan sebagai markas, tempat berkumpul dari suatu objek atau representasi objek. Basis data sendiri dapat didefinisikan sekumpulan data yang terintegrasi, untuk diorganisasi memenuhi kebutuhan pemakai dalam suatu organisasi [7].

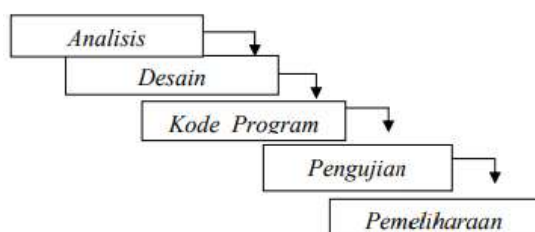
2.6. DBMS (Database Management System) MySQL

Pertama kali *Mysql* dirintis oleh seorang programmer yang bernama Michael Widenius, *Mysql* merupakan program database yang mampu mengirim dan menerima data dengan cara yang sangat cepat dan multi user. *Mysql* memiliki dua bentuk lisensi, yaitu *free software* dan *shareware* [8].

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Waterfall Model

Pada penelitian, penulis menggunakan metode *waterfall model* sebagai pengembangan sistem. Dimana penulis memilih metode ini karena proses yang dimiliki berurutan, mulai dari analisa hingga support. Metode *waterfall* salah satunya model air terjun yang penulis gunakan. Perangkat lunak secara sekuensial atau berurutan dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan. Model Waterfall ini dapat dilihat pada gambar 3.1 [9].



Gambar 3.1. Waterfall Model

1. Analisis

Pada proses analisis peneliti melakukan tahap pengumpulan informasi sebanyak-banyaknya mengenai sistem yang diteliti dengan

melakukan pengumpulan data sehingga ditemukan kelebihan dan kekurangan system. Tahap ini dilakukan mencari pemecahan masalah dan menganalisis sistem yang dibangun.

2. Desain

Proses desain dilakukan peneliti setelah mendapatkan data dari hasil wawancara yang telah dilakukan. Desain yang dilakukan oleh peneliti berfokus pembuatan desain program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, refrensensi antarmuka, dan procedure pengkodean.

3. Kode Program

Pada proses pembuatan program. Program dibuat menggunakan framework Laravel dan menggunakan pemrograman PHP serta menggunakan MySQL sebagai database.

4. Pengujian

Jika proses pembuatan program sudah selesai, maka dilanjutkan ke proses pengujian di Reggaenerasi Ink Studio. Dimana pada tahap ini peneliti menguji program yang sudah selesai dibuat.

5. Pemeliharaan

Pada proses terakhir adalah pengimplementasian Sistem Informasi Tattoo Artist Berbasis Website Studi Reggaenerasi Ink Studio. Pemeliharaan sistem untuk menjaga proses operasional sistem dan memungkinkan untuk dilakukan pengembangan sistem di kemudian hari.

3.2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dimaksud peneliti adalah aspek pengumpulan data, dimana data didapat dikembangkan dan dianalisis dengan metode yang diambil. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen penelitian wawancara dan kuesioner. Dimana wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak struktur yaitu wawancara yang dilakukan secara spontan dengan calon *customer* dan juga manajer *tattoo artist* guna mengetahui kebutuhan sistem yang dibutuhkan dalam rancang bangun sistem

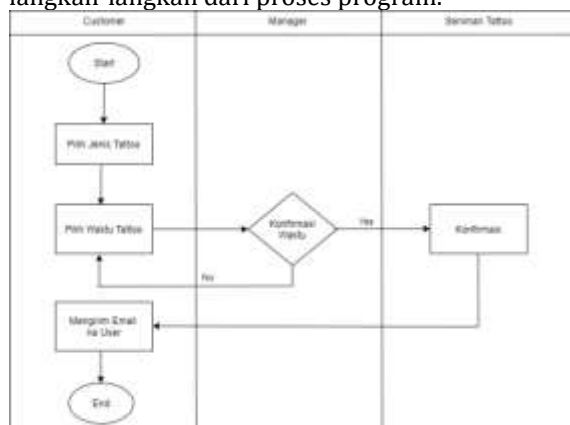
informasi tattoo artist berbasis website studi kasus Reggaenerasi Ink Studio dan kuesioner digunakan untuk mendapatkan hasil dari ahli Bahasa.

