

SISTEM INFORMASI LAYANAN TRANSAKSI EFATA DESAIN INTERIOR

Tika Pratiwi¹⁾, Maryam²⁾

^{1,2)} Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia
e-mail: 200170046@student.ums.ac.id¹⁾, mar290@ums.ac.id²⁾

Abstrak : Desain interior merupakan perancangan tata letak dan juga perancangan ruang dalam di sebuah bangunan. Perusahaan Interior pasti memiliki sistem informasi yang ditujukan kepada pelanggan, contohnya pada perusahaan EFATA Desain Interior. Tampilan sistem sebelumnya hanya memberikan informasi tentang desain interior, tanpa adanya pengelolaan transaksi di dalamnya sehingga dirasa kurang efektif. Sebelumnya EFATA Desain Interior dalam melakukan transaksi dilakukan secara langsung atau melalui media komunikasi lainnya. Masalah yang muncul adalah terjadinya kesalahan dalam pencatatan data dan juga ketidakefisienan dalam layanan penyewaan jasa. Penelitian ini bertujuan membangun sebuah sistem informasi yang dapat melayani transaksi pemesanan pelanggan. Sistem ini bermanfaat untuk melakukan transaksi, memberikan kemudahan untuk melakukan transaksi dan memilih desain. Penelitian berhasil membangun sebuah sistem informasi yang dapat mempermudah layanan transaksi dalam pemilihan desain, kalkulasi biaya dan lain-lain. Berdasarkan hasil pengujian blackbox sistem sudah berjalan sesuai dengan fungsinya dan uji kuisioner SUS dinyatakan layak. Sistem ini mampu membantu pengguna dalam memberikan layanan transaksi dan menyediakan informasi desain.

Kata Kunci: desain interior, transaksi, penulisan ilmiah, formulir.

Abstract : Interior design is the design of the layout and also the design of space in a building. Interior companies must have an information system aimed at customers, for example the company EFATA Interior Design. The previous system view only provided information about interior design, without any basic management in it so it was deemed less effective. Previously, EFATA Interior Design was carried out in person or through other communication media. Problems that arise are errors in data recording and also inefficiency in service rental services. This research aims to build an information system that can serve customer order transactions. This system is useful for making transactions, providing services for making transactions and selecting designs. Research has succeeded in building an information system that can facilitate transaction services in design selection, cost calculations and others. Based on the results of the blackbox examiner the system is running according to its function and the SUS questionnaire test is declared feasible. This system is able to assist users in providing transaction services and providing design information.

Keywords: interior design, transactions, scientific writing, forms.

I. PENDAHULUAN

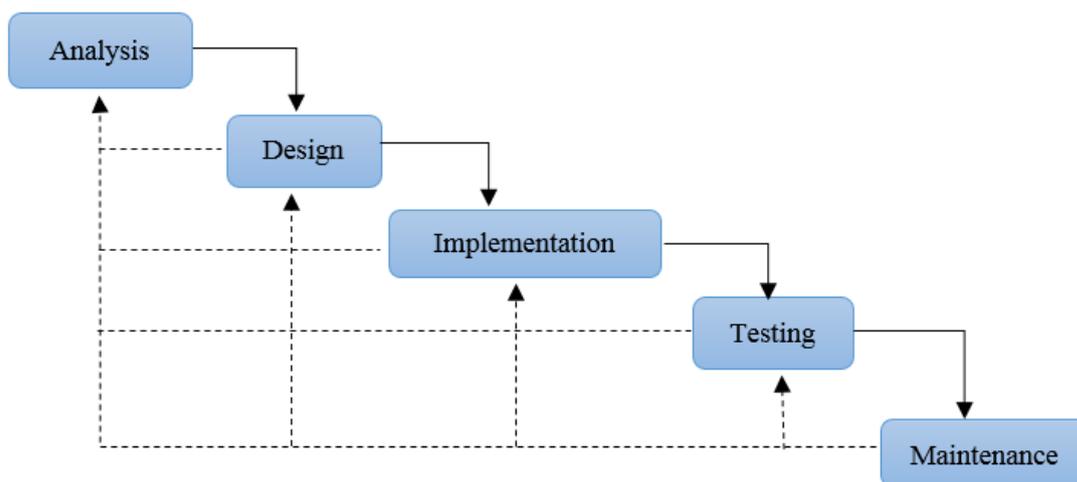
Teknologi Komunikasi dan Informasi merupakan aplikasi pengetahuan serta keterampilan yang digunakan untuk menyalurkan informasi [1]. Perkembangan teknologi telah merambah keberbagai bidang salah satunya bidang desain interior. Pada umumnya konsultan dan retail interior ini tidak bergerak secara bersamaan, terutama dari masing-masing lokasi kedua bidang ini. Hal ini berakibat kesulitan bagi desainer maupun klien untuk memenuhi kebutuhan yang berhubungan dengan desain interior [2]. Setiap perusahaan pasti memiliki sistem yang digunakan sebagai sarana informasi yang ditujukan kepada pelanggan. Perusahaan EFATA Desain Interior memiliki sebuah sistem informasi yang masih dibuat sederhana. Jika pelanggan akan melakukan transaksi pemesanan jasa harus melakukan pengisian data secara langsung atau menghubungi melalui media komunikasi lainnya. Masalah yang akan muncul adalah terjadinya kesalahan dalam pencatatan data yang dilakukan perusahaan dan juga ketidakefisienan dalam layanan penyewaan jasa. Proses transaksi dapat dilakukan dengan mudah yaitu melalui pengisian formulir pada website.

Penelitian [3] memberikan penjelasan bahwa formulir transaksi merupakan bukti bahwa adanya persetujuan yang diberikan pelanggan atas dasar penyewaan jasa desain rumah/bangunan. Dengan adanya transaksi online seperti pengisian formulir data dapat memberikan jangkauan penyewaan jasa secara global dan bisa diakses tidak terbatas tempat dan waktu, sehingga memudahkan pelanggan kapan saja melakukan penyewaan jasa desain, tanpa khawatir kalau penyewaan jasa secara langsung pada perusahaan tutup karena jam kerja [4]. Dalam hal tersebut perlu adanya pembangunan sistem informasi layanan transaksi yang mempermudah dalam pendataan dan tidak adanya kesalahan persalinan data.

Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian bertujuan membangun sebuah sistem informasi yang terdapat layanan transaksi secara langsung dengan melakukan pengisian formulir data. Pembangunan sistem informasi ini diharapkan mampu memberikan kemudahan kepada pelanggan dalam melakukan layanan transaksi, mengakses informasi yang dibutuhkan, serta kemudahan pengelolaan data untuk pihak EFATA Desain Interior dan juga bagi pelanggan.

II. METODE

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam sistem informasi layanan transaksi ini adalah metode *waterfall*. *Waterfall* merupakan model klasik yang bersifat sistematis di dalam proses pembangunan suatu sistem yang akan dibangun [5]. Berikut ini tahapan dari metode *waterfall*:



Gambar 1. Metode Waterfall

Pada Gambar 1 terdapat tahap dari metode *waterfall* yang terdiri dari *analysis*, *design*, *implementation*, *testing* dan *maintenance*. Berikut ini adalah penjelasan dari setiap tahap metode *waterfall* yang dilakukan dalam penelitian.

