

Custom Application Booking Information System at PT Mitra Tekno Nusantara

ALFIAN JUNIOR RIDWAN¹, ARI PANTJARANI², MURSID DWI HASTOMO³

¹*Politeknik Harapan Bangsa Surakarta, Central Java, Indonesia*

alfiankinjonun123@staff.uns.ac.id

²*Politeknik Harapan Bangsa Surakarta, Central Java, Indonesia*

pantjarani@polhas.ac.id

³*Politeknik Harapan Bangsa Surakarta, Central Java, Indonesia*

mursiddwihastomo@polhas.ac.id

Abstract

Information systems can provide strategic opportunities in facing business competition when implemented to support a business process. PT. Mitra Tekno Nusantara (PT. MTN) is a company engaged in the Information Technology sector that produces various kinds of software and hardware. The process of recording custom application order transactions that are still manual has weaknesses in terms of speed of recording transaction processes. In addition, the deadline on a project is rarely monitored so that there are projects whose progress exceeds the specified time target. This of course of course from customers. To fix this problem, the researcher proposes to design a website-based computerized system to manage custom application order transaction data at PT. MTN. The design of the custom application ordering information system that the author proposes is made using the PHP Native programming language and MySQL database. The proposed information system design uses the Software Development Life Cycle (SDLC) method with the Waterfall model. With the design of this custom application ordering system, it is hoped that it will make it easier for admins to record transaction data for custom application orders. In addition, it makes it easier for the project head to monitor the deadline date of each project being worked on.

Keywords: information system, sdlc, waterfall, php, mysql.



Copyright © 2024 The Author(s)

This is an open-access article under the CC BY-SA license.

Sistem Informasi Pemesanan Aplikasi Custom Di PT Mitra Tekno Nusantara

Abstrak

Sistem informasi dapat memberikan kesempatan strategis dalam menghadapi persaingan bisnis ketika diimplementasikan untuk menunjang suatu proses bisnis. PT. Mitra Tekno Nusantara (PT. MTN) adalah perusahaan yang bergerak di bidang Teknologi Informasi yang memproduksi berbagai macam perangkat lunak maupun perangkat keras. Proses pencatatan transaksi pemesanan aplikasi *custom* yang masih manual memiliki kelemahan dalam hal kecepatan mencatat proses transaksi. Selain itu *dead ine* pada suatu *project* jarang dipantau sehingga ada *project* yang pengerjaannya melebihi target waktu yang sudah ditentukan. Hal ini tentunya menimbulkan komplain dari pelanggan. Untuk memperbaiki masalah tersebut, peneliti mengusulkan untuk merancang sebuah sistem terkomputersasi berbasis *website* untuk mengelola data transaksi pemesanan aplikasi *custom* di PT. MTN. Perancangan sistem informasi pemesanan aplikasi *custom* yang peneliti usulkan dibuat menggunakan bahasa pemrograman *PHP Native* dan basis data *MySQL*. Perancangan sistem informasi yang diusulkan ini menggunakan metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan model *Waterfall*. Dengan dirancangnya sistem pemesanan aplikasi *custom* ini diharapkan dapat memudahkan admin dalam mencatat data transaksi pemesanan aplikasi *custom*. Selain itu memudahkan kepala *project* untuk memantau tanggal *deadline* dari masing-masing *project* yang dikerjakan.

Kata kunci: sistem informasi, *sdlc*, *waterfall*, *php*, *mysql*.

PENDAHULUAN

Sistem informasi dapat memberikan kesempatan strategis dalam menghadapi persaingan bisnis ketika diimplementasikan untuk menunjang suatu proses bisnis. Menurut Warjiono et al. (dalam Handrianto & Sanjaya, 2020), sistem informasi adalah kumpulan elemen yang meliputi perangkat keras, perangkat lunak, perangkat teknologi informasi dan komunikasi yang menghasilkan informasi bagi suatu organisasi sebagai dasar dalam pengambilan keputusan penting. Implementasi sistem informasi yang baik pada perusahaan dapat mempercepat proses pencatatan data transaksi, sehingga pembuatan laporan transaksi dapat diperoleh dengan cepat dan tepat.

PT. MTN memproduksi berbagai macam aplikasi yang bersifat *custom*. Menurut Hengky W (dalam Susanty et al., 2019), aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang sengaja dibuat untuk memenuhi kebutuhan akan berbagai aktivitas ataupun pekerjaan, seperti aktivitas perniagaan, periklanan, pelayanan masyarakat, game dan berbagai aktivitas lainnya yang dilakukan oleh manusia. Definisi *custom* adalah membuat atau mengubah sesuatu sesuai dengan kebutuhan pembeli, pengguna

atau spesifikasi individu (Palendeng et al., 2020). Berdasarkan dua penjabaran teori tersebut, dapat disimpulkan aplikasi *custom* adalah sebuah perangkat lunak yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pembeli. Seiring dengan berkembangnya perusahaan, PT. MTN telah menerima banyak pesanan aplikasi *custom* dari berbagai macam pelanggan. Menurut Fauzi Rahman dan Santoso (dalam Triawan & Lembah Dempo, 2020) pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli.

