

Perancangan Sistem Informasi Pemesanan *Interior* pada PT. Cipta Kreasi Buana Berbasis *Web* Menggunakan Metode *Prototype*

Ratna Sari Dewi

Program Studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang

Abstract: Various information technologies are utilized for work purposes, one of which is web-based applications. PT. Cipta Kreasi Buana is a company engaged in interior design and furniture since 2015. In its business processes, the company often encounters difficulties in managing the ordering process for interior products. The existing manual system results in recording errors, inefficient scheduling, and a lack of transparency for customers due to insufficient visibility regarding the status of their orders. Additionally, the company recognizes the importance of keeping up with technological trends and digitalization in business to remain competitive and tap into new digital markets online. To address these issues, the researcher designed a web-based interior sales information system using a prototype method. This approach encompasses stages such as user needs analysis, interface and database structure design, prototype development, testing, and iteration. The research outcome includes the design of a website to tackle existing problems. Consequently, the generated system operates effectively, improving efficiency and accuracy in the ordering process for interior products. This has a positive impact on customers and enhances the company's sales.

Keywords: design interior, web, information system, prototype

Abstrak: Beragam teknologi informasi yang digunakan untuk keperluan pekerjaan salah satunya aplikasi dengan berbasis website. PT. Cipta Kreasi Buana adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang interior design dan furnitur sejak tahun 2015. Dalam proses bisnisnya banyak menghadapi kesulitan dalam mengelola proses pemesanan produk interior, dimana sistem masih manual mengakibatkan kesalahan pencatatan, penjadwalan yang tidak efisien, dan Ketidaktransparan bagi pelanggan karena kurangnya visibilitas terkait status pesanan mereka. Selain itu, Perusahaan menyadari pentingnya mengikuti tren teknologi dan digitalisasi dalam bisnis untuk tetap bersaing dan membuka pasar baru secara digital (online). Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti merancang suatu sistem informasi penjualan interior berbasis website menggunakan pendekatan metode prototype yang meliputi tahapan analisis kebutuhan pengguna, perancangan antarmuka serta struktur database, pengembangan prototype, pengujian, dan iterasi. Hasil dari penelitian ini adalah merancang website untuk mengatasi permasalahan yang ada, sehingga sistem yang dihasilkan dapat berjalan efektif meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam proses pemesanan produk interior, memberikan dampak positif bagi pelanggan dan juga meningkatkan penjualan perusahaan.

Kata kunci: design interior, website, sistem informasi, prototype

PENDAHULUAN

Latar Belakang

PT. Cipta Kreasi Buana adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *interior design* dan furnitur sejak tahun 2015. Sebagai perusahaan yang fokus pada *desain interior*, pemesanan produk seperti furnitur, dekorasi, dan layanan desain menjadi salah satu aspek penting dalam operasionalnya.

Saat ini, pemesanan produk dan jasa interior pada PT. Cipta Kreasi Buana masih dilakukan secara manual melalui komunikasi tatap muka, telepon, atau *email*. Sistem yang seperti itu dapat menyebabkan berbagai masalah, seperti kesalahan dalam penulisan pesanan, penjadwalan yang kurang efisien, dan kurangnya transparansi bagi pelanggan terkait status pesanan mereka. Selain itu, perusahaan menyadari perlunya mengikuti tren teknologi dan

digitalisasi dalam bisnis untuk tetap bersaing. Karena tidak adanya sistem di perusahaan ini menciptakan potensi risiko keamanan data, seperti kemungkinan terjadinya kebocoran informasi akses yang tidak sah, dan juga dokumen yang tidak memadai sehingga pengarsipan menjadi tidak efisien.

Dengan kesadaran akan tantangan ini, peneliti memutuskan untuk merancang sebuah sistem informasi pemesanan interior berbasis website. Metode yang digunakan adalah pendekatan metode *prototype* yang mencakup analisis kebutuhan pengguna, perancangan antarmuka dan struktur database, pengembangan *prototype*, pengujian, dan iterasi. Dengan sistem informasi ini, diharapkan proses pemesanan dapat menjadi lebih mudah, cepat, dan akurat bagi pelanggan, serta memungkinkan manajemen perusahaan untuk lebih efisien dalam mengelola pesanan, inventaris, dan keamanan data. “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN *INTERIOR* PADA PT. CIPTA KREASI BUANA BERBASIS *WEBSITE*” Aplikasi ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kinerja pada PT. Cipta Kreasi Buana.

Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan, yaitu:

1. Bagaimana perancangan dan implementasi Sistem Informasi Pemesanan *Interior* berbasis *website* di PT. Cipta Kreasi Buana menggunakan metode *prototype* dapat memberikan efisiensi proses pemesanan, dan pengelolaan bisnis secara keseluruhan di perusahaan?
2. Bagaimana PT. Cipta Kreasi Buana dapat meningkatkan visibilitas dan kepuasan pada pelanggannya ?
3. Bagaimana dapat meminimalkan potensi risiko keamanan data yang mungkin terjadi dalam implementasi Sistem Informasi Pemesanan Interior berbasis website?

LANDASAN TEORI

Tinjauan Pustaka

Hasil pendekatan dari metode ini penggunaan metode *Extreme Programming* dalam pengembangan aplikasi pemesanan interior diharapkan dapat membantu dalam menciptakan aplikasi yang responsif, berkualitas tinggi, dan memenuhi kebutuhan pengguna. Dalam XP, iterasi pendek dilakukan dengan fokus pada pengujian, integrasi kontinu, dan perubahan kebutuhan yang cepat.

1. Jurnal Sisfokom (JS), "Pengembangan Aplikasi Pemesanan Interior Berbasis *Web* dengan Metode *Agile*" No. ISSN : 2623-0066

Pada penelitian ini yang dilakukan oleh Fitriana Sari dan Fauzan Azima di tahun 2020 dengan judul "Pengembangan Aplikasi Pemesanan Interior Berbasis *Web* dengan Metode *Agile*."

Hasil pendekatan dari metode ini penggunaan metode *Agile* memberi fleksibilitas yang tinggi dalam pengembangan perangkat lunak dengan memprioritaskan kolaborasi tim, tanggapan cepat terhadap perubahan, dan pengiriman iteratif. Dalam perancangan sistem *web*, metode *Agile* memungkinkan tim untuk menyesuaikan desain dan fitur berdasarkan umpan balik pengguna serta memastikan bahwa sistem yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan yang berubah seiring waktu. Pendekatan ini memungkinkan pengembang dan pengguna untuk terlibat aktif dalam proses pengembangan, mendorong transparansi, dan meminimalkan risiko kegagalan proyek.

2. Jurnal Publikasi Teknik Informatika (JUPTI), "Perancangan Aplikasi *Form* Pelayanan Jasa Pada Studio Foto Produk Unik Berbasis *Web* menggunakan metode *prototype*." No. P-ISSN : 2808-9367 E-ISSN : 2808-8972.

Pada penelitian ini yang dilakukan oleh Desi Fitriani selaku mahasiswa dan Risah Subariah selaku dosen Universitas Pamulang di Tangerang Selatan tahun 2022 dengan judul "Perancangan Aplikasi *Form* Pelayanan Jasa Pada Studio Foto Produk Unik Berbasis *Web* menggunakan metode *prototype*." Pendekatan pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan *prototype*.

Hasil pendekatan dari metode ini penggunaan metode *prototype* . Untuk penelitian terdahulu ini bertujuan melayani proses pelayanan jasa pada Studio Foto Produk Unik .

3. Jurnal Teknik Informatika (JUTIS), "Perancangan Sistem Informasi Jasa Kontruksi Rumah Berbasis *Web* Dengan Metode *Prototype*" No. ISSN: 2252-5351 (Print) - 2656-0860 (*Online*)

Pada penelitian ini yang dilakukan oleh Dentik Karyaningsih, Eva Safaah, dan Donny Fernando mahasiswa Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang tahun 2020 dengan judul "Perancangan Sistem Informasi Jasa KontruksiRumah Berbasis *Web*Dengan Metode *Prototype*." Pendekatan pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan *prototype*.

Hasil pendekatan dari metode ini penggunaan metode *prototype* berdasarkan pada kebutuhan *user* para konstruktor . Penelitian ini meliputi sistem pemesanan jasa konstruksi bagi konsumen yang akan membangun Rumah dan *system* informasi jasa

perusahaan penyedia jasa konstruksi. Proses *system* diantaranya pemilihan jenis bangunan rumah, harga, luas dan wilayah.

