

# IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PEMESANAN PLAFON PVC BERBASIS WEB PADA DEVAN INTERIOR

Andri Bayu Pratama<sup>\*1</sup>, Yoga Prisma Yuda<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Teknik Informatika, Universitas PGRI Madiun

email: [andri\\_2005101021@mhs.unipma.ac.id](mailto:andri_2005101021@mhs.unipma.ac.id)<sup>1\*</sup>, [yogaprisma@unipma.ac.id](mailto:yogaprisma@unipma.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstract:** *Devan Interior is a shop that operates in the field of selling PVC ceilings, located in Watu Ompak, Rejosari, Kec. Kebonsari, Kab. Madiun, East Java, orders for PVC ceilings at this shop are still done in person or by telephone. Therefore, the author is trying to create a web-based PVC ceiling ordering information system using PHP and MySQL to make it easier to order goods online. A web-based goods ordering system using the PHP programming language with the help of UML to help design the system that will be created. This design uses the waterfall method, so it can be concluded that this system is feasible if the PVC ceiling ordering information system is implemented at Devan Interior.*

**Keywords:** *Information system, Ordering, Web, PVC ceiling, Online.*

**Abstrak:** Devan Interior adalah salah satu toko yang bergerak di bidang penjualan plafon pvc yang terletak Watu Ompak, Rejosari, Kec. Kebonsari, Kab. Madiun, Jawa Timur, dalam melakukan pemesanan plafon pvc di toko tersebut masih dilakukan secara datang langsung atau melalui via telepon. Maka dari itu penulis berusaha membuat sistem informasi pemesanan plafon pvc berbasis web menggunakan PHP dan MySQL untuk memudahkan dalam melakukan pemesanan barang secara online. Sistem pemesanan barang berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan bantuan UML dalam membantu mendesain sistem yang akan di buat. Perancangan ini menggunakan metode waterfall, sehingga dapat di simpulkan bahwa sistem ini layak jika sistem informasi pemesanan plafon pvc terapkan di Devan Interior.

**Kata kunci:** *Sistem informasi, Pemesanan, Web, Plafon pvc, Online*

## Pendahuluan

Sistem informasi dan teknologi komputer berkembang dengan cepat untuk mengimbangi meningkatnya permintaan informasi. Perubahan dan kemajuan pesat dalam masyarakat, bersama dengan perkembangan teknologi, membutuhkan informasi yang tepat, cepat, dan berkualitas tinggi. Dalam organisasi, bisnis, atau perusahaan, sistem informasi memainkan peran penting (Zahran, 2020). Informasi sangat penting untuk setiap pengambilan keputusan perusahaan. Informasi yang tepat dan akurat dapat membantu perusahaan mencapai tujuan mereka (Muslihudin & Oktafianto, 2020). Menurut (Bella Regita Dewi, Sugeng Rahajo, 2020) kehadiran sistem informasi meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan produktivitas di berbagai lembaga publik dan swasta, berkontribusi pada kemajuan masyarakat menuju kemakmuran. Devan Interior merupakan usaha plafon pvc yang menerima pesanan plafon dan pemasangan plafon.

Devan Interior yang terletak di Watu Ompak, Rejosari, Kec. Kebonsari, Kab. Madiun, Jawa Timur sudah berdiri sejak 2018. Selama menjalankan bisnisnya, toko ini masih belum mempunyai sistem yang mendukung untuk melakukan pencatatan data pelanggan, data barang, persediaan barang, dan membantu proses transaksi penjualan. Diketahui proses pencatatan data pelanggan, data barang, persediaan barang, dan pada proses transaksi pada toko Devan Interior masih menggunakan cara yang manual. Pendekatan ini sering kali rentan terhadap kesalahan dan memerlukan banyak waktu. Oleh karena itu, diperlukan solusi untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pada proses pencatatan data pelanggan, data barang, persediaan barang, dan pada proses transaksi.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah sistem yang terkomputerisasi serta alat bantu yang memadai seperti komputer dan sistem informasi pemesanan plafon berbasis web. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian dengan judul "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Plafon PVC Berbasis Web Studi Kasus pada Devan Interior". Tujuan dilakukan perancangan sistem tersebut yaitu untuk mempermudah pelayan atau admin dalam melakukan mencatat transaksi, pencatatan data pelanggan, pencatatan data barang, dan pencatatan persediaan barang di toko. Dalam pengembangan sistem ini, penulis akan menerapkan metodologi

pengembangan perangkat lunak Waterfall, yang terdiri dari tahap analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan.