A. Tahap Analysis

Tahap analisis pada metode *waterfall* ini yaitu tahap yang pertama untuk pengumpulan data-data yang akan dibutuhkan oleh sistem dan harus dilakukan karena pada tahap ini akan mendata daftar terperinci [6]. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah wawancara, observasi, dan studi pustaka, dan metode-metode tersebut memiliki cara yang berbeda dalam pengambilan data atau informasi yang nantinya akan digunakan [7]. Analisis Kebutuhan dibagi menjadi 2 yaitu :

1) Kebutuhan fungsional

Kebutuhan fungsional dalam sistem ini ditujukan kepada 2 pihak yang pertama untuk pegawai perusahaan yang bertugas sebagai admin dan memiliki hak akses untuk dapat menambahkan member, menambahkan desain, memproses pesanan, dan membalas komentar. Yang kedua ditujukan kepada pelanggan dan memiliki hak akses dalam melihat informasi desain

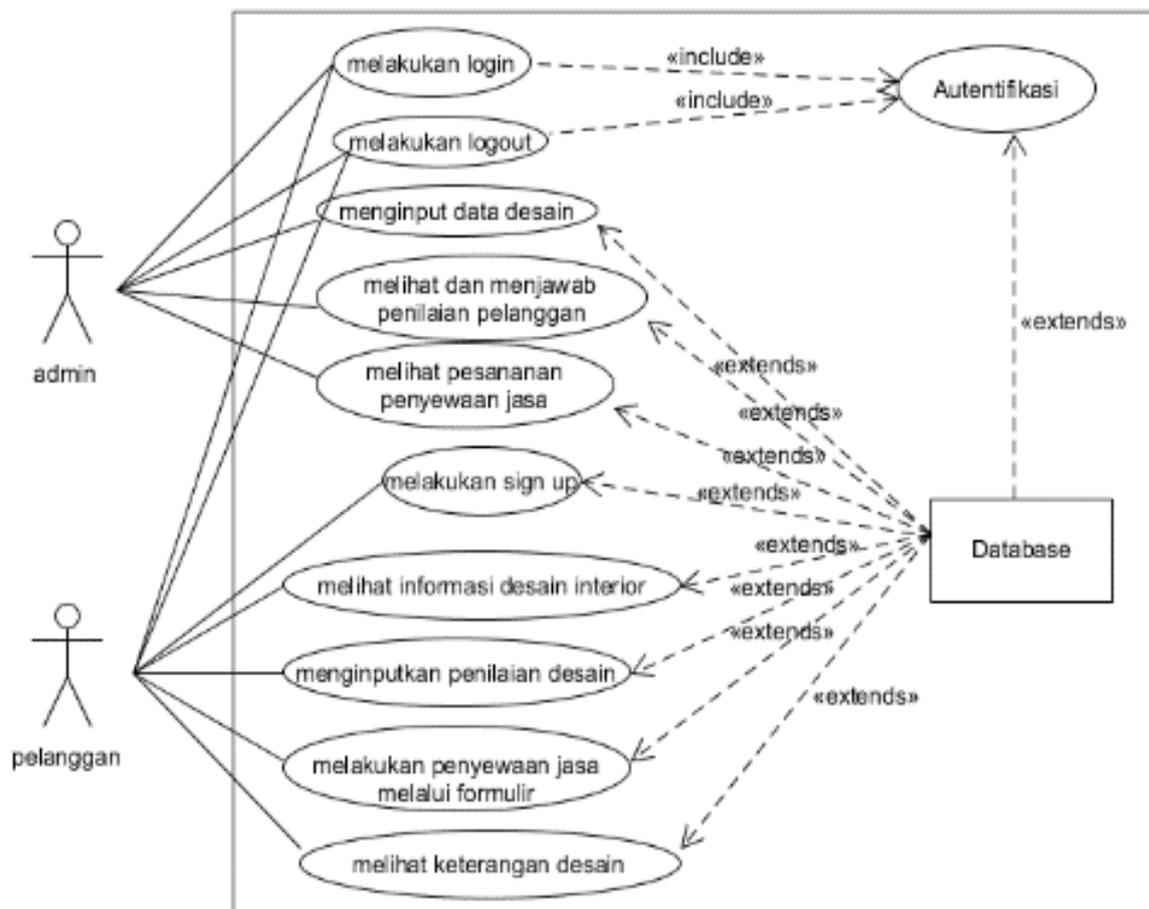
yang disediakan, melakukan pesanan jasa, dan memberikan komentar tentang pelayanan perusahaan. Sistem disini mampu menampilkan data member, data desain, data pesanan dan juga data komentar.

2) Kebutuhan non-fungsional

Analisis Kebutuhan non-fungsional berupa kebutuhan *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak). Sistem informasi dapat dijalankan menggunakan Komputer (PC) untuk mengelola data, dalam sistem ini akan menggunakan beberapa *software* (perangkat lunak) yakni *Google Chrome* dan *Operating System* menggunakan *Microsoft Windows*.

