

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi “Homify”

Vito Valerino¹, Rifqi Arrayan Muttaqien², Muhammad Nur Alif Ramadan³, Muhammad Arya Yudha⁴, Achmad Rama Firgiawan⁵, Zatin Niqotaini⁶, Dwi Vernanda⁷
^{1,2,3,4,5,6} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer
⁷ Prodi Sistem Informasi, Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer
^{1,2,3,4,5,6} Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
⁷ Politeknik Negeri Subang
^{1,2,3,4,5,6} Jl. RS. Fatmawati Raya, Pd. Labu, Kec. Cilandak, Kota Depok, Jawa Barat
⁷ Jl brigjen katamso no 37, kab subang, Jawa barat
 zatinniqotaini@upnvj.ac.id⁶,

Abstrak. Dalam era modern, solusi kreatif untuk layanan keperluan rumah tangga menjadi semakin penting seiring dengan gaya hidup dan kebutuhan masyarakat yang semakin meningkat. Artikel ini membahas perancangan dan analisis sistem informasi untuk aplikasi "Homify," yang bertujuan menyediakan berbagai jasa rumah tangga seperti bersih-bersih rumah, potong rumput kebun, sedot WC, renovasi rumah, pangkas rambut, dan pembersihan kolam renang. Aplikasi ini dirancang khusus untuk membantu pasangan muda yang sibuk bekerja dan sering mengabaikan pekerjaan rumah tangga mereka. Penelitian ini menggunakan metode perancangan sistem informasi dengan pendekatan Unified Modeling Language (UML) untuk mengembangkan diagram sistem yang menggambarkan alur, fungsi, dan fitur aplikasi. Analisis sistem dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dalam layanan jasa konvensional, yang kemudian diselesaikan dengan menciptakan sistem penjualan berbasis web dan mobile. Proses penelitian melibatkan beberapa tahap, termasuk identifikasi masalah, pengumpulan data melalui observasi, studi literatur, dan wawancara, serta analisis dan perancangan sistem. Diagram use case, activity, sequence, dan class digunakan untuk menjelaskan interaksi antara pengguna dan sistem, serta alur proses dalam aplikasi. Selain itu, perancangan antarmuka pengguna (UI) dan database juga dijelaskan secara mendetail, termasuk desain halaman onboarding, registrasi, detail produk, profil pengguna, keranjang belanja, dan notifikasi. Aplikasi "Homify" diharapkan dapat membantu pengguna menghemat waktu dan tenaga, sementara penyedia layanan dapat menawarkan lebih banyak jasa dengan lebih efisien dan mudah diakses oleh pelanggan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki kinerja dan tingkat keamanan yang tinggi, memberikan kenyamanan dan kepercayaan kepada penggunanya. Aplikasi ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan rumah tangga dengan menyediakan layanan sehari-hari yang berkualitas dan terpercaya. Penelitian ini juga memberikan panduan berharga bagi pengembang, pemangku kepentingan, dan peneliti untuk merancang dan meningkatkan solusi teknologi informasi yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan penyedia layanan rumah tangga. Ekspansi wilayah layanan dan integrasi pembayaran non-tunai diharapkan dapat meningkatkan jangkauan dan aksesibilitas layanan.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Aplikasi, Jasa Keperluan Rumah, Perancangan.

1 Pendahuluan

Perubahan Perkembangan teknologi menuju era kontemporer telah membuat teknologi menjadi sumber utama masyarakat dalam menyelesaikan masalah, mengubah hal-hal yang sebelumnya dilakukan secara manual menjadi otomatis maupun semi-otomatis. (Niqotaini et al., 2020). Selain itu, kemajuan ilmu dan teknologi saat ini telah memengaruhi aktivitas bisnis yang berkaitan dengan pengolahan data menjadi informasi. (Imannudin Akbar et al., 2023). Permintaan akan informasi yang tersaji dengan cepat, lengkap dan akurat telah membentuk suatu kebutuhan yang tidak bisa dielakkan lagi yang merajai taraf dan berdaya guna kerja di semua sektor (Niqotaini et al., 2023). Kebutuhan rumah tangga seperti tukang kebun, cukur rambut, dan berbagai layanan sehari-hari lainnya menjadi lebih penting bagi masyarakat perkotaan yang sibuk. Kebutuhan akan pelayanan rumah tangga yang berkualitas dan terpercaya telah menjadi fokus utama dalam ekosistem layanan, dan kehadiran teknologi informasi telah membuka peluang baru bagi penyedia jasa untuk menyediakan layanan mereka dengan lebih efisien dan lebih mudah diakses oleh pelanggan. Dengan kemajuan teknologi, platform digital dan aplikasi mobile telah berfungsi sebagai penghubung antara pelanggan dan penyedia layanan. Ini tidak hanya membuat pelanggan lebih mudah menemukan layanan yang mereka butuhkan, tetapi juga memungkinkan penyedia layanan untuk lebih luas di pasar.

Tujuan jurnal ini adalah untuk menyelidiki dan menganalisis sistem yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan rumah tangga dengan menyediakan layanan sehari-hari seperti tukang kebun dan tukang cukur rambut. Jurnal ini berusaha untuk memberikan wawasan tentang bagaimana teknologi informasi dapat meningkatkan aksesibilitas dan kualitas layanan rumah tangga dengan memberikan tinjauan mendalam dari

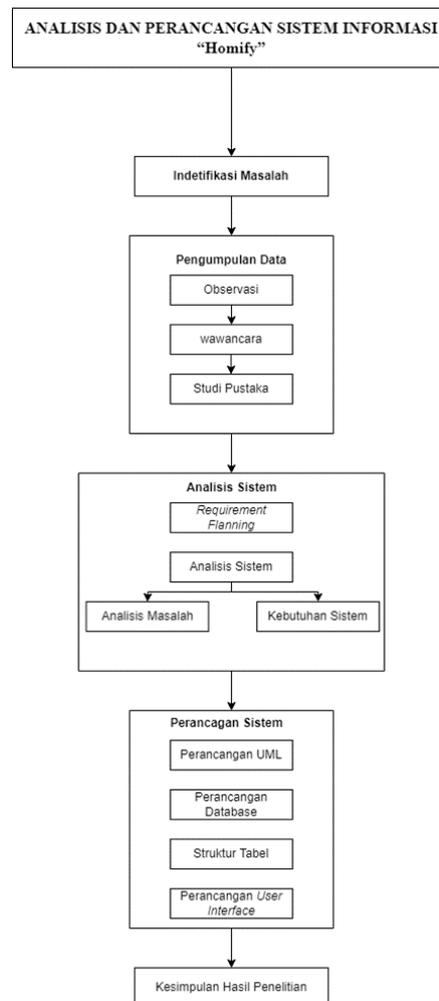
berbagai elemen sistem ini, seperti arsitektur teknisnya, algoritma pencocokan, integrasi pembayaran, dan pengalaman pengguna.

Diharapkan jurnal ini dapat memberikan panduan berharga bagi pengembang, pemangku kepentingan, dan peneliti untuk merancang dan meningkatkan solusi teknologi informasi yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan penyedia layanan rumah tangga. Ini dimungkinkan dengan memahami dinamika sistem yang tersedia saat ini.