4. Jurnal Fakultas Teknologi Informasi (JURNALFTI), “Rancang Bangun Sistem Informasi Desain Interior Dan Eksterior Pada CV. Rumah Lamongan Menggunakan Php *Native*” No. ISSN: 3401 – 3412

Pada penelitian ini yang dilakukan oleh Ronald David Mangero dan Ghaniya Abidin mahasiswa Universitas Merdeka Malang di tahun 2022 dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Desain Interior Dan Eksterior Pada CV. Rumah Lamongan Menggunakan Php *native*.” Pendekatan pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan SDLC (*System Development Life Cycle*).

Hasil pendekatan dari metode ini penggunaan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) untuk membantu pembuatan sebuah aplikasi *online shop*, sehingga dapat mendukung proses pemasaran dan transaksi penjualan melalui media internet. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik peramalan menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*), Kuisisioner, observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian pada permasalahan CV.Rumah Lamongan permintaan pemesanan serta laporan sangatlah di butuhkan sebuah *website* untuk mempermudah pelanggan mendapatkan informasi dan bisa melakukan transaksi secara *online*.

Landasan Teori

Pengertian Perancangan

Menurut Rusdi Nur dan Muhammad Arsyad Suyuti (2018:5), Perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru. Menurut Wahyu Hidayat dkk dalam jurnal CERITA (2016:49),“Perancangan adalah proses merencanakan segala sesuatu terlebih dahulu. Perancangan merupakan wujud visual yang dihasilkan dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan. Langkah awal dalam perancangan desain bermula dari hal-hal yang tidak teratur berupa gagasan atau ide-ide kemudian melalui proses penggarapan dan pengelolaan akan menghasilkan hal-hal yang teratur, sehingga hal-hal yang sudah teratur bisa memenuhi fungsi dan kegunaan secara baik. Perancangan merupakan penggambaran, perencanaan, pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi”. jadi perancangan adalah proses mendesain spesifikasi baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah berdasarkan rekomendasi analisis untuk mendapatkan sistem baru di dalam sistem.

Definisi MySQL

MySQL adalah DBMS yang open source dengan dua bentuk lisensi, yaitu *Free Software* (perangkat lunak bebas) dan *Shareware* (perangkat lunak berpemilik yang penggunaannya terbatas). Jadi MySQL adalah *database server* yang gratis dengan lisensi GNU General Public License (GPL) sehingga dapat Anda pakai untuk keperluan pribadi atau komersial tanpa harus membayar lisensi yang ada

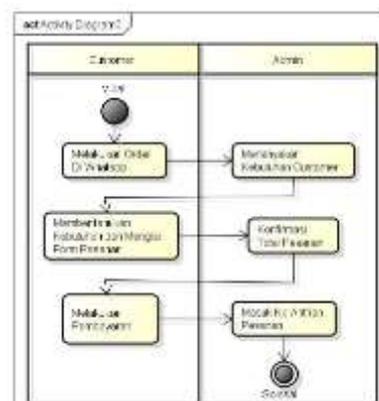
ANALISA DAN PERANCANGAN

Analisa Sistem

Analisis sistem adalah proses yang dilakukan untuk memahami, menganalisis, dan mendokumentasikan suatu sistem dengan tujuan memahami bagaimana sistem tersebut bekerja, mengidentifikasi masalah atau kekurangan yang ada, dan merancang solusi untuk meningkatkan kinerja dan efisiensi sistem. Dalam konteks yang lebih luas, analisis sistem dapat diterapkan pada berbagai jenis sistem, termasuk sistem informasi, sistem bisnis, sistem teknologi, dan lain sebagainya. Namun, di sini kita akan fokus pada pengertian analisis sistem dalam konteks sistem informasi. Analisis sistem adalah langkah kritis dalam siklus pengembangan sistem informasi atau dalam mencari solusi untuk permasalahan dalam suatu organisasi atau perusahaan. Dengan melakukan analisis yang baik, dapat dihasilkan pemahaman yang mendalam tentang sistem dan kebutuhannya, sehingga memungkinkan untuk merancang solusi yang tepat dan efektif.

Analisa Sistem Saat Ini

Analisis sistem berjalan adalah proses untuk memahami dan menganalisis sistem yang sudah ada, baik itu sistem informasi, sistem bisnis, atau sistem lainnya yang telah beroperasi dalam suatu organisasi atau perusahaan. Tujuan dari analisis sistem berjalan adalah untuk memahami secara mendalam bagaimana sistem tersebut bekerja, mengidentifikasi masalah atau kekurangan yang ada, serta mengevaluasi kinerja dan efektivitas sistem tersebut.



