

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN SERVICE KOMPUTER PADA PT. JASANET MITRA NETWORKING INDONESIA BERBASIS WEB

Desiana Nur Kholifah^{1,*}, Jefi², Arif Febrianto³ dan Oky Kurniawan⁴

^{1,2,4}Universitas Bina Sarana Informatika, desiana.dfh@bsi.ac.id , jefi.jfi@bsi.ac.id ,
oky.okw@bsi.ac.id

³Universitas Nusa Mandiri, 11193133@nusamandiri.ac.id

ABSTRAK

PT. Jasanet Mitra Networking merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa servis perangkat komputer dan didukung oleh teknisi yang berpengalaman. Namun, sistem yang digunakan dalam pendataan barang servis yang masuk dan keluar masih dilakukan secara manual, yaitu dengan pencatatan di buku, sehingga kurang efektif dan efisien. Sistem komputerisasi tidak hanya berperan sebagai media penyimpanan data, tetapi juga sebagai alat untuk mengolah data dan menyajikan informasi yang akurat serta relevan bagi penggunanya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi berbasis web yang dapat membantu admin, staf, teknisi, dan pelanggan dalam melakukan transaksi, pelaporan, serta memperoleh informasi terkait barang servis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode prototype, karena memungkinkan peneliti merancang antarmuka dan fungsi sistem terlebih dahulu, sehingga dapat meminimalkan kesalahan sebelum sistem dikembangkan secara menyeluruh. Dengan adanya sistem ini, pelanggan memperoleh kemudahan dalam memantau status barang servis, admin dapat lebih mudah mengelola sistem, dan staf teknisi dapat dengan cepat dan akurat mencatat data barang maupun informasi pelanggan. Sebagai hasil utama dari penelitian ini, sistem informasi berbasis web yang dibangun terbukti mampu meningkatkan efisiensi, akurasi, dan kualitas layanan dalam proses pendataan dan pengelolaan barang servis di PT. Jasanet Mitra Networking.

Kata Kunci: Perancangan, Prototype, Sistem Informasi, Service Komputer, Website

ABSTRACT

PT. Jasanet Mitra Networking is a company engaged in the field of computer equipment service and is supported by experienced technicians. However, the system used in recording incoming and outgoing service goods is still done manually, namely by recording in a book, so it is less effective and efficient. The computerized system not only acts as a data storage medium, but also as a tool for processing data and presenting accurate and relevant information for its users. Therefore, this study aims to design and build a web-based information system that can help admins, staff, technicians, and customers in conducting transaction information, reporting, and obtaining related service goods. The method used in this study is the prototype method, because it allows researchers to design the system interface and function first, so as to minimize errors before the system is developed as a whole. With this system, customers get convenience in connecting the status of service goods, admins can more easily manage the system, and technician staff can quickly and accurately record data on goods and customers. As the main result of this study, the web-based system that was built has proven to be able to improve efficiency, accuracy, and quality of service in the process of recording information and managing service goods at PT. Jaringan Mitra Jasanet.

Keywords: Computer Service, Design, Information System, Website, Prototype

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah menjadikan komputer sebagai alat penting dalam mendukung berbagai aktivitas, mulai dari administrasi hingga pengambilan keputusan di berbagai bidang. Namun, kompleksitas perangkat keras dan lunak membuat komputer rentan terhadap kerusakan, sehingga memerlukan penanganan oleh teknisi yang kompeten. PT. Jasanet Mitra Networking merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa servis komputer dengan dukungan teknisi berpengalaman.

Dalam hal ini, diperlukan seorang teknisi yang memiliki pengetahuan untuk menangani berbagai masalah komputer. Meskipun seringkali komputer mengalami kendala yang menghambat pekerjaan, beberapa masalah bisa diatasi sendiri, tetapi yang kompleks memerlukan bantuan dari ahli. Sulitnya mengetahui kerusakan komputer disebabkan oleh kurangnya pengetahuan pengguna, sehingga mereka tidak dapat mengidentifikasi masalahnya dengan tepat. Meskipun tidak semua kerusakan rumit dan bisa diperbaiki sendiri (Siahaan et al., 2021).

Meskipun demikian, proses pencatatan barang servis yang masuk dan keluar di perusahaan ini masih dilakukan secara manual melalui pencatatan di buku, yang menimbulkan permasalahan seperti inefisiensi, potensi kesalahan data, dan keterbatasan akses informasi bagi pelanggan. Pelanggan hanya dapat mengetahui status perbaikan melalui komunikasi langsung atau telepon, yang kurang praktis di era digital saat ini. Padahal, sistem informasi berbasis komputerisasi dapat memberikan solusi dalam pengelolaan data yang lebih efektif, efisien, dan akurat. Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan mengimplementasikan sistem informasi servis komputer berbasis web yang mampu meningkatkan efisiensi proses pendataan serta memberikan kemudahan akses informasi bagi seluruh pihak terkait di PT. Jasanet Mitra Networking.