UML (Unified Modeling Language) adalah alat populer yang dapat digunakan untuk membangun aplikasi berbasis objek. (Niqotaini et al., 2023). Aplikasi piranti lunak dapat berjalan pada sistem operasi, jaringan, atau piranti keras apa pun dengan menggunakan UML. Tujuan utama UML adalah untuk menyediakan model yang siap pakai dan bahasa visual yang ekspresif yang memungkinkan pengembangan dan saling menukar model dengan mudah dan mudah dipahami; menyediakan bahasa pemodelan yang bebas dari berbagai proses rekayasa dan bahasa pemrograman; dan menyatukan praktik terbaik pemodelan. (Profesi, 2018). Dalam perancangan sistem informasi penggajian, diagram UML juga dapat membantu meningkatkan efisiensi pengembangan sistem, mengurangi kesalahan, dan membuat sistem lebih mudah dipahami. (Niqotaini et al., 2023).

2 Metodologi Penelitian

2.1 Tahapan Penelitian



Gambar. 1. Tahapan Penelitian

Studi ini mengadopsi pendekatan kualitatif untuk mengumpulkan dan menganalisis data terkait dengan sistem yang menyediakan layanan rumah tangga seperti tukang kebun, tukang cukur rambut, dan layanan sehari-hari lainnya. Langkah-langkah metodologis yang diambil adalah sebagai berikut:

2.2 Metode Pengumpulan Data

A. Identifikasi Masalah

Karena kurangnya waktu dan tenaga yang tersedia, pasangan muda yang sibuk dengan pekerjaan sering mengalami kesulitan menjaga kebersihan dan perawatan rumah. Ini mengakibatkan pekerjaan rumah tangga seperti pembersihan, perawatan kebun, dan perbaikan rumah terabaikan. Pasangan muda mungkin menemukan layanan rumah tangga yang sesuai dengan kebutuhan mereka karena layanan rumah tangga konvensional mungkin tidak efisien atau tidak mudah diakses. Pasangan muda mungkin kesulitan memilih penyedia layanan rumah tangga yang tepat karena tidak dapat diakses atau tidak tahu tentang penyedia yang terpercaya. Pasangan muda mungkin juga mengalami kesulitan menemukan waktu yang tepat untuk mengatur layanan rumah tangga dengan jadwal yang padat.

B. Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, metode yang digunakan meliputi:

- Observasi: Mengamati bagaimana pasangan muda mengelola pekerjaan rumah tangga dan interaksi mereka dengan penyedia layanan rumah tangga.
- Studi Literatur: Meninjau literatur yang relevan tentang layanan rumah tangga, manajemen waktu, dan kebutuhan pasangan muda.
- Wawancara: Melakukan wawancara mendalam dengan pasangan muda untuk mendapatkan wawasan tentang kebutuhan, tantangan, dan preferensi mereka terkait layanan rumah tangga.

2.3 Analisis Sistem

Analisis sistem dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan spesifikasi dari sistem yang akan dikembangkan. Analisis ini terdiri dari beberapa langkah utama:

- Perencanaan Persyaratan: Mengumpulkan dan mendokumentasikan persyaratan fungsional dan non-fungsional dari sistem.
- Analisis Data: Mengolah dan menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk mengidentifikasi tren, pola, dan hubungan penting.
- Analisis Sistem: Menyusun blueprint dari sistem yang akan dikembangkan, termasuk arsitektur sistem, alur proses, dan kebutuhan teknis lainnya.

2.4 Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem melibatkan beberapa aspek penting:

- Perancangan UI: Mendesain antarmuka pengguna (UI) yang intuitif dan mudah digunakan.
- Perancangan UML: Menggunakan diagram UML (Unified Modeling Language) untuk memodelkan sistem secara visual, termasuk use case diagram, class diagram, sequence diagram, dan lainnya.
- Perancangan Basis Data: Merancang struktur basis data yang efisien untuk menyimpan dan mengelola data pengguna, layanan, dan transaksi.
- Perancangan Struktur Tabel: Menentukan tabel-tabel yang diperlukan dalam basis data beserta hubungan antar tabel tersebut.

2.5 Implementasi dan Pengujian

Setelah perancangan selesai, sistem akan diimplementasikan dan diuji. Tahapan ini meliputi:

- Implementasi: Mengembangkan sistem sesuai dengan blueprint dan desain yang telah dibuat.
- Pengujian: Melakukan pengujian fungsional dan non-fungsional untuk memastikan sistem berjalan sesuai dengan spesifikasi dan kebutuhan pengguna.

2.6 Evaluasi dan Penyempurnaan

Tahap akhir adalah evaluasi dan penyempurnaan sistem berdasarkan hasil pengujian dan umpan balik dari pengguna. Proses ini meliputi:

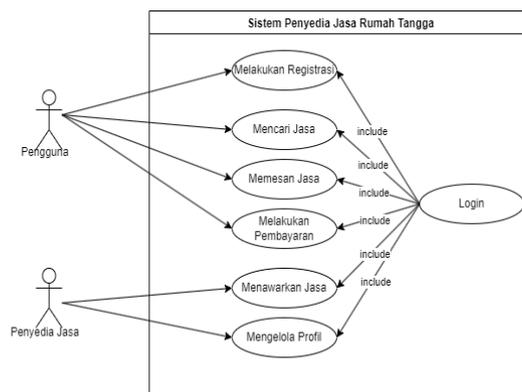
- Evaluasi: Menilai kinerja sistem dan kesesuaiannya dengan kebutuhan pengguna.
- Penyempurnaan: Melakukan perbaikan dan penyesuaian untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas sistem.

3 Hasil dan Penelitian

3.1. Use Case Diagram

Use Case atau diagram use case menunjukkan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. (Niqotaini, 2019). Diagram use case adalah alat yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara aktor (pengguna sistem) dengan sistem itu sendiri. Pada perancangan sistem informasi "Homify", terdapat dua aktor utama yaitu pengguna dan penyedia jasa. Diagram ini membantu dalam memahami kebutuhan dan alur interaksi dalam sistem yang dirancang. Dimana:

1. Pengguna (User):
 - Registrasi: Pengguna melakukan pendaftaran akun untuk dapat mengakses layanan yang tersedia dalam aplikasi.
 - Login: Setelah registrasi, pengguna dapat masuk ke sistem menggunakan kredensial mereka.
 - Mencari Jasa: Pengguna dapat mencari berbagai layanan rumah tangga yang tersedia di aplikasi.
 - Memesan Jasa: Setelah menemukan layanan yang diinginkan, pengguna dapat melakukan pemesanan.
 - Melakukan Pembayaran: Pengguna melakukan pembayaran atas layanan yang telah dipesan. Proses ini termasuk ke dalam fungsi login untuk memastikan keamanan transaksi.
2. Penyedia Jasa (Service Provider):
 - Menawarkan Jasa: Penyedia jasa dapat menawarkan berbagai layanan rumah tangga melalui aplikasi.
 - Mengelola Profil: Penyedia jasa dapat mengelola informasi profil mereka, termasuk detail layanan yang ditawarkan.