Rancang Bangun adalah Salah satu komponen paling penting dalam pembuatan program adalah rancang bangun atau desain. Tujuan rancang bangun atau desain adalah untuk memberikan pengembang dan teknisi gambaran yang jelas (Habibullah et al., 2020). Perancangan, juga dikenal sebagai rancang bangun adalah rangkaian langkah yang digunakan untuk menerjemahkan hasil analisis dan struktur sistem ke dalam bahasa pemrograman serta menjelaskan secara detail bagaimana komponen sistem tersebut digunakan. Menurut (Parjito et al., 2023), merancang dan membangun sistem melibatkan proses menguraikan dan melaksanakan rencana untuk mengembangkan sistem baru atau meningkatkan yang sudah ada. Ini termasuk menggantinya sepenuhnya atau membuat perbaikan pada bagian-bagian tertentu. Oleh karena itu, inti dari konstruksi sistem terletak pada mengubah temuan analisis menjadi paket perangkat lunak dan kemudian membawa sistem baru ke dalam keberadaan.

Sistem merupakan cara yang terstruktur untuk mengorganisasi dan mengelola kompleksitas dalam rangka mencapai tujuan atau fungsi yang diinginkan. Ini melibatkan kumpulan elemen, seperti data, jaringan prosedur, sumber daya manusia, dan teknologi, semuanya selaras dengan tujuan bersama. Konsep sistem, yang awalnya diperkenalkan oleh Kenneth Bouling, menekankan pentingnya setiap bagian individu dalam sistem. Menurut (Mulia, 2020), Sistem merupakan bentuk entitas yang berisi kumpulan komponen atau sub-sistem yang saling terkoneksi untuk mencapai tujuan akhir.

Informasi berasal dari istilah Prancis *informacion*, yang dipinjam dari kata Latin "*informationem*" yang berarti "konsep, ide, garis besar." Informasi merupakan hasil dari proses pengolahan data yang mengubahnya menjadi bentuk yang lebih bermakna atau berguna bagi pengguna atau penerima informasi tersebut. Misalnya, ketika kamu menanyakan tentang makanan favorit temanmu dan mereka merespons dengan sate dan bakso, pengetahuan baru ini dianggap sebagai informasi bagimu. Informasi dihasilkan dari pemrosesan data, di mana data mentah diringkas dan dimanipulasi untuk menghasilkan informasi yang berharga. Ini terdiri dari data yang diproses yang telah disempurnakan untuk menyimpan makna dan kegunaan. Data mengacu pada informasi faktual, angka, atau statistik yang berfungsi sebagai dasar untuk menarik kesimpulan. Informasi yang dikumpulkan dapat menjalani penyempurnaan lebih lanjut untuk menghasilkan wawasan baru. Menurut (Ilmi & Metandi, 2020), definisi lain dari informasi merupakan data yang dirubah menjadi bentuk yang bermanfaat untuk orang yang menerimanya dan dapat dilihat atau digunakan sebagai keputusan saat ini atau yang akan datang

Menurut (Dasawaty, 2021) sistem informasi melibatkan berbagai komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, prosedur kerja) dengan tujuan mencapai sasaran tertentu. Di dalam organisasi, sistem adalah gabungan orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur, dan pengendalian untuk memfasilitasi komunikasi penting, memproses transaksi rutin, memberikan informasi kepada manajemen, serta menyediakan sumber informasi bagi pengambil keputusan. Secara singkat, rangkaian komponen yang saling terkait dan terintegrasi untuk mengumpulkan, menyimpan, dan memproses data menjadi informasi yang berguna untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengelolaan suatu organisasi atau entitas.

Pemesanan adalah barang yang dipesan dalam hal pemrosesan perbuatan atau cara memesan. Ketika berbicara mengenai bentuk-bentuk dari komoditas yang dipesan, dari sisi bisnis sejatinya pesanan dari berupa benda atau barang, serta dapat pula berbentuk jasa. Sedangkan metode yang biasanya digunakan dalam prosedur pemesanan yang paling sederhana adalah melalui pertemuan langsung antara penjual dan pembeli atau konsumen. Peningkatan teknologi saat ini memungkinkan proses pemesanan tidak hanya terbatas pada interaksi langsung antara pelanggan dan penjual, tetapi dapat dilakukan secara online melalui internet (Viktoria, 2022). Berdasarkan pada hal tersebut, prosedur untuk menjalankan bisnis penjualan barang ataupun jasa dewasa ini dapat diperluas melalui prosedur pemesanan jarak jauh yang memiliki jangkauan lebih luas dan tidak adanya batasan khusus terkait dengan waktu dan lokasi.