TINJAUAN PUSTAKA

Konsep Dasar Sistem Informasi

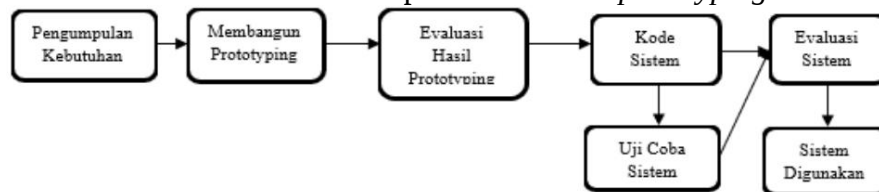
Sistem merupakan kumpulan dari dua atau lebih elemen yang saling terhubung dan berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Sebagian sistem terdiri dari sub-sistem yang lebih kecil yang berperan dalam mendukung sistem utama. Setiap sistem memiliki ciri atau sifat tertentu, seperti adanya komponen, batas sistem, lingkungan eksternal, penghubung, input, output, proses, serta tujuan yang ingin dicapai. Sementara itu, informasi adalah hasil pengolahan data yang memiliki makna dan kegunaan (Ardinal et al., 2022). Secara teknis, sistem informasi adalah kumpulan komponen yang saling terhubung yang berfungsi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi guna mendukung pengambilan keputusan serta pengendalian dalam organisasi (Soufitri, 2023).

Website

Website merupakan kumpulan halaman informasi yang dapat diakses melalui internet, sehingga dapat dijangkau dari mana saja selama terhubung ke jaringan. Pengembangan sistem informasi, atau yang dikenal sebagai proses pengembangan sistem (*system development*), adalah tahapan dalam membangun dan menyempurnakan suatu sistem (Rahmi et al., 2023).

Prototyping

Metode Prototyping merupakan pendekatan dalam pengembangan sistem yang menyajikan gambaran awal sistem, sehingga pengguna atau pemilik sistem dapat memahami secara jelas bentuk dan fungsi sistem yang akan dibuat oleh tim pengembang (Aldis & Arofi, 2022). Metode *prototyping* disini memiliki tahapan dimana tahap pertama pengumpulan kebutuhan, selanjutnya membangun *prototyping*, mengetahui hasil evaluasi dari prototyping, merancang dengan memasukan kode dalam sistem, jika sudah selesai maka sistem dapat di uji coba dahulu, sistem di evaluasi apakah masih ada kesalahan atau ada yang perlu ditambahkan, tahap terakhir sistem bisa digunakan. Dibawah ini adalah tahapan dari metode *prototyping*.



Gambar 1. Tahapan Metode *Prototyping*

Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman, atau sering diistilahkan juga dengan bahasa komputer atau bahasa pemrograman komputer, adalah instruksi standar untuk memerintah komputer. Bahasa pemrograman ini merupakan suatu himpunan dari aturan sintaks dan semantik yang dipakai untuk mendefinisikan program komputer (Premana et al., 2022). PHP adalah bahasa komputer yang disebut Hypertext Preprocessor, dan digunakan untuk membangun halaman web dinamis. Dalam hal ini PHP digunakan sebagai prosedur, sedangkan HTML digunakan sebagai *framework* untuk tampilan website. Ini berarti bahwa memelihara situs web dengan PHP jauh lebih mudah daripada memelihara situs web tanpa itu (Elly & Hati, 2020).

Unified Modeling Language (UML)

Menurut Prihandoyo, *Unified Modeling Language* (UML) adalah sebuah bahasa pemodelan grafis yang digunakan untuk merancang, mendokumentasikan, dan memahami sistem perangkat lunak (Mahardika et al., 2023).

Database

Database adalah sebuah kumpulan beberapa data yang bentuknya seperti tabel dan mempunyai hubungan antara tabel (Farhan & Leman, 2023).

Pengujian Katalon

Katalon Studio adalah alat otomatisasi pengujian yang dikembangkan oleh Katalon LLC. Alat ini mendukung pengujian otomatis untuk *desktop*, web, dan aplikasi *mobile*, serta kompatibel dengan berbagai *browser*, iOS, dan Android. Katalon menggunakan bahasa Groovy, Java, dan JavaScript, serta mendukung teknologi web seperti HTML5. Tidak seperti metode *blackbox* tradisional, Katalon memungkinkan pembuatan *test case* melalui perekaman aktivitas, penulisan manual, atau pembuatan skrip. Meskipun masih dalam pengembangan dan memiliki kekurangan, Katalon telah terintegrasi dengan teknologi seperti GitHub dan mendukung berbagai sistem operasi dan *browse* (Kusyadi et al., 2022).

METODE PENELITIAN

Metode prototyping Menyediakan mekanisme interaksi antara pengembang dan pengguna selama proses pengembangan, yang memungkinkan pengembang memodelkan perangkat lunak secara lebih tepat sesuai dengan kebutuhan pengguna (Kurniati, 2021).

Teknik Pengumpulan Data

Dalam rangka mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode. Pertama, dilakukan observasi langsung terhadap aktivitas pelayanan servis di PT. Jasanet Mitra Networking Indonesia, yang berlokasi di Mangga Dua Mall Electronic, Lt. 5, Blok C, No. 225, Jakarta Pusat. Peneliti mengamati proses pencatatan barang servis yang masuk dan keluar serta pelaporan terkait aktivitas servis yang masih dilakukan secara manual. Selanjutnya, peneliti juga melakukan wawancara langsung dengan pihak admin guna memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai kendala yang dihadapi dalam proses pengelolaan data servis dan pelayanan kepada pelanggan. Informasi ini membantu peneliti dalam memahami kebutuhan sistem yang akan dikembangkan. Selain itu, untuk memperkuat landasan teoritis dan metodologis, peneliti melakukan studi pustaka dengan mengkaji literatur yang relevan, seperti buku, jurnal, serta sumber ilmiah lainnya yang berkaitan dengan sistem informasi, perancangan perangkat lunak, dan pengelolaan data servis. Ketiga metode ini digunakan secara terpadu guna memperoleh data yang valid dan mendukung perancangan sistem informasi berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