Gambar. 2. Use Case Diagram

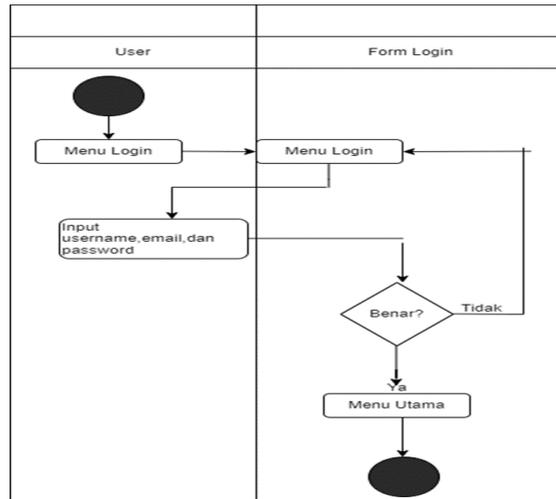
Pengguna melihat diagram use case untuk sistem "Homify" sebagai berikut: mereka mendaftar untuk membuat akun baru dan kemudian dapat login ke sistem. Setelah login, mereka dapat mencari layanan yang mereka butuhkan melalui aplikasi. Setelah menemukan layanan yang mereka butuhkan, mereka dapat memesan layanan tersebut dan membayar melalui sistem. Sebaliknya, penyedia jasa berperan dalam menawarkan produk dan layanan mereka melalui platform ini. Mereka dapat mengelola profil mereka untuk memperbarui informasi terkait layanan dan mengelola permintaan pengguna. Untuk menjaga data aman dan aman, interaksi ini dimasukkan ke dalam fungsi login.

Diagram ini menunjukkan alur kerja sistem dan kebutuhan setiap aktor yang terlibat, membantu pengembang dan pemangku kepentingan lainnya memahami bagaimana interaksi antara pengguna dan penyedia jasa terjadi dalam sistem "Homify". Hal ini memungkinkan desain sistem yang lebih efektif dan efisien serta memberikan garis besar yang jelas untuk pengembangan berikutnya.

3.2 Activity Diagram

Diagram aktivitas ini menunjukkan aktivitas yang terjadi pada sistem dari awal hingga akhir. Ini menunjukkan langkah-langkah proses kerja sistem yang dibuat. (Niqotaini., 2020).

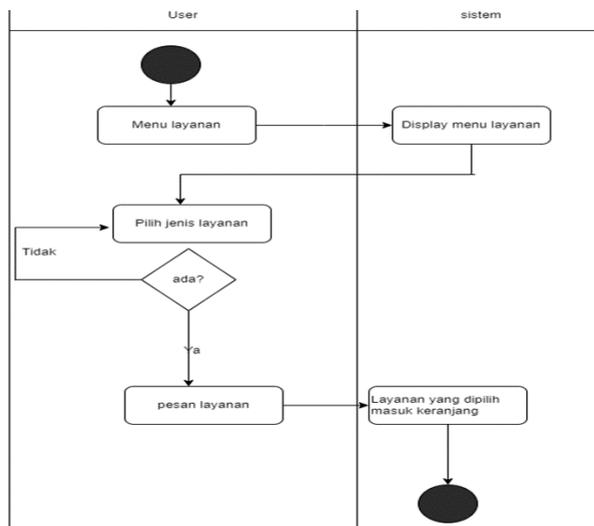
Pada activity diagram pada gambar 3.2 sampai dengan gambar 3.6 memperlihatkan alur aplikasi mulai dari user melakukan login sampai dengan melihat status pembelian terhadap jasa yang di pesan.



Gambar. 3. Activity Diagram login

Activity diagram login menunjukkan alur proses pengguna dari menu login. Pengguna memasukkan username, email, dan password. Jika informasi yang dimasukkan benar, pengguna akan diarahkan ke menu utama. Namun, jika informasi yang dimasukkan salah, pengguna akan kembali ke menu login untuk mencoba lagi.

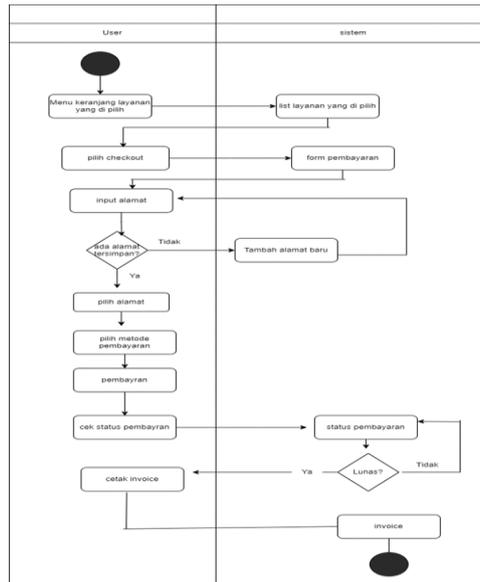
Activity diagram login dirancang untuk memastikan bahwa hanya pengguna yang memiliki kredensial yang benar yang dapat mengakses sistem. Proses verifikasi yang ketat ini menjaga keamanan data pengguna dan integritas sistem. Diagram ini membantu dalam mengidentifikasi langkah-langkah kritis dalam proses login dan memastikan bahwa sistem dapat menangani situasi di mana pengguna mungkin lupa atau salah memasukkan kredensial mereka.



Gambar. 4. Activity Diagram Pembelian Produk

Activity diagram pembelian produk menggambarkan alur pengguna dari menu layanan. Pengguna akan melihat menu layanan yang tersedia, kemudian memilih jenis layanan yang diinginkan. Jika jenis layanan yang dicari tidak tersedia, pengguna tetap berada di menu pilih jenis layanan. Jika layanan tersedia, pengguna akan melanjutkan untuk memesan layanan tersebut, dan layanan yang dipilih akan dimasukkan ke dalam keranjang.

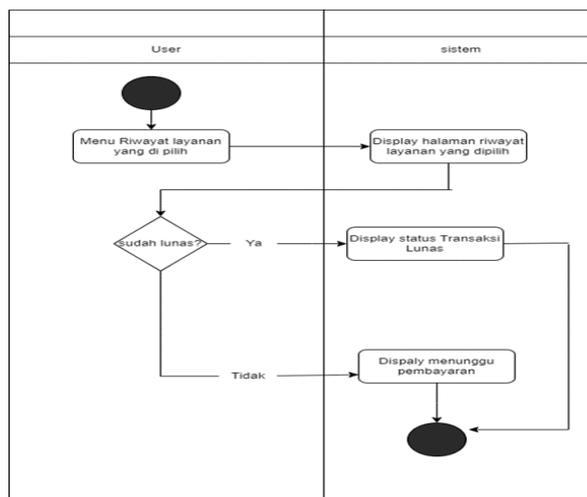
Activity diagram pembelian produk membantu dalam memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan menu layanan dan memilih produk yang diinginkan. Ini memastikan bahwa sistem dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang mulus, dengan navigasi yang jelas dan responsif terhadap pilihan pengguna. Diagram ini juga membantu dalam mengidentifikasi potensi hambatan atau kebingungan yang mungkin dihadapi pengguna selama proses pemilihan dan pemesanan layanan.