Menurut riwayat, asal-usul kata plafon adalah dari kata Belanda "*Plafond*" yang mengacu pada garis batas antara dinding dan atap. Plafon PVC terbuat dari bahan *polivinil clorida* (PVC). Plafon, atau yang sering disebut sebagai langit-langit, sering digunakan di proyek-proyek bangunan komersial maupun residensial. Fleksibel sering digunakan untuk pekerjaan berbasis struktur rumah dan bisa menjadi solusi untuk plafon rumah yang terbuat dari bahan PVC (Angelina, 2021). Menurut (Basith et al., 2022) *XAMPP* merupakan sekumpulan program yang dapat diinstal secara gratis dan

mendukung berbagai sistem operasi. *XAMPP* merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP*, dan *Perl*. Dengan menginstal *XAMPP*, Anda tidak perlu lagi menginstal dan mengkonfigurasi *server web Apache*, *PHP*, dan *MySQL* secara manual

*Website* atau halaman web adalah halaman web yang berisi informasi berupa teks, gambar, ilustrasi, dan video yang dapat dimanfaatkan oleh orang-orang di seluruh dunia yang menggunakan *browser internet* (Zen et al., 2022). Istilah "situs web" mengacu pada sekelompok halaman web (web page), yang biasanya merupakan bagian dari nama domain (*domain name*) atau subdomain di *World Wide Web* (WWW) yang terletak di Internet. WWW terdiri dari semua situs web yang dapat diakses secara publik. Anda dapat mengakses halaman utama (*homepage*) situs web, yang biasanya disimpan di server yang sama, melalui URL yang menjadi akar (*root*). Tidak semua situs *web* dapat diakses secara gratis, beberapa situs, seperti situs berita, layanan surat elektronik (*e-mail*), dan lainnya, memerlukan pendaftaran sebagai pelanggan

Menurut (Sahi, 2020) JavaScript pertama kali diperkenalkan oleh Netscape pada tahun 1995. Javascript merupakan bahasa yang berbentuk kumpulan skrip fungsional yang dieksekusi pada dokumen *HTML*. Menurut (Utami, 2022) *hypertext preprocessor (PHP)* merupakan bahasa pemrograman skrip yang digunakan terutama untuk pengembangan aplikasi web. *Hypertext Mark Up Language(HTML)* merupakan bahasa pemrograman yang umum digunakan untuk membangun situs web yang dapat diakses melalui internet (Rerung, 2020:19). Dengan kata lain, halaman web yang diakses disusun menggunakan bahasa ini dan kemudian diterjemahkan oleh komputer agar pengguna dapat memahaminya. Menurut (Chairina & Candrasa, 2022) pengertian *database* adalah kumpulan tabel dan file yang saling terintegrasi yang disimpan pada media penyimpanan elektronik atau manual

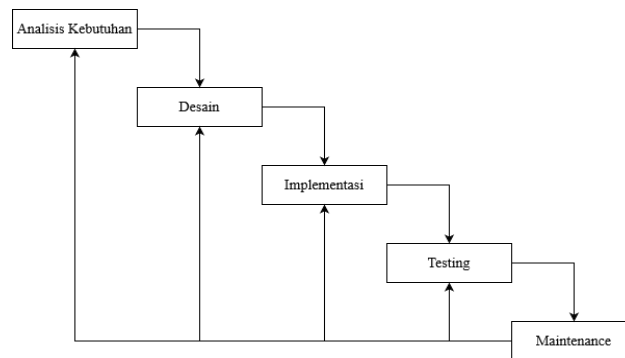
Menurut (Andrean Nur Wicaksono & Ed Dien, 2021) *MySQL*, juga dikenal sebagai *My Structure Query Language*, adalah program *RDBMS* yang memiliki kemampuan untuk mengolah database dengan sangat cepat, memungkinkan penyimpanan data dapat diakses oleh banyak pengguna sekaligus, dan memiliki kemampuan untuk memproses beberapa data pada saat bersamaan (Ardiansah dan Ahmad, 2021:15). Menurut (Saroji et al., 2021) Istilah internet, dapat disebut juga sebagai "*Inter- Network*," adalah sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan situs-situs dari institusi akademik, administrasi, bisnis, organisasi, dan individu. Menurut (Noviantoro et al., 2022) *Unified Modelling Language (UML)* merupakan sekumpulan alat yang biasa digunakan untuk mengabstraksi sistem atau perangkat lunak berorientasi objek.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Didi Saputra, Andi Christian, Muchlis, Dengan judul Implementasi *Framework Codeigniter* pada Pembuatan *Website* Pemesanan Bintang Plafon Prabumulih. Studi ini menunjukkan bahwa alat bantu perancangan *Unified Modeling Language (UML)*, yang mencakup bahasa pemrograman *PHP* dan *HTML*, serta *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*, digunakan untuk membangun sistem pemesanan produk berbasis web ini. Peneliti juga menggunakan *MySQL* sebagai lokasi penyimpanan *database* dan sistem pemesanan produk ini menggunakan alat visualisasi bentuk *Microsoft Visio* (Saputra et al., 2023).