Model Pengembangan Sistem

Berikut tahapan penelitian dari metode pengembangan perangkat lunak *prototype* yang akan dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengumpulan Kebutuhan
Pada tahap ini dilakukan identifikasi mengenai semua kebutuhan dalam sistem yang akan dibuat.
2. Membangun *Prototyping*
Pembuatan perancangan sementara dalam bentuk *prototype* berdasarkan hasil pengumpulan kebutuhan.
3. Evaluasi *Prototyping*
Dilakukan evaluasi terhadap *prototype* yang telah dibuat dengan user apakah sudah sesuai dengan kebutuhan user atau masih memiliki kekurangan. Jika *prototype* dirasa masih belum sesuai maka akan dilakukan perubahan pada *prototype* dan akan dilakukan evaluasi kembali hingga *prototype* benar-benar sesuai dengan kebutuhan.
4. Mengkodekan Sistem
Jika *prototype* yang dirasa sudah sesuai dengan kebutuhan user akan diubah kedalam bahasa pemrograman untuk nantinya menghasilkan sistem informasi yang akan dibuat.
5. Menguji Sistem
Dilakukan pengujian menggunakan katalon terhadap sistem informasi yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya.

6. Evaluasi Sistem

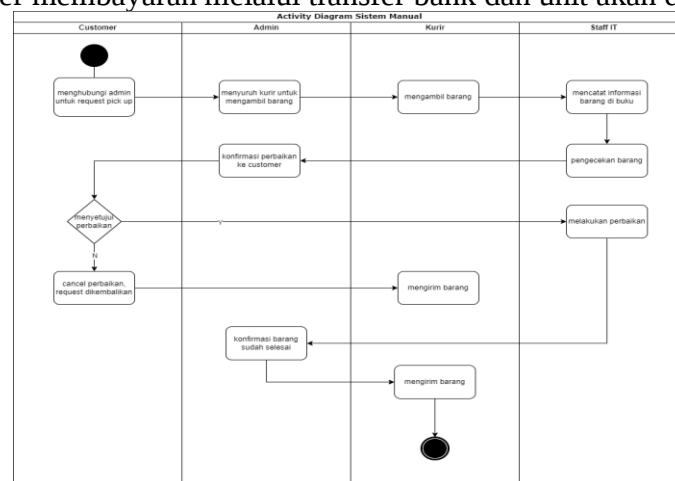
Melakukan evaluasi sitem informasi yang telah dibuat bersama dengan user untuk mengetahui apakah sistem informasi sudah sesuai dengan kebutuhan user.

7. Penggunaan Sistem

Sistem informasi yang sudah disetujui oleh user siap untuk digunakan

Proses Bisnis Berjalan

Proses Bisnis Berjalan yang ada pada PT. Jasanet customer dapat datang ke toko dengan membawa unit yang akan di service atau dapat menghubungi melalui whatsapp dan kurir akan mengambil unitnya. Setelah unit sudah ada di toko admin akan memberikan surat penerimaan barang dan staff IT mencatat informasi unit ke buku. Setelah itu staff IT mengecek unit yang akan diservice setelah di cek oleh staff IT nantinya admin akan menghubungi customer tentang apa kendalanya jika customer bahwa tetap akan diservice staff IT akan langsung melakukan perbaikan jika customer tidak jadi melakukan service maka akan diminta pengambilan unit atau di kirim oleh kurir. Jika unit yang sudah diperbaiki telah selesai admin akan menghubungi customer dan customer dapat datang ke toko dan melakukan pembayaran langsung di toko, dan bisa juga customer membayar melalui transfer bank dan unit akan di kirim oleh kurir.



Gambar 2. Proses Bisnis Berjalan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan Kebutuhan

Tahap pengumpulan kebutuhan merupakan bagian pertama dalam penelitian ini agar peneliti dapat tau apa saja kebutuhan yang diinginkan oleh user, dan setelah peneliti melakukan pengumpulan user membutuhkan 3 user yang dapat menggunakan web yaitu admin, staff, dan pelanggan. Di bawah ini, akan dijelaskan spesifikasi kebutuhan sistem secara rinci untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas :

1. Halaman Admin

- A1. Admin dapat melakukan Login.
- A2. Admin dapat mengelola akun admin.
- A3. Admin dapat mengelola akun staff dan teknisi.
- A4. Admin dapat mengatur tampilan.
- A5. Admin dapat melihat laporan. A6. Admin dapat mencetak laporan.

