

PERANCANGAN SISTEM PENDAFTARAN BENGKEL UNTUK PELAYANAN *HOME SERVICE* BERBASIS *WEBSITE*

PENULIS

¹Siti Nurmiati, ²Giffari Al Hafidz

ABSTRAK

Perkembangan teknologi sangat pesat dan pemanfaatan dengan adanya perkembangan teknologi dapat dilihat sebagai salah satu jawaban yang tepat untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ada di berbagai bidang, dalam hal ini pada sistem pemesanan jasa perbengkelan. Salah satu pemanfaatan dengan membangun sebuah sistem pemesanan jasa yang terkomputasi diantaranya untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan kegiatan pemesanan jasa terhadap kendaraan maupun pihak bengkel dalam melakukan penjadwalan dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk merancang suatu sistem pendaftaran bengkel untuk pelayanan *homeservice* berbasis *website*. Perancangan sistem pendaftaran pada bengkel ini diharapkan mampu untuk memudahkan pelanggan dalam menemukan bengkel atau ingin menggunakan layanan *homeservice* sehingga pelanggan tidak perlu keluar rumah. Pemodelan aplikasi direncanakan menggunakan bahasa menampilkan *Unified Modeling Language* (UML), bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan menggunakan *MySQL* sebagai *database*, *XAMPP* sebagai server lokal. Teknik pengembangan produk yang digunakan adalah model strategi. Konsekuensi dari tinjauan ini merencanakan kerangka kerja reservasi studio, layanan *homeservice* dan fitur konsultasi yang diharapkan mampu untuk mengatasi permasalahan pelanggan untuk mencari tahu masalah terhadap kendaraan atau mencari bengkel terdekat dari tempat tinggal, sehingga akan menghemat waktu dan biaya.

Kata Kunci

Pemesanan, *Home Service*, *Unified Modeling Language*, *BlackBox*, *MySQL*

AFILIASI

Prodi, Fakultas
Nama Institusi
Alamat Institusi

¹Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains Dan Teknologi Informasi

¹Institut Sains Dan Teknologi Nasional

¹Jl. Moh Kahfi II, Srengseng Sawah, Jagakarsa, Jakarta Selatan, DKI Jakarta

KORESPONDENSI

Penulis
Email

Siti Nurmiati
snurmiati@gmail.com

LICENSE



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

I. PENDAHULUAN

Bengkel adalah tempat yang menyediakan jasa perawatan atau perbaikan pada kendaraan bermotor. Bengkel saat ini tidak hanya menyediakan jasa perbaikan saja, melainkan menyediakan jasa merubah atau *custom* mesin pada sepeda motor, dan juga biasanya menyediakan layanan reservasi. Efisiensi waktu adalah hal penting bagi pengguna jasa perbaikan.

Jasa perbengkelan sebenarnya sudah lama ada pada bengkel konvensional namun masih secara manual, yaitu dengan cara pelanggan datang langsung ke bengkel ataupun menghubungi pihak bengkel melalui telepon atau *short message service* (SMS), kemudian pihak bengkel mencatat nama dan waktu kedatangan pelanggan. Hal ini menyebabkan masalah ketika di suatu waktu jumlah antrian cukup banyak sehingga pihak bengkel tidak bisa melayani semua pelanggan sesuai waktu yang diminta.

Pencatatan manual tersebut cukup menyulitkan pihak bengkel disaat harus memberikan sebuah informasi perihal pemesanan jasa kepada konsumen. Hal tersebut dapat menyebabkan kesulitan di kedua sisi, pihak bengkel maupun pihak pelanggan. Pihak bengkel mempunyai batas maksimum yang disediakan per harinya, hanya dapat melakukan pengerjaan beberapa kendaraan tergantung pada sumber daya manusianya. Jika hal ini terjadi, pelanggan harus melakukan pemesanan ulang atau mencari bengkel lain.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem pendaftaran bengkel untuk pelayanan *homeservice* berbasis website. *Platform web* dipilih karena sangat mudah di akses dari berbagai perangkat seperti *Personal Computer* (PC) atau *Smartphone* cukup dengan menggunakan browser, rancangan sistem ini diharapkan mampu untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan dengan memilih jadwal kedatangan, berkonsultasi dengan pihak bengkel dan menggunakan layanan *home service* dan mampu mengatasi masalah waktu dan biaya baik dari segi pelanggan maupun pihak bengkel.

Penelitian yang serupa dilakukan oleh beberapa peneliti mengenai aplikasi Sistem Reservasi *Service* Sepeda Motor Berbasis *Website*, salah satu diantaranya penelitian yang dilakukan oleh [1] dengan tujuan untuk mempromosikan studio dengan jangkauan yang lebih luas ke area lokal dan juga sebagai cara untuk bekerja dengan individu yang perlu mengatur administrasi.

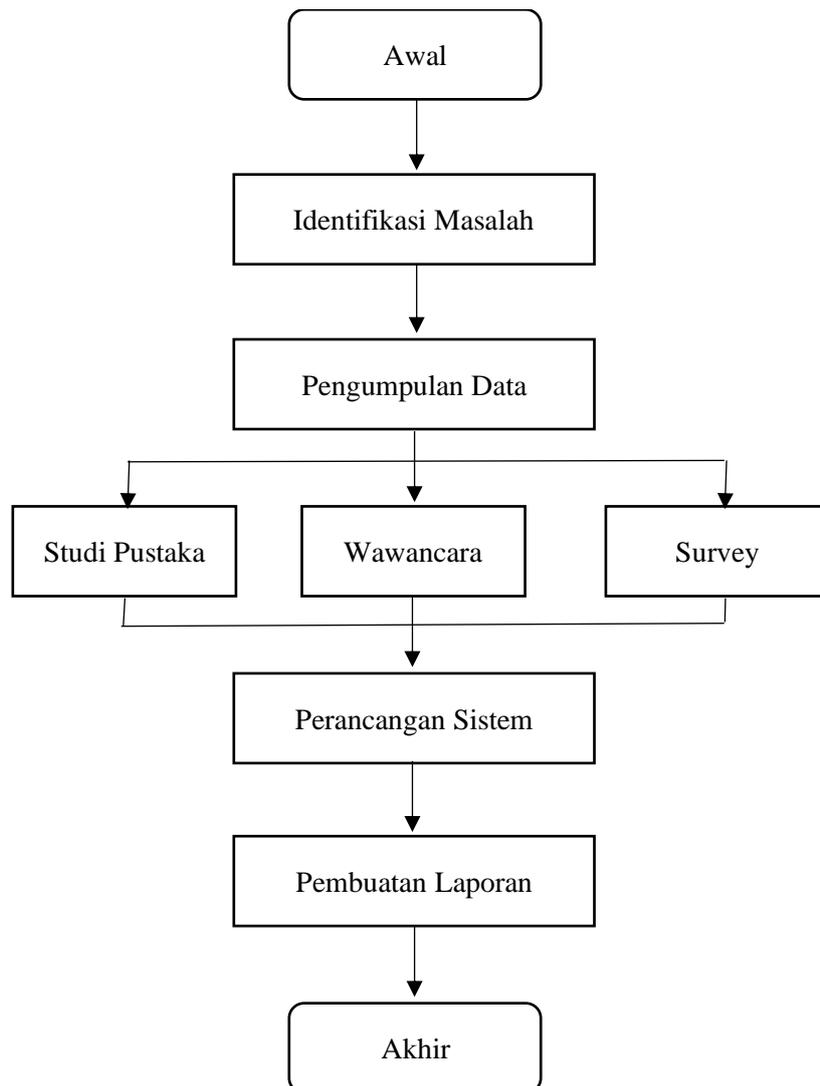
Penelitian yang dilakukan oleh [2], dengan alasan bagaimana membuat kerangka kerja yang memberikan data kepada klien sehubungan dengan waktu perencanaan, biaya tetap dan memberikan data tentang situasi dengan ukuran perbaikan kendaraan. Dari belajar sebelum dan sesudahnya dapat disimpulkan dan bisa dilihat di tabel 1.

Tabel 1. Persamaan dan Perbedaan Penelitian

Persamaan Penelitian dengan Penelitian Terdahulu	Perbedaan Penelitian dengan Penelitian Terdahulu
1. Penelitian pertama dengan penelitian ini yaitu sama-sama membuat sistem reservasi <i>service</i> sepeda motor.	Perbedaan penelitian pertama dan penelitian kedua dengan penelitian ini adalah tidak ada fitur <i>live chat</i> pada penelitian pertama dan kedua yang berguna untuk pelanggan mencari tahu tentang masalah kendaraannya dan juga layanan <i>homeservice</i>
2. Penelitian kedua dengan penelitian ini yaitu sama-sama membuat sistem reservasi <i>service</i> sepeda motor.	

II. METODE PENELITIAN

Tahapan masing-masing dari bagan alur penelitian rancang bangun sistem pendaftaran bengkel dapat ditemukan pada gambar 1 alur penelitian.