Gambar. 5. Activity Diagram checkout

Activity diagram checkout menjelaskan proses pengguna dari menu keranjang layanan yang dipilih. Pengguna melihat daftar layanan yang dipilih, kemudian memilih untuk checkout. Setelah itu, pengguna mengisi form pembayaran, termasuk memasukkan alamat. Jika alamat belum tersimpan, pengguna harus menambah alamat baru. Jika alamat sudah ada, pengguna memilih alamat yang sudah tersimpan, kemudian memilih metode pembayaran, melakukan pembayaran, dan mengecek status pembayaran. Jika pembayaran belum lunas, pengguna akan kembali ke status pesanan. Jika sudah lunas, pengguna akan mencetak invoice dan menyelesaikan proses.

Activity diagram checkout memastikan bahwa pengguna memiliki panduan yang jelas untuk menyelesaikan pembelian mereka. Ini termasuk langkah-langkah yang diperlukan untuk mengisi informasi pembayaran, memilih alamat, dan menyelesaikan transaksi. Diagram ini membantu dalam mengidentifikasi titik-titik di mana pengguna mungkin memerlukan bantuan tambahan atau informasi lebih lanjut, serta memastikan bahwa sistem dapat menangani berbagai kemungkinan skenario pembayaran dengan efektif.



Gambar. 6. Activity Diagram Lihat Status Pembelian

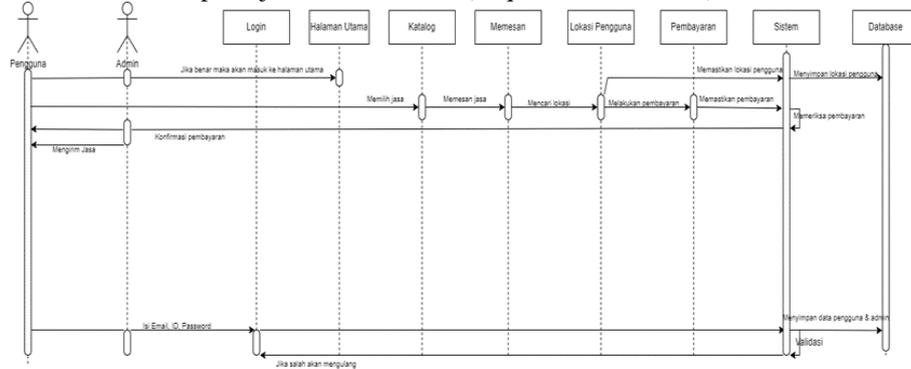
Activity diagram lihat status pembelian menggambarkan alur pengguna dari menu riwayat layanan yang dipilih. Pengguna akan melihat halaman riwayat layanan yang dipilih. Jika layanan sudah lunas, pengguna akan melihat status transaksi lunas. Namun, jika layanan belum lunas, pengguna akan melihat status menunggu pembayaran.

Activity diagram lihat status pembelian memberikan panduan yang jelas bagi pengguna untuk memeriksa status pembelian mereka. Ini memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah memantau status layanan yang telah

mereka pesan dan mengetahui apakah pembayaran telah diselesaikan. Diagram ini membantu dalam mengidentifikasi langkah-langkah yang diperlukan untuk memberikan informasi yang akurat dan terkini kepada pengguna, serta memastikan bahwa sistem dapat menangani pembaruan status dengan efisien.

3.3 Sequence Diagram

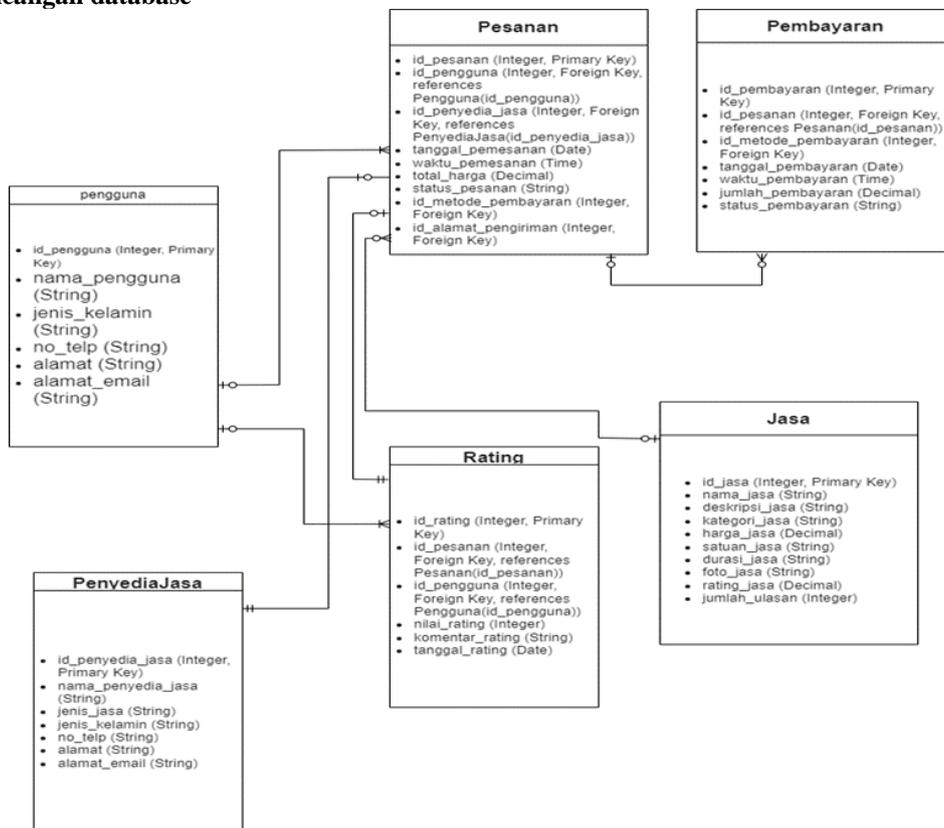
Interaksi yang terjadi antar objek, operasi apa saja yang terlibat, urutan operasi, dan informasi yang diperlukan oleh masing-masing operasi digambarkan dalam sequence diagram, yang menjelaskan urutan proses yang dilakukan sistem untuk mencapai tujuan dari use case. (Niqotaini, et al., 2023).



Gambar.7. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi objek dalam urutan waktu. Diagram ini digunakan untuk menunjukkan bagaimana proses di dalam sistem berlangsung dari satu objek ke objek lainnya. Sequence diagram untuk sistem "Homify" menunjukkan urutan interaksi antara pengguna, sistem, dan penyedia jasa. Diagram ini membantu dalam mengidentifikasi langkah-langkah spesifik yang terlibat dalam proses seperti login, pemesanan layanan, dan pembayaran. Ini memastikan bahwa semua langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan proses tersebut terdefinisi dengan jelas dan terurut dengan benar.