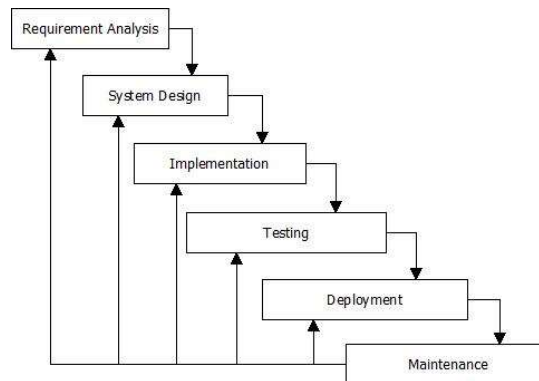
Proses pemesanan aplikasi *custom* yang berjalan saat ini di PT MTN masih menggunakan sistem manual berupa pencatatan di dalam buku besar. Sistem pencatatan manual yang ada saat ini sudah berjalan baik, namun ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan lagi agar pelayanan terhadap pelanggan menjadi lebih optimal. Salah satu masalah yang sering terjadi adalah tidak adanya informasi *deadline* pada suatu *project* yang jarang dipantau, sehingga banyak *project* yang pengerjaannya melebihi target waktu yang sudah ditentukan. Hal ini tentunya menimbulkan keluhan dari pelanggan. Untuk memperbaiki masalah tersebut, peneliti mengusulkan untuk merancang sebuah sistem terkomputersasi berbasis *website* untuk mengelola data transaksi pemesanan aplikasi *custom* di PT. MTN. Sistem informasi yang dirancang dilengkapi dengan notifikasi *deadline*, sehingga *project* yang sudah mendekati tanggal *deadline* bisa diprioritaskan untuk segera dikerjakan.

Perancangan sistem informasi pemesanan aplikasi *custom* yang peneliti usulkan dibuat menggunakan bahasa pemrograman *PHP Native* dan basis data *MySQL*. Menurut Nandang Kostaman dan Yusuf Sumaryana (dalam Triawan & Heriansyah, 2021), *PHP* adalah akronim dari *Hypertext Preprocessor*, yaitu suatu bahasa pemrograman berbasis kode-kode (*script*) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke *web browser* menjadi kode ‘’. Menurut Kadir (dalam Handrianto & Sanjaya, 2020), *MySQL* merupakan *software* yang bersifat *Open Source*. Perancangan sistem informasi pemesanan aplikasi *custom* ini diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat proses pencatatan data transaksi pembayaran di PT. MTN.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk merancang sistem informasi pemesanan aplikasi *custom* di PT Mitra Tekno Nusantara menggunakan *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan model *Waterfall*. Peneliti memilih model *Waterfall* dikarenakan proses pengembangan perangkat lunak dilakukan secara bertahap dan

berurutan. Pada penelitian ini peneliti menyusun langkah-langkah penelitian yang disajikan dalam bentuk diagram pada Gambar 1.



Gambar 1 Alur Penelitian

Tahap pertama metode SDLC dimulai dengan melakukan *requirement analysis* diawali dengan mengumpulkan data dari seluruh sistem pemesanan aplikasi *custom* yang akan diproses. Tahap ini bertujuan menggali dan memastikan kebutuhan data operasional yang valid sebagai dasar untuk melakukan rekayasa sistem. Penulis melakukan observasi pada instansi tersebut dengan melakukan pengamatan secara langsung dengan mendatangi tempat riset PT. MTN. Setelah pengumpulan data melalui kegiatan observasi dirasa cukup, peneliti melanjutkan proses pengumpulan data melalui metode wawancara. Pada kegiatan wawancara penulis melakukan tanya jawab kepada pimpinan PT. MTN dan beberapa orang staff sebagai narasumber. Hasil wawancara yang didapat tidak hanya berupa data primer melainkan juga data sekunder. Peneliti kemudian melakukan studi pustaka guna melengkapi data yang sudah dikumpulkan melalui metode observasi dan wawancara. Studi pustaka peneliti lakukan dengan mengumpulkan data dari jurnal yang berkaitan dengan masalah pemesanan aplikasi *custom*.