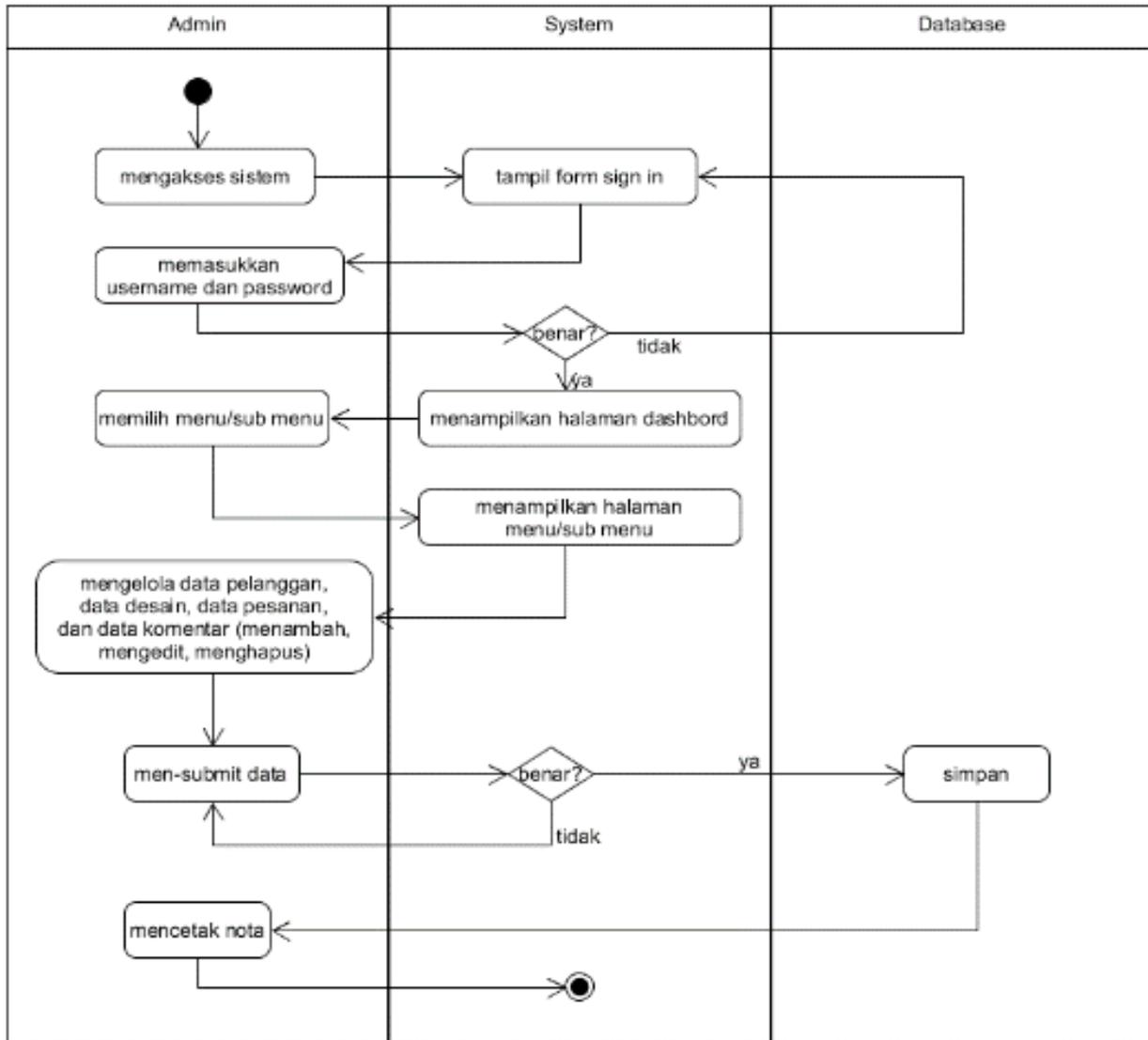
B. Tahap Design

Tahap kedua pada metode waterfall adalah desain sistem yang digunakan untuk menggambarkan rancangan dari kumpulan data yang sudah dilakukan pada tahap analisis dan kemudian akan direpresentasikan ke dalam perangkat lunak. Perancangan desain sistem dilakukan dengan melakukan tahap berikut:



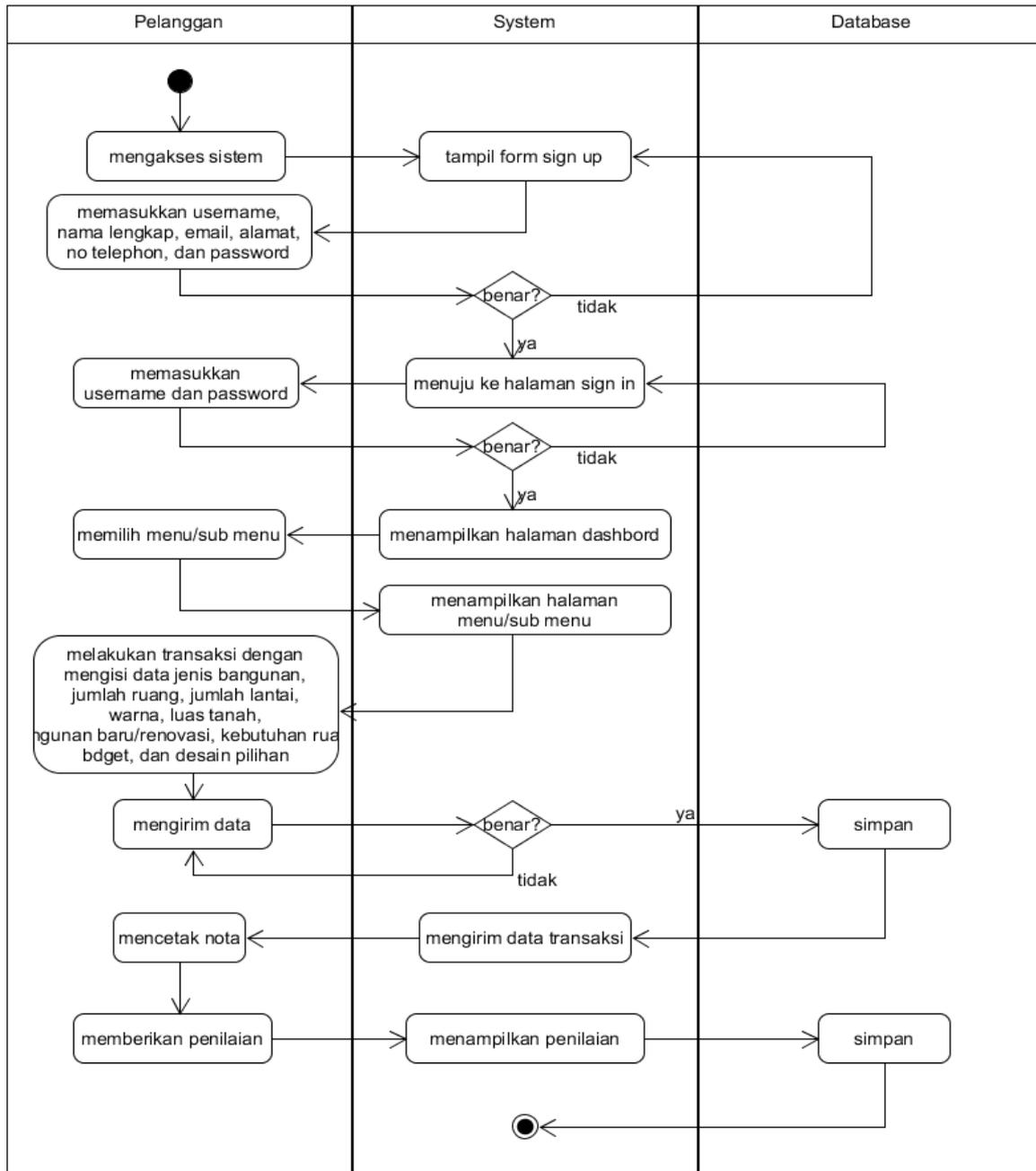
Gambar 2. Use Case Diagram

Pada Gambar 2 menjelaskan bahwa Admin dapat melakukan *login*, *logout*, menginputkan desain-desain, melihat penilaian pelanggan dan memproses pesanan penyewaan jasa desain dari pelanggan. Pelanggan sign up, login, logout, dapat melihat informasi tentang desain-desain yang disajikan, menginputkan penilaian tentang desain, melakukan penyewaan jasa desain melalui pengisian formulir data, melihat keterangan desain yang akan dipesan.