3.4 Perancangan database

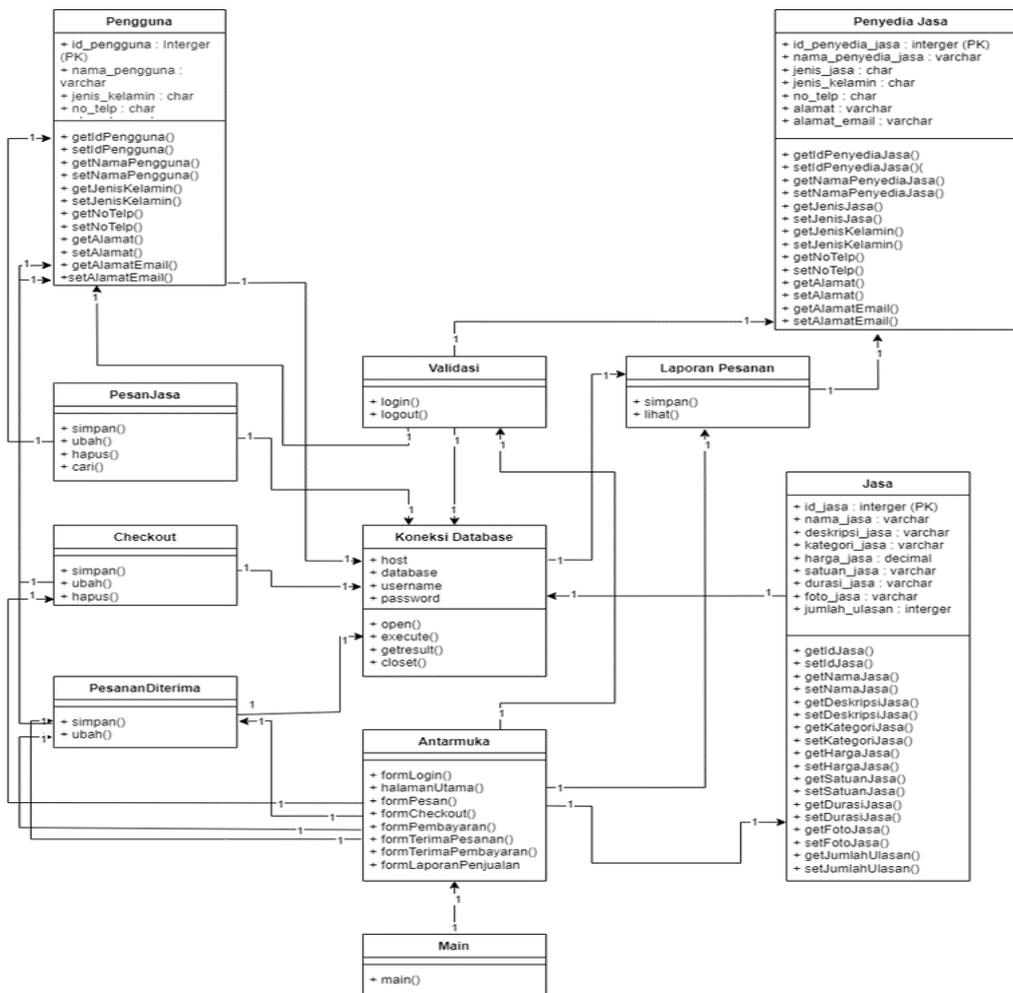


Gambar. 8. Perancangan Database

Perancangan database melibatkan pembuatan struktur data yang efisien dan terorganisir untuk menyimpan informasi yang diperlukan oleh sistem. Ini termasuk tabel-tabel yang berhubungan dengan pengguna, layanan, transaksi, dan lain-lain. Perancangan database untuk "Homify" memastikan bahwa semua informasi yang diperlukan oleh sistem dapat disimpan dan diakses dengan efisien. Struktur database yang baik membantu dalam meminimalkan redundansi data, meningkatkan kecepatan akses, dan memastikan integritas data. Diagram ini juga membantu dalam mengidentifikasi relasi antar tabel dan memastikan bahwa semua data yang diperlukan untuk operasi sistem tersedia dan dapat diakses dengan mudah.

3.5 Class diagram

Diagram kelas menunjukkan hubungan antara kelas dan penjelasan rinci tentang tiap kelas di dalam model desain sistem. Ini juga menunjukkan aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. (Indah et al., 2023).

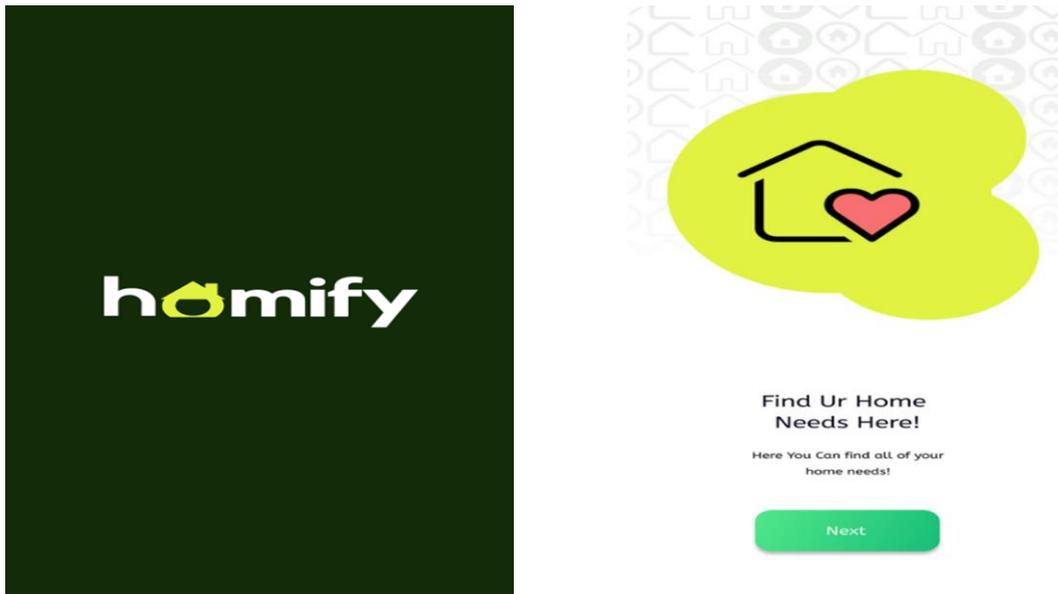


Gambar. 9. Class Diagram

Class diagram digunakan untuk menggambarkan struktur statis dari sistem. Dimana pada diagram menunjukkan kelas-kelas yang ada dalam sistem beserta atribut dan metode yang dimiliki oleh setiap kelas. Class diagram juga menunjukkan hubungan antara kelas-kelas tersebut, termasuk asosiasi, generalisasi, dan agregasi. Diagram ini membantu dalam memahami desain sistem secara keseluruhan dan memastikan bahwa semua elemen sistem telah diidentifikasi dan didefinisikan dengan jelas.

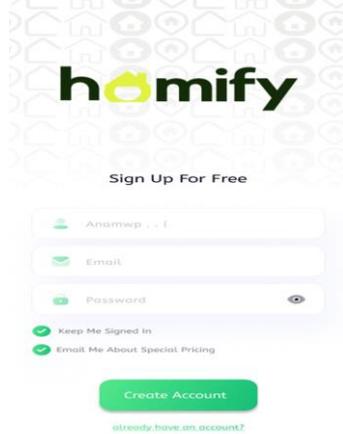
3.6 Perancangan user interface

Perancangan user interface (UI) adalah proses mendesain antarmuka pengguna yang interaktif dan user-friendly. UI yang baik harus intuitif, mudah digunakan, dan memenuhi kebutuhan pengguna. Perancangan ini meliputi layout, warna, ikon, dan elemen-elemen interaktif lainnya yang mempengaruhi pengalaman pengguna.