3.3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan peneliti adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang digunakan pada penelitian ini adalah data yang didapat dari hasil wawancara dengan manajer Reggaenerasi Ink Studio, selaku pemilik dari Reggaenerasi Ink Studio. Wawancara tersebut membahas fitur-fitur yang akan diisi di dalam website. Dan data kuantitatif yang digunakan peneliti adalah data yang didapat dari hasil kuesioner validasi Bahasa oleh ahli Bahasa Valentina Sari Kirana, S.Hub. Int.

3.4. Rancangan Penelitian

Pada penelitian "Sistem Informasi Booking (Studi Kasus: Reggaenerasi Ink Studio)", penulis menggunakan flowchart untuk menjelaskan langkah-langkah dari proses program.



Gambar 3.2. Rancangan Penelitian

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

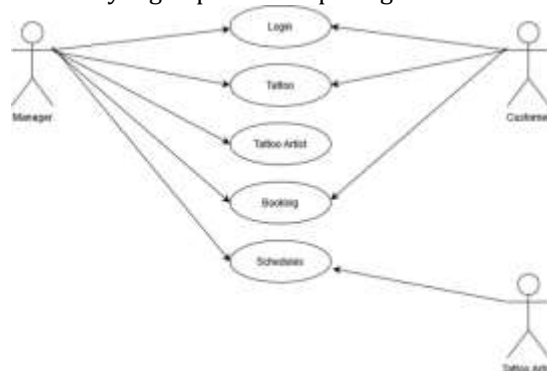
4.1 Hasil Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan manajer studio tattoo selaku pengguna dari sistem. Wawancara dilakukan sebelum sistem dirancang. Wawancara yang pertama dilakukan pada saat sebelum perancangan sistem. Tujuannya adalah untuk mengetahui kebutuhan sistem pada *studio tattoo*. Terdapat beberapa pertanyaan yang diberikan oleh peneliti tentang keamanan data, kualitas informasi dan pendataan terkait operasional studio. Peneliti juga menunjukkan rancangan antarmuka *website* kepada manajer sebagai gambaran tampilan *website* yang akan dibuat. Kemudian peneliti

melanjutkan ke tahapan pembuatan sistem informasi *tattoo artist*. Dari hasil wawancara penulis dapat menyimpulkan mengenai kebutuhan dari sistem informasi tattoo artist berbasis website studi kasus Reggaenerasi Ink Studio yaitu sistem yang diperlukan dapat digunakan untuk memesan *tattoo* secara *online*, sistem yang diperlukan dapat digunakan untuk menentukan jadwal *tattoo* dan bisa membuatkan penjadwalan untuk *tattoo artist* serta dapat mengirimkan notifikasi pada *tattoo artist*, dan sistem yang dibuat berupa website. Hasil wawancara ini digunakan sebagai acuan dalam proses perancangan sistem.