Setelah tahap pengumpulan data selesai peneliti melakukan analisa, peneliti menemukan permasalahan di PT. MTN dimana sistem pemesanan aplikasi *custom* yang berjalan saat ini masih memiliki kelemahan yang harus segera diperbaiki. Sistem yang berjalan saat ini dinilai sangat tidak efisien karena membutuhkan banyak waktu untuk melakukan pencatatan transaksi pemesanan. Hal tersebut dikarenakan admin harus melakukan cek manual pada transaksi yang sudah terjadi sebelumnya. Selain itu untuk memantau tanggal *deadline* belum maksimal karena harus melihat catatan di buku pesanan secara satu persatu.

Tahap kedua setelah menyelesaikan *requirement analysis* adalah *system design*. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan suatu kode program dan rancangan

program yang bisa menghubungkan ke dalam sistem navigasi. Peneliti melakukan perencanaan sesuai dengan permasalahan yang sudah dianalisis, kemudian dibuat serta dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman berbasis *website*. *System* desain yang peneliti buat terdiri dari diagram konteks, *DFD Level 1* dan relasi tabel.

Tahap ketiga setelah menyelesaikan tahap *system design* adalah *implementation*. Pada tahap ini perancangan sistem yang sudah selesai didesain kemudian diterapkan ke dalam bahasa pemrograman *PHP Native* dan basis data *MySQL*. Implementasi ini terdiri dari dua proses, yaitu proses penyusunan kode program dan pengerjaan antarmuka program untuk navigasi sistem pemesanan aplikasi *custom*. Proses penyusunan kode program peneliti mengkombinasikan antara bahasa pemrograman *PHP Native*, *HTML* dan *Javascript*. Sedangkan untuk antarmuka peneliti menggunakan kombinasi *Bostrap* dan *HTML*.

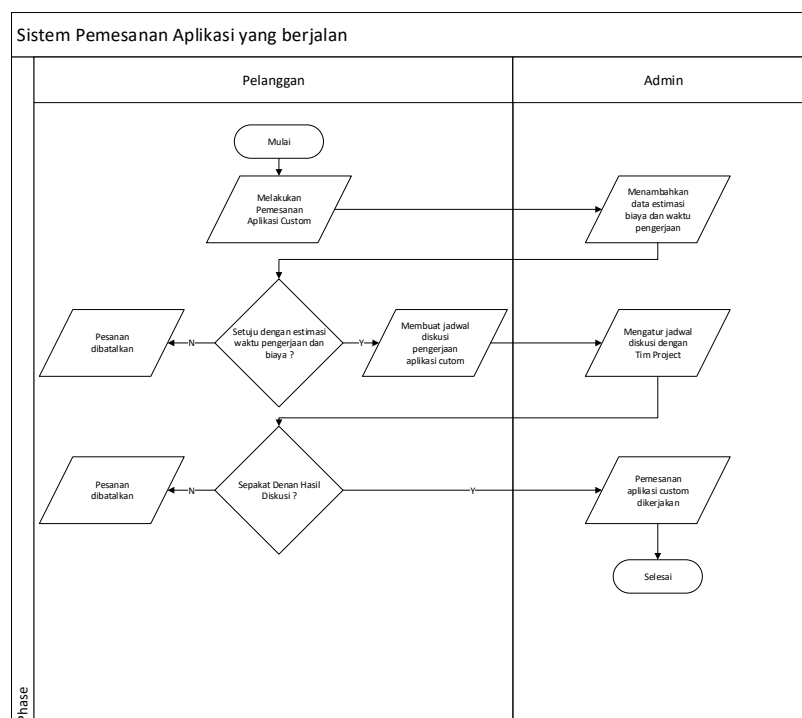
Tahap keempat setelah menyelesaikan tahap *implementation* adalah *testing*. Menurut Septilia et al (dalam Riswanda & Priandika, 2021), tujuan dari *testing* adalah memastikan apakah sistem berjalan dengan baik sehingga tujuan pembuatan sistem berguna dalam penyebaran informasi ini dapat tercapai. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *blackbox testing*, temuan kesalahan dapat di minimalisir dan sistem yang di hasilkan akan menjadi lebih baik.

Tahap kelima adalah *deployment* setelah tahap *testing* sudah selesai. Tahap *deployment* dilakukan karena tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke konsumen. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap *deployment* dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

Tahap terakhir yang peneliti lakukan adalah *maintenance*. Tahap *maintenance* terdapat suatu kombinasi dari berbagai tindakan yang dilakukan untuk menjaga beberapa hal yang harus diperhatikan, diantaranya adalah operator harus dapat menjalankan sistem dengan baik. Jika terjadi kesalahan dalam sistem, petugas pemeliharaan harus mampu memperbaiki kesalahan dalam sistem ataupun jaringan yang terhubung dalam sistem pemesanan aplikasi *custom*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