Gambar. 10. On Boarding

On boarding pada gambar 10 adalah suatu proses yang dirancang untuk memberikan kesan pertama kepada user untuk dapat memahami antar muka (ui) suatu produk yang lebih efektif



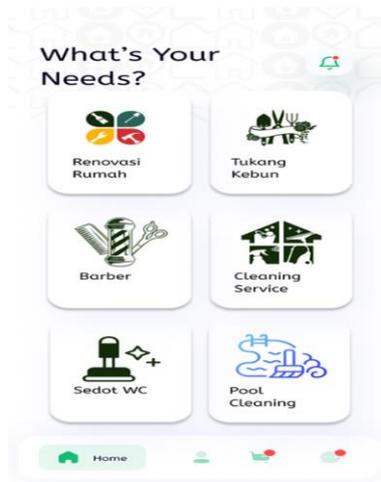
Gambar. 11. Sign up

Halaman sign up berguna terhadap pengguna yang belum memiliki akun untuk membuat akun baru dan memasukan informasi dasar seperti nama, email, dan juga password



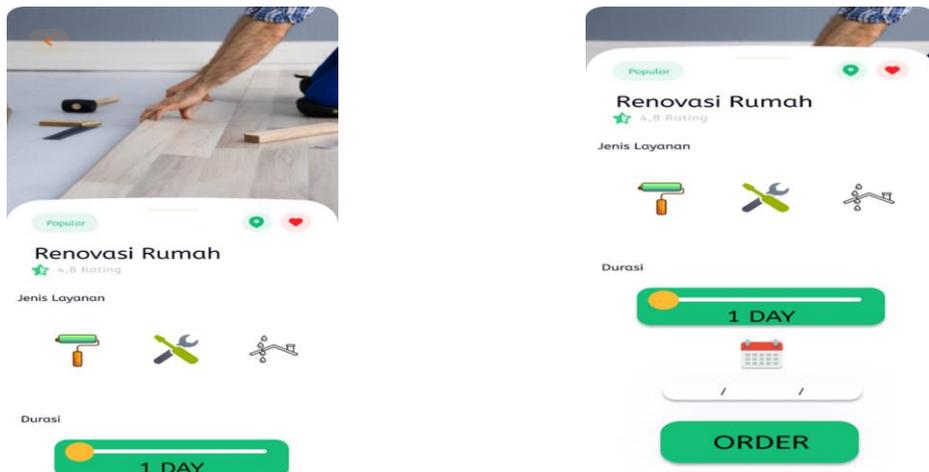
Gambar. 12. Register

Hampir sama dengan sign up, register berguna untuk melakukan pembuatan akun, selain itu register juga berfungsi untuk keamanan, karena aplikasi akan memverifikasi identitas pengguna baik itu nomor telepon dan lain lain



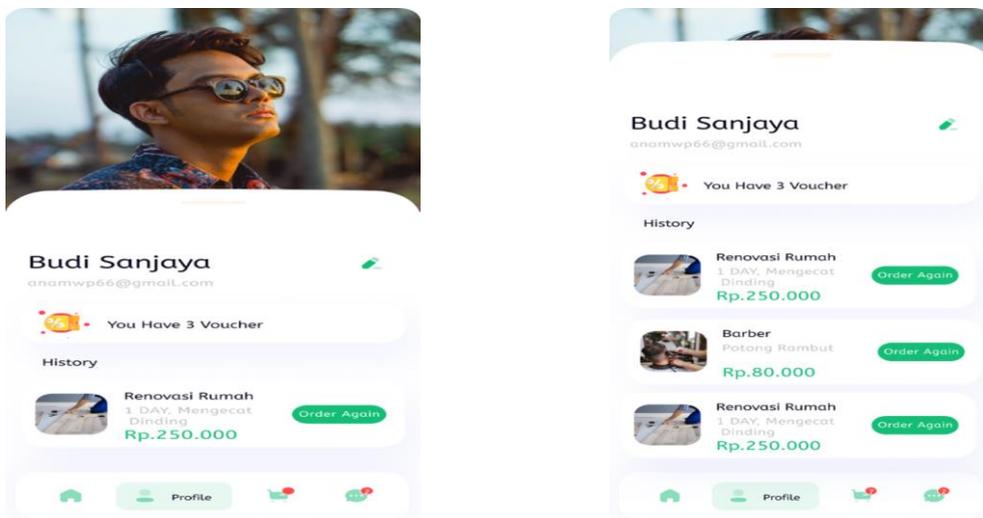
Gambar. 13. Home screen

Home screen adalah menu yang pertama kali muncul ketika user telah melakukan Login.



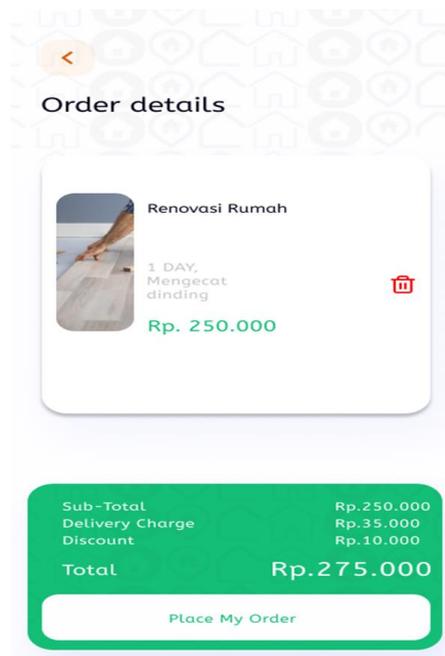
Gambar. 14. product detail

Gambar 14 Produk detail menggambar detail layanan dari masing masing layanan yang di tawarkan



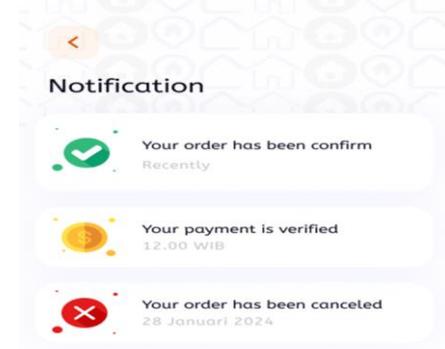
Gambar. 15. Profiles

Pada gambar 15 yaitu profile yang mana memuat informasi seperti email pengguna dan juga history layanan jasa yang pernah di pesan



Gambar. 16. Cart

Cart berisi detail dari layanan jasa yang di pilih yang memuat detail harga

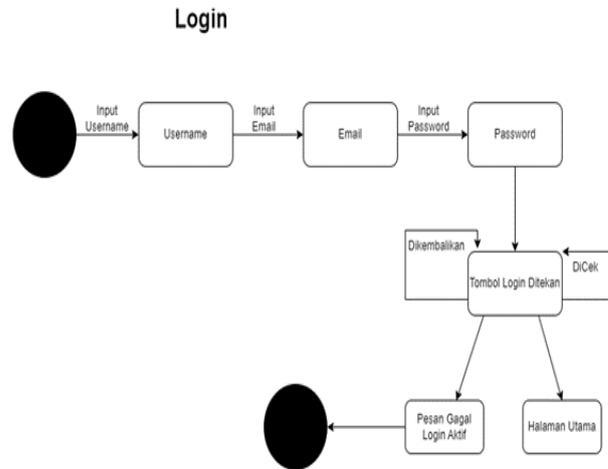


Gambar. 17. Notifications

Notifikasi berisi tentang pemberitahuan baik jenis layanan yang sudah berhasil di bayar akan dan juga layanan yang sudah di konfirmasi maupun layanan yang di cancel