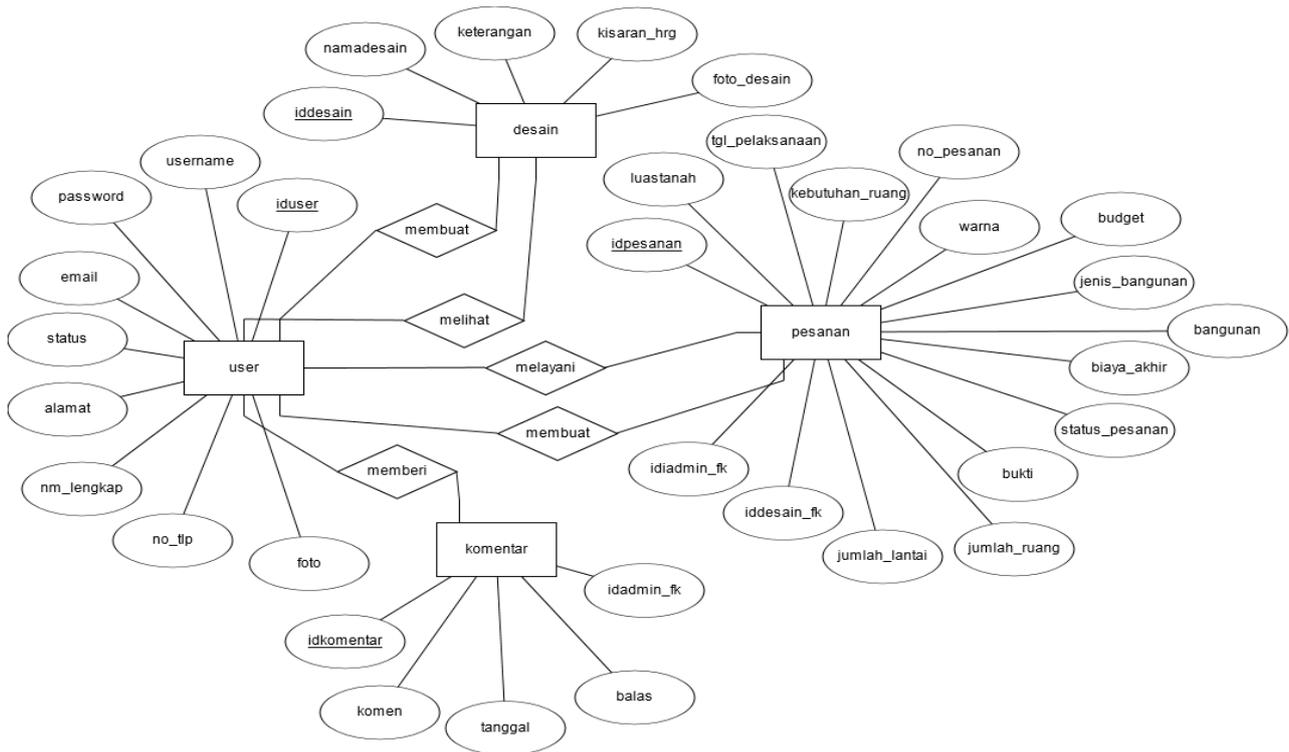
Gambar 3. Activity Diagram Admin

Activity Diagram pada Gambar 3 menggambarkan aktifitas yang akan dilakukan admin dalam sistem ini yaitu melakukan sign in dengan memasukkan username dan password yang akan diproses sistem. Kemudian admin dapat memilih menu/sub menu dan sistem akan menampilkannya, selanjutnya admin dapat mengelola data pelanggan, data desain, data pesanan, dan data komentar yang didalamnya terdapat fitur tambah, edit dan hapus. Setelah itu admin dapat men-submit data dan data tersimpan.



Gambar 4. Activity Diagram Pelanggan

Activity Diagram pada Gambar 4 menggambarkan aktifitas yang akan dilakukan pelanggan dalam sistem ini yaitu melakukan *sign up* kemudian sistem akan memproses. Selanjutnya pelanggan melakukan *sign in* dan menginputkan username dan password sistem akan memproses kembali. Selanjutnya dalam menu/sub menu pelanggan dapat melakukan transaksi dengan mengisi data jenis bangunan, jumlah ruang, jumlah lantai, warna, luas tanah, bangunan baru/renovasi, kebutuhan ruang, budget, dan desain pilihan jika pengiriman berhasil akan menyimpan data dan sistem akan mengirimkan pesanan ke admin setelah itu pelanggan dapat mencetak nota. Setelah melakukan transaksi pelanggan dapat memberikan penilaian terhadap desain dan sistem akan menampilkan penilaian kemudian disimpan di database.



Gambar 5. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) pada Gambar 5 menggambarkan permodelan struktur data dan hubungan antar data dalam database yang terdiri dari 4 entitas, yaitu user, desain, pesanan, komentar. Di dalam masing-masing entitas terdiri dari beberapa atribut.

C. Tahap Implementation

Tahap implementasi adalah tahap perancangan yang telah disiapkan dan dirancang sebelumnya yang akan diubah dalam suatu bahasa kode pemrograman yang nantinya akan diintegrasikan menjadi sebuah sistem dan akan dihubungkan dengan database. Proses pemrograman pada pembuatan sistem menggunakan XAMPP sebagai penunjang untuk beberapa bahasa pemrograman antara lain yaitu PHP dan MYSQL. Codeigniter adalah framework PHP yang digunakan untuk membangun suatu aplikasi PHP dinamis, HTML disini digunakan sebagai untuk pembuatan tampilan front end pada sistem dengan CSS untuk mengatur tampilan sistem website yang menarik. Visual Studio Code dipakai untuk text editor pembuatan script dalam sistem. Admin dan pelanggan disini berperan sebagai back end pada sistem dimana admin yang dapat melakukan perubahan informasi yang terdapat pada tampilan pelanggan dan juga melakukan pelayanan transaksi, kemudian pelanggan yang melihat informasi dan mengajukan pesanan desain.

D. Tahap Testing

Tahap Testing adalah tahap pengujian sistem atau percobaan sistem sebelum diserahkan kepada pengguna nantinya. Pengujian sistem akan dilakukan dengan menggunakan Blackbox testing dan System Usability scale (SUS).

- 1) Blackbox testing merupakan pengujian yang melihat hasil dari eksekusi melalui pengambilan data pengujian yang memeriksa fungsional dari perangkat lunak suatu sistem. Pengujian blackbox akan mengevaluasi hanya dari interfacenya dan fungsionalitasnya tanpa mengetahui sesungguhnya yang terjadi dalam proses detail input dan outputnya.

- 2) Menurut pendapat dari Brooke (1986), Pengujian *SUS* memiliki sepuluh pertanyaan *SUS* sederhana dengan lima poin skala likert yaitu poin 1 sangat tidak setuju (STS) sampai poin 5 sangat setuju (SS) [8]. Perhitungan hasil *SUS* yaitu :
1. Perhitungan dari nilai skor angka ganjil atau genap yang diambil dari setiap pertanyaan. Perhitungan nomor ganjil dinilai dari jawaban dikurangi 1 atau disebut (a-1), pertanyaan untuk nomor genap yaitu 5 (5-a) dikurangi dengan pertanyaan yang dipilih. Nilai yang diperoleh akan dikalikan 2.5 setiap skor, totalnya nanti dijumlahkan.
 2. Klasifikasi rata-rata dari nilai skor :
 - a. Usable, jika nilai yang diperoleh diatas 80,3
 - b. Marginal, rata-rata nilai *SUS* yang diperoleh antara 50-80,3 artinya perlu peningkatan sistem.
 - c. Unacceptable, rata-rata nilai *SUS* yang diperoleh dibawah 50 sistem ditolak.

E. Tahap Maintenance

Tahap akhir pada metode *waterfall* adalah *Instalansi* dan *maintenance* dimana pengguna dari website harus memahami dan mengerti fungsi kerja sistem karena nantinya penerapan pemeliharaan sistem sepenuhnya akan dilakukan oleh pengguna.