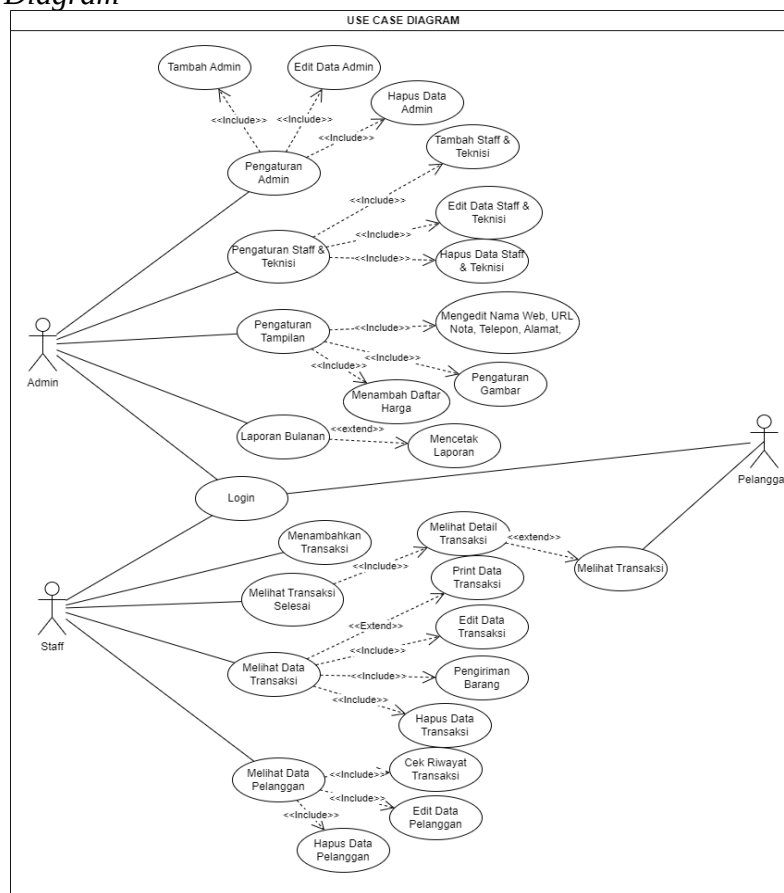
2. Halaman Staff

- A1. Staff dapat melakukan Login.
- A2. Staff dapat mengelola data Pelanggan.
- A3. Staff dapat mengelola data Transaksi.
- 3. Halaman Pelanggan
 - A1. Pelanggan dapat melakukan Login.
 - A2. Pelanggan dapat melihat detail transaksi.

Membangun Prototyping

Setelah tahap pengumpulan kebutuhan selanjutnya akan pembuatan prototyping tetapi sebelum membangun prototyping peneliti akan merancang beberapa diagram terlebih dahulu untuk memudahkan dalam pembuatan prototyping yaitu:

1. Use Case Diagram



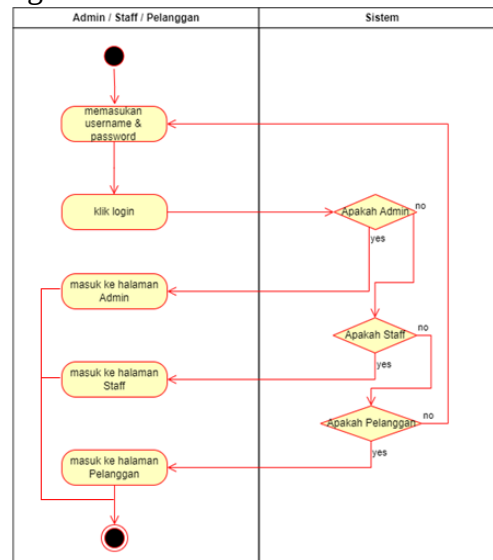
Gambar 3. Use Case Diagram

Berdasarkan gambar 3 tentang use case diagram rancangan sistem informasi pelayanan service komputer yang terdiri dari 3 aktor yaitu admin, staff dan pelanggan.

2. Activity Diagram

Gambar 4 menjelaskan tentang activity diagram login dari admin, staff, dan pelanggan. Dengan memasukkan username dan password sesuai dengan masing-

masing aktor dan jika username dan password sesuai maka akan diarahkan ke halaman masing-masing aktor.

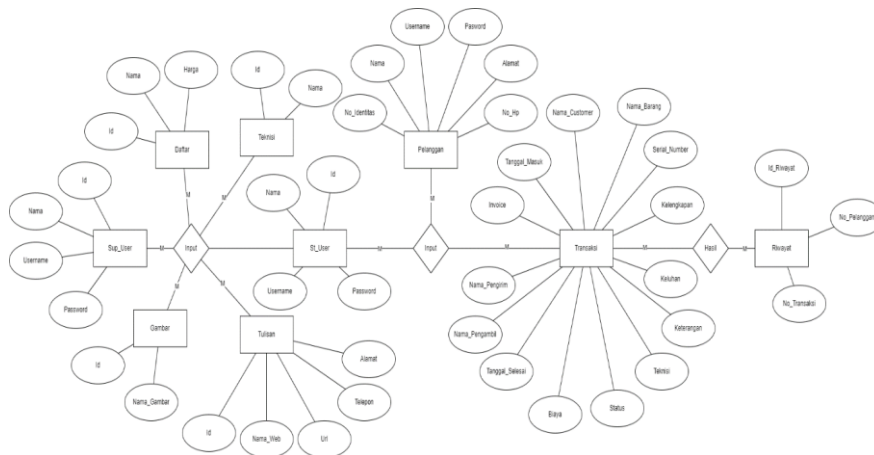


Gambar 4. Activity Diagram Login

3. Permodelan Data

a. Entity Relationship Diagram (ERD)

Pada gambar 5 yaitu Entity Relationship Diagram (ERD) dengan 9 entitas dengan masing-masing atributnya.