Gambar 1. Alur Penelitian

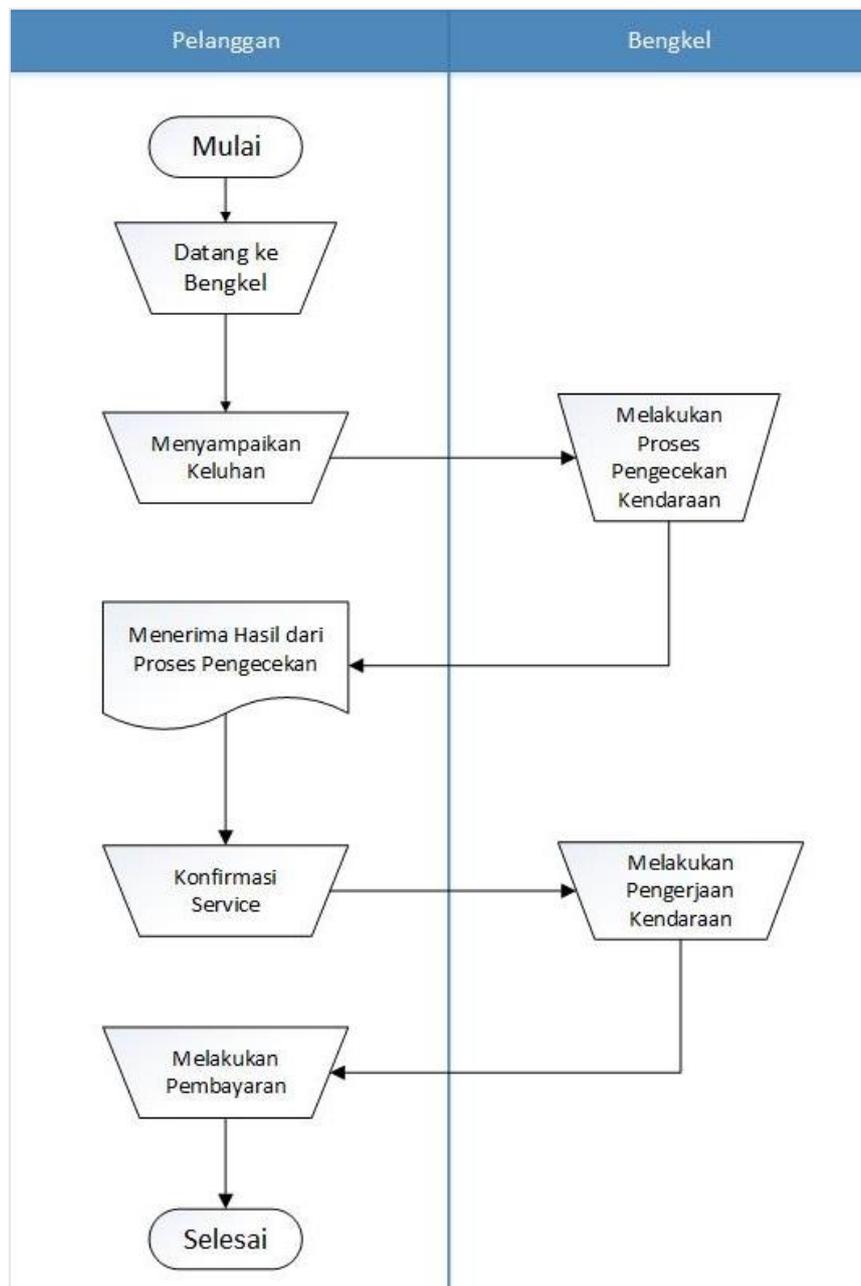
Gambar 1 menjelaskan mengenai alur penelitian yang terdiri dari:

- 1) Identifikasi Masalah, tahap pertama selesai dengan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terdapat pada bengkel, misal penjadwalan servis.
- 2) Pengumpulan Data, tahap kedua dengan melakukan pengumpulan data diantaranya wawancara dan survei.
- 3) Perancangan Sistem, tahap ketiga dengan melakukan perancangan sistem dengan menggunakan bahasa pemodelan *Unified Modeling Language (UML)*, diantaranya *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*.
- 4) Pembuatan Laporan, tahapan keempat yang dilakukan adalah pembuatan laporan dokumentasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Menjalankan Prosedur Sistem

Investigasi kerangka berjalan ini diambil dari kerangka kerja yang berjalan di *Ucuh Motor* dan bisa dilihat di gambar 2 analisis kerangka kerja berjalan dalam bentuk *Flow Map*.



Gambar 2. Analisis Sistem Berjalan

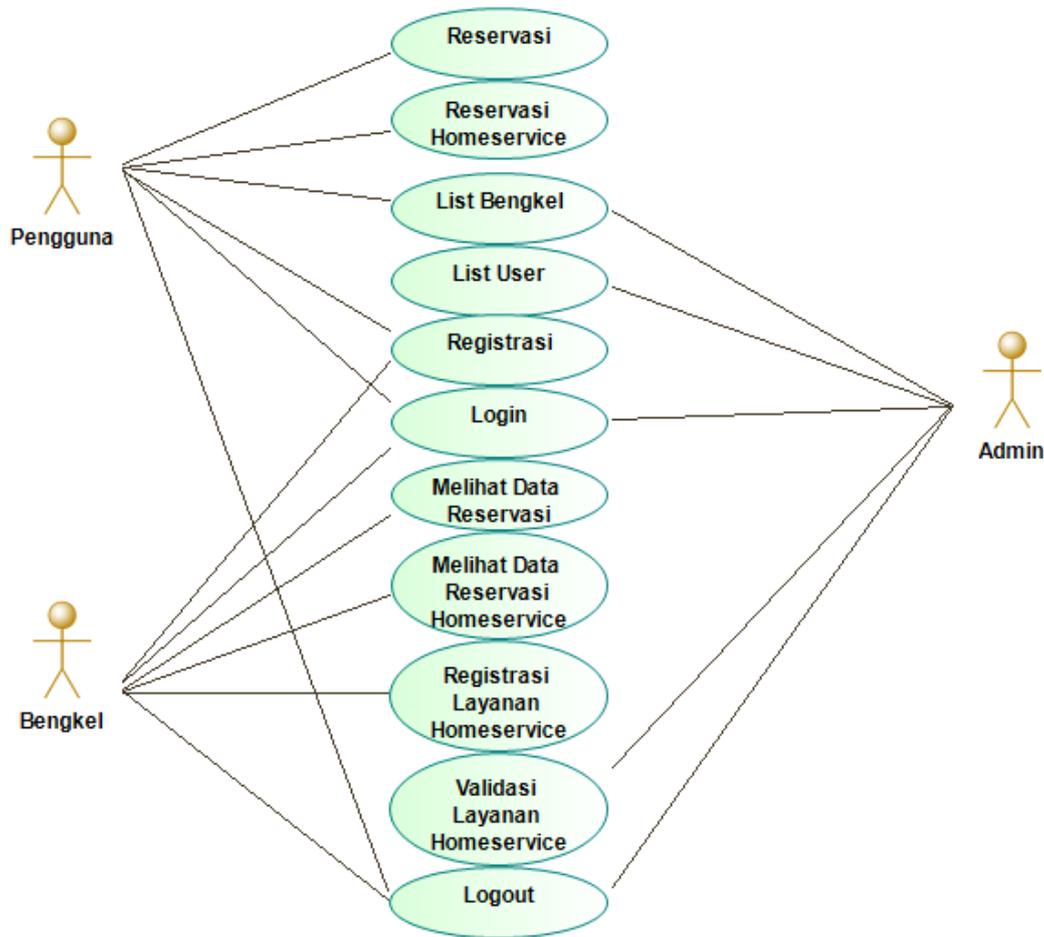
Pada gambar 2 menjelaskan mengenai pelanggan datang langsung ke bengkel Ucuph Motor. Pelanggan yang datang ke bengkel memberitahu kepada mekanik perihal masalah kendaraannya dan menceritakan secara kronologis kapan masalah terjadi, bagaimana awal terjadi, dan juga bagaimana pemakaian sehari-hari, agar mekanik dapat menganalisis bagaimana masalah tersebut terjadi. Ketika mekanik sudah tahu permasalahannya, maka diberitahukan kepada pelanggan apa saja yang bermasalah di kendaraannya, seperti penggantian *sparepart* atau hanya cukup melakukan perawatan. Setelah melakukan proses tersebut, pelanggan akan diberikan berupa nota yang berisikan layanan *service* apa atau penggantian *sparepart* yang bermasalah beserta harga, dan pelanggan diminta untuk memberikan nomor telepon yang dapat dihubungi guna memberi kabar ketika kendaraannya sudah selesai dikerjakan. Waktu pengerjaan kendaraan tidak tentu, tergantung seberapa berat masalah yang ada pada kendaraan.

3.2 Perancangan Sistem Usulan

Rencana kerangka produk mengingat perencanaan model untuk jenis *Unified Modeling Language* (UML) meliputi *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*.

3.2.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram didesain untuk mendeskripsikan interaksi atau kapasitas mana terdapat dalam kerangka dan siapa berhak melakukannya.



Gambar 3. Use Case Sistem Usulan

Pada Gambar 3 kerangka kasus penggunaan kerangka yang diusulkan mendeskripsikan interaksi dan Kapasitas apa yang terkandung dalam kerangka tersebut dan siapa yang berhak melakukannya yang terdiri dari pengguna, bengkel dan admin, penjelasan bisa dilihat di tabel 2.

Tabel 2. Definisi Aktor

No	Aktor	Keterangan
1.	Pengguna	Pengguna merupakan pengguna jasa dari aplikasi. Pengguna bisa memilih bengkel yang terdekat dan melakukan reservasi ke bengkel tersebut atau juga jika pengguna ingin melakukan layanan <i>homeservice</i> . Pengguna memiliki akses untuk melakukan proses registrasi, <i>login</i> , melakukan reservasi, konsultasi, melihat jadwal reservasi dan <i>logout</i> .
2.	Bengkel	Bengkel merupakan aktor yang berperan untuk mendaftarkan bengkelnya ke aplikasi agar dapat dilihat pengguna. Menginput jasa apa saja yang ada di bengkel tersebut. Bengkel memiliki akses registrasi, <i>login</i> , melihat daftar reservasi, mendaftarkan bengkelnya ke dalam layanan <i>homeservice</i> dan <i>logout</i> .
3.	Admin	Admin dapat melihat <i>list</i> pengguna dan <i>list</i> bengkel yang terdaftar dalam aplikasi. Admin juga berperan dalam memvalidasi layanan <i>homeservice</i> yang diajukan bengkel.