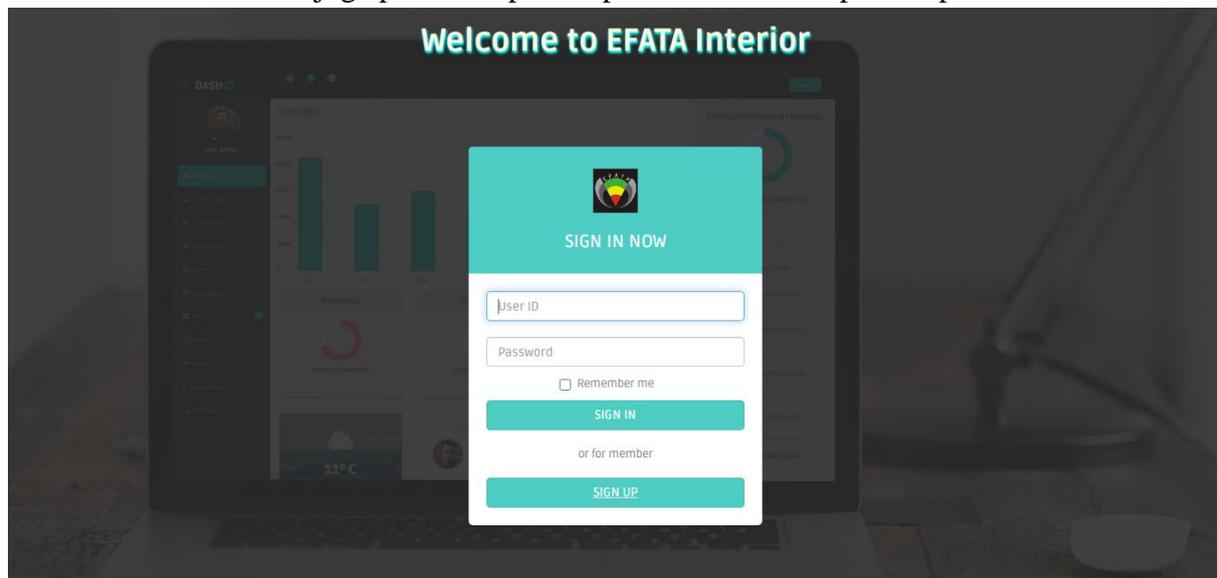
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan akan menghasilkan sebuah sistem yang mengelola layanan transaksi secara online yang berisikan data pelanggan, data informasi desain interior, data perusahaan dan juga data transaksi penyewaan jasa desain.

A. Hasil

1) Admin

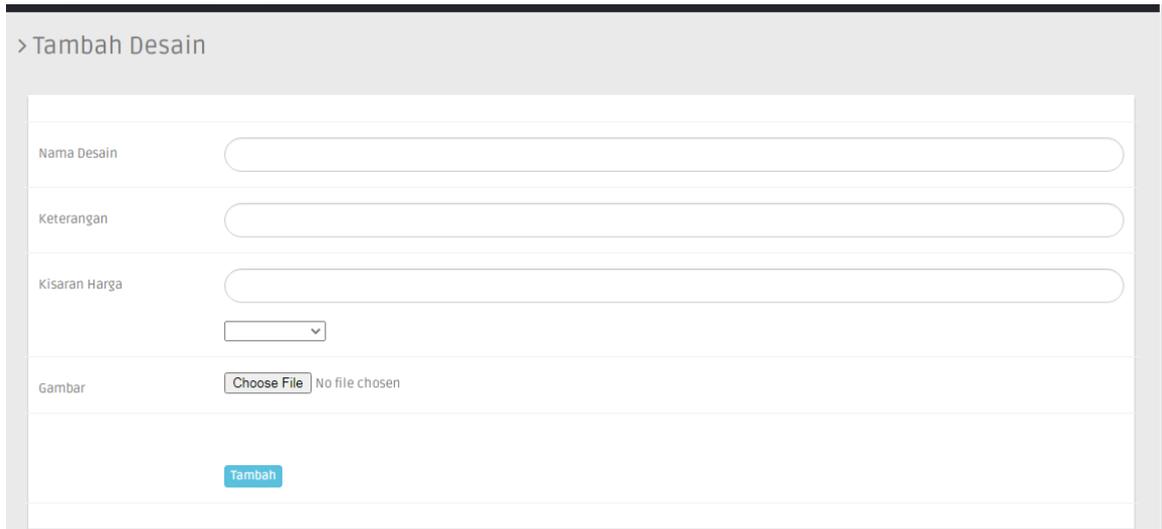
Sebelum admin mengakses sistem, admin harus melakukan *sign in* terlebih dahulu dengan cara memasukkan username dan juga password pada inputan sistem. Tampilan seperti Gambar 4.



Gambar 4. Halaman Sign in

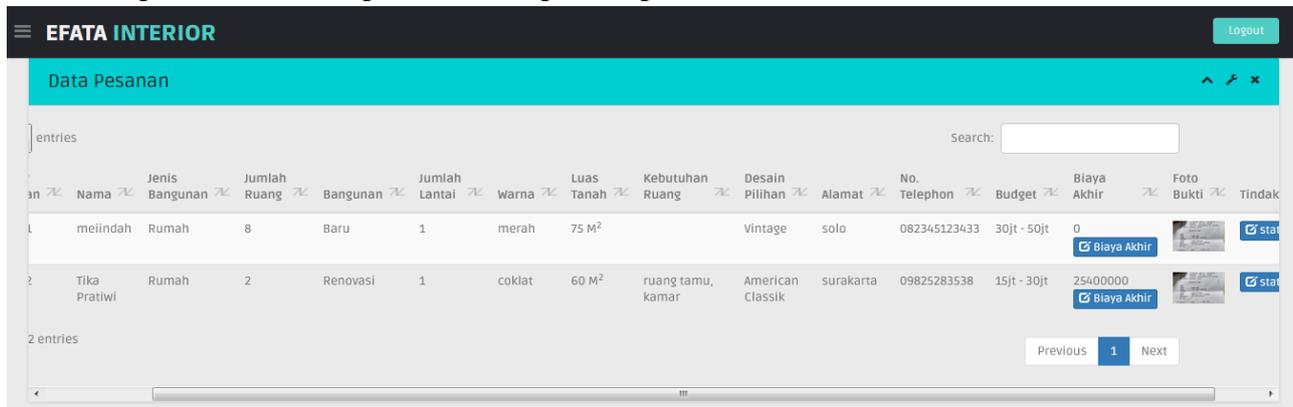
Setelah melakukan *sign in* sistem menuju kehalaman utama yang terdapat beberapa menu yang pertama yaitu pada halaman tambah member, di halaman tambah member admin dapat menambahkan anggota member yang dapat bertransaksi dalam sistem informasi. Selanjutnya pada halaman admin terdapat menu atau halaman tambah desain disini admin harus menginputkan data sesuai data desain

seperti nama desain, keterangan yang berisi pengertian dari desain, kisaran harga dan juga foto desain. Tampilannya akan seperti pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Tambah Desain

Pada halaman selanjutnya yaitu data pesanan yang berisi data pesanan menampilkan nomor pesanan, nama pelanggan, jenis bangunan, bangunan baru/renovasi, jumlah lantai, warna yang diinginkan, luas tanah, kebutuhan ruang, desain pilihan, alamat, nomor telepon, budget yang dimiliki, biaya akhir yang nantinya bisa diubah sesuai biaya yang sudah ditentukan, foto bukti pembayaran, dan admin dapat melakukan perubahan status pesanan. Tampilan seperti Gambar 6.