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Yopi Handrianto, Budi Sanjaya, Dengan judul Model *Waterfall* Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Produk Dan Outlet Berbasis *Web*. Studi ini menunjukkan bahwa dengan adanya layanan online yang terhubung dan terintegrasi, sistem informasi pemesanan produk dan outlet PT. Prima Lakto Sehat dapat mempercepat dan memaksimalkan proses bisnis perusahaan (Handrianto & Sanjaya, 2020).

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Waterfall*, yang berasal dari pendekatan penelitian deskriptif-kualitatif. Metode ini adalah proses perangkat lunak yang berurutan di mana kemajuannya digambarkan sebagai air yang terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melalui tahapan analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Gambar 1 menunjukkan tahapan model *waterfall*.



Gambar 1 Metode Waterfall (Handayani &amp; Salam, 2023)

Tahapan yang terdapat pada metode pengembangan waterfall yang peneliti gunakan adalah Requirement Analysis (Analisi Kebutuhan), peneliti melakukan wawancara dengan pimpinan devan interior di toko plafon untuk mengetahui apa saja kebutuhan terkait dengan pemesanan. System Design (Desain Sistem) dilakukan perancangan aplikasi menggunakan diagram use case, diagram aktivitas, sequence, class, dan memanfaatkan metode pengembangan waterfall. Implementation (Implementasi), Bahasa pemrograman yang akan digunakan adalah PHP dengan aplikasi Visual Studio Code, dan menggunakan MySQL sebagai basis data. Testing (Pengujian), sistem akan diperiksa dan diuji secara menyeluruh untuk mengidentifikasi potensi kegagalan dan kesalahan perangkat lunak. Pengujian sistem ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuesioner sus. Maintenance (Pemeliharaan) Pada tahapan terakhir ini, perangkat lunak yang sudah selesai dikembangkan, diimplementasikan dan dipelihara.

Lokasi penelitian ini dilakukan di Devan Interior. Toko ini menjual plafon pvc terletak di Watu Ompak, Rejosari, Kec. Kebonsari, Kab. Madiun, Jawa Timur. Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka representasi visual dari rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian. Terdapat informasi tentang tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian dan urutan kegiatan yang dilakukan

## Hasil

### Perencanaan Kebutuhan (Planing)

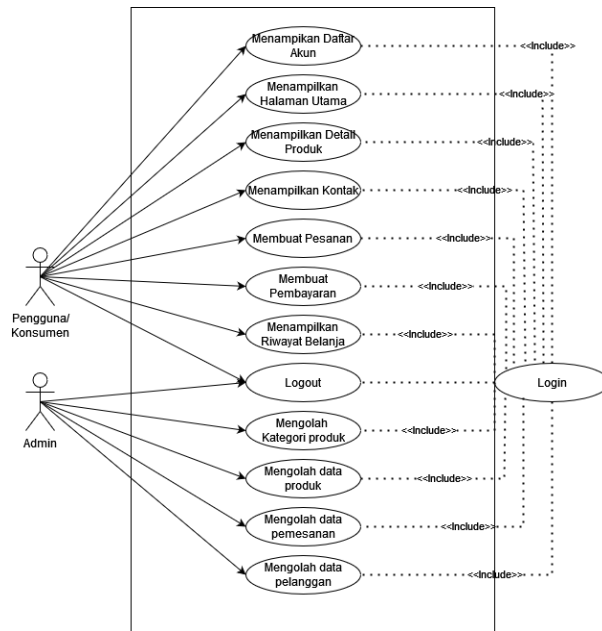
Dalam analisis kebutuhan pengguna terdapat dua analisis kebutuhan pengguna yaitu analisis kebutuhan fungsional dan analisis non-fungsional. Analisis kebutuhan fungsional Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Plafon PVC Berbasis Web ini memiliki dua akses yaitu admin sebagai admin dan user sebagai pelanggan. Admin memiliki hak akses menu login, kategori produk, produk, pemesanan, pelanggan dan menu logout. Sedangkan user dapat mengakses menu registrasi, menu login, menu dashboard, menu pemesanan, menu pembayaran, menu review produk atau toko dan logout. Analisis kebutuhan non-fungsional meliputi kebutuhan hardware (perangkat keras) dan software (perangkat lunak). Untuk perangkat lunak yang digunakan untuk menjalankan sistem yaitu menggunakan sistem operasi windows 10, bahasa pemrograman PHP, HTML, dan CodeIgniter, basis data menggunakan MySQL dan text editor menggunakan Visual Studio Code. Sedangkan untuk perangkat keras menggunakan processor Intel(R) Core(TM) i5, RAM 4GB dan Laptop HP.