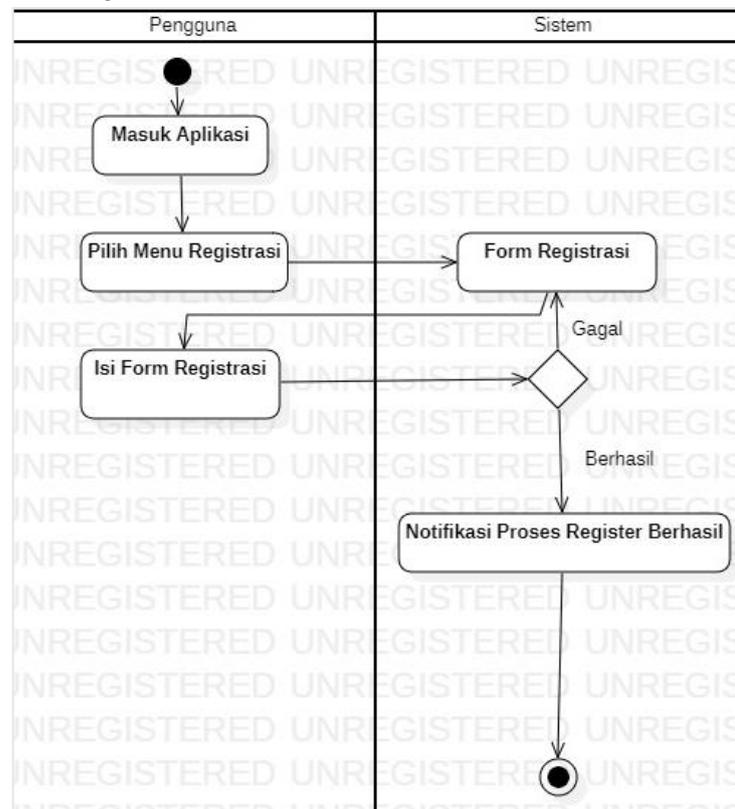
Sedangkan untuk penjelasan di setiap *activity use case* dapat dilihat pada tabel 3 mengenai definisi *activity use case* yang terdiri dari registrasi, *login*, reservasi, *list* bengkel, reservasi *home service*, *logout*, *list user*, *list* bengkel, daftar reservasi, daftar reservasi *home service*, registrasi layanan *home service*, validasi layanan *home service*.

Tabel 3. Definisi Activity Use Case

Use Case	Keterangan
Registrasi	Pendaftaran yang berfungsi agar data anda bisa terhubung dengan aplikasi.
Login	Interaksi untuk masuk ke aplikasi, data yang dimasukkan harus sesuai dengan yang didaftarkan, berisi <i>username</i> dan <i>password</i>
Reservasi	Pengguna dapat melihat jadwal reservasinya di menu ini.
List Bengkel	Pengguna dapat melihat <i>list</i> bengkel yang terdaftar dalam aplikasi, Sekaligus untuk melakukan reservasi.
Reservasi <i>Homeservice</i>	Pengguna dapat melihat bengkel dimana saja yang menyediakan layanan <i>homeservice</i> .
Logout	Menu yang digunakan pengguna, bengkel, dan admin untuk keluar dari aplikasi
List User	Menu dimanfaatkan admin untuk melihat <i>user</i> terdaftar dalam aplikasi.
List Bengkel	Menu yang digunakan admin untuk melihat bengkel yang terdaftar dalam aplikasi.
Daftar Reservasi	Menu yang berisi informasi reservasi <i>user</i> kepada bengkel.
Daftar Reservasi <i>Homeservice</i>	Menu yang berisi informasi reservasi <i>homeservice</i> yang dilakukan <i>user</i> kepada bengkel.
Registrasi Layanan <i>Homeservice</i>	Menu yang berfungsi untuk mendaftarkan layanan <i>homeservice</i> bengkel agar bisa dilihat <i>user</i> .
Validasi Layanan <i>Homeservice</i>	Menu yang digunakan admin untuk memvalidasi layanan <i>homeservice</i> yang diajukan bengkel.

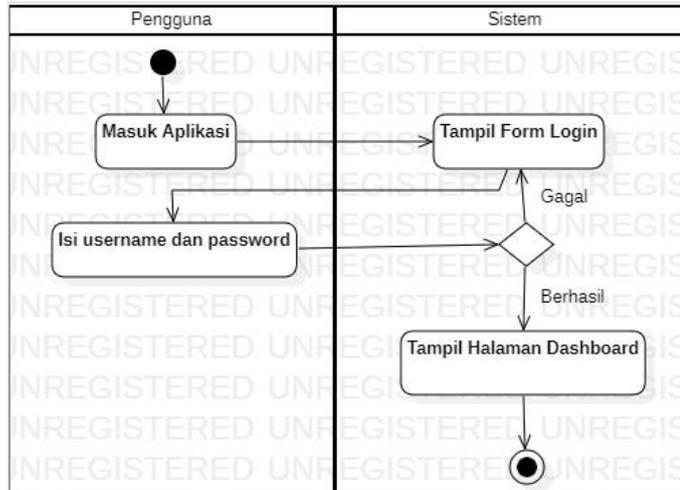
Activity diagram menggambarkan pengaturan latihan untuk interaksi tertentu. Mengingat kasus penggunaan saat ini, grafik gerakan dibuat untuk setiap kasus pemanfaatan yang terdiri dari:

1) *Activity Diagram* Proses Registrasi

**Gambar 4. Activity Diagram Registrasi**

Pada gambar 4 *Activity diagram* registrasi menggambarkan tentang proses registrasi yang harus dilakukan pengguna sebelum dapat melakukan *login* ke aplikasi.

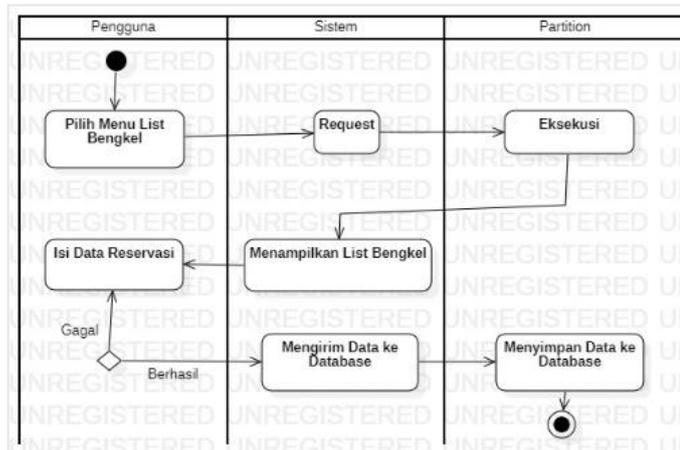
2) *Activity Diagram* Proses Login



Gambar 5. Activity Diagram Login

Pada gambar 5 *Activity Diagram Login* merupakan penggambaran siklus login yang dilakukan oleh klien aplikasi untuk menuju ke halaman selanjutnya.

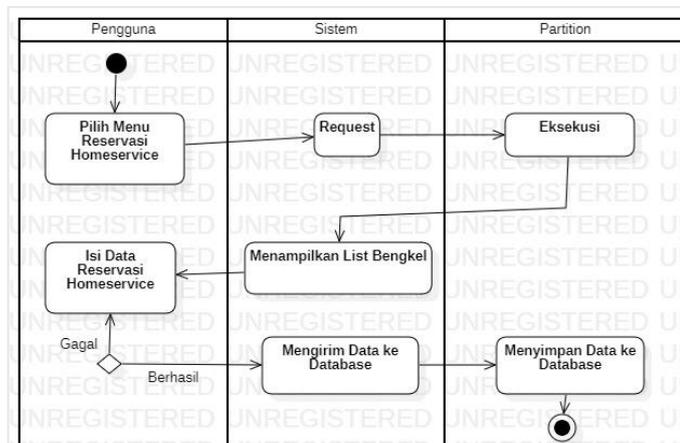
3) *Activity Diagram* Reservasi



Gambar 6. Activity Diagram Reservasi

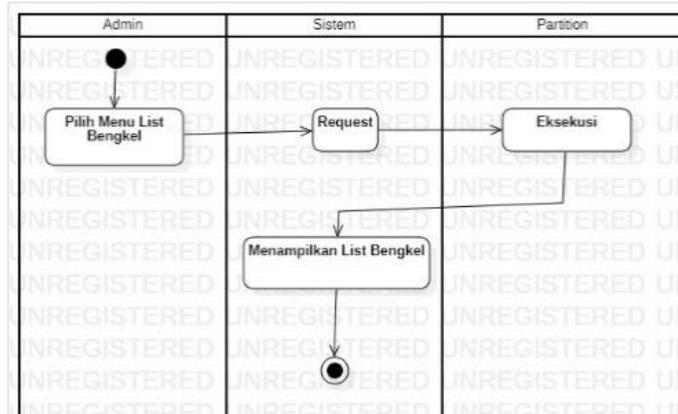
Pada gambar 6 *Activity Diagram Reservasi* menggambarkan tentang proses reservasi ke pihak bengkel.

4) *Activity Diagram* Reservasi Homeservice



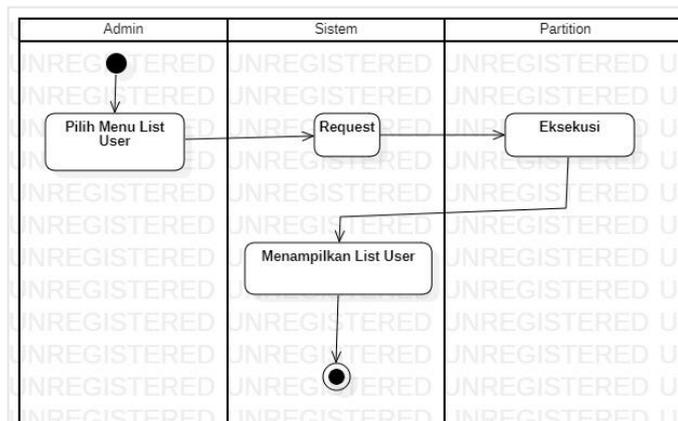
Gambar 7. Activity Diagram Reservasi Homeservice

Gambar 7 *Activity Diagram Reservasi Home service* menggambarkan proses reservasi layanan *Home service* yang dilakukan pengguna ke pihak bengkel.

5) *Activity Diagram List Bengkel*

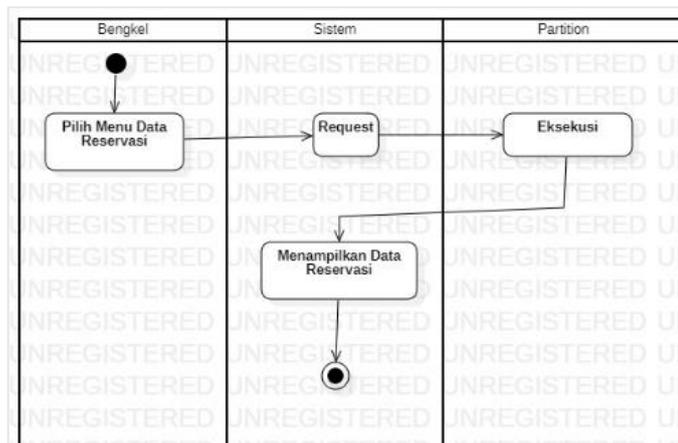
Gambar 8. Activity Diagram List Bengkel

Gambar 8 *Activity Diagram List Bengkel* merupakan gambaran proses Admin dalam melihat *List Bengkel* yang terdaftar dalam aplikasi.