No	Nama	Jenis Bangunan	Jumlah Ruang	Bangunan	Jumlah Lantai	Warna	Luas Tanah	Kebutuhan Ruang	Desain Pilihan	Alamat	No. Telephon	Budget	Biaya Akhir	Foto Bukti	Tindak
1	melindah	Rumah	8	Baru	1	merah	75 M ²		Vintage	solo	082345123433	30jt - 50jt	0		
2	Tika Pratiwi	Rumah	2	Renovasi	1	coklat	60 M ²	ruang tamu, kamar	American Classik	surakarta	09825283538	15jt - 30jt	25400000		

Gambar 6. Halaman Data Pesanan

Jika admin ingin mengubah status pesanan maka pada halaman data pesanan sebelumnya admin dapat memilih tindakan yang nantinya akan menampilkan halaman status pesanan. Pada halaman status pesanan admin bisa menambahkan tanggal pelaksanaan dan admin dapat merubah status pesanan dengan memilih pilihan selesai. Ketika perubahan status telah berhasil maka selanjutnya akan menuju atau menampilkan halaman pesanan selesai disini terdapat data pesanan yang telah selesai. Jika admin melakukan cetak laporan sesuai bulan dan tahun yang diinputkan maka selanjutnya akan menuju kehalaman laporan yang berisikan tentang laporan pada bulan dan tahun tertentu yang mencantumkan modal yang berasal dari biaya investasi atau pemeliharaan dan biaya operasional, laba, total pendapatan. Tampilan pada Gambar 7.



EFATA INTERIOR
 Kota Solo
 Jalan Yos Sudarso No.152-154 Kratonan, Gajahan, Pasar Kliwon, Surakarta City, Central Java
 57152
 Telp. 0878-7558-1777

Laporan Pendapatan

No	Nomor Pesanan	Nama	Jenis Bangunan	Bangunan	Warna	Luas Tanah	Tanggal Pelaksanaan	Desain Pilihan	Alamat	No. Telephon	Biaya Akhir
1	PSN001	meiindah	Rumah	Baru	merah	75 M ²	2021-02-28	Vintage	solo	082345123433	31000000
2	PSN002	Tika Pratiwi	Rumah	Renovasi	coklat	60 M ²	2021-02-28	American Classik	surakarta	09825283538	25400000
Modal										Rp.13200000,-	
Laba											Rp.43200000,-
Total											Rp.56400000,-

Surakarta, 28 Feb 2021

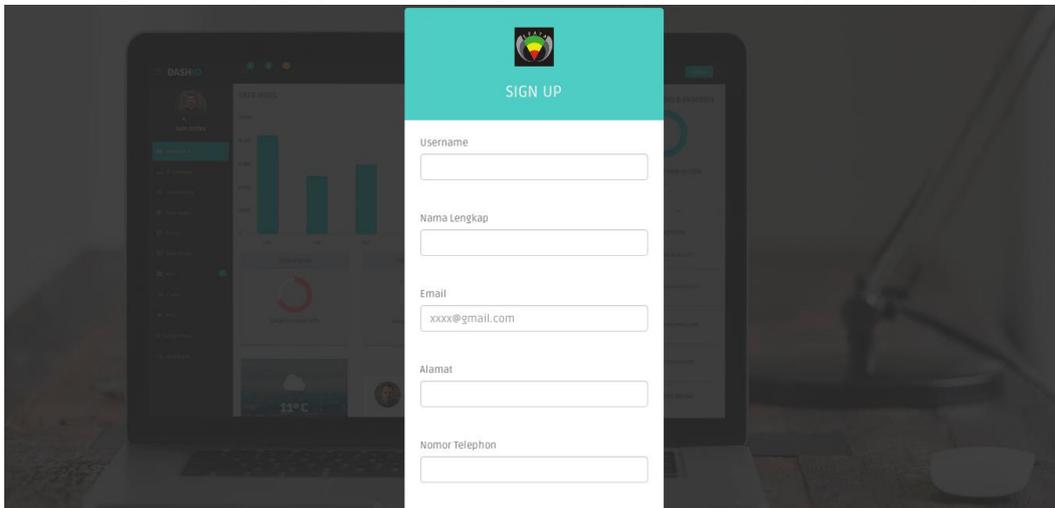
Petugas

()

Gambar 7. Halaman Laporan

2) Member

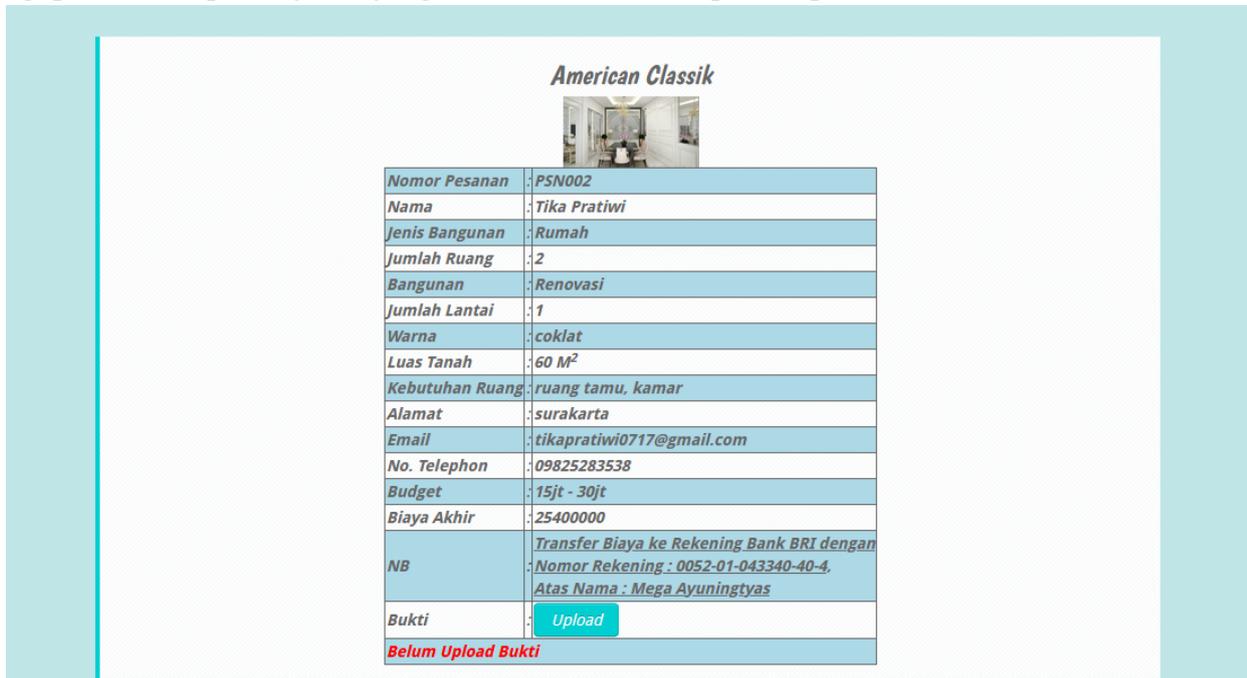
Sebelum melakukan *sign in* member harus melakukan *sign up* terlebih dahulu agar terdaftar sebagai member. Member harus mengisi beberapa inputan seperti username, password, nama lengkap, email, alamat, nomor telephon, dan juga password yang sesuai ketentuan. Tampilan seperti pada Gambar 8.