Gambar 3. 1 Analisa Sistem Saat Ini

a. Proses Masuk Pemesanan

Admin menerima *orderan* dari pelanggan melalui pesan di whatsapp lalu mengirimkan formulir untuk di isi oleh pelanggan, setelah itu admin mentotalkan harga yang telah di pesan oleh pelanggan.

b. Proses Transaksi Pemesanan

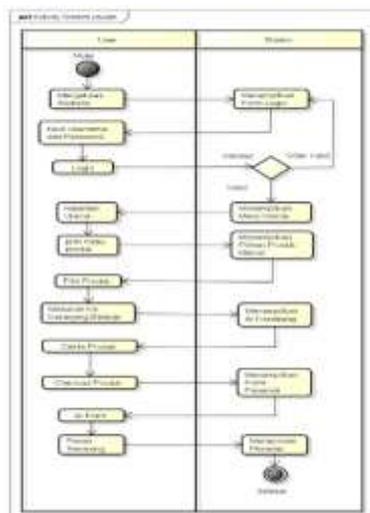
c. Proses Pembuatan Laporan Transaksi

Analisa Sistem Usulan

Analisa sistem usulan adalah analisis yang dilakukan setelah implementasi perbaikan atau peningkatan pada sistem yang sudah berjalan sebelumnya. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas perubahan yang telah dilakukan dan mengidentifikasi masalah baru atau area yang masih perlu ditingkatkan.

sistem yang berfokus pada proses pemesanan interior dalam bentuk program *web*. Dengan adanya program *web* ini, dapat dengan mudah melakukan pemesanan melalui *web* tanpa harus melalui *chat* dengan admin selain itu juga pelanggan dapat melihat menu produk yang telah tersedia di *website* sehingga mempermudah pelanggan memilih produk yang di inginkan.

Dalam analisis sistem usulan perancangan sistem pemesanan jasa interior berbasis *web*, dibutuhkan data kinerja yang akurat, evaluasi pengalaman pengguna, uji coba fungsionalitas, serta pemantauan kinerja sistem secara berkala untuk memastikan sistem dapat berjalan dengan efisien dan memberikan pelayanan terbaik bagi pelanggan.



Gambar 3. 2 Analisa sistem usulan

Perancangan

Menurut Rusdi Nur dan Muhammad Arsyad Suyuti (2018:5), perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru. Menurut Wahyu Hidayat dkk dalam jurnal CERITA (2016:49), “Perancangan adalah proses merencanakan segala sesuatu terlebih

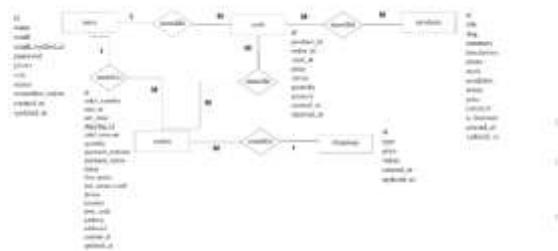
dahulu. Perancangan merupakan wujud visual yang dihasilkan dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan. Langkah awal dalam perancangan desain bermula dari hal-hal yang tidak teratur berupa gagasan atau ide-ide kemudian melalui proses penggarapan dan pengelolaan akan menghasilkan hal-hal yang teratur, sehingga hal-hal yang sudah teratur bisa memenuhi fungsi dan kegunaan secara baik. Perancangan merupakan penggambaran, perencanaan, pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi”. jadi perancangan adalah proses mendesain spesifikasi baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah berdasarkan rekomendasi analisis untuk mendapatkan sistem baru di dalam sistem

Perancangan Basis Data

Perancangan basis data adalah proses merancang struktur dan skema basis data yang akan digunakan untuk menyimpan, mengelola, dan mengakses data dalam suatu sistem atau aplikasi. Basis data merupakan kumpulan data yang terorganisir dengan baik, memungkinkan pengguna untuk menyimpan, mengambil, dan memanipulasi data dengan efisien.