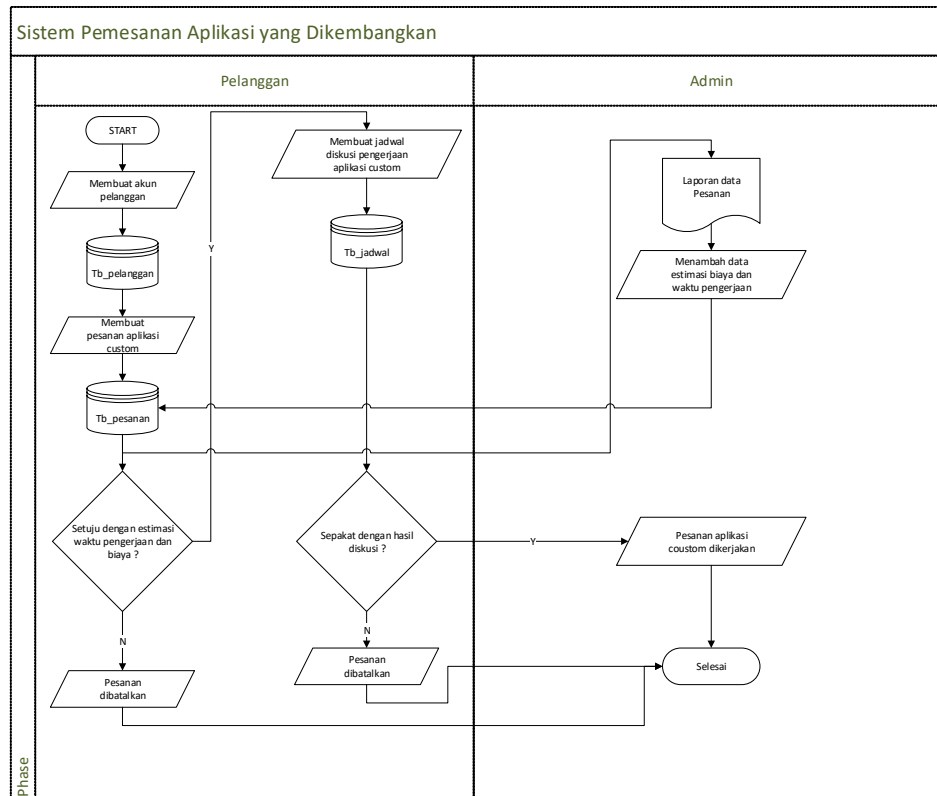
Hasil dari pelaksanaan metode penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti pada tahap requirement analysis peneliti kemas dalam bentuk *flowchart* sistem pemesanan aplikasi *custom* yang berjalan di PT MTN dan *flowchart* sistem yang dikembangkan oleh peneliti. Peneliti merancang *flowchart* sistem yang berjalan berdasarkan data yang sudah dikumpulkan melalui metode observasi, wawancara dan studi pustaka. *Flowchart* sistem peneliti gunakan untuk menggambarkan alur pemrosesan data dalam sistem informasi pemesanan aplikasi *custom* yang saat ini berjalan di PT MTN. Adapun gambaran dari *flowchart* sistem pemesanan aplikasi *custom* yang berjalan di PT. MTN tampak pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. *Flowchart* sistem yang berjalan

Alur data pada *flowchart* sistem yang berjalan untuk pelanggan yang ingin memesan aplikasi *custom* langsung menghubungi admin, baik itu datang langsung ke kantor PT. MTN atau melalui aplikasi pengirim pesan. Admin mencatat data pesanan kemudian memberikan estimasi biaya dan waktu pengerjaan. Apabila sipemesan setuju maka pesanan akan dilanjutkan ke arah diskusi guna mendalami kebutuhan pemesan aplikasi *custom*. Apabila kedua belah pihak setuju dengan hasil diskusi yang telah dilakukan, maka pesanan akan dikerjakan oleh tem developer dari PT. MTN. *Flowchart* sistem yang berjalan tersebut kemudian peneliti jadikan acuan untuk merancang *flowchart* sistem yang dikembangkan berdasarkan alur pemrosesan data yang sudah ada pada

sistem pemesanan di PT. MTN. Adapun gambaran dari *flowchart* sistem yang dikembangkan oleh peneliti nampak pada gambar 2 di bawah ini.