### Perancangan Sistem

Perancangan sistem yang diusulkan pada sistem ini berorientasi UML (*Unified Modelling Language*). Diagram yang digunakan dalam merancang UML yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*. Pada setiap rancangan menampilkan bentuk dari sistem yang akan dibangun sesuai dengan hasil yang diharapkan.

### Use case diagram

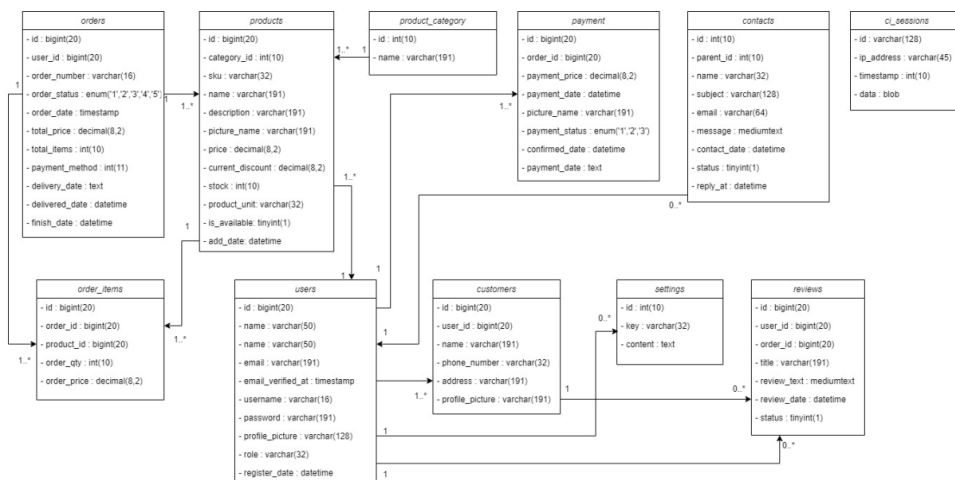
Sebuah uraian atau rangkaian dari sekelompok yang berkaitan dan membentuk sistem teratur yang dilakukan dan diawasi oleh seorang aktor. Berikut merupakan fungsi-fungsi aplikasi pemesanan plafon yang dimuat dalam *use case diagram* yang dapat dilihat pada gambar berikut ini



Gambar 2 Use Case Diagram

Class diagram

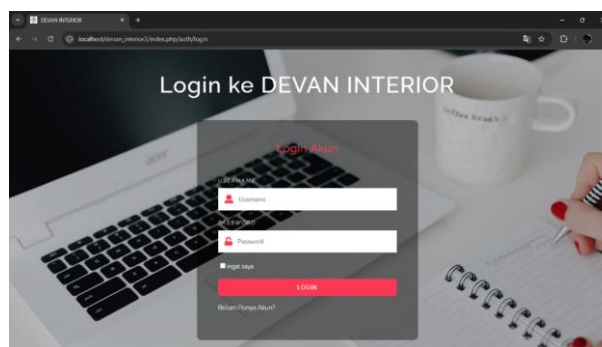
Diagram yang menggambarkan dengan jelas struktur serta hubungan dari setiap objek. Berikut perancangan *class diagram* pada penelitian ini digambarkan pada gambar berikut ini



Gambar 3 Class Diagram

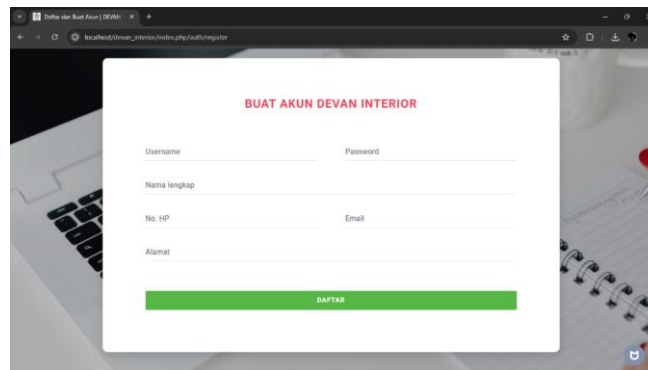
Implementasi sistem

Implementasi sistem merupakan tahap dimana melakukan penerapan berdasarkan hasil analisa dan perancangan yang telah dilakukan. Halaman login merupakan halaman yang digunakan oleh admin dan user untuk dapat mengakses sistem. Halaman login dapat dilihat pada gambar 4