ERD (*Entity Relationship Diagram*)

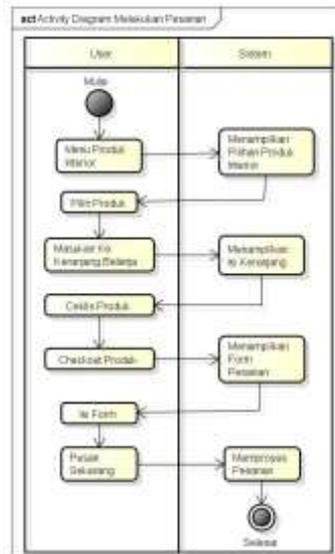
ERD (*Entity-Relationship Diagram*) adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antar entitas dalam basis data. Secara singkat, ERD adalah alat visual yang membantu dalam merancang dan memodelkan struktur basis data secara konseptual.



Gambar 3. 3 ERD (*Entity relation diagram*)

Transformasi ERD ke LRS

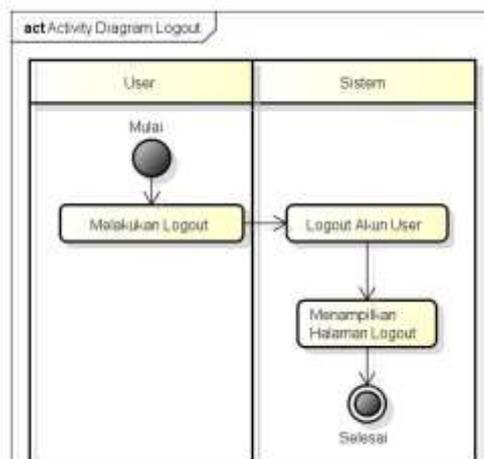
Transformasi diagram ERD ke LRS adalah suatu kegiatan untuk membuat bentuk atau gambaran data-data dari diagram hubungan entitas ke suatu LRS.



Gambar 3. 4 Activity Diagram Melakukan Pemesanan

Gambar *activity* diagram diatas merupakan aktivitas melakukan pemesanan yang pelanggan lakukan pada sistem. Pelanggan membuka menu produk interior, sistem akan menampilkan halaman produk interior kemudian pelanggan dapat memilih produk interior yang akan dibeli. Lalu sistem akan menampilkan *cart*s produk yang akan pelanggan *checkout*. Di halaman *cart*s (keranjang) ini pelanggan dapat memilih produk yang benar akan dibeli. Selanjutnya pelanggan mengisi *Form* pembelian. Setelah pelanggan mengisi *Form* yang sudah di tampilkan oleh sistem lalu membuat pesanan, hingga sistem akan memproses dan menyimpannya dalam *database*.

d. *Activity Diagram Logout*



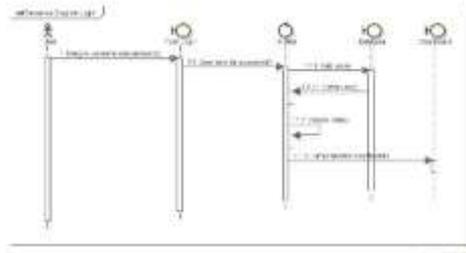
Gambar 3. 5 Activity Diagram Logout

Gambar *activity* diagram diatas penjelasan dari aktivitas *logout* yang dilakukan oleh *user* pada sistem. *User* melakukan *logout* dengan cara meng klik tombol *logout*, kemudian sistem akan menampilkan halaman utama.

3.2.2.3 Sequence Diagram

Sequence diagram memperlihatkan bagaimana pesan dikirim dari objek ke objek lain dalam urutan tertentu. Setiap objek direpresentasikan oleh kotak vertikal dengan nama objek di atasnya, dan pesan yang dikirim antara objek ditandai dengan garis horizontal dengan panah yang menunjukkan arah pesan. Berikut adalah gambar *Sequence* diagram :

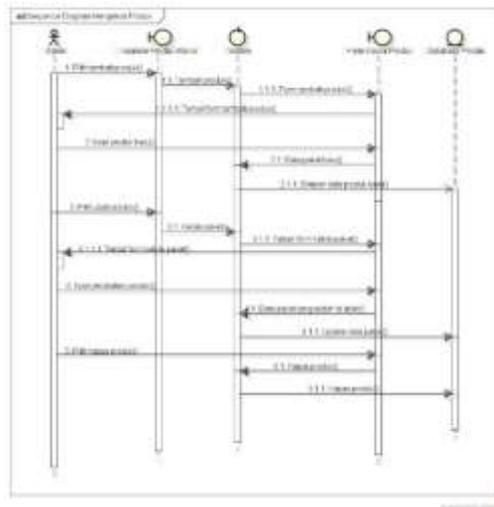
a. *Sequence* Diagram Login



Gambar 3. 6 *Sequence* Diagram Login

Gambar *Sequence* diagram login diatas menunjukkan, *user* memasukan *username* dan *password* yang telah dimiliki. Selanjutnya sistem akan menampilkan ke halaman utama atau home.