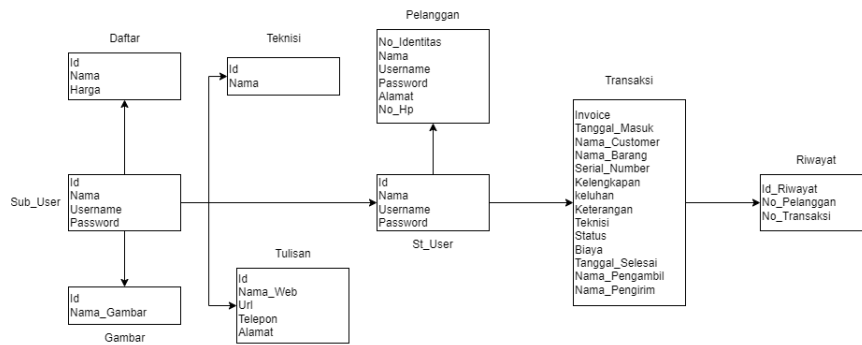


Gambar 5. ERD

Untuk entitas daftar berfungsi untuk mendaftarkan user baru, gambar untuk memasukkan gambar di web, pelanggan untuk menginput user pelanggan, riwayat untuk menampilkan riwayat yang sudah ada, st_user untuk menambahkan user staff, sup_user untuk menambahkan user admin, teknisi untuk menginput data barang yang selesai, transaksi berfungsi menginput data transaksi yang ada, tulisan berfungsi untuk mengganti tulisan yang ada.

b. Logical Record Structure (LRS)

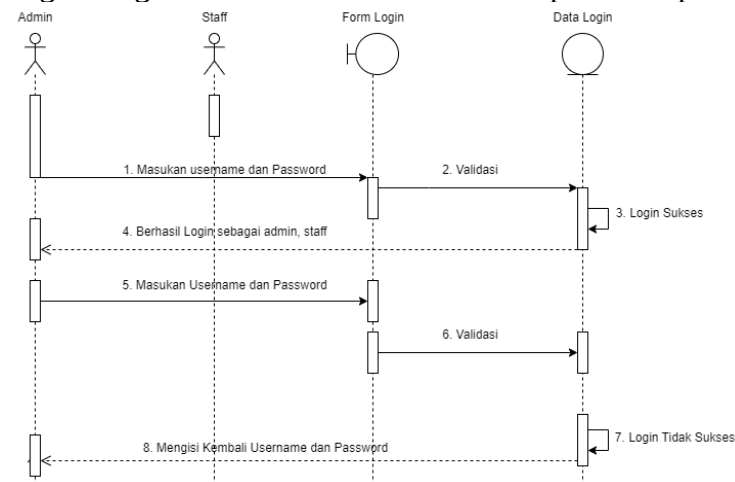
Pada gambar 6 yaitu LRS (*Logical Record Structure*) memperlihatkan LRS pada perancangan sistem informasi pelayanan service berbasis web yang terdiri dari 9 tabel yang saling berhubungan.



Gambar 6. LRS

c. Sequence Diagram

Pada gambar 7 menjelaskan *sequence diagram* dari user admin dan staff melakukan login dengan memasukkan username dan password pada form login

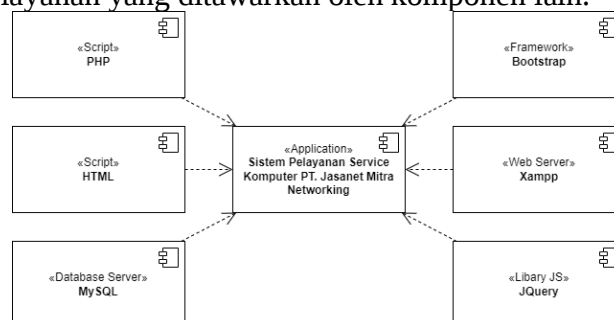


Gambar 7. Sequence Diagram Login Admin Dan Staff

4. Pemodelan Sistem

a. Component Diagram

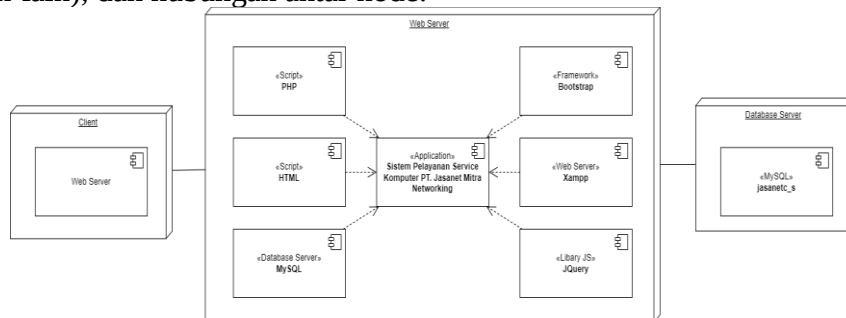
Pada gambar 8, diagram komponen menjelaskan struktur serta hubungan antara berbagai komponen dalam perangkat lunak, termasuk ketergantungan yang ada di antara komponen tersebut. Diagram ini juga dapat menampilkan antarmuka, yaitu sekumpulan layanan yang ditawarkan oleh komponen lain.