Perancangan user interface (UI) melibatkan pembuatan antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah digunakan. Ini termasuk desain layout, elemen visual, dan navigasi. Perancangan UI untuk "Homify" memastikan bahwa pengguna dapat berinteraksi dengan sistem dengan mudah dan efisien. Desain yang baik meningkatkan pengalaman pengguna, meminimalkan kesalahan, dan memastikan bahwa semua fungsi yang diperlukan tersedia dan mudah diakses. Diagram ini membantu dalam mengidentifikasi elemen-elemen visual yang diperlukan dan memastikan bahwa antarmuka pengguna dirancang dengan mempertimbangkan kenyamanan dan kebutuhan pengguna.

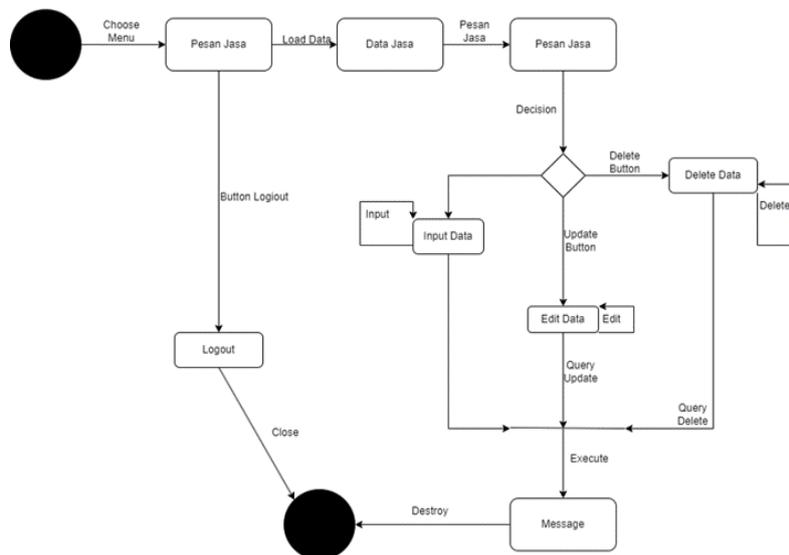
3.8 State Machine Diagram



Gambar. 18. State Machine Diagram Login

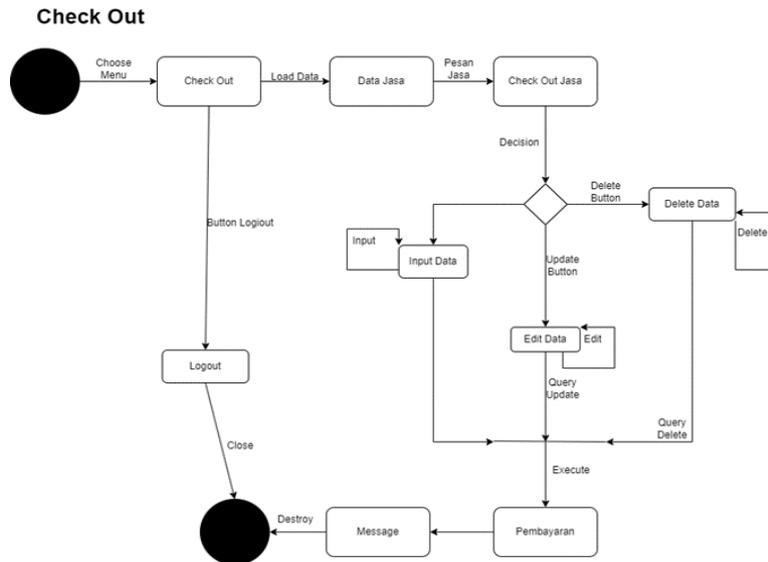
State machine diagram login menunjukkan transisi dari satu keadaan ke keadaan lain dalam proses login, mulai dari memasukkan kredensial hingga berhasil masuk atau gagal masuk. Diagram ini memastikan bahwa semua kemungkinan keadaan dan transisi dalam proses login terdefinisi dengan jelas. Ini membantu dalam mengidentifikasi titik-titik di mana kesalahan atau masalah mungkin terjadi dan memastikan bahwa sistem dapat menangani semua kemungkinan skenario dengan benar

Pesanan Jasa



Gambar. 19. State Machine Diagram Pesanan Jasa

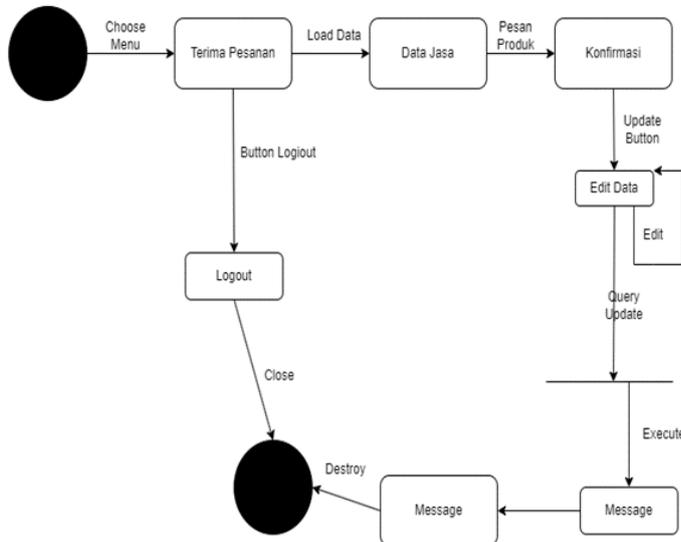
State machine diagram pesanan jasa menunjukkan transisi dari satu keadaan ke keadaan lain dalam proses pemesanan jasa, mulai dari memilih layanan hingga layanan dimasukkan ke dalam keranjang. Diagram ini membantu dalam mengidentifikasi semua langkah yang terlibat dalam proses pemesanan dan memastikan bahwa sistem dapat menangani semua kemungkinan skenario dengan efisien. Ini juga memastikan bahwa pengguna memiliki panduan yang jelas selama proses pemesanan.



Gambar. 20. State Machine Diagram Check Out

State machine diagram checkout menunjukkan transisi dari satu keadaan ke keadaan lain dalam proses checkout, mulai dari memilih layanan hingga menyelesaikan pembayaran dan mencetak invoice. Diagram ini memastikan bahwa semua langkah dalam proses checkout terdefinisi dengan jelas dan diatur dengan benar. Ini membantu dalam mengidentifikasi potensi hambatan atau kesalahan yang mungkin terjadi selama proses checkout dan memastikan bahwa sistem dapat menangani semua kemungkinan skenario dengan efisien.