4.2 Rancangan Sistem

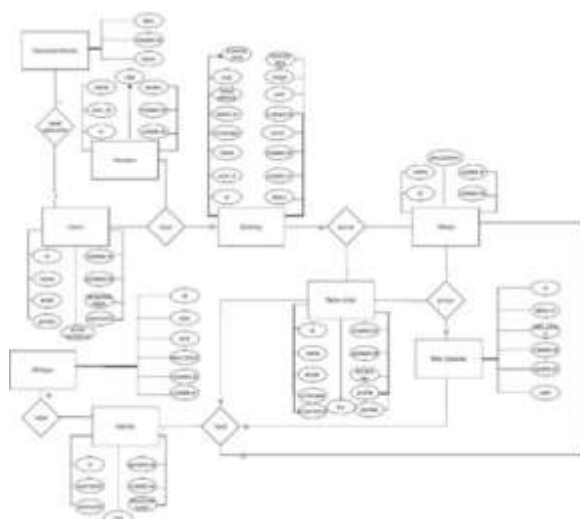
Dalam penelitian rancang bangun sistem informasi *tattoo artist* ini, terdapat tiga aktor yang akan menggunakan sistem ini. Dimana aktor pertama selaku manajer akan diberikan akses untuk proses pemesanan *online tattoo artist*, memperbarui jadwal *tattoo artist* dan dapat mengirimkan notifikasi untuk seniman *tattoo artist*, aktor kedua yaitu *tattoo artist* dapat melihat *schedule* dan yang ketiga *customer* hanya dapat melihat kategori *tattoo*, memilih jadwal dan memesan *tattoo*. Berikut merupakan *use case* yang dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Use Case Diagram

4.3 Rancangan Basis Data

Pada penelitian Rancang Bangun Sistem Informasi *Tattoo Artist* ini, penulis menggunakan diagram ERD (*Entity Relationship Diagram*) untuk perancangan model dasar struktur data dan mempermudah pengerjaan basis data. ERD (*Entity Relationship Diagram*) akan memberikan gambaran hubungan antara entitas satu dengan yang lainnya. Adapun gambar ERD (*Entity Relationship Diagram*) terdapat pada gambar 4.2 sebagai berikut:



Gambar 4.2 ERD (Entity Relationship Diagram) Basis Data

4.4 Rancangan Antarmuka

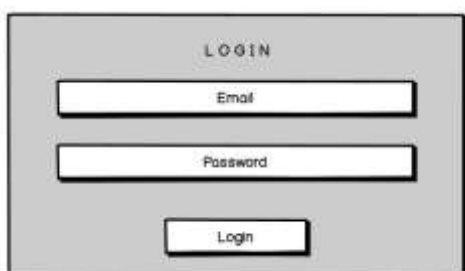
Pada penelitian ini rancangan antarmuka terbagi menjadi 3 bagian yakni rancangan antarmuka untuk *user*, rancangan antarmuka untuk *tattoo artist* dan rancangan antarmuka untuk manajer. Berikut merupakan rancangan antarmuka Sistem Informasi Tattoo Artist Reggaenerasi Ink Studio:

1. Rancangan Antarmuka Manajer

a. Halaman Login

Rancangan *login* merupakan tampilan awal yang ditampilkan oleh sistem berupa sebuah *form* untuk menginputkan *email* dan *password* yang akan digunakan oleh manajer untuk melanjutkan penggunaan sistem. Rancangan *login* terdapat pada gambar 4.3

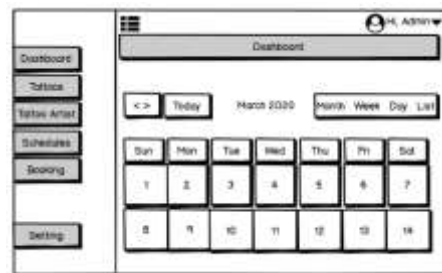
Gambar 4.3 Rancangan Antarmuka Login



b. Halaman Dashboard

Rancangan *dashboard* merupakan tampilan yang muncul setelah manajer melakukan *login*. Sistem akan menampilkan halaman *dashboard* yang berisi fitur *schedules* keseluruhan *tattoo*

artist. Rancangan halaman dashboard terdapat



pada gambar 4.4.