Gambar 8. Component Diagram

b. Deployment Diagram

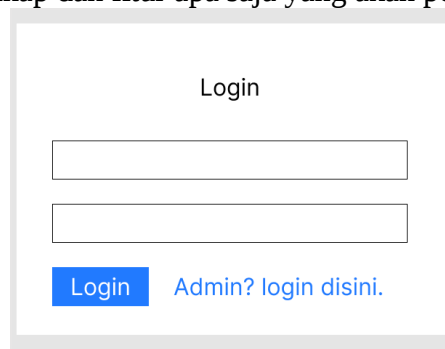
Pada gambar 9, deployment diagram menggambarkan arsitektur fisik sistem, termasuk node (perangkat keras), artefak (*file executable*, *library*, *database*, dan lain-lain), dan hubungan antar node.



Gambar 9. Deployment Diagram

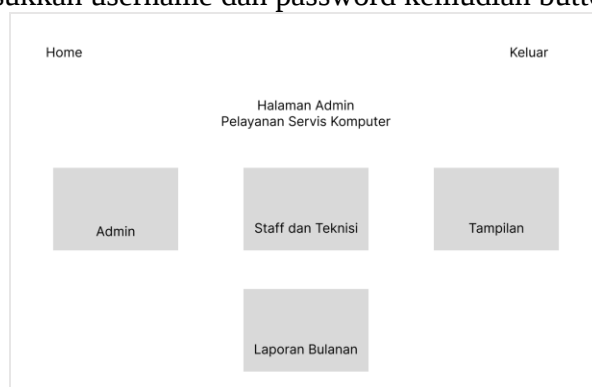
5. Desain Prototyping

Setelah melakukan perancangan peneliti baru lanjut membuat desain prototype untuk gambaran kepada user tahap dan fitur apa saja yang akan peneliti buat, yaitu :



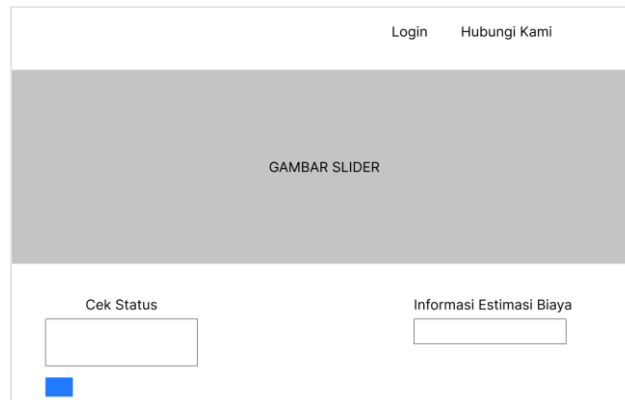
Gambar 10. Mockup Login Pelanggan

Pada gambar 10 merupakan mockup halaman login sistem usulan yang berisi text box untuk memasukkan username dan password kemudian button untuk login.



Gambar 11. Mockup Tampilan Awal Admin

Gambar 11 merupakan mockup dari tampilan awal admin dimana terdapat menu admin untuk pengaturan admin, menu staff dan teknisi untuk pengaturan staff dan teknisi, menu tampilan untuk pengaturan tampilan, serta menu laporan bulanan.

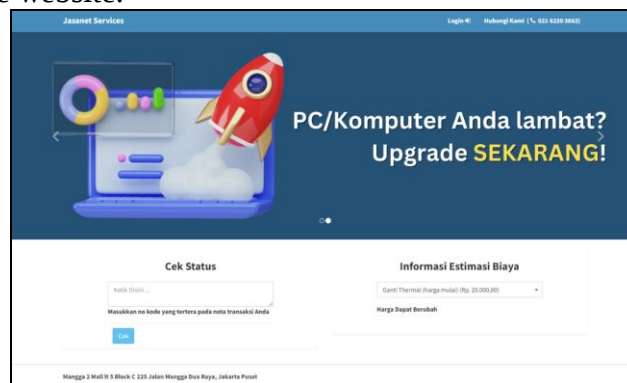


Gambar 12. Mockup Tampilan Halaman Pelanggan

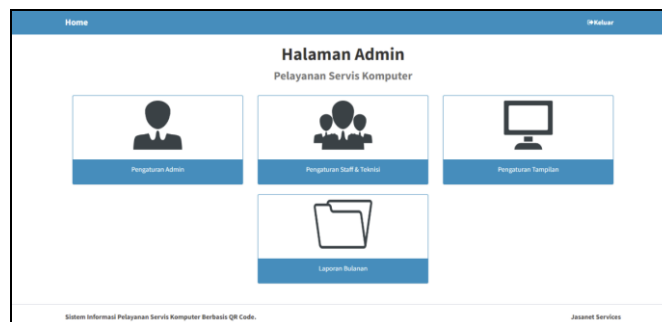
Gambar 12 merupakan mockup tampilan halaman pelanggan terdapat textbox untuk cek status dengan memasukkan nomor kode yang tertera pada nota transaksi. Kemudian textbox informasi estimasi biaya yang berfungsi untuk menginformasi estimasi biaya setelah memasukkan nomor kode nota.

6. Desain Sistem

Gambar 13 merupakan tampilan sistem dari halaman pelanggan yang sudah diadaptasikan ke website.