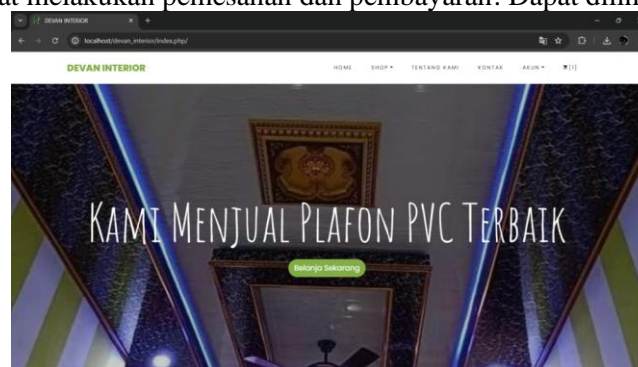
Gambar 5 Halaman Login

Pelanggan melakukan pendaftaran dalam melakukan akses atau masuk ke dalam sistem. Dapat dilihat pada gambar 5



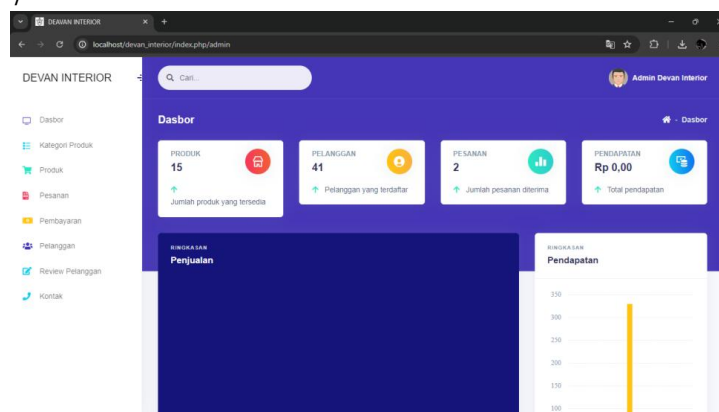
Gambar 4 Halaman Register

Tampilan halaman utama / home pelanggan yang didalamnya memuat informasi data produk, detail produk, user dapat melakukan pemesanan dan pembayaran. Dapat dilihat pada gambar 6



Gambar 6 Menu Home

Tampilan utama admin setelah melakukan login serta berisi menu data master dimana admin dapat mengelola kategori produk, produk yang dijual, pemesanan, dan data pelanggan. Dapat dilihat pada gambar 7



Gambar 7 Menu Dasbor

### Pengujian Sistem

Pengujian sistem pada sistem informasi pemesanan plafon pvc berbasis web menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Pengujian sistem dengan menyebarkan kuisioner kepada pelanggan toko Devan Interior, kuisioner ini berisi 10 pernyataan. Berikut adalah tabel berisi pernyataan:

Tabel 1 Pernyataan Pada SUS

No	Pernyataan
1	Menurut saya tampilan aplikasi pemesanan plafon pvc dapat mudah dimengerti
2	Menurut saya aplikasi pemesanan plafon pvc ini membingungkan pada saat digunakan
3	Menurut saya Fitur-fitur pada aplikasi pemesanan plafon pvc berjalan semestinya
4	Menurut saya perlu mempelajari banyak hal terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi pemesanan plafon pvc ini
5	Menurut saya aplikasi pemesanan plafon pvc cepat pada saat loading
6	Menurut saya, saya membutuhkan seorang ahli atau teknisi dalam menggunakan aplikasi pemesanan plafon pvc ini
7	Menurut saya orang lain dapat mempelajari aplikasi pemesanan plafon pvc dengan cepat
8	Saya merasa ada banyak yang tidak konsisten di sistem ini (tidak serasi pada sistem )
9	Menurut saya tidak ada kendala dalam menggunakan aplikasi pemesanan plafon pvc ini
10	Menurut saya aplikasi ini rumit untuk digunakan

Masing – masing pada pernyataan tersebut memiliki 5 poin *likert* dengan pilihan opsi “Sangat Tidak Setuju“, “Tidak Setuju“, “Ragu-ragu“, “Setuju“, “Sangat Setuju“. sebagai tanggapan. Setiap pernyataan akan diberi skala pilihan jawaban yang terdiri dari skala 1 – 5, skor rata-rata dari kuisioner SUS akan dijadikan indikator tingkat *usability* aplikasi pemesanan plafon pvc berbasis *webs*. Hasil dari penilaian SUS dihitung dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan sebelumnya untuk mendapatkan skor SUS. Hasil penilaian SUS dapat dilihat pada tabel berikut ini :

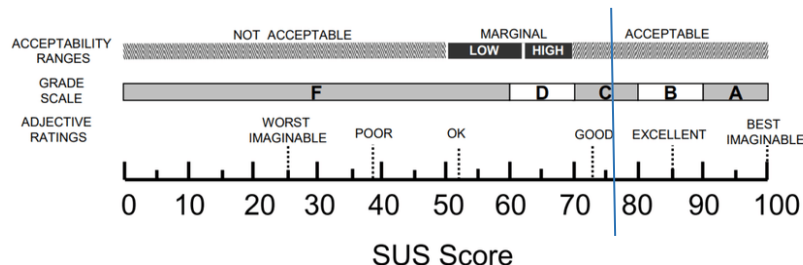
Tabel 2 Data Responden yang sudah dikonversi