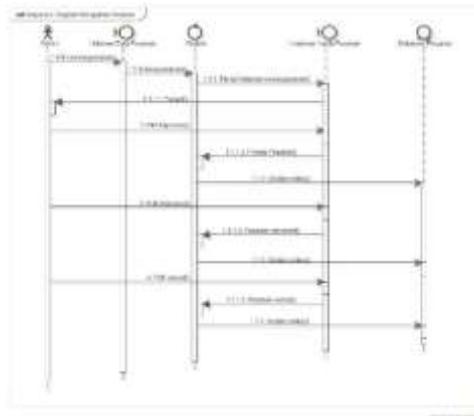
b. *Sequence* Diagram Mengelola Data interior



Gambar 3. 7 *Sequence* Diagram Mengelola Data interior

Gambar diatas merupakan *Sequence* diagram mengelola data produk interior, admin dapat mengakses halaman produk interior, kemudian dapat menambah, mengubah dan menghapus produk interior. Kemudian jika sudah di edit atau di hapus maka akan tersimpan atau terhapus ke dalam *database*.

c. Sequence Diagram Mengelola Data Pesanan



Gambar 3. 8 Sequence Diagram Mengelola Data Pesanan

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN



4.1 Implementasi

Implementasi yaitu tahapan dimana sistem siap akan dioperasikan ke tahap yang sebenarnya, sehingga akan diketahui apakah sistem yang akan di buat benar-benar dapat menghasilkan tujuan yang diinginkan. Di bab ini dilakukan serangkaian testing dan implementasi dari sistem yang di usulkan, implementasi ini dilakukan setelah program selesai dan tidak terjadi error. Testing ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan apa yang selanjutnya akan di perbaiki atau pengembangan (Bahrudin et al., 2020).

4.1.1 Implementasi Perangkat Keras (*Hardware*)

Hardware atau perangkat keras merupakan penunjang dalam mendukung penerapan sistem yang akan digunakan, sehingga informasi dan data dapat dipenuhi dengan cepat kepada berbagai pihak yang dibutuhkan. Spesifikasi perangkat keras yang digunakan peneliti dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Spesifikasi Implementasi Perangkat Keras (*Hardware*)

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	<i>Processor</i>	Intel Core i3
2	<i>Memory RAM</i>	4.00 GB
3	SSD	256 GB

4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Implementasi Perangkat Lunak (*Software*)

No	Perangkat Lunak	Keterangan
1	Sistem Operasi	Windows 10 Pro 64-bit
2	<i>Database</i>	<i>MySQL</i>
3	<i>Programming</i>	<i>XAMPP v3.3.0</i>
4	<i>Text Editor</i>	<i>Visual Studio Code</i>
5	<i>Browser</i>	<i>Google chrome</i>
6	<i>Programming Language</i>	<i>PHP 7.4.33</i>
7	<i>Composer</i>	2.5.8
8	<i>Framework</i>	<i>Laravel 7.30.6</i>

secara cepat dengan *generate PDF* .

4.2.12 Tampilan hasil cetak *Invoice Pdf*

Gambar 4. 1 Tampilan hasil cetak *Invoice Pdf*

Untuk memudahkan pelanggan mencetak invoice , maka pelanggan hanya tinggal tekan *generate PDF*.

4.2.13 Tampilan *Dashboard Admin*



Gambar 4. 2 Tampilan *Dashboard Admin*

Halaman ini berisikan menu-menu yang terdapat pada admin yang bisa di Kelola.

Gambar 4. 3 Tampilan *order detail Admin*

Dihalaman ini admin mengelola *orderan* yang masuk dari pelanggan yang telah melakukan *checkout* di halaman *checkout* milik pelanggan. Setelah mendapat notifikasi dan informasi dari pelanggan mengenai pembayaran , selanjutnya admin akan merubah status yang sebelumnya “New” akan menjadi “payment succesfull” bila Sudah dibayar, lalu admin akan menyiapkan proses pengiriman sesuai *detail orderan* yang telah diterima dari pelanggan. . Namun bila tidak dibayar dalam maksimal 24 jam maka admin akan membuat status *orderan* menjadi “cancel”.