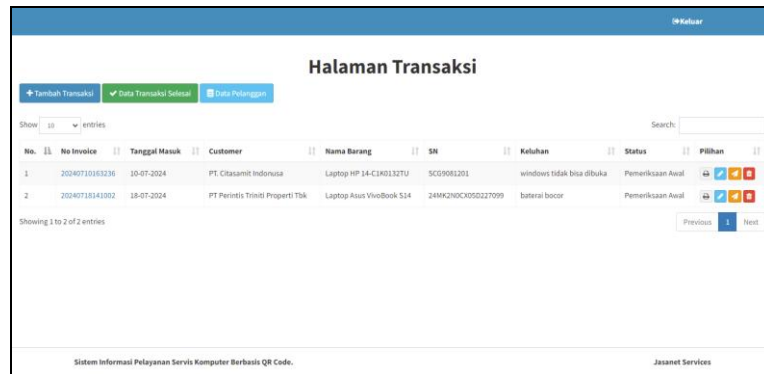


Gambar 13. Tampilan Halaman Pelanggan



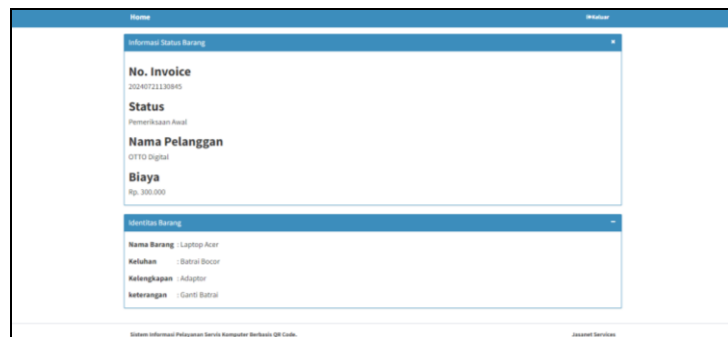
Gambar 14. Tampilan Halaman Admin

Gambar 14 merupakan tampilan dari halaman admin yang sudah diadaptasikan ke website dengan 4 menu pengaturan yang dikelola oleh admin.



Gambar 15. Tampilan Halaman Transaksi

Gambar 15 merupakan tampilan halaman transaksi terdapat button-button untuk mengarahkan ke tambah transaksi, data transaksi selesai, dan data pelanggan. Pada halaman transaksi tersebut bisa untuk mengedit, mengupdate proses transaksi sudah sampai tahap mana yang terkoneksi dengan transaksi pelanggan dan dapat menghapus transaksi.



Gambar 16. Tampilan Informasi Status Barang dan Identitas Barang

Gambar 16 merupakan tampilan dari informasi status barang dan identitas barang yang terdapat pada halaman pelanggan setelah memasukkan kode nota transaksi.

Menguji Sistem

Pengujian terhadap program yang dibuat menggunakan Katalon Studio yang fokus terhadap proses masukan dan keluaran program.

Tabel 1. Hasil Pengujian Katalon Studio Halaman Login

No	Skenario pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Login menggunakan Username dan Password admin kemudian klik login	Username : admin Password : admin	Sistem menerima akses dan menampilkan halaman admin	Sesuai Harapan	Valid
2	Admin memilih “Pengaturan Admin” untuk melihat data admin, menambah data admin, mengedit data admin, dan menghapus data admin	Klik Menu Pengaturan Admin	Sistem akan menampilkan data admin, tambah admin, edit, dan hapus	Sesuai Harapan	Valid



No	Sknario pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
3	Admin memilih “Pengaturan staff dan teknisi” untuk melihat data staff dan teknisi, menambah data staff dan teknisi, mengedit data staff dan teknisi, dan menghapus data staff dan teknisi	Klik Menu Pengaturan Staff dan Teknisi	Sistem akan menampilkan data staff dan teknisi, tambah staff dan teknisi, edit, dan hapus	Sesuai Harapan	Valid
4	Admin memilih “Pengaturan Tampilan” untuk melihat data kantor, mengedit data kantor	Klik Menu Pengaturan Tampilan	Sistem akan menampilkan data kantor, edit, ke menu, atur		
5	Admin memilih “Laporan Bulanan” untuk melihat data transaksi bulanan, dan cetak data transaksi bulanan	Klik Menu Laporan Bulanan	Sistem akan menampilkan transaksi bulanan, dan cetak data transaksi bulanan	Sesuai Harapan	Valid
6	Admin memilih “Home” untuk kembali ke halaman admin	Klik Menu Home	Sistem akan menampilkan halaman admin	Sesuai Harapan	Valid
7	Admin memilih “Keluar” untuk Log Out	Klik Menu keluar	Sistem akan menampilkan halaman login	Sesuai Harapan	Valid

Evaluasi Sistem

Setelah sistem sudah jadi peneliti kembali mengevaluasi tentang sistem dengan user dengan menampilkan sistem dan menjelaskan alur serta fitur yang ada di sistem sesuai dengan desain prototyping yang di buata sebelumnya. Evaluasi sistem kali ini bukan hanya mengevaluasi alur dan fitur yang ada di sistem tetapi menguji juga sistem apakah sesuai dengan harapan peneliti dan juga user dengan user menggunakan langsung pada saat transaksi dan juga membuat laporan.

Penggunaan Sistem

Pada penggunaan sistem yang di buat oleh peneliti membutuhkan beberapa support pada pembuatan sistem yaitu:

Tabel 2. Spesifikasi *Software* dan *Hardware*

Kebutuhan	Keterangan
Sistem Operasi	Windows 10
Prosesor	Intel I5 Gen 4
RAM	16 GB
Hardisk	256 GB
Mouse	Standard
Browser	Mozilla Firefox, Chrome, Ms. Edge
Sistem Manajemen Data	MySQL
Perangkat Administrasi Database	phpMyAdmin
Bahasa Script	PHP

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian dalam penelitian terdahulu, diperoleh bahwa prototipe web absensi yang dikembangkan menggunakan pendekatan design thinking telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna (Arbiansyah & Dari, 2024).