6) *Activity Diagram List User*

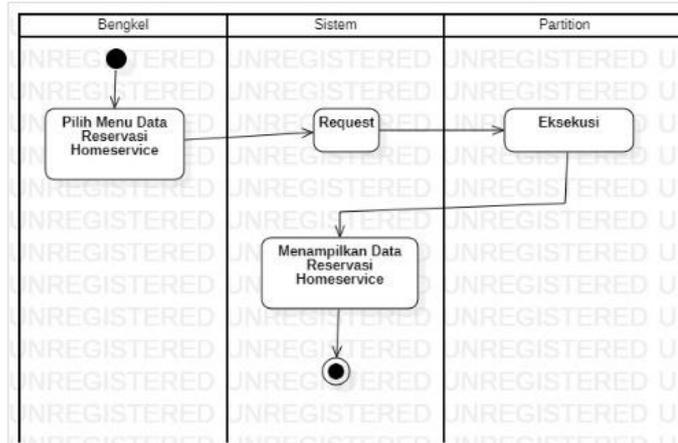
Gambar 9. Activity Diagram List User

Gambar 9 *Activity Diagram List User* merupakan gambaran proses Admin dalam melihat *List User* yang terdaftar dalam aplikasi.

7) *Activity Diagram Data Reservasi*

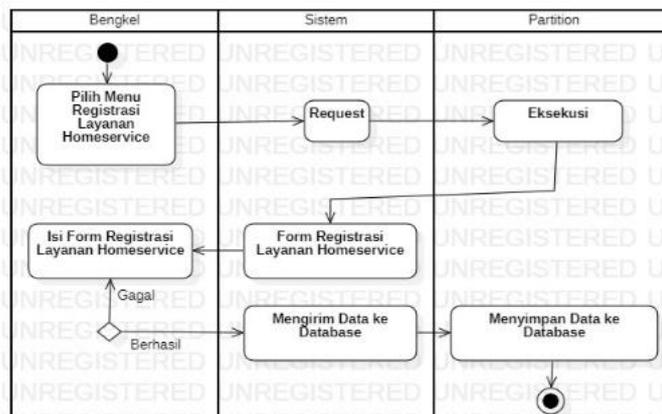
Gambar 10. Activity Diagram Data Reservasi

Gambar 10 *Activity Diagram Data Reservasi* menggambarkan proses bagaimana bengkel melihat data reservasi yang dilakukan oleh *user*.

8) *Activity Diagram Data Reservasi Homeservice*

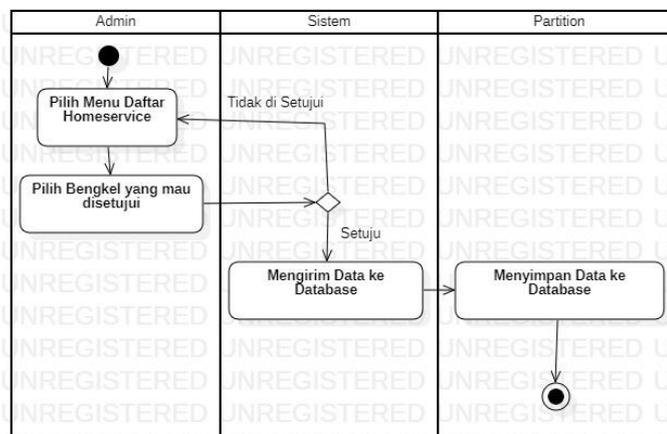
Gambar 11. Activity Diagram Data Reservasi Home Service

Pada gambar 11 *Activity Diagram Data Reservasi Home Service* menggambarkan proses bagaimana bengkel melihat data reservasi *home service* yang dilakukan oleh *user*.

9) *Activity Diagram Registrasi Layanan Homeservice*

Gambar 12. Activity Diagram Registrasi Layanan Home Service

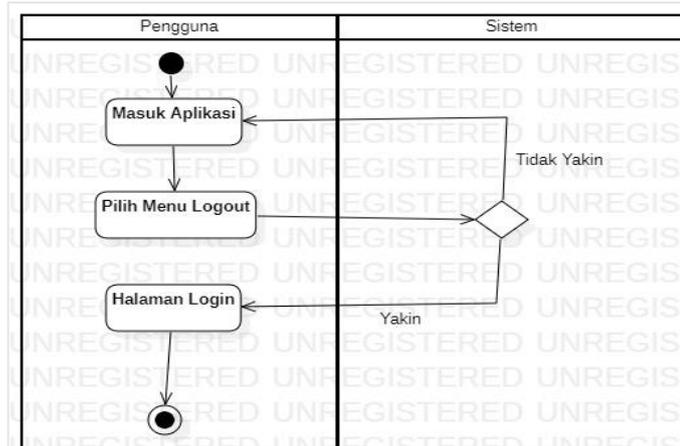
Pada gambar 12 *Activity Diagram Registrasi Layanan Homeservice* menggambarkan proses pendaftaran layanan *Homeservice* bengkel ke aplikasi agar dapat dilihat oleh *user*.

10) *Activity Diagram Validasi Layanan Homeservice*

Gambar 13. Activity Diagram Validasi Layanan Homeservice

Pada gambar 13 *Activity Diagram Validasi Layanan Homeservice* menggambarkan proses bagaimana Admin menyetujui / menolak layanan *homeservice* yang diajukan bengkel.

11) *Activity Diagram Logout*



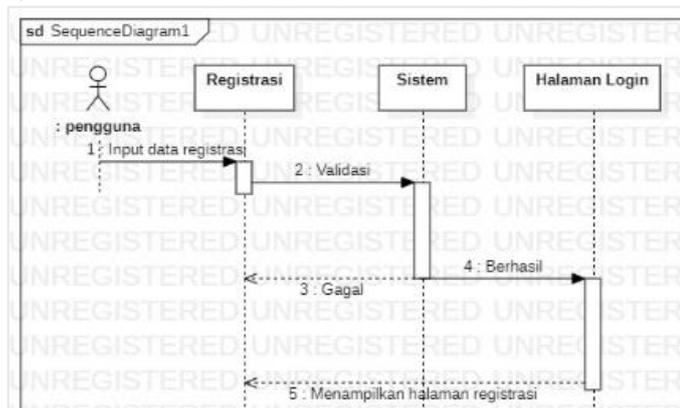
Gambar 14. Activity Diagram Logout

Gambar 14 *Activity Diagram Logout* menggambarkan proses bagaimana pengguna aplikasi keluar (*logout*) dari aplikasi.

3.2.2 *Sequence Diagram*

Sequence diagram bisa dilihat pada rancangan sistem berikut ini.

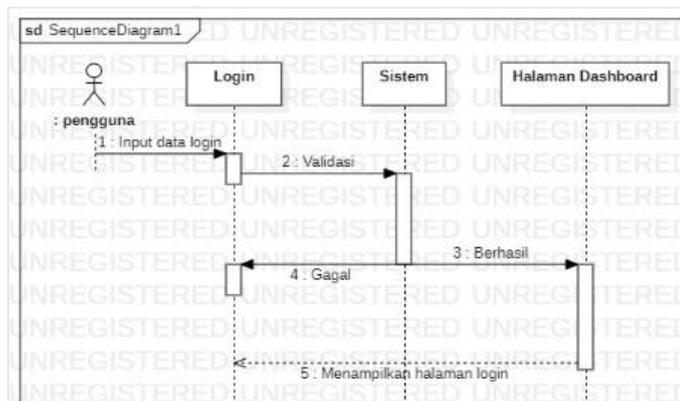
1) *Sequence Diagram Registrasi*



Gambar 15. Sequence Diagram Registrasi

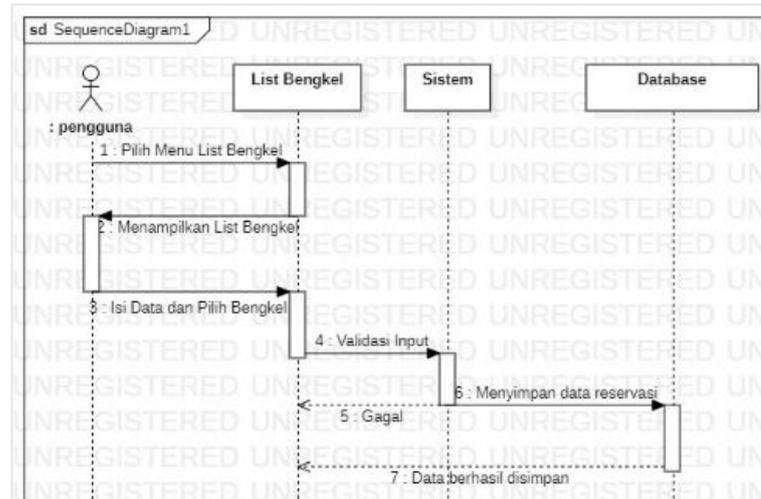
Gambar 15 menjelaskan mengenai *sequence diagram* registrasi pengguna yang terdiri dari registrasi, sistem, halaman login.

2) *Sequence Diagram Login*

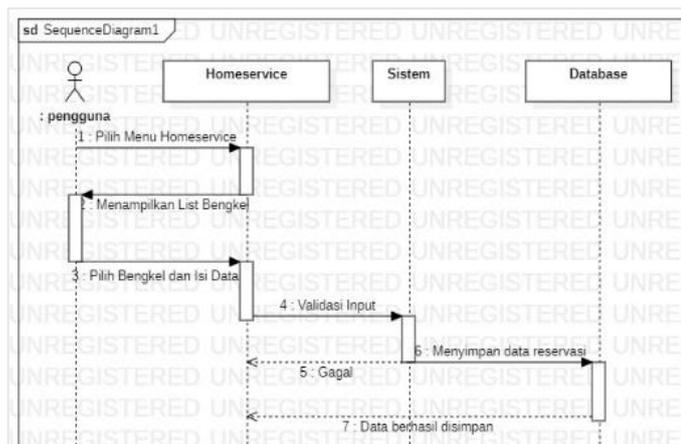


Gambar 16. Sequence Diagram Login

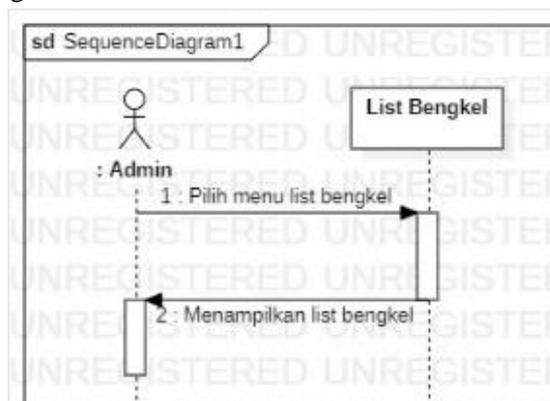
Gambar 16 mengenai *sequence diagram* login pengguna yang terdiri dari login, sistem, halaman *dashboard*.