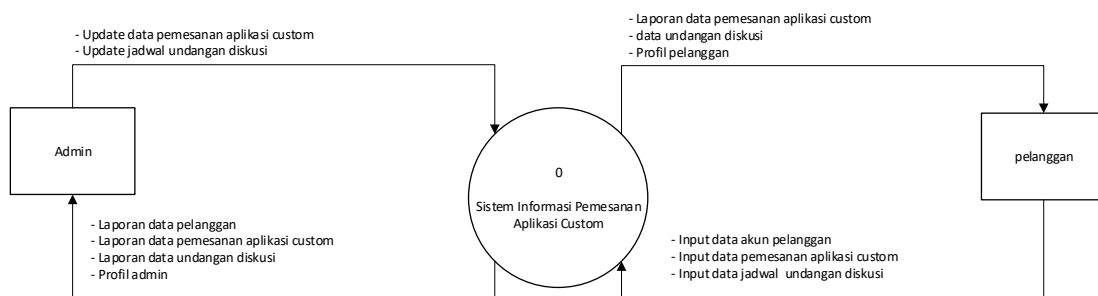


Gambar 2. *Flowchart* sistem yang dikembangkan

Flowchart sistem yang dikembangkan ini dirancang sesuai kebutuhan pengguna dengan menyesuaikan jenis sistem informasi yang digunakan, yaitu sistem informasi berbasis *online*. Pelanggan yang ingin melakukan pemesanan aplikasi *custom* harus memiliki akun di website PT. MTN terlebih dahulu. Kemudian pelanggan bisa memulai melakukan pemesanan aplikasi *custom*. Pesanan yang dibuat oleh pelanggan akan diterima oleh admin, kemudian admin menambahkan data estimasi waktu pengerjaan dan estimasi biaya pengerjaan aplikasi *custom*. Jika pelanggan setuju dengan data estimasi tersebut, kemudian pelanggan mengisi form undangan untuk diskusi membahas lebih detail terkait pengerjaan aplikasi *custom*. Apabila diskusi berjalan dengan baik dan kedua belah pihak menyatakan sepakat, maka aplikasi *custom* akan dikerjakan. Berikut ini gambaran *flowchart* sistem pemesanan aplikasi *custom* yang dikembangkan oleh peneliti di PT MTN.

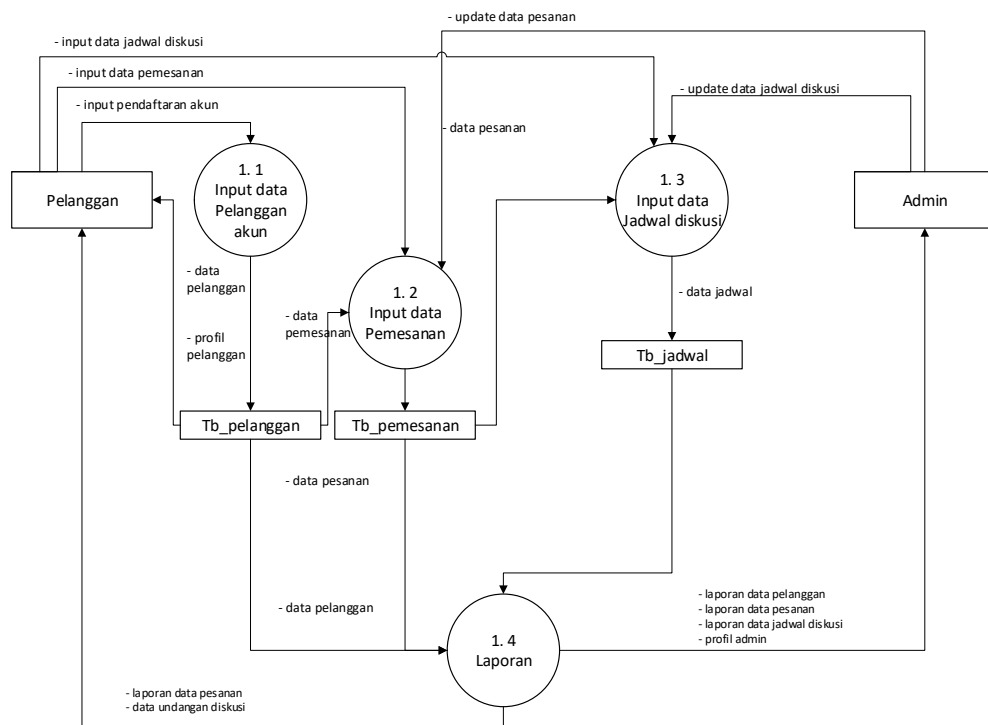
Hasil dari penelitian yang kedua adalah *system design*, yang berupa diagram konteks, *DFD Level 1* dan relasi tabel. Peneliti merancang diagram

konteks berdasarkan *flowchart* sistem pemesanan aplikasi *custom* yang dikembangkan. Fungsi dari diagram konteks adalah untuk menggambarkan sistem secara umum. Entitas yang ada di dalam diagram konteks dari sistem informasi pemesanan aplikasi *custom* terdiri dari admin dan pelanggan. Admin bertugas untuk mengelola data pesanan aplikasi *custom* dan membuat jadwal diskusi dengan pelanggan guna membahas aplikasi *custom* yang sudah dipesan. Adapun gambaran diagram konteks yang peneliti rancang tampak pada gambar 3 di bawah ini.