Penerapan metode prototyping memungkinkan proses perancangan platform media pembelajaran dilakukan secara lebih efisien, karena masukan dari pengguna dapat diperoleh sejak tahap awal. Hal ini membantu dalam mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan lebih cepat, sehingga menghasilkan solusi yang lebih adaptif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Kustanto et al., 2025).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perancangan sistem informasi pelayanan servis komputer berbasis web pada PT. Jasanet Mitra Networking Indonesia, dapat disimpulkan bahwa sistem yang dikembangkan mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam proses pelayanan. Sistem ini memberikan kemudahan bagi pelanggan untuk memantau status barang yang sedang diservis serta melakukan estimasi biaya secara mandiri. Selain itu, admin dapat dengan mudah mengelola data servis, melakukan pelaporan bulanan, serta memantau status dan informasi layanan yang berjalan secara sistematis dan terintegrasi. Kontribusi utama dari penelitian ini adalah terciptanya sebuah sistem informasi yang mampu menggantikan proses manual dengan pendekatan digital yang lebih akurat, cepat, dan informatif. Keberhasilan implementasi sistem ini menunjukkan potensi besar dalam mendukung transformasi digital di sektor layanan jasa servis komputer. Penelitian ini juga membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut, seperti penambahan fitur notifikasi otomatis, pelacakan servis yang lebih rinci, serta pengembangan aplikasi mobile guna meningkatkan aksesibilitas dan kepuasan pengguna.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan pada sistem, maka terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan masukan dalam membuat perancangan sistem selanjutnya yaitu diharapkan adanya pembaruan sistem pada sistem yang awalnya menggunakan sistem manual menjadi berbasis web ini agar nantinya dapat lebih mempermudah customer, admin, dan staff dan teknisi dalam menginput semua data barang dan data transaksi. Apabila nantinya sistem baru sudah berjalan, maka diperlukan pengontrolan dan evaluasi secara berkala terhadap sistem untuk selanjutnya dapat melakukan perbaikan sesuatu dengan perubahan dan perkembangan pada sistem.

REFERENSI

- Aldis, R. T., & Arofi, A. (2022). *Penerapan Metode Prototyping Pada Perancangan Sistem Layanan Pengaduan Berbasis Website*. 9(2), 373–379. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i2.3963>
- Arbiansyah, M., & Dari, W. (2024). Analisis Dan Perancangan Desain UI/UX Web Absensi Pada PT. Jasanet Mitra Networking Indonesia Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal PROSISKO*, 11(2), 175–182.
- Arđinal, A., Anjani, D., & Sunarmintyastuti, L. (2022). Aplikasi Sistem Informasi Jasa



- Service Computer Pada Toko Alfalfa. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 6(1), 567–572. <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5773>
- Elly, M. N., & Hati, K. (2020). Sistem Informasi Pembayaran Sumbangan Penunjang Pendidikan (SPP) Santri Pesantren Tahfidz Adh Dhuhaa Tangerang. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 20(2), 157–166. <https://doi.org/10.31599/jki.v20i2.121>
- Farhan, F., & Leman, D. (2023). Implementasi Metode Rivest Shamir Adleman (RSA) Untuk Kerahasiaan Database Perum Bulog Kanwil SUMUT. *Journal of Machine Learning and Data Analytics (MALDA)*, 2(1), 18–27.
- Kurniati, K. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Pengarsipan Dokumen Kantor Kecamatan Lais. *Journal of Software Engineering Ampera*, 2(1), 16–27. <https://doi.org/10.51519/journalsea.v2i1.89>
- Kustanto, P., Ramadhan, B. K., & Noe, A. (2025). Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Media Pembelajaran Interaktif. *JSRCS*, 5(1), 83–94.
- Kusyadi, I., Mulyati, S., Setiany, A. P., Noviyanto, D., & Aisah, S. (2022). *Pengujian Aplikasi Kas Keuangan Menggunakan Katalon*. 5(2), 91–96. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v5i2.16958>
- Mahardika, F., Merani, S. G., & Suseno, A. T. (2023). Penerapan Metode Extreme Programming pada Perancangan UML Sistem Informasi Penggajian Karyawan. *Blend Sains Jurnal Teknik*, 2(3), 204–217. <https://doi.org/10.56211/blendsains.v2i3.313>
- Premana, A., Wijaya, A. P., Yono, R. R., & Hayati, S. N. (2022). Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Pemrograman Pada Anak Usia Dini Berbasis Game. *Tekinfo: Jurnal Bidang Teknik Industri Dan Teknik Informatika*, 23(2), 66–75. <https://doi.org/10.37817/tekinfo.v23i2.2597>
- Rahmi, E. R., Yumami, E., & Hidayasari, N. (2023). Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: Systematic Literature Review. *Remik*, 7(1), 821–834. <https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.12177>
- Siahaan, F. B., Jati Sakti, B., Anwar, K., Fajrind, M. B., & Ishak, R. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penanganan Service Komputer Berbasis Web (Sirespuwan). *Jurnal INSAN: Journal of Information System Management Innovation*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.31294/jinsan.v1i1.347>
- Soufitri, F. (2023). *Konsep Sistem Informasi* (B. Nasution (ed.)). PT Inovasi Pratama Internasional.