3) *Sequence Diagram* ReservasiGambar 1. *Sequence Diagram* Reservasi

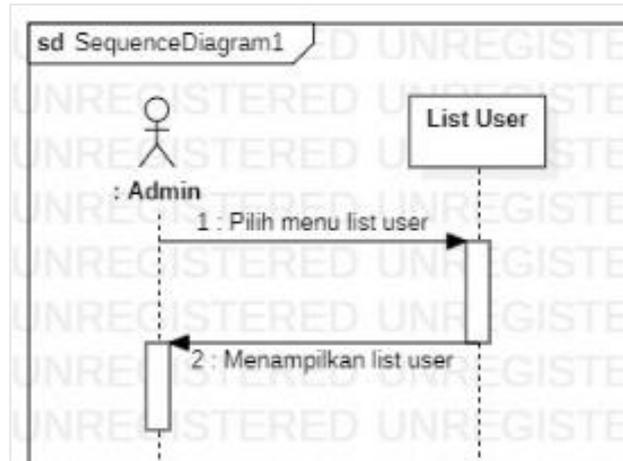
Pada gambar 17 menjelaskan mengenai *sequence diagram* registrasi pengguna yang terdiri dari *list bengkel*, *sistem*, *database*.

4) *Sequence Diagram* Reservasi *Homeservice*Gambar 18. *Sequence Diagram* Reservasi *Homeservice*

Pada gambar 18 menjelaskan mengenai *sequence diagram* *homeservice* pengguna yang terdiri *homeservice*, *sistem*, *database*.

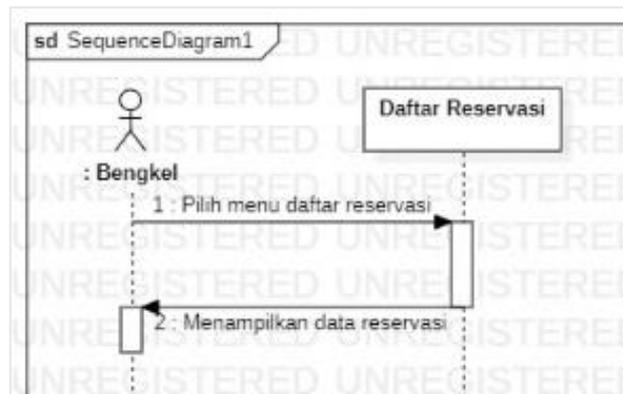
5) *Sequence Diagram* List BengkelGambar 19. *Sequence Diagram* List Bengkel

Pada gambar 19 menjelaskan mengenai *sequence diagram* Admin yang terdiri dari *list bengkel*.

6) *Sequence Diagram List User*

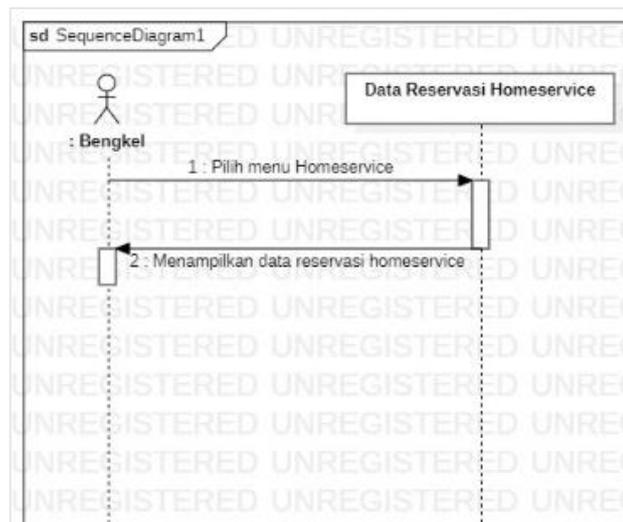
Gambar 20. Sequence Diagram List User

Gambar 20 menjelaskan mengenai *sequence diagram list user* Admin yang terdiri dari *List User*.

7) *Sequence Diagram Data Reservasi*

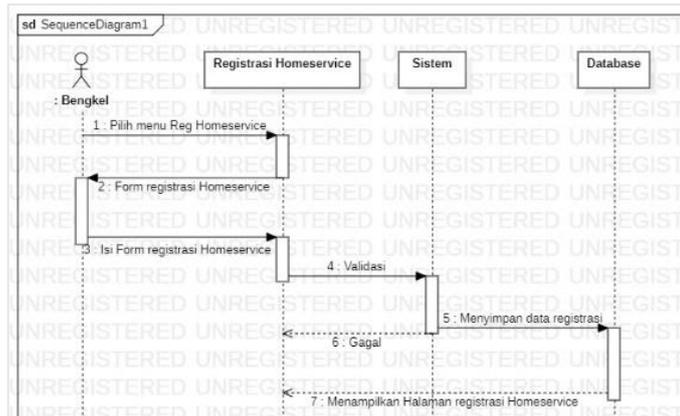
Gambar 21. Sequence Diagram Data Reservasi

Gambar 21 menjelaskan mengenai *sequence diagram data reservasi* Bengkel yang terdiri dari *Daftar Reservasi*.

8) *Sequence Diagram Data Reservasi Homeservice*

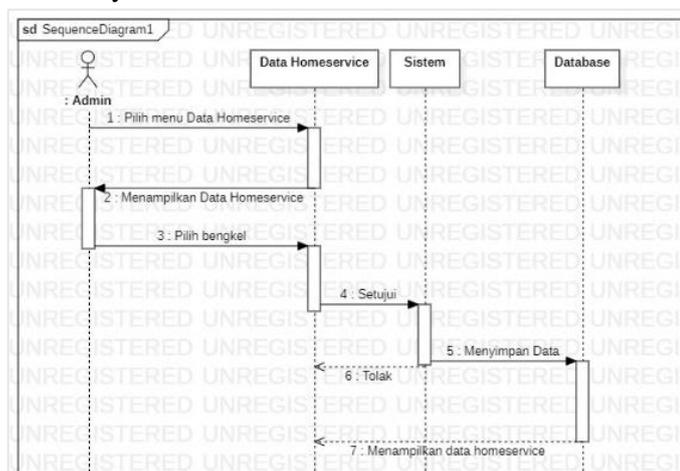
Gambar 22. Sequence Diagram Data Reservasi Homeservice

Pada gambar 22 menjelaskan mengenai *sequence diagram data reservasi homeservice* Bengkel yang terdiri dari *Data Reservasi Homeservice*.

9) *Sequence Diagram* Registrasi Layanan *Homeservice*

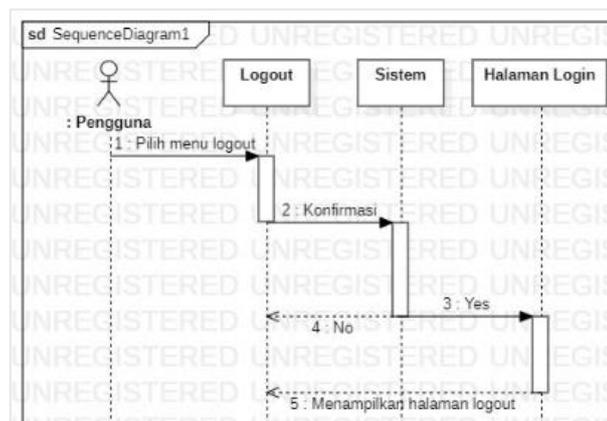
Gambar 23. Sequence Diagram Registrasi Layanan Homeservice

Gambar 23 menjelaskan mengenai *sequence diagram* layanan *homeservice* Bengkel yang terdiri dari Registrasi *Homeservice*, Sistem, *Database*.