Gambar 4.4 Rancangan Antarmuka Dashboard

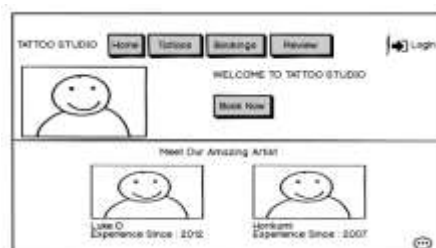
2. Rancangan Antarmuka Tattoo Artist

Antarmuka *tattoo artist* ini hampir sama dengan manajer tetapi *tattoo artist* hanya bisa melihat *schedule* yang telah didapat oleh manajer.

3. Rancangan Antarmuka Customer

a. Halaman Home

Rancangan *home* merupakan tampilan yang muncul setelah *user* melakukan *login*. Sistem akan menampilkan halaman *home* yang berisi fitur *home*, *tattoo*, *booking* dan *review*. Rancangan halaman *home* dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Rancangan Antarmuka Home

b. Rancangan Booking

Rancangan pada *booking* akan menampilkan *form* yang akan diisi oleh *costumer* untuk pembuatan *tattoo*. Dapat dilihat pada gambar 4.6



Gambar 4.6 Rancangan Antarmuka Booking

4.5 Implementasi Sistem

Berdasarkan dari hasil pengumpulan data dan perancangan sistem yang telah dilakukan oleh penulis, maka sistem siap diimplementasikan. Adapun implementasi pada sistem informasi *tattoo artist* sebagai berikut:

1. Bagian Manajer

a. Halaman Login

Halaman *login* merupakan tampilan awal yang ditampilkan oleh sistem berupa sebuah *form login*, dimana pengguna diminta memasukkan *username* dan *password* kemudian sistem akan memvalidasi akun pengguna, jika benar maka pengguna akan diarahkan menuju halaman *dashboard* sistem informasi *tattoo artist*. Tampilan *login* terdapat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Halaman Login Manager

b. Halaman Dashboard

Halaman *dashboard* merupakan halaman utama dimana terdapat fitur *schedule* keseluruhan *tattoo artist*. Rancangan *dashboard* dapat dilihat dilihat pada gambar 4.8

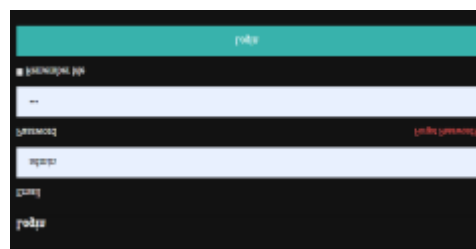


Gambar 4.8 Halaman Dashboard

2. Bagian Tattoo Artist

a. Halaman Schedule

Halaman *schedule* akan menampilkan jadwal dari para *customer* yang akan membuat *tattoo*. Dapat dilihat pada gambar 4.9



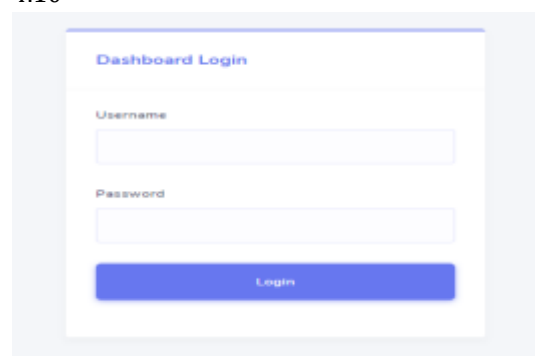
Gambar 4.9 Halaman Schedule

3. Bagian Customer

a. Halaman Login

Halaman *login* merupakan tampilan awal yang ditampilkan oleh sistem berupa sebuah *form login*, dimana *user* diminta memasukkan *username* dan *password* kemudian sistem akan memvalidasi akun *user*, jika benar maka pengguna akan diarahkan menuju halaman *dashboard* sistem informasi *tattoo artist*. Tampilan halaman *login* terdapat pada gambar