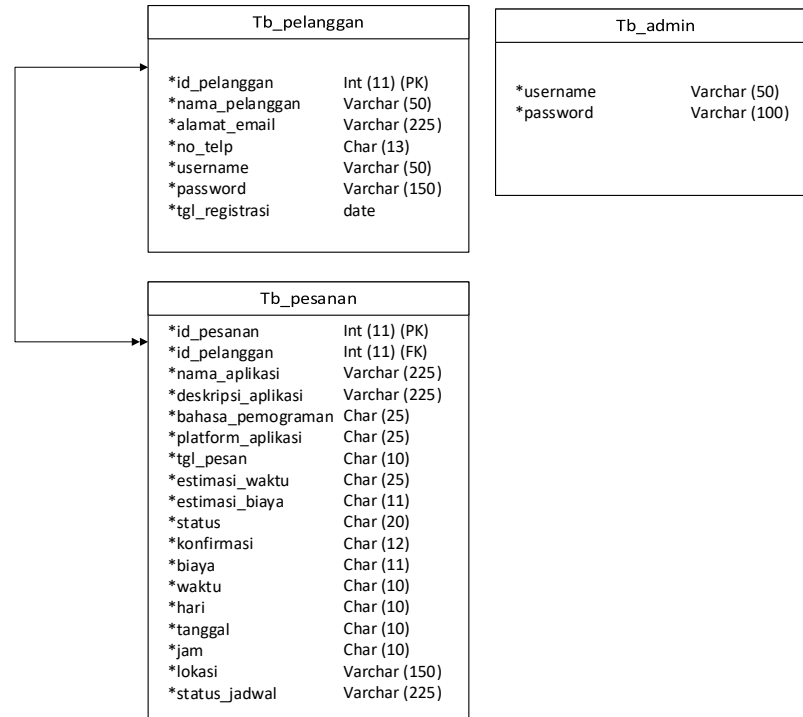
Gambar 3 Diagram Konteks

Diagram konteks tersebut diatas peneliti jadikan acuan untuk membuat perancangan *DFD Level 1* yang berfungsi menggambarkan sistem secara lebih terperinci. Dalam *DFD Level 1* yang peneliti rancang terdapat empat macam proses yang terdiri dari proses pendaftaran akun pelanggan, proses pemesanan aplikasi *custom*, proses pembuatan jadwal diskusi dan laporan. Pelanggan yang ingin memesan aplikasi *custom* harus memiliki akun terlebih dahulu. Setelah memiliki akun kemudian pelanggan bisa melakukan pemesanan aplikasi *custom*. Admin yang menerima pemesanan aplikasi *custom* selanjutnya menambahkan data estimasi pengerjaan dan biaya yang nantinya akan dikonfirmasi oleh pelanggan. Jika pelanggan setuju kemudian pelanggan mengisi *form* undangan untuk diskusi membahas lebih detail terkait pengerjaan aplikasi *custom*. Terkait dengan jadwal diskusi, pelanggan bisa mengajukan revisi kepada admin jika waktu yang sudah ditentukan oleh admin tidak tepat. Hasil diskusi nantinya yang menentukan pengerjaan aplikasi *custom* dilanjutkan atau dibatalkan. Laporan yang dihasilkan oleh sistem informasi pemesanan aplikasi *custom* terdiri dari laporan data pelanggan, laporan data pemesanan aplikasi *custom* dan laporan data undangan diskusi. Adapun gambaran dari *DFD* yang peneliti rancang nampak pada gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. DFD Level 1

Hasil terakhir dari *system design* yang terakhir adalah desain relasi tabel, yang merupakan pondasai dasar untuk membangun sebuah basis data yang nantinya berfungsi untuk menyimpan data pemesanan aplikasi *custom*. Terdapat empat macam tabel dalam desain relasi yang peneliti buat, yaitu tabel pelanggan, tabel pesanan dan tabel admin. Adapun gambaran dari desain relasi tabel yang peneliti buat tampak pada gambar 5 di bawah ini.