10) *Sequence Diagram* Validasi Layanan *Homeservice*

Gambar 24. Sequence Diagram Validasi Layanan Homeservice

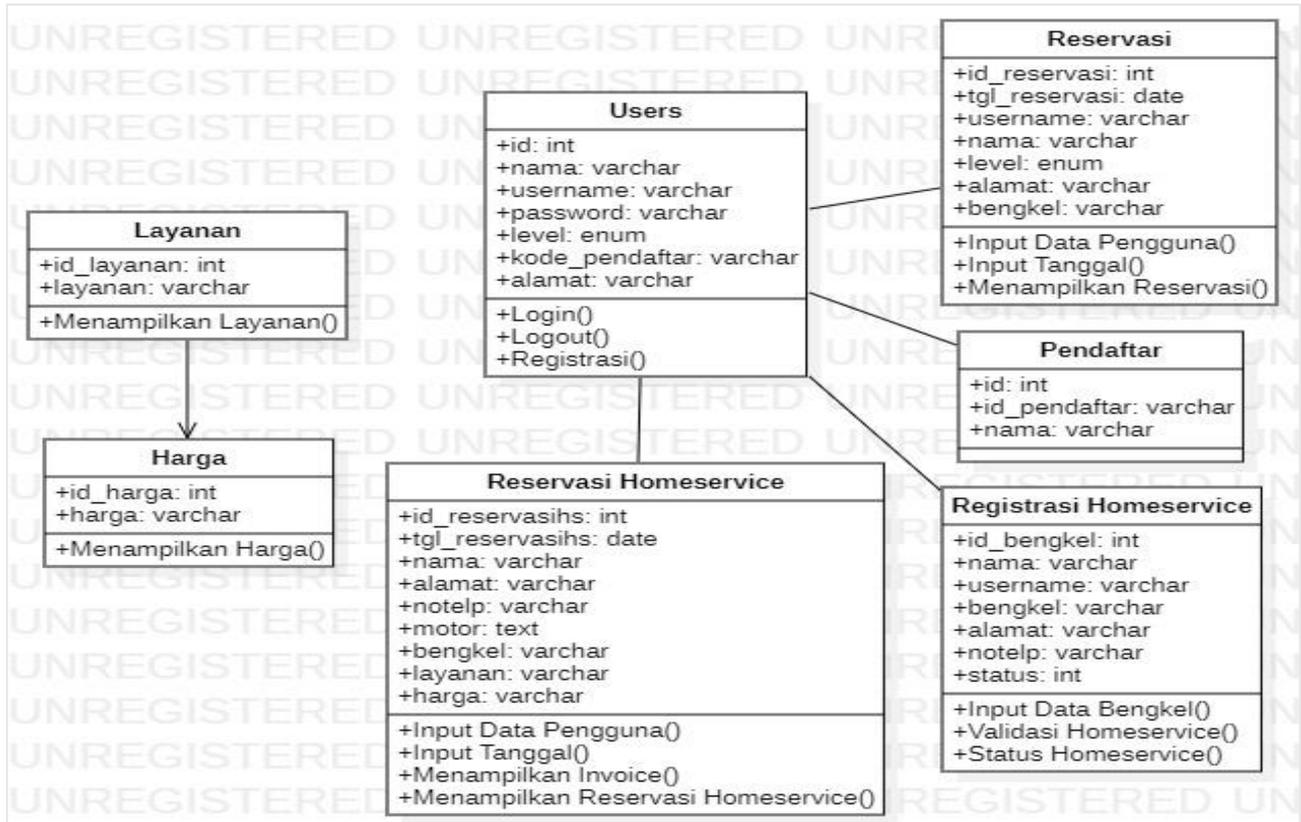
Pada gambar 24 menjelaskan mengenai *sequence diagram* validasi *homeservice* Admin yang terdiri dari data *Homeservice*, Sistem, *Database*.

11) *Sequence Diagram* Logout

Gambar 25. Sequence Diagram Logout

Pada gambar 25 menjelaskan mengenai *sequence diagram* *logout* Pengguna yang terdiri dari *Logout*, Sistem, Halaman *Login*.

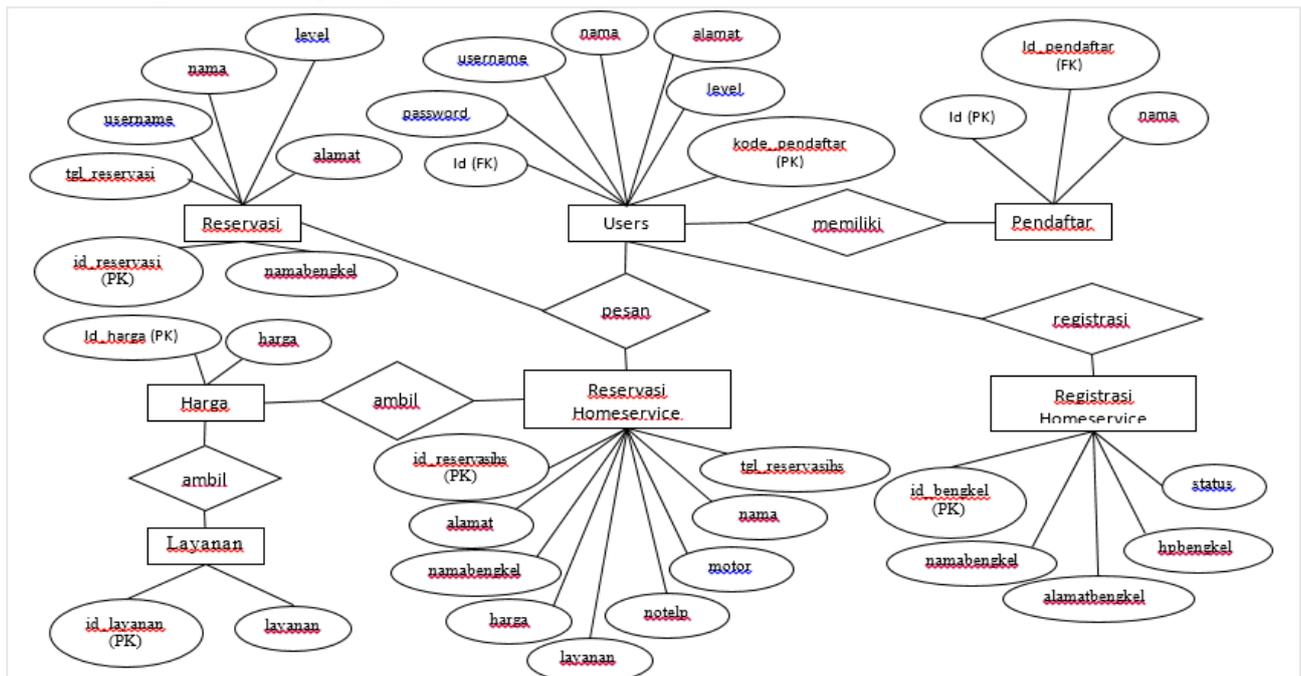
3.2.3 Class Diagram



Gambar 26. Class Diagram

Pada gambar 26 menjelaskan mengenai *class diagram* terdiri dari layanan, harga, users, reservasi homeservice, reservasi, pendaftaran, registrasi homeservice.

3.2.4 Entity Relationship Diagram



Gambar 27. Entity Relationship Diagram

Gambar 27 menjelaskan mengenai *Entity Relationship Diagram* terdiri dari reservasi, users, pendaftaran, harga, reservasi homeservice, registrasi homeservice, layanan.

3.3 Struktur Database

Struktur *database* dari rancangan sistem pendaftaran bengkel untuk pelayanan *homeservice* berbasis *website*, sebagai berikut:

1) Tabel Data *Users*

Tabel data *users* adalah tabel yang berisi data *user* seperti nama *user* dan *password* digunakan untuk masuk ke aplikasi. Tabel data *users* berisi pengguna, bengkel dan admin bisa dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Data Users

<i>Field Name</i>	<i>Type Field</i>	<i>Length/Values</i>	<i>Description</i>
ide	int	4	Foreign Key
nama	varchar	20	
username	varchar	15	
password	varchar	8	
level	enum	('pengguna','bengkel')	
kode_pendaftar	varchar	11	Primary Key
alamat	varchar	50	

2) Tabel Data Pendaftar

Tabel data pendaftar adalah tabel yang berisi seperti tabel *users* namun hanya berisi ide_pendaftar dan nama. Tabel data pendaftar bisa dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Data Pendaftar

<i>Field Name</i>	<i>Type Field</i>	<i>Length/Values</i>	<i>Description</i>
ide	int	4	Primary Key
ide_pendaftar	varchar	11	Foreign Key
nama	varchar	20	

3) Tabel Data Reservasi

Tabel Data Reservasi adalah tabel yang berisi data reservasi yang di *input* oleh pengguna ke bengkel yang ada di dalam aplikasi. Tabel data reservasi bisa dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Data Reservasi

<i>Field Name</i>	<i>Type Field</i>	<i>Length/Values</i>	<i>Description</i>
ide_reservasi	int	4	Primary Key
tgl_reservasi	date	datetime	
username	varchar	15	
nama	varchar	20	
level	enum	('pengguna','bengkel')	
alamat	varchar	50	
namabengkel	varchar	20	

4) Tabel Data Registrasi *Homeservice*

Tabel Data Registrasi *Homeservice* adalah tabel yang berisi *form* pendaftaran bagi bengkel jika di bengkel tersebut menyediakan layanan *homeservice* agar terdaftar pada rancangan sistem.

Tabel 7. Data Registrasi Homeservice

<i>Field Name</i>	<i>Type Field</i>	<i>Length/Values</i>	<i>Description</i>
ide_bengkel	int	4	Primary Key
namabengkel	varchar	20	
alamatbengkel	varchar	50	
hpbengkel	varchar	15	
status	int	2	

5) Tabel Data Reservasi *Homeservice*

Tabel Data Reservasi *Homeservice* adalah tabel yang berisi data reservasi *homeservice* yang di *input* oleh pengguna ke bengkel yang ada di dalam rancangan sistem.

Tabel 8. Data Reservasi *Homeservice*

<i>Field Name</i>	<i>Type Field</i>	<i>Length/Values</i>	<i>Description</i>
ide_reservasihs	int	4	Primary Key
tgl_reservasihs	date	datetime	
nama	varchar	20	
alamat	varchar	50	
nohp	varchar	15	
namabengkel	varchar	20	
motor	text	text	
layanan	varchar	25	
harga	varchar	6	

6) Tabel Data Layanan

Tabel Data Layanan adalah tabel yang berisi layanan-layanan yang disediakan oleh bengkel-bengkel yang ada di dalam rancangan sistem. Tabel data layanan bisa dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Data Layanan

<i>Field Name</i>	<i>Type Field</i>	<i>Length/Values</i>	<i>Description</i>
ide_layanan	int	4	Primary Key
layanan	varchar	25	

7) Tabel Data Harga

Tabel data Harga adalah tabel yang berisi data harga dari layanan yang ada di aplikasi. Tabel data harga bisa dilihat pada tabel 10.

Tabel 10. Data Harga

<i>Field Name</i>	<i>Type Field</i>	<i>Length/Values</i>	<i>Description</i>
ide_harga	int	4	Primary Key
harga	varchar	6	

3.4 Perancangan Desain Antar Muka

1) Perancangan Tampilan Halaman *Login* dan Registrasi

The image shows a login form with the following elements:

- A heading: **Selamat Datang**
- A text input field labeled **Username**.
- A text input field labeled **Password**.
- A rounded button labeled **Login**.
- A link at the bottom: **Don't have an account ? Sign up**

Gambar 28. Perancangan Tampilan Halaman *Login*

Pada gambar 28 merupakan rancangan tampilan halaman *login* yang digunakan oleh pengguna, bengkel, admin untuk masuk ke dalam aplikasi.