4.10



Gambar 4.10 Halaman Login Customer

b. Halaman Home

Halaman *home* merupakan tampilan utama dimana terdapat fitur *home*, *tattoo*, *booking* dan *review* serta menampilkan gambar *tattoo* yang dapat berganti per-sekian detik. Terdapat pada gambar 4.11



Gambar 4.11 Halaman Home

c. Halaman Booking

Pada halaman *booking*, customer bisa memesan *tattoo* secara online, dimana nantinya *customer* akan mengisi *form* registrasi untuk melengkapi data agar bisa mendapatkan jadwal. Terdapat pada gambar 4.12



Gambar 4.12 Halaman Booking

4.6 Pengujian Sistem

Berikut merupakan pengujian dari sistem informasi *tattoo artist* di Reggaenerasi Ink Studio. Pengujian ini menggunakan metode *black box testing*, Pada penelitian, penulis mencari tahu hasil uji coba sistem yang dirancang dan dibangun. Pengujian yang dilakukan dengan melakukan uji coba penggunaan sistem informasi *tattoo artist*. Pengujian dilakukan dengan metode kualitatif dengan melakukan wawancara terhadap *manager* untuk mendapatkan respon pengguna mengenai sistem yang telah dibangun. Model yang digunakan untuk pengukuran uji coba sistem menggunakan model DeLone dan McLean [10], adapun rangkuman wawancara dari indicator sebagai berikut:

1. System Quality

Berdasarkan hasil wawancara pada indikator kualitas sistem yang mengacu kepada kemudahan sistem, keseluruhan responden yang menjawab memberikan tanggapan positif menyatakan bahwa sistem mudah digunakan serta dapat mempermudah dalam sistem pemesanan secara online dan penjadwalan.

2. Information System

Pada indikator ini mengacu kepada kualitas informasi yang didapat dari sistem yang telah dibangun responden memberikan tanggapan bahwa informasi yang didapat mudah dipahami dan sederhana. Dapat disimpulkan dari segi informasi sistem yang dibangun dapat memberikan fitur yang ada sudah baik dan benar.

3. Use

Indikator ini mengacu pada penggunaan atau intensitas penggunaan dari sistem yang telah dibangun. Berdasarkan hasil wawancara, responden memberikan tanggapan bahwa akan menggunakan sistem untuk memesan *tattoo* secara online dan penjadwalan.

4. User Satisfaction

Pada indikator *user satisfaction* yang mengacu kepada kepuasan pengguna terhadap tampilan sistem yang telah dibangun, keseluruhan pengguna memberikan tanggapan bahwa tampilan dari sistem mudah dipahami, menarik dan *simple*. Jadi penulis menyimpulkan bahwa sistem telah memberikan tampilan yang menarik dan *simple*.

5. Individual Impact

Pada indikator *individual impact* yang mengacu pada kemudahan yang dihasilkan oleh sistem untuk pengguna. Responden yang menjawab pertanyaan memberikan tanggapan bahwa sistem yang telah dibangun dapat mempercepat proses pemesanan *tattoo* secara online dan penjadwalan.

5. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada setiap bab yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa hasil implementasi sistem dan wawancara terhadap pengguna pada Reggaenerasi Ink Studio, sistem yang telah dirancang dapat mengatasi permasalahan dalam hal pemesanan *tattoo* online dan penjadwalan pada Reggaenerasi Ink Studio. Dimana berdasarkan hasil wawancara yang mengenai kualitas sistem dan kualitas informasi, sistem memiliki tampilan cukup *simple* serta memberikan informasi yang mudah dipahami. Kemudian mengenai kepuasan sistem, pengguna menyampaikan bahwa sistem memberikan kemudahan untuk pemesanan *tattoo* dan penjadwalan pada studio *tattoo*.