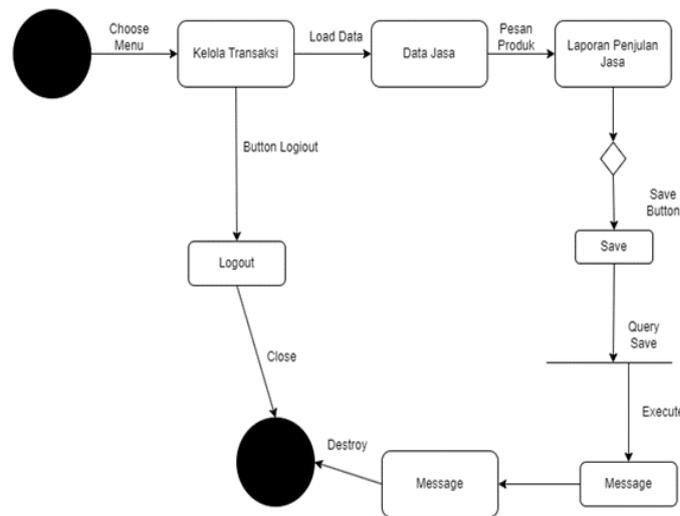
Pesanan Diterima



Gambar. 21. State Machine Diagram Pesanan Diterima

State machine diagram pesanan diterima menunjukkan transisi dari satu keadaan ke keadaan lain dalam proses penerimaan pesanan, mulai dari memesan layanan hingga layanan diterima dan dinyatakan selesai. Diagram ini memastikan bahwa semua langkah dalam proses penerimaan pesanan terdefinisi dengan jelas dan diatur dengan benar. Ini membantu dalam memastikan bahwa sistem dapat menangani semua kemungkinan skenario dengan efisien dan memberikan panduan yang jelas kepada pengguna.

Laporan



Gambar. 22. State Machine Diagram Laporan

State machine diagram laporan menunjukkan transisi dari satu keadaan ke keadaan lain dalam proses pembuatan laporan, mulai dari memilih data hingga laporan selesai dibuat. Diagram ini memastikan bahwa semua langkah dalam proses pembuatan laporan terdefinisi dengan jelas dan diatur dengan benar. Ini membantu dalam memastikan bahwa sistem dapat menangani semua kemungkinan skenario dengan efisien dan memberikan panduan yang jelas kepada pengguna.

4 Kesimpulan

Perancangan sistem informasi, atau pembuatan diagram sistem, membantu pengguna memahami alur, fungsi, dan fitur sistem yang dapat digunakan. Dengan melihat desain diagram sistem perangkat lunak, pengguna akan lebih mudah memahami prosedur sistem yang lebih khusus. (Vernanda et al., 2023).

Aplikasi penyedia jasa kebutuhan rumah tangga telah mencapai tahap penyelesaian dengan hasil yang memuaskan. Aplikasi ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam mencari dan memanfaatkan jasa kebutuhan rumah tangga dengan fitur yang lengkap dan antarmuka yang ramah pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini berjalan dengan baik dan memiliki tingkat keamanan yang tinggi, memberikan kenyamanan dan kepercayaan kepada penggunanya. Ekspansi Wilayah Layanan: Meningkatkan jangkauan layanan ke wilayah lain untuk meningkatkan basis pengguna dan meningkatkan aksesibilitas.

Serta aplikasi ini memuat berbagai jenis layanan kebutuhan rumah tangga yang tentunya dapat mempermudah pekerjaan pemilik rumah dengan aplikasi “Homify” ini, selain itu pengguna dapat dengan mudah melakukan pembayaran menggunakan aplikasi “Homify” ini karena semua pembayaran non cash dan tersedia berbagai jenis pembayaran.

Referensi

- [1] Z. Niqotaini And B. Budiman, “Analisis Penerimaan Google Classroom Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (Tam) Dan End-User Computing Satisfaction (Eucs) (Studi Kasus Universitas Informatika Dan Bisnis Indonesia),” *Technol. J. Ilm.*, Vol. 12, No. 4, P. 259, 2021, Doi: 10.31602/Tji.V12i4.5636.
- [2] M. K. Zatin Niqotaini, S.Tr.Kom, M. K. Dr. Bambang Saras Yulistiawan, St. M. Erly Krisnanik, S.Kom, And M. K. Rifka Dwi Amalia, S.Pd, *Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Dengan Unified Modelling Language*. Bandung: Indie Press, 2023. [Online]. Available: <https://Indiepress.id/>
- [3] I. Zatin Niqotaini, Indah Purnamasari, Cholid Fauzi, Yoga Sahria, Dartono, Dian Nursantika, M. Afriliana, Cahyo Prihantoro, Petrus Christo, Andi Wijaya, Anang Anggono Lutfi, And Y. W. Robihul Mufid, Arif Rizki Marsa, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Pt Penamuda Media, 2023. [Online]. Available: www.Penamuda.Com
- [4] Z. Niqotaini, “Analisis Dan Perancangan Sistem Pengadaan Barang Di Pt Indonesia Power Sub Unit Plta Cicalong Ubp Saguling,” Vol. 1, No. 02, Pp. 20–26, 2019.
- [5] I. Akbar, Z. Niqotaini, And A. R. Fauzi, “Analisis Dan Perancangan Sistem Penjualan Pada Toko Xyz Berbasis Web Dan Mobile Menggunakan Uml,” Vol. 17, No. July, Pp. 71–82, 2023.

- [6] Z. Niqotaini, A. Syaakirah, A. Pratiwi, A. Fashia Aksan, B. Dwi Safitri, And D. Rahmawati, “Rancang Bangun Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Pada Toko Elektronik Abc Menggunakan Uml,” *Semin. Nas. Inform.*, No. November, Pp. 7–8, 2023.
- [7] A. Lubis, A. S. Putri, And F. R. Ilyasa, “Zatin Niqotaini1 *, Eunike Eunike Nababan2 , Haninda Aulia3 , Zaqi,” *“Semin. Nas. Inform.*, No. November, Pp. 7–8, 2023.
- [8] Vernanda Dwi, Zatin Niqotaini, Susilawati, And Azhis Sholeh Buchori, “2023 International Conference On Informatics, Multimedia, Cyber And Informations System (Icimcis). The Innovation Diffusion Theory For Analysis Thedigitalization Of ‘Rasa Alami’ Msmes At Subangregency,” Pp. 653–658, 2023.
- [9] M. K. Zatin Niqotaini, S.Tr.Kom, “In Search,” *Apl. Maint. Sist. Komersial Dan Billing Pada Unit Inf. Syst. Cent. - Bus. Appl. Dev. Pt. Telekomun. Indones.*, Vol. 17, No. 02, Pp. 154–161, 2018.
- [10] Z. Niqotaini, “Develop Aplikasi Preventive Maintenance Pada Manajemen,” Vol. 18, No. 01, 2019.
- [11] Z. Niqotaini, “Sisinfo Perancangan Sistem Informasi Pengajuan Permohonan Pemasangan Listrik Baru Pt Pln Persero Distribusi Jawa Barat Dan Banten (Studi Kasus : Subbagian Unit Pelayanan) Sisinfo,” Vol. 2, No. 01, Pp. 8–15, 2020.
- [12] Z. Niqotaini Et Al., “