Registrasi

Nama _____

Username _____

Kata Kunci _____

Ulangi Kata Kunci _____

Alamat _____

Pilih User

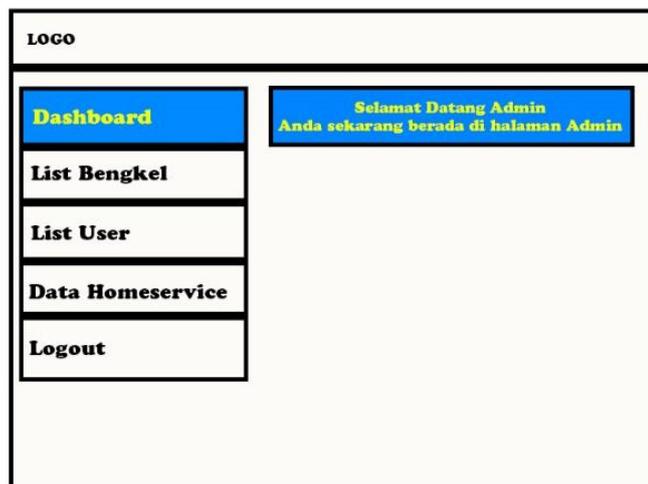
Registrasi

Login

Gambar 29. Perancangan Tampilan Halaman Registrasi

Pada gambar 29 adalah denah tampilan halaman pendaftaran yang digunakan untuk mendaftar ke dalam aplikasi.

2) Perancangan Tampilan Halaman Admin



LOGO

Dashboard

List Bengkel

List User

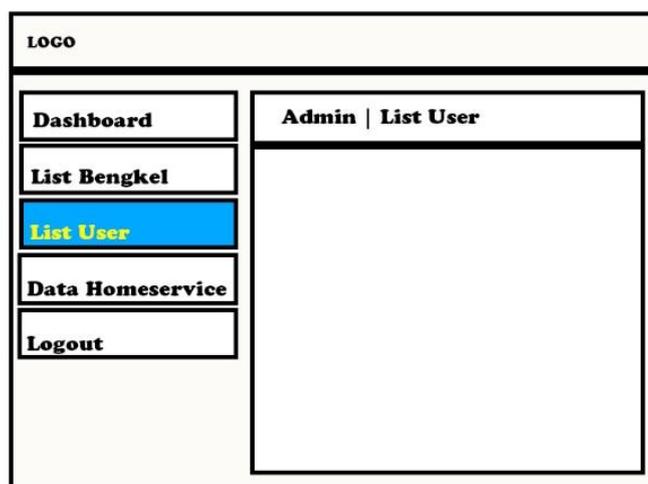
Data Homeservice

Logout

Selamat Datang Admin
Anda sekarang berada di halaman Admin

Gambar 30. Perancangan Tampilan Dashboard Admin

Gambar 30 merupakan rancangan tampilan dashboard administrator. Di halaman ini, akan ditampilkan ucapan selamat datang kepada admin yang *login*.



LOGO

Dashboard

List Bengkel

List User

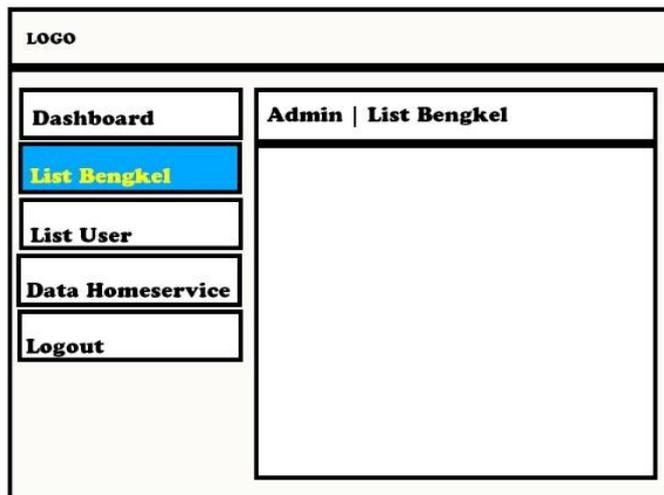
Data Homeservice

Logout

Admin | List User

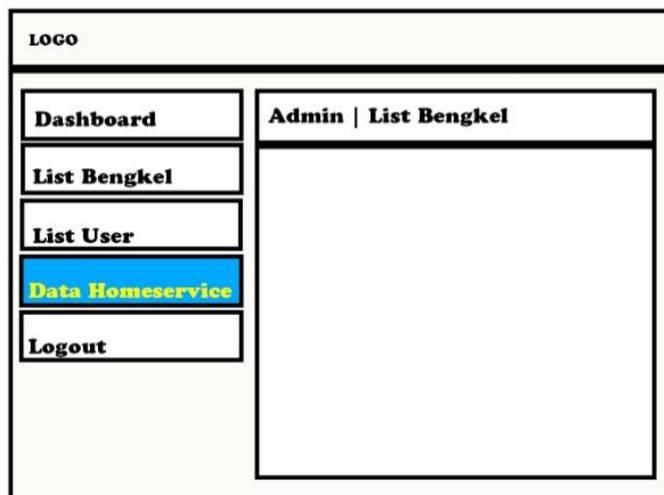
Gambar 31. Perancangan Tampilan List User Admin

Pada gambar 31 merupakan rancangan untuk tampilan *list user* yang terdaftar di aplikasi yang dapat dilihat oleh admin.



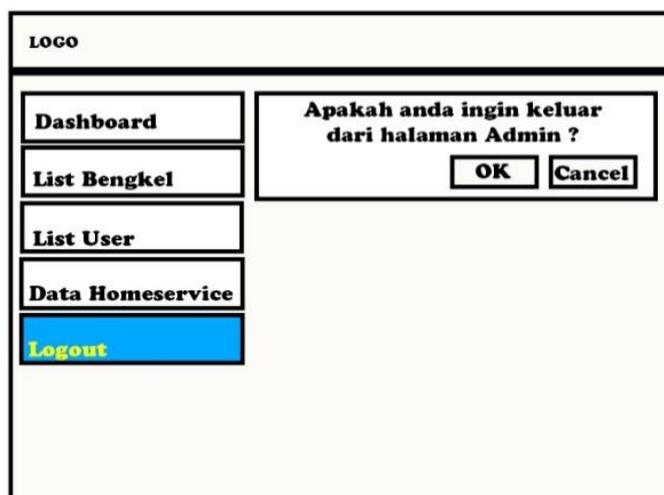
Gambar 32. Perancangan Tampilan List Bengkel Admin

Pada gambar 32 merupakan rancangan tampilan *list* bengkel yang terdaftar di aplikasi yang dapat dilihat oleh admin.



Gambar 33. Perancangan Tampilan Data Homeservice Admin

Pada Gambar 33 merupakan rancangan untuk tampilan data layanan *homeservice* yang diajukan oleh bengkel.



Gambar 34. Perancangan Tampilan Logout Admin

Pada gambar 34 merupakan rancangan untuk tampilan *logout* admin untuk keluar dari aplikasi.

3) Desain Tampilan Halaman Bengkel



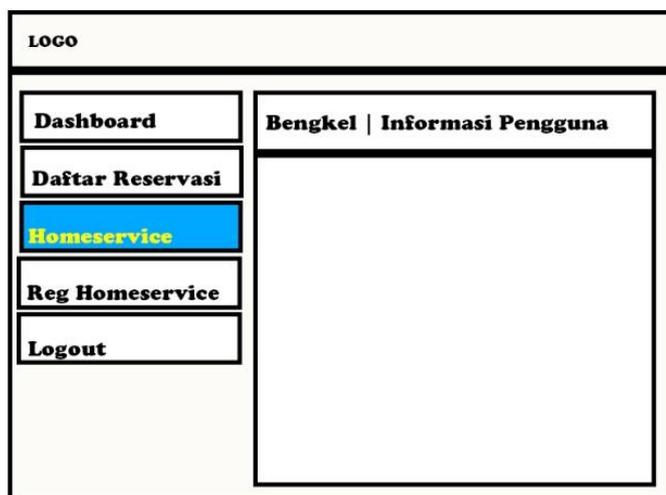
Gambar 35. Desain Tampilan Halaman Dashboard Bengkel

Pada gambar 35 merupakan perancangan tampilan halaman *dashboard* bengkel yang muncul saat bengkel *login* ke aplikasi.



Gambar 36. Perancangan Tampilan Data Reservasi Bengkel

Pada gambar 36 merupakan perancangan tampilan data reservasi yang dilakukan pengguna.



Gambar 37. Perancangan Tampilan Data Reservasi Homeservice

Pada gambar 37 merupakan rancangan tampilan data reservasi *homeservice* yang dilakukan pengguna.

The screenshot shows a web interface for 'Bengkel | Registrasi Layanan Homeservice'. On the left is a navigation menu with options: Dashboard, Daftar Reservasi, Homeservice, Reg Homeservice (highlighted in blue), and Logout. The main content area contains a registration form with the following fields: Username, Nama, Alamat, Bengkel, and No. Telp.

Gambar 38. Perancangan Tampilan Data Registrasi Layanan Homeservice

Pada gambar 38 merupakan rancangan tampilan registrasi layanan *homeservice* bengkel agar terdaftar di aplikasi.

The screenshot shows a confirmation dialog box titled 'Apakah anda ingin keluar dari halaman Bengkel?'. It features two buttons: 'OK' and 'Cancel'. The left navigation menu is visible, with 'Logout' highlighted in blue.

Gambar 39. Perancangan Tampilan Logout Bengkel

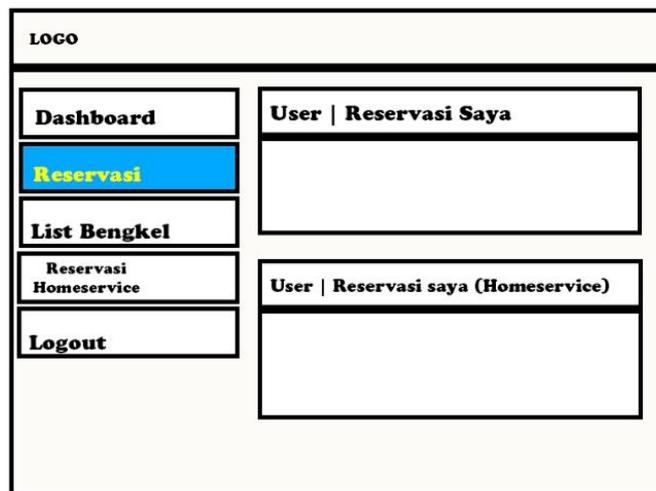
Pada gambar 39 merupakan rancangan tampilan *logout* bengkel untuk keluar dari aplikasi.