Nama	Jenis Kelamin	Skor Hasil Hitung (Data Contoh)										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
		p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10		
Andri	Laki-Laki	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	35	88
Farizal	Laki-Laki	4	3	4	3	4	2	2	2	4	2	30	75
Rayhan	Laki-Laki	4	3	1	3	1	4	0	4	0	4	24	60
Dafa	Laki-Laki	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	31	78
Ine	Perempuan	4	4	4	3	4	2	4	4	3	3	35	88
Teddy	Laki-Laki	3	4	3	2	4	3	4	4	3	3	33	83
Krisna	Laki-Laki	4	1	2	2	3	3	3	3	1	3	25	63
Rahmad	Laki-Laki	3	2	3	4	3	2	4	3	4	4	32	80
Nopan	Laki-Laki	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	32	80
Yasinta	Perempuan	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	29	73
<b>Rata-Rata Skor SUS</b>											<b>306</b>	<b>765</b>	
<b>Rata-Rata Skor SUS</b>												<b>76.5</b>	

Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan total skor SUS adalah 765 dengan nilai rata-rata 76.5. Nilai rata-rata yang didapatkan diperoleh dengan membagi total skor keseluruhan dengan jumlah 10 responden. Ada tiga *grade* untuk menentukan hasil perhitungan SUS yaitu *Acceptability*, *Grade Scale*,

dan Adjective Rating. Grade Scale terdiri dari Not Acceptability, marginal, dan Acceptable. Adjective Rating terdiri dari grade yang tertinggi, yaitu Worst Imaginable, Poor, OK, Good, Excelent, dan Best Imaginable.

Acceptability, Grade Scale, dan Adjective Rating menunjukkan tingkat penerima pengguna. Grade Scale menunjukkan tingkatan, dan Adjective Rating menunjukkan nilai perangkat lunak yang dihasilkan. Berikut ini adalah gambar penentuan hasil penilaian dengan menggunakan ketiga penilaian System Usability Scale.



Gambar 8 Grade SUS Score

Berdasarkan pada gambar diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian yaitu Acceptability, Grade Scale dan Adjective Rating. Bahwa hasil menunjukkan jangkauan Acceptability range pengguna untuk sistem informasi pemesanan plafon pvc berada pada tingkat Marginal Hight, tingkat Grade Scale berada pada Kategori C, dan tingkat Adjective Rating berada pada kategori Good. Berdasarkan penentuan hasil dengan menggunakan System Usability Scale, maka diperoleh hasil bahwa aplikasi kasir dan pencatatan penjualan berbasis website yang memiliki skor 76.5 berada pada grade C. Ini menunjukkan bahwa aplikasi kasir dan pencatatan penjualan berbasis website ini dievaluasi dan dikembangkan kembali.

## Simpulan

Penelitian ini berhasil merancang website sistem informasi pemesanan plafon PVC pada Devan Interior. Pengguna dapat mengelola persediaan produk, menginput data produk, menampilkan estimasi biaya dan kebutuhan plafon yang akan di keluarkan, mengelola pesanan, dan melakukan proses pembayaran dengan transfer.

Hasil evaluasi dari pembuatan sistem informasi pemesanan plafon PVC berbasis web menunjukkan bahwa berhasil meningkatkan efisiensi operasional, pencatatan stok, dan mempermudah proses transaksi penjualan. Hasil pengujian sistem untuk mengetahui kegunaan aplikasi menggunakan System Usability Scale (SUS) mendapatkan hasil rata-rata skor yaitu 76.5 dengan kategori GOOD (baik).

## Daftar Pustaka

- Andrean Nur Wicaksono, D., & Ed Dien, H. (2021). Rancang Bangun E-Commerce Berbasis Web menggunakan PHP dan Mysql di CV. Sumber Raya Jember. *Seminar Informatika Aplikatif Polinema*, 2021.
- Angelina, D. (2021). *Institut Agama Islam Negeri ( Iain ) Metro Tahun 1443 H / 2021 M Institut Agama Islam Negeri ( Iain ) Metro*.
- Basith, A., Iskandar, F., Fahrudin, R., Ilham, W., Asih, V., Informatika, T., Informasi, F. T., Insan, U. C., Informasi, S., Informasi, F. T., Insan, U. C., Cirebon, K., Barat, J., & Dharma, D. A. (2022). Pengaduan Masyarakat Berbasis Web Pada Desa Adi. *Teknologi*, 1(1), 35.
- Bella Regita Dewi, Sugeng Rahajo, E. A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Puskesmas Berbasis Web. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 4(1), 12–19. <http://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/download/610/456>
- Chairina, C., & Candrasa, L. (2022). Peran Manajemen Arsip dalam Pengamanan Data Base. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 2(4), 29–35. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v2i4.471>
- Dasawaty, E. S. (2021). Rancangan Sistem Informasi Pengambilan Cuti Pegawai Pada Pt.Torus Multi Cemerlang Berbasis Ms.Access. *Jurnal Informatika Dan Bisnis*, 10(1), 1–6. <http://jurnal.kwikkiangie.ac.id/index.php/JIB/article/view/747>