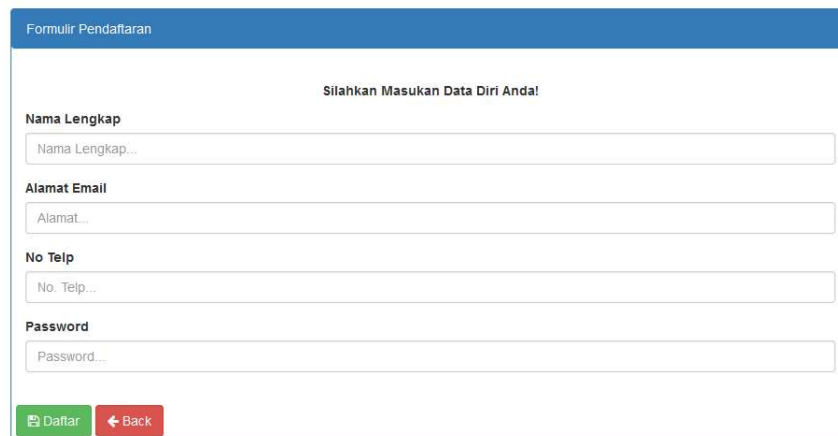
Gambar 5 Relasi tabel

Perancangan sistem informasi pemesanan aplikasi *custom* di atas peneliti implementasikan ke bahasa pemrograman *PHP Native* dan basis data *MySQL*. Implementasi ini menghasilkan sistem informasi pemesanan aplikasi *custom* dilengkapi dengan halaman *login* yang berfungsi untuk membatasi akses pengguna. Hanya pengguna yang terdaftar di dalam basis data saja yang bisa mengakses data yang ada di dalam sistem informasi pemesanan aplikasi *custom*. Pengguna yang ingin memesan aplikasi *custom* tetapi belum memiliki akun untuk *login* disediakan halaman pendaftaran akun. Gambaran dari halaman *login* dan pendaftaran akun pelanggan nampak pada gambar 6 dan gambar 7 di bawah ini.



Gambar 6. Halaman *login*

Selamat Datang di Sistem Pemesanan Aplikasi Custom PT. Mitra Tekno Nusantara



Gambar 7. Halaman pendaftaran akun pelanggan

Pelanggan yang sudah memiliki akun bisa melakukan pemesanan melalui menu pesanan, kemudian melakukan klik pada tombol tambah. Pada isian *form* pemesanan pelanggan masukan data aplikasi *custom* yang terdiri dari nama aplikasi, deskripsi aplikasi, bahasa pemrograman dan *platform* aplikasi. Kemudian tekan tombol simpan untuk mengirim data pesanan ke admin. Nantinya admin akan menambahkan data estimasi waktu pengerjaan dan estimasi biaya pengerjaan aplikasi. Adapun tampilan dari halaman tambah pesanan aplikasi *custom* dan tampilan data aplikasi pada halaman admin tampak pada gambar 8 dan gambar 9 di bawah ini.

Tambah Data Pesanan



Gambar 8 Halaman tambah pesanan aplikasi *custom*

Estimasi Waktu Pengerjaan dan Biaya

Id Pesanan	1
Nama Pelanggan	kurnia
Nama Aplikasi	Sistem Informasi Pemesanan Aplikasi Custom
Deskripsi Aplikasi	Sistem Informasi Pemesanan Aplikasi Custom PT MTN
Bahasa Pemrograman	PHP
Platform Aplikasi	Windows
Estimasi Waktu Pengerjaan	Estimasi Waktu Pengerjaan...
Estimasi Biaya Pengerjaan	Estimasi Biaya Pengerjaan...
✓ Simpan Konfirmasi ← Back	

Gambar 9. Halaman *update* pesanan oleh admin

Langkah selanjutnya jika pelanggan menyetujui estimasi waktu pengerjaan dan estimasi biaya, pelanggan sekaligus membuat jadwal untuk berdiskusi dan nanti tugas admin adalah menyampaikan dan mengatur jadwal pertemuan atau diskusi dengan calon *costumer*. Diskusi ini bertujuan untuk membahas aplikasi yang dipesan secara lebih detail lagi dan tidak menutup kemungkinan masih terjadi negosiasi harga dan waktu pengerjaan. Adapun halaman *input* data undangan diskusi nampak pada gambar 10 di bawah ini.

Search... denisagemoy@gmail.co	
Jika Anda setuju dengan Estimasi biaya dan waktu pengerjaan di atas, silahkan menentukan jadwal diskusi dengan team PT MTN terkait aplikasi custom yang dipesan. Jika Anda tidak setuju dengan estimasi biaya dan waktu pengerjaan di atas, Anda tidak perlu mengisi data jadwal diskusi.	
Pilih Konfirmasi -	
Hari	Hari...
Tanggal	mm/dd/yyyy
Jam	mm/dd/yyyy
Lokasi	Lokasi...
Biaya Pengerjaan Aplikasi Fix	Biaya Pengerjaan Aplikasi Fix...
Waktu Pengerjaan Fix	Biaya Pengerjaan Aplikasi Fix...
✓ Simpan Konfirmasi ← Back	