4) Perancangan Tampilan Halaman Pengguna

The screenshot shows a user dashboard page. The left navigation menu includes: Dashboard (highlighted in blue), List Bengkel, List User, Data Homeservice, and Logout. The main content area displays a blue box with the text: 'Selamat Datang Anda sekarang berada di halaman Pengguna'.

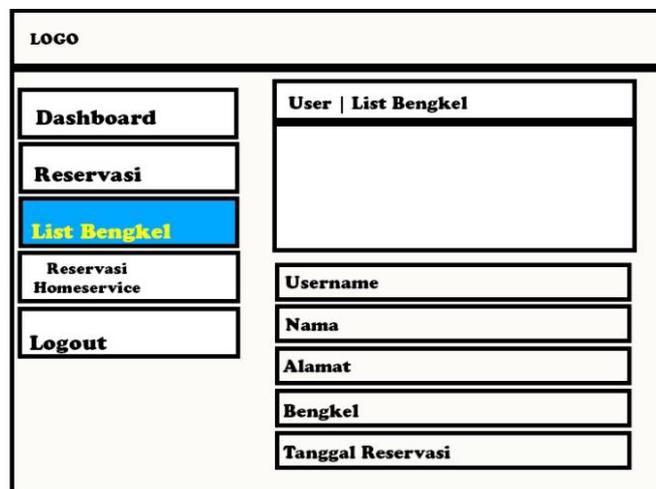
Gambar 40. Perancangan Tampilan Dashboard Pengguna

Pada gambar 40 merupakan rancangan tampilan *dashboard* pengguna yang muncul ketika pengguna berhasil *login*.



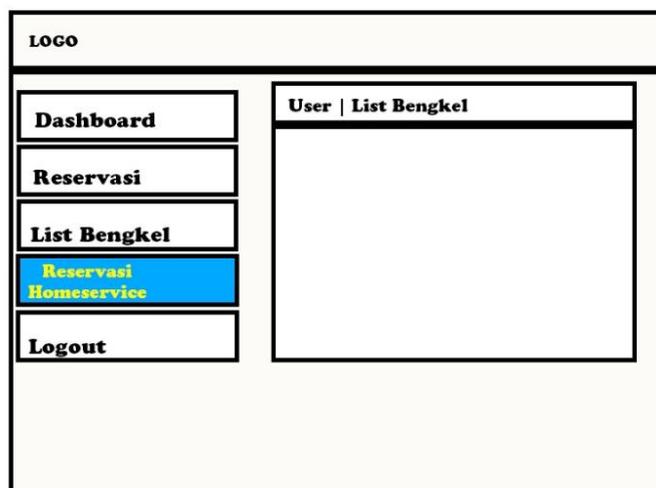
Gambar 41. Perancangan Tampilan Reservasi Saya

Pada gambar 41 merupakan rancangan tampilan reservasi yang dilakukan oleh pengguna yang sedang *login*.



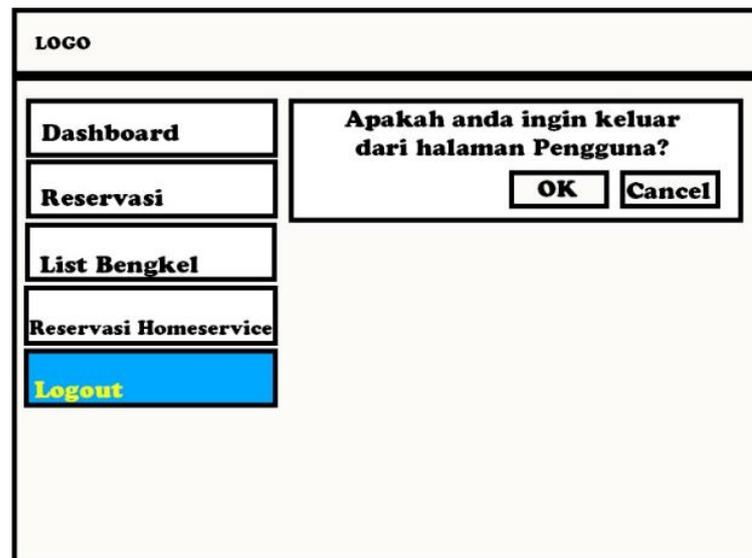
Gambar 42. Perancangan Tampilan Reservasi

Pada gambar 42 merupakan rancangan tampilan reservasi yang berisikan bengkel – bengkel yang dapat dipesan oleh pengguna.



Gambar 43. Perancangan Tampilan Reservasi Homeservice

Pada gambar 43 merupakan rancangan tampilan bengkel-bengkel yang menyediakan layanan *homeservice*.



Gambar 44. Perancangan Tampilan Logout Pengguna

Pada gambar 44 merupakan rancangan tampilan *logout* pengguna yang berguna untuk keluar dari aplikasi.

IV. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Mengingat efek samping dari pemeriksaan dan rancangan sistem pendaftaran bengkel untuk pelayanan *homeservice* berbasis *website*, dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

- 1) Membuat rancangan sistem pendaftaran yang pemesanannya tidak terbatas oleh waktu dan calon klien tidak harus datang langsung ke studio untuk melakukan reservasi.
- 2) Membuat rancangan sistem pendaftaran dengan fitur *live chat* yaitu berkomunikasi secara *real time* guna membantu pelanggan dalam berkonsultasi masalah kendaraan, *homeservice* untuk pelanggan yang ingin melakukan *service* di rumah.
- 3) Membuat rancangan sistem pendaftaran terjadwal agar bengkel ter bantuan dalam mengorganisir kendaraan pelanggan.

4.2 Saran

Berdasarkan simpulan dapat diusulkan saran agar dapat dilanjutkan rancangan system dengan melakukan penambahan atau pengembangan dari layanan *homeservice* seperti tampilan aplikasi yang lebih dinamis, penambahan fitur-fitur seperti *maps*, pembayaran otomatis, *reminder* jadwal *service*.

REFERENSI

- [1] F. P. H, "Pengembangan Sistem Informasi Booking Service Motor Honda Pada Pt. Pacific Motor Ii Bekasi Berbasis Web," *J. Inkofar*, vol. 1, no. 2, pp. 51–61, 2018, doi: 10.46846/jurnalinkofar.v1i2.10.
- [2] A. S. Kurniawan and Ek. Prasetyaningrum, "Sistem Informasi Booking Service Pada Cv. Dwi Jaya Otomotif Sampit," *J. Penelit. Dosen Fikom Vol.10 No.2, Novemb. 2019*, vol. 10, no. 2, 2019.
- [3] A. N. Nurhayati, A. Josi, and N. A. Hutagalung, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Pembelian Barang Pada Koperasi Kartika Samara Grawira Prabumulih," *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 13–23, 2018, doi: 10.34010/jati.v7i2.490.
- [4] M. Hasbiyalloh and D. A. Jakaria, "Aplikasi Penjualan Barang Perlengkapan Handphone di Zildan Cell Singaparna Kabupaten Tasikmalaya," *Jumantaka*, vol. 1, no. 1, pp. 61–70, 2018.

- [5] I. Kanedi, F. H. Utami, and L. N. Zulita, "Sistem Pelayanan Untuk Peningkatan Kepuasan Pengunjung Pada Perpustakaan Arsip Dan Dokumentasi Kota Bengkulu," *Pseudocode*, vol. 4, no. 1, pp. 37–46, 2017, doi: 10.33369/pseudocode.4.1.37-46.
- [6] A. Juansyah, "Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android," *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2015.
- [7] P. S. Hasugian, "Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi," *J. Inform. Pelita Nusantara*, vol. 3, no. 1, pp. 82–86, 2018.
- [8] R. Safitri, "Simple Crud Buku Tamu Perpustakaan Berbasis Php Dan Mysql :Langkah-Langkah Pembuatan," *Tibannndaru J. Ilmu Perpust. dan Inf.*, vol. 2, no. 2, p. 40, 2018, doi: 10.30742/tb.v2i2.553.
- [9] A. Firman, H. F. Wowor, X. Najooan, J. Teknik, E. Fakultas, and T. Unsrat, "Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web," *E-Journal Tek. Elektro Dan Komput.*, vol. 5, no. 2, pp. 29–36, 2016.
- [10] R. E. Standsyah and I. S. Restu, "Implementasi PHP MyAdmin pada Rancangan Sistem Pengadministrasian," *J. UJMC*, vol. 3, no. 2, pp. 38–44, 2017.
- [11] M. Y. Putra, "Responsive Web Design Menggunakan Bootstrap Dalam Merancang Layout Website," *Inf. Syst. Educ. Prof.*, vol. 5, no. 1, pp. 61–70, 2020.
- [12] M. P. H. Setiawan and F. Masya, "Analisa Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Fasilitas Umum dan Informasi Pembuatan E-KTP Untuk Masyarakat," *Rabit J. Teknol. dan Sist. Inf. Univrab*, vol. 5, no. 1, pp. 1–8, 2020, doi: 10.36341/rabit.v5i1.810.
- [13] D. W. T. Putra and R. Andriani, "Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD," *J. Teknolf*, vol. 7, no. 1, p. 32, 2019, doi: 10.21063/jtif.2019.v7.1.32-39.
- [14] R. M. Sari, M. Rational, and U. Process, "Sistem Informasi Pendistribusian Produk pada PD. Garuda Jaya 1,2," pp. 550–557.
- [15] M. Tabrani, Suhardi, and H. Priyandaru, "Sistem Informasi Manajemen Berbasis Website Pada Unl Studio Dengan Menggunakan Framework Codeigniter," *J. Ilm. M-Progress*, vol. 11, no. 1, pp. 13–21, 2021.
- [16] V. Sahfitri, "Prototype E-Katalog Dan Peminjaman Buku Perpustakaan Berbasis Mobile," vol. 08, no. September, pp. 165–171, 2019.
- [17] D. Pada, P. Ud, A. Gemilang, S. Informasi, and S. Royal, "PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN DAN PEMBAYARAN BERBASIS," vol. 9986, no. September, 2018.