Gambar 8. Halaman Sign up

Selanjutnya jika telah melakukan *sign up* admin dapat melakukan *sign in* tampilan sign in sama seperti admin yang terdapat pada Gambar 4. Selanjutnya menuju kehalaman member yang terdapat menu atau halaman jenis desain berisikan informasi desain apa saja yang terdapat di perusahaan dan terdapat tombol untuk detail desain. Dan pada halaman transaksi, jika transaksi sudah diinputkan dan berhasil dikirim maka selanjutnya akan menuju pada halaman pesanan berisikan data seperti nomor pesanan, nama member, jenis bangunan yang dipilih, jumlah ruang, bangunan baru/ renovasi/ jumlah

lantai, warna, luas tanah, kebutuhan ruang, alamat, nomor telephon, budget, biaya akhir yang dilakukan dengan persetujuan secara langsung, informasi nomor rekening dan terdapat tombol upload untuk mengupload bukti pembayaran yang telah dikirimkan tampilan seperti Gambar 9.

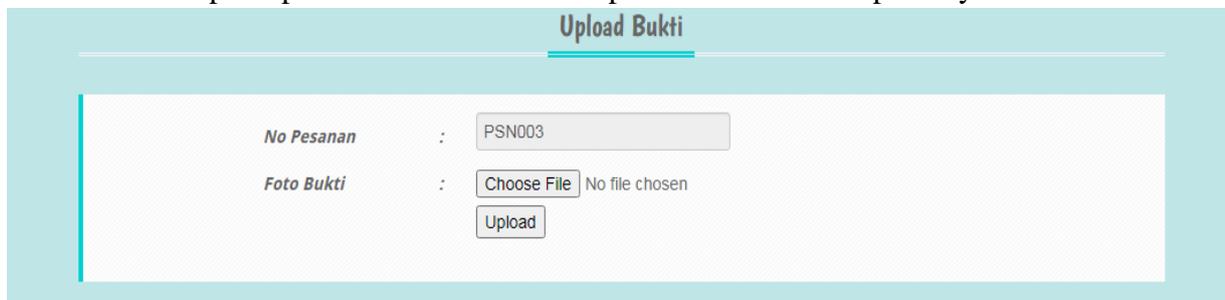


American Classik

Nomor Pesanan	: PSN002
Nama	: Tika Pratiwi
Jenis Bangunan	: Rumah
Jumlah Ruang	: 2
Bangunan	: Renovasi
Jumlah Lantai	: 1
Warna	: coklat
Luas Tanah	: 60 M ²
Kebutuhan Ruang	: ruang tamu, kamar
Alamat	: surakarta
Email	: tikapратиwi0717@gmail.com
No. Telephon	: 09825283538
Budget	: 15jt - 30jt
Biaya Akhir	: 25400000
NB	: Transfer Biaya ke Rekening Bank BRI dengan Nomor Rekening : 0052-01-043340-40-4, Atas Nama : Mega Ayuningtyas
Bukti	: <input type="button" value="Upload"/>
Belum Upload Bukti	

Gambar 9. Halaman Pesanan

Selanjutnya menuju halaman bukti upload yang berisikan inputan file berupa foto bukti pembayaran yang dilakukan member dan jika berhasil akan menuju ke halaman pesanan dalam proses dengan status bukti terkirim. Tampilan pada Gambar 10 untuk inputan file foto bukti pembayaran.



Upload Bukti

No Pesanan : PSN003

Foto Bukti : No file chosen

Gambar 10. Halaman Upload Bukti

Untuk selanjutnya jika pesanan sudah selesai dikerjakan akan menuju pada halaman pesanan selesai berisikan data desain yang sudah terlaksanakan dan berstatus selesai dan terdapat tombol cetak untuk mencetak nota pembayaran. Jika pada halaman pesanan selesai member mengklik tombol cetak maka akan menuju halaman nota yang berisikan detail desain yang telah dipesan dari pelanggan, dan berisi total harga yang telah bayar oleh pelanggan seperti tampilan berikan pada Gambar 11.

Tabel 1. Pengujian *Blackbox Testing*

No.	Pengujian	Kondisi	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	<i>Sign in</i>	1. <i>Username</i> dan <i>password</i> anda masukkan benar 2. <i>Username</i> dan <i>password</i> yang anda masukkan salah	1. Sistem dapat masuk kehalaman utama admin/member 2. Sistem kembali ke halaman <i>sign in</i>	<i>valid</i>
2.	<i>Log out</i>	Keluar dari halaman admin/member	Sistem berhasil keluar dan kembali ke halaman <i>sign in</i>	<i>valid</i>
3.	<i>Sign up</i>	1. Data <i>sign up</i> yang dimasukkan benar sesuai dengan ketentuan 2. Data <i>sign up</i> yang dimasukkan salah tidak sesuai dengan ketentuan	1. Sistem menunjukkan berhasil <i>sign up</i> dan menuju kehalaman <i>sign in</i> 2. Sistem kembali ke halaman <i>sign up</i>	<i>valid</i>
4.	Menu Member Halaman Admin	Menampilkan dan dapat melakukan <i>CRUD</i> pada menu member	Sistem berhasil menampilkan dan melakukan <i>CRUD</i> pada menu member	<i>valid</i>
5.	Menu Desain Halaman Admin	Menampilkan dan dapat melakukan <i>CRUD</i> pada menu desain	Sistem berhasil menampilkan dan melakukan <i>CRUD</i> pada menu desain	<i>valid</i>
6.	Menu Pesanan Halaman Admin	Menampilkan pesanan dan dapat merubah status pesanan	Sistem berhasil melakukan perubahan status pesanan dan menuju kehalaman pesanan selesai	<i>valid</i>
7.	Pesanan Selesai Halaman Admin	Menampilkan pesanan yang sudah selesai dan dapat melakukan print nota dan laporan	Sitem berhasil menuju kehalaman nota dan kehalaman laporan	<i>valid</i>
8.	Menu Komentar Halaman Admin	Menampilkan data komentar dan dapat melakukan balas komentar	Sistem berhasil menampilkan dan balasan komentar berhasil terkirim	<i>valid</i>
9.	Transaksi Halaman Member	Menampilkan data inputan transaksi yang akan diisi pelanggan	Sistem berhasil mengirim pesanan dan menuju ke halaman pesanan dalam proses	<i>valid</i>

No.	Pengujian	Kondisi	Hasil yang diharapkan	Hasil
10.	Upload Bukti Halaman Member	Menampilkan inputan berupa gambar bukti tranfer biaya desain	Sistem berhasil mengupload bukti dan terkirim	<i>valid</i>
11.	Komentar Halaman Admin	Menampilkan inputan komentar dan rating, menampilkan komentar dari beberapa pelanggan	Sistem berhasil mengirimkan komentar dan komentar tampil di bawah inputan pada kolom yang disediakan sistem	<i>valid</i>

Tabel 1 merupakan pengujian *blackbox* yang menghasilkan hasil uji yang *valid* sehingga dipastikan sistem berjalan sesuai dengan fungsinya.