4.2.16 Tampilan halaman *About Us*

Gambar 4. 4 Tampilan halaman *about us*

Halaman ini berisikan informasi tentang Perusahaan PT. Cipta Kreasi Buana. Kegiatan usaha apa yang dilakukan oleh PT. Cipta kreasi buana.

4.2.17 Tampilan Contact Us



Gambar 4. 5 Tampilan *Contact Us*

Halaman ini berisi informasi mengenai nomor telepon dan *email*. Pelanggan juga dapat mengirim pesan secara langsung dengan menulis pesan dihalaman ini.

4.3 Pengujian Sistem

4.3.1 Pengujian *Black Box*

Berikut ini adalah pengujian sistem menggunakan metode black box dengan data pengujian.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Interior pada PT. Cipta Kreasi Buana Berbasis *web* Menggunakan Metode *prototype*, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan dan implementasi Sistem Informasi Pemesanan *Interior* berbasis *website* di PT. Cipta Kreasi Buana menggunakan metode *prototype* akan memberikan efisiensi dalam proses pemesanan dan pengelolaan bisnis secara keseluruhan dengan langkah-langkah seperti analisis kebutuhan bisnis, perencanaan proyek, perancangan sistem, pengembangan website, uji coba dan validasi, pelatihan pengguna, perbaikan, dan evaluasi hasil. Dengan langkah-langkah ini, sistem akan membantu meningkatkan efisiensi operasional dan pengalaman pelanggan di perusahaan.
2. PT. Cipta Kreasi Buana dapat meningkatkan visibilitas dan kepuasan pelanggan dengan berbagai langkah, termasuk membangun kesadaran merek, memiliki website yang menarik, monitoring pengiriman barang dengan menerapkan berbagai strategi, seperti sistem pelacakan transparan, pemberitahuan status pengiriman, portal pelanggan, layanan pelanggan yang responsif, umpan balik pelanggan, komunikasi proaktif, dan edukasi pelanggan. Dengan strategi ini, perusahaan dapat memberikan pengalaman

pengiriman yang lebih baik dan membangun hubungan yang lebih kuat dengan pelanggan, meningkatkan kepuasan, dan memperkuat reputasi bisnis mereka.

3. Tren teknologi dan digitalisasi memungkinkan PT. Cipta Kreasi Buana untuk menarik pelanggan baru dengan berbagai cara, termasuk pemasaran digital, SEO, dan pemasaran konten melalui *website*. Melalui pemanfaatan teknologi ini, perusahaan dapat mencapai audiens yang lebih luas, membangun otoritas dalam industri, dan memberikan pengalaman pelanggan yang lebih baik, yang semuanya dapat meningkatkan penjualan dan pertumbuhan bisnis.

Saran

Berdasarkan informasi yang di peroleh penulis selama melakukan penelitian ini, penulis disini memberikan saran kepada PT. Cipta Kreasi Buana antara lain:

1. Mengembangkan perancangan kedepannya semoga bisa berbasis mobile (*android dan IOS*) demi mengikuti perkembangan dari teknologi dan juga dikembangkan ke aplikasi terbaru dengan fitur maupun performa yang lebih baik, misal menggunakan bahasa pemrograman *Python*.
2. Perancangan aplikasi ini untuk kedepannya bisa melakukan verifikasi dalam pembayaran tanpa perlu menghubungi admin dan metode pengembangan sistem terbaru yang dapat memberikan hasil yang berbeda dari penelitian ini.
3. Diharapkan ada pengembangan fitur *export file* untuk laporan pemesanan dan dapat di atur sesuai keinginan dari admin, seperti di *export* perbulan, perminggu dan pertanggal.