- Habibullah, M., Mulyanto, Y., & Sofya, N. D. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Pemandu Wisata Museum Sumbawa Berbasis Android Dengan Memanfaatkan Quick Response Code (Qr Code). *Jurnal Informatika, Teknologi Dan Sains*, 2(2), 136–145. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v2i2.596>
- Handrianto, Y., & Sanjaya, B. (2020). Model Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Produk Dan Outlet Berbasis Web. *Jurnal Inovasi Informatika*, 5(2), 153–160. <https://doi.org/10.51170/jii.v5i2.66>
- Ilmi, M. N., & Metandi, F. (2020). Perancangan Sistem Informasi Produksi Dan Penjualan Pada Umkm Bakpia (Studi Kasus Aa Bakery). *Just TI (Jurnal Sains Terapan Teknologi Informasi)*, 12(1), 17. <https://doi.org/10.46964/justti.v12i1.180>
- Mulia, A. G. (2020). Sistem Informasi Absensi berbasis WEB di Politeknik Negeri Padang. *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia (JTII)*, 5(1), 11–17. <https://doi.org/10.30869/jtii.v5i1.519>
- Muslihudin, M., & Oktafianto, D. (2020). Jurnal simada. *Jurnal Sistem Informasi & Manajemen Basis Data (SIMADA)*, 03(01), 68.
- Noviantoro, A., Silviana, A. B., Fitriani, R. R., & Permatasari, H. P. (2022). Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web. *Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2), 88–103. <https://doi.org/10.56127/jts.v1i2.108>
- Parjito, P. J., Rahmawati, O., & Ulum, F. (2023). Rancang Bangun Aplikasi E-Agribisnis Untuk Meningkatkan Penjualan Hasil Tanaman Hortikultura. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 354–365. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2362>
- Perung, R. R. (2020). *Pemrograman Web Dasar*. [https://books.google.co.id/books/about/Pemrograman\\_Web\\_Dasar.html?id=0pxLDwAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Pemrograman_Web_Dasar.html?id=0pxLDwAAQBAJ&redir_esc=y)
- Sahi, A. (2020). *TEMATIK - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Vol. 7, No. 1 Juni 2020*. 7(1), 120–129.
- Saputra, D., Christian, A., & . M. (2023). Implementasi Framework Codeigniter Pada Pembuatan Website Pemesanan Bintang Plafon Prabumulih. *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer*, 7(2), 28–32. <https://doi.org/10.55886/infokom.v7i2.683>
- Saraji, A., Harmini, T., & Taqiyuddin, M. (2021). Sejarah Evolusi Generasi Internet. *Jurnal Kajian Ilmu Sejarah Dan Budaya*, 2(2), 65–75. [https://www.researchgate.net/profile/Muhammad-Taqiyuddin-3/publication/358872747\\_Internet\\_Evolution\\_A\\_Historical\\_View\\_SEJARAH\\_EVOLUSI\\_GENERASI\\_INTERNET/links/62199d43b1bace00839c0749/Internet-Evolution-A-Historical-View-SEJARAH-EVOLUSI-GENERASI-INTERNET.p](https://www.researchgate.net/profile/Muhammad-Taqiyuddin-3/publication/358872747_Internet_Evolution_A_Historical_View_SEJARAH_EVOLUSI_GENERASI_INTERNET/links/62199d43b1bace00839c0749/Internet-Evolution-A-Historical-View-SEJARAH-EVOLUSI-GENERASI-INTERNET.p)
- Utami, F. H. (2022). *Aplikasi Pelayanan Antrian Pasien Menggunakan Metode FCFS Menggunakan PHP dan MySQL*. 18(1), 153–160.
- Viktoria, P. J. (2022). Penggunaan Model UML Dalam Sistem Informasi Pemesanan Pupuk Berbasis Web (Studi Kasus Pada UD. Bangun Tani Rantauprapat). *Informatika*, 10(3), 98–111. <https://doi.org/10.36987/informatika.v10i3.3395>
- Zahrani, R. (2020). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Sistem Informasi Manajemen. *Jurnal Akuntansi Universitas Mercubuana*, 1–21.
- Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022). Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer Dan Aplikasinya (SENAMIKA)*, April, 17–26.