Tabel 2. Tabel Pertanyaan Kuisisioner *SUS*

No.	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2	Saya rasa sistem ini rumit untuk digunakan
3	Saya rasa sistem ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan orang lain untuk membantu dalam penggunaan sistem ini
5	Saya merasa fitur yang digunakan sudah berjalan sesuai fungsinya
6	Saya merasa ada beberapa hal yang tidak konsistem dalam sistem ini
7	Saya merasa orang dengan mudah memahami penggunaan sistem ini
8	Saya merasa sistem ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10	Saya perlu membiasakan diri untuk menggunakan sistem ini

Dari Brooke (1986), Pengujian *SUS* memiliki 10 pertanyaan *SUS* sederhana seperti pada tabel 2. Pertanyaan-pertanyaan tersebut sudah ditentukan sebelumnya.

Penjelasan :

1. *SUS* untuk pertanyaan ganjil bernilai positif
2. *SUS* untuk pertanyaan genap bernilai negative
3. Perhitungan :
 - Ganjil setiap penilaian dari responden dikurangi 1 lalu dijumlahkan
 - Genap setiap nilai dihitung dengan cara 5 dikurangi nilai jawaban responden, lalu dijumlahkan

Tabel 3. Tabel Pedoman *SUS SCORE*

PEDOMAN <i>SUS SCORE</i>		
<i>SUS SCORE</i>	GRADE	ADJECTIVE RATING
>78	A	Excellent
68-78	B	Good
68	C	Okay
51-68	D	Poor
<51	E	Awful

Tabel 3 merupakan tabel pedoman SUS SCORE untuk melihat grade dari penilaian pelanggan.

Tabel 4. Tabel Hasil Kuisioner *SUS*

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	SUM Ganjil	SUM Genap	SUM TOTAL	SUS*2.5	ADJACTIVE
1	4	1	4	2	4	1	5	2	4	2	16	17	33	82,5	A
2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	1	15	16	31	77,5	B
3	5	1	4	3	3	1	4	1	4	2	15	17	32	80	A
4	3	2	4	2	4	2	4	3	3	3	13	13	26	65	D
5	4	1	4	1	4	2	5	1	4	1	16	19	35	87,5	A
6	4	1	5	2	5	1	4	1	4	2	17	18	35	87,5	A
7	4	3	4	1	3	1	4	2	5	2	15	16	31	77,5	B
8	5	1	4	1	4	1	5	2	4	1	17	19	36	90	A
9	3	2	5	3	4	1	3	3	4	1	14	15	29	72,5	B
10	4	1	4	2	5	2	4	2	4	2	16	16	32	80	A
11	4	1	4	1	4	2	4	1	4	1	15	19	34	85	A
12	5	2	4	2	4	1	3	1	5	2	16	17	33	82,5	A
Rata-rata														80,625	B

Tabel 4 merupakan hasil dari kuisioner *SUS* Kuisioner disebarkan kepada 12 pelanggan dan menghasilkan nilai dengan rata-rata 80,625. Diperoleh penilaian D dikarenakan kurang adanya pemahaman sistem serta pendapat yang berbeda dari penguji sistem. Dalam hal ini maka sistem layanan transaksi termasuk kedalam kategori Usable.

IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

Sistem informasi layanan transaksi pesanan pada EFATA Desain Interior ini sudah selesai dibangun. Manfaat dari sistem ini adalah mampu membantu proses transaksi dan membantu pendataan layanan transaksi sehingga memudahkan perusahaan. Setelah pengujian menggunakan *blackbox testing* dan *SUS* maka dapat disimpulkan:

1. Pengujian *blackbox testing* yang dilakukan sudah menunjukkan bahwa sistem telah sesuai dengan tujuan awal dari pembangunan sistem dan sesuai dengan fungsi yang diharapkan.
2. Pengujian *SUS* menunjukkan bahwa hasil dari pengujian mendapatkan nilai rata-rata sebesar 80,625 yang dapat disimpulkan bahwa sistem ini termasuk ke dalam kategori *Excellent* atau *Usable*.

Dari pengujian-pengujian yang dilakukan sistem sudah sesuai dengan harapan untuk membantu proses layanan transaksi pada perusahaan ini, tetapi terdapat kendala yaitu pelanggan harus mengirimkan bukti pembayaran sehingga kurang efisien.

B. Saran

Sistem yang selesai dibangun masih membutuhkan pengecekan transfer biaya secara manual dengan mengupload foto bukti dan perlu adanya fitur otomatis dalam pengecekan transfer biaya. Oleh karena itu, diharapkan untuk mengoptimalkan sistem pada penelitian selanjutnya dapat menambahkan fitur yang dapat mengecek otomatis transfer biaya tanpa harus melakukan upload foto bukti pembayaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]Setiawan, D. (2017). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya *Impact of Information Technology Development and Communication on. Jurnal Pendidikan, X(2)*, 195–211.
- [2]Handojo, R. O., Studi, P., Interior, D., Petra, U. K., & Siwalankerto, J. (2014). Perancangan Interior “Interior World Center ” di Surabaya. *Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra, 2(2)*, 245–251.
- [3]Wahyuni, N., & Sugiarti, I. (2017). Implementasi Pengisian *Formulir Informed Consent* Kasus Bedah Umum Sebagai Salah Satu Bukti Transaksi Terapeutik Di Rsud Dr. Soekardjo Kota Tasikmalaya Tahun 2017. *Jurnal Manajemen Informasi Kesehatan Indonesia (JMIKI)*, 5(36), 05–18.
- [4]Achmad, A. (2018). Pengaruh Pengguna *E-commerce* terhadap Transaksi Online Menggunakan Konfirmasi faktor Analisis. *Faktor Exacta*, 11(1), 7. <https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v11i1.2306>
- [5]Mailasari, M. (2019). Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Metode *Waterfall*. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 8(2), 207. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v8i2.657>
- [6]Moses, K. (2018). *A Project Report Submitted in Partial Fulfillment of Bachelor of Information Technology degree . Designing a Library Management System .*
- [7]Barokati, N. (2017). *Application Design Library With gamification concept*. *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi*, 3(March), 93–102. <http://ejournal.staimnglawak.ac.id/index.php/lentera>.
- [8]Brooke, J. (2020). *SUS : A quick and dirty usability scale SUS - A quick and dirty usability scale. July.*
- [9]Nathiqah, L., Informatika, P. S., Komunikasi, F., Informatika, D. A. N., & Surakarta, U. M. (2020). *Sistem informasi transaksi peminjaman dan pengembalian buku perpustakaan smk psm randublatung.*
- [10]M. M. Gultom and Maryam, “Sistem Informasi Penjualan Material Bangunan Pada Toko Bangunan Berkah”, *J. Tek. Inform. (JUTIF)*, vol. 1, no. 2, pp. 79-86, Dec. 2020.