DAFTAR PUSTAKA

- Supriyanti, Dedeh . Firmusetia ,Ariq Putra, & Muhammad Taufan Gunari (2022). Rancang Bangun Website Sistem Informasi Pemesanan Desain Interior Dan Eksterior Perkantoran. *Journal CERITA*, No.ISSN: 2461-1417 (Print) – 2655-2574 (online).
- Asmara, J. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 2(1), 1–7.
- Bahrudin, A., Permata, P., & Jupriyadi, J. (2020). Optimasi Arsip Penyimpanan Dokumen Foto Menggunakan Algoritma Kompresi Deflate (Studi Kasus :Studio Muezzart). *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(2), 14–18. <https://doi.org/10.33365/jiiti.v1i2.582>
- Budi Mulyono, E., Purnama, B., & Effiyaldi, E. (2019). Sistem Informasi Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Green Photography Jambi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Sistem Informasi*, 1(4), 317–330.
- Dhika, H., Isnain, N., & Tofan, M. (2019). Manajemen Villa Menggunakan Java Netbeans Dan Mysql. *IKRA-ITH INFORMATIKA : Jurnal Komputer Dan Informatika*, 3(2), 104–110. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/view/324>

- Dwi Saputra, A., & I. Borman, R. (2020). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Foto Berbasis Android (Studi Kasus: Ace Photography Way Kanan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 1(2), 87–94. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Kinaswara, T. A., Hidayati, N. R., & Nugrahanti, F. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Inventaris Berbasis Website Pada Kelurahan Bantengan | Kinaswara | Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK). *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 71–75. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/1073>
- Kurniawan, T. Bayu, S. (2020). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafeteria NO Caffe di TANjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan My.SQL. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Mahendra, A. T. (2020). KONSEP DESAIN TAS MODULAR FOTOGRAFI DAN VIDEOGRAFI. *Jurnal Kreatif*, 7(2), 59–67.
- Pujiyanto, H. (2021). Metode Observasi Lingkungan dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa MTs. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(6), 749–754. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i6.143>
- Putra, H. N. (2018). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) dalam Perancangan Aplikasi Data Pasien Rawat Inap pada Puskesmas Lubuk Buaya. *Sinkron : Jurnal Dan Penelitian Teknik Informatika*, 2(2), 67–77. <https://jurnal.polgan.ac.id/index.php/sinkron/article/view/130>
- Samsir, & Sitorus, J. H. P. (2021). Perancangan Sistem Monitoring Lokasi Kendaraan Menggunakan GPS U-Blox Berbasis Android. *Jurnal Bisantara Informatika (JBI)*, 5(1), 1–10.
- Simanjuntak, M., Pasaribu, T., & Rahmadilla, S. (2019). Implementasi Algoritma Merkle Hellman untuk Keamanan Database. *MEANS (Media Informasi Analisa Dan Sistem)*, 4(1), 46–50. <https://doi.org/10.54367/means.v4i1.327>
- Simargolang, M. Y., & Nasution, N. (2018). Aplikasi Pelayanan Jasa Laundry Berbasis WEB (Studi Kasus : Pelangi Laundry Kisaran). *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(1), 9. <https://doi.org/10.36294/jurti.v2i1.402>
- Sofyan, A. A., Iqbal, M., & Awanda, I. (2018). Sistem Informasi Pelayanan dan Controlling Franchise Berbasis Web Rumah Makan Raja Raja. *Sisfotek Global*, 8(2), 1.
- Sri Rahayu, Zainul Hakim, & Nurul Septiana. (2019). Sistem Informasi Administrasi Penjualan dan Jasa Air Conditioner (AC). *Jurnal Sisfotek Global*, 9(2), 1–9.
- Sularno, & Srilagwanjit, A. E. (2019). Sistem Pengolahan Formulir Akademis Pada Stmik Dumai Berbasis Web. *L e n t e r a d u m a I*, 10(1), 41–49.
- Syarifudin, A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengajuan dan Pelaporan Pembayaran Tunjangan Kinerja Kementerian Keuangan Menggunakan Metode PROTOTYPE. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 8(2), 149–158. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v8i2.641>
- Usnaini, M., Yasin, V., & Sianipar, A. Z. (2021). Perancangan sistem informasi inventarisasi aset berbasis web menggunakan metode waterfall. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 1(1), 36. <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v1i1.415>

- Wijaya, K., Supriyanto, R., & Istiawan, E. (2020). Implementasi Framework Bootstrap Dalam Perancangan Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Pada Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Quran Al-Ittifaqiah. *Jurnal Sistem Informasi*, 04(02), 7–11.
- Yoko, P., Adwiya, R., & Nugraha, W. (2019). Penerapan Metode PROTOTYPE dalam Perancangan Aplikasi SIPINJAM Berbasis Website pada Credit Union Canaga Antutn. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 7(3), 212. <https://doi.org/10.24843/jim.2019.v07.i03.p05>