Gambar 10. *Input* data undangan diskusi

Sistem informasi pemesanan aplikasi *custom* yang sudah selesai dari tahap koding kemudian diuji terlebih dahulu menggunakan metode *Blackbox*. Pengujian

yang dilakukan bertujuan untuk meminimalisir kesalahan pada sistem informasi pemesanan aplikasi *custom*. Selain itu pengujian ini bermaksud untuk memastikan sistem informasi pemesanan aplikasi *custom* ini bisa digunakan di MTN. Adapun hasil dari pengujian sistem informasi aplikasi *custom* tampak pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil pengujian *Blackbox*

No	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1	Memasukan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar pada <i>form login</i> menggunakan akun admin dan pelanggan.	Halaman <i>dashboard</i> terbuka	<i>Valid</i>
2	Memasukan <i>username</i> dan <i>password</i> yang salah pada <i>form login</i> admin dan pelanggan	Aplikasi menolak proses <i>login</i>	<i>Valid</i>
3	Menekan tombol simpan pada halaman <i>input</i> profil, input data jadwal dan input data pesanan dengan kondisi <i>form</i> kosong dan data tidak lengkap	Data tidak bisa disimpan	<i>Valid</i>
4.	Menekan tombol simpan pada halaman profil, input data jadwal dan data pesanan dengan kondisi form terisi data dengan lengkap	Data berhasil disimpan	<i>Valid</i>
5	Klik tombol cetak pada masing-masing halaman laporan.	Laporan pelanggan, laporan pesanan dan laporan jadwal berhasil ditampilkan pada layar monitor dan berhasil dicetak menggunakan <i>printer</i> .	<i>Valid</i>
6	Klik menu <i>logout</i>	Keluar dari halaman <i>dashboard</i> dan kembali ke halaman <i>login</i>	<i>Valid</i>

Setelah pengujian selesai dilakukan peneliti mendistribusikan sistem informasi pemesanan aplikasi *custom* ke PT.MTN. Sistem informasi pemesanan aplikasi *custom* dipasang dalam sebuah perangkat komputer dan dilakukan uji coba pemakaian. Hasil dari langkah *deployment* ini tidak ditemukan kesalahan fungsi dari sistem informasi pemesanan aplikasi *custom*. Sistem informasi pemesanan aplikasi *custom* yang dirancang oleh peneliti siap untuk digunakan.

Hasil akhir dari langkah *maintenance* ditentukan berbagai macam kegiatan yang harus dilakukan guna menjaga kinerja sistem informasi pemesanan aplikasi *custom* tetap optimal. Kegiatan yang harus dilakukan terdiri dari *backup database* secara berkala, melakukan *scan antivirus* secara berkala dan melakukan *update* sistem operasi *Windows 10* secara berkala. Pada tahap *maintenance* ini peneliti juga melakukan perbaikan pada kesalahan yang muncul, dengan tujuan agar sistem informasi pemesanan aplikasi *custom* ini bisa digunakan secara utuh.

SIMPULAN

Peneliti menarik kesimpulan berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan tersebut di atas. Dengan adanya sistem informasi pemesanan aplikasi *custom* berbasis *website* dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan aplikasi *custom* di PT MTN. Pelanggan bisa memesan aplikasi *custom* dari manapun selama terhubung dengan jaringan *internet*. Selain itu untuk menentukan jadwal diskusi antaran pelanggan dengan pihak PT MTN juga bisa dilakukan dengan mudah melalui aplikasi. Sistem informasi pemesanan aplikasi *custom* yang telah dibuat dapat mempercepat proses pelayanan pemesanan dan proses produksi aplikasi *custom*. Pencatatan data transaksi pemesanan aplikasi *custom* cukup dilakukan satu kali dan tersimpan di dalam basis data. Dengan adanya penerapan sistem informasi pemesanan aplikasi *custom* yang baru dapat admin menangani permasalahan dalam memantau *deadline* dari masing-masing project yang ada di PT MTN. Admin dapat memantau pesanan berdasarkan tanggal tertentu melalui sistem filter yang sudah tersedia di dalam aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Palendeng, C. I. L., Tulenan, V., & Sengkey, R. (2020). Perancangan Aplikasi Desain Motor Klasik *Custom* Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(3), 155–162. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/29433>
- Riswanda, D., & Priandika, A. T. (2021). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Barang Berbasis Online. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 94–101. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/730>

- Susanty, W., Astari, I. N., & Thamrin, T. (2019). Aplikasi GIS Menggunakan Metode Location Based Service (LBS) Berbasis Android. *Explorer*, 10(1), 53–58.
- Triawan, M., & Heriansyah. (2021). Sistem Informasi Pemesanan Barang Online Pada Toko Bangunan Jaya Bersama. *Jurnal Informatika*, 9(2), 38–45.
- Triawan, M., & Lembah Dempo, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Barang Online Pada Toko Bangunan Jaya Bersama. *Jurnal Informatika*, 9(1), 33–44. <http://www.ejournal.lembahdempo>