6. Ucapan Terima Kasih

Pada bagian ini peneliti tidak lupa mengucapkan puji syukur kehadapan Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya penelitian saya ini. Saya mempersembahkan penelitian ini untuk semua pihak yang sudah memberikan semangat dan bantuan untuk saya dalam menyusun penelitian

ini. Oleh karena itu, dengan penuh rasa Bahagia saya mengucapkan rasa syukur kepada:

Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya, penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Sangat besar rasa terima kasih yang saya persembahkan atas kelancaran penyusunan penelitian ini.

Keluarga saya yang telah memberikan dukungan dan doa yang selalu dipanjatkan, tanpa semangat dan doa serta dukungan keluarga, saya tidak bisa berada pada titik ini.

Teman-teman seangkatan dan seperjuangan yang saling memberikan dukungan baik secara moral maupun moril. Terima kasih atas semangat dan canda tawa yang telah diberikan di tengah-tengah rasa jenuh yang telah saya rasakan.

Serta kepada pihak lainnya yang telah membantu, saya hanya dapat mengucapkan banyak terima kasih. Semoga penelitian ini dapat berguna untuk kedepannya.

Daftar Pustaka:

- [1] I. N. A. F. Setiawan, "Tato dalam Seni dan Pariwisata di Bali," *Jurnal Studi Kultural*, vol. 1, 2016.
- [2] R. Ani Setianni, "PESONA : SISTEM INFORMASI PEMESANAN SALON ONLINE BERBASIS LOCATION BASED SERVICE," *Sinergitas Multidisiplin Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, vol. 2, 2019.
- [3] G. A. Manu, "RANCANG BANGUN DAN IMPLEMENTASI SISTEM PEMESANAN RUANG KELAS (SYSTEM BOOKING CLASS ONLINE)," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol. 1, 2018.
- [4] A. H. R. P. Agus Irawan, "Sistem Infomasi Perdagangan Pada PT Yoltan Sari Menggunakan Php Berbasis Web," *Jurnal Positif*, vol. 1, 2016.
- [5] R. Abdulloh, 7 in 1 Pemrograman Web Tingkat Lanjut, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018.
- [6] S. V. Putratama, Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter, Yogyakarta: Grup Penerbit CV BUDI UTAMA, 2018.
- [7] S. M. NI Ketut Dewi Ari Jayanti, TEORI BASIS DATA, Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2018.
- [8] W. Komputer, Paling Dicari : PHP Source Code, Semarang: ANDI OFFSET, 2010.
- [9] M. d. A. Ambarita, Metode Penelitian Sistem Informasi : Mengatasi Kesulitan Mahasiswa dalam Menyusun Proposal Penelitian, Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2016.
- [10] A. D. B. A. J. S. Pujo Hari Saputro, "Model Delone and Mclean untuk Mengukur Kesuksesan E-government Kota Pekalongan," *Scientific Journal of Informatics*, 2015.
- [11] M. Patoni, S. Fadli, and M. T. A. Zaen, "Implementasi System Development Life Cycle Dalam Perancangan Penyebaran Informasi Pada Madrasah Aliyah Nw Puyung," *MISI (Jurnal Manaj. Inform. Sist. Informasi)*, vol. 2, no. 1, pp. 43–49, 2019.
- [12] Imtihan, K., Hadawiyah, R., & Lombok, H. A. S. (2018). Sistem Informasi Penggajian Guru Honorer Menggunakan Konsep Agile Software Development dengan Metodologi Extreme Programming (XP) pada SMK Bangun Bangsa. *IJNS-Indonesian Journal on Networking and Security*, 7(2).
- [13] Lombok, K. I. S. (2015). Perencanaan Strategi Sistem Informasi Pendidikan Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Lombok. *Bianglala Informatika*, 3(2).
- [14] Imtihan, K., & Basri, M. H. (2019). Sistem Informasi Pembuatan Manifest Muatan Kapal Berbasis Dekstop Dan Android. *Jurnal Manajemen Informatika dan Sistem Informasi*, 2(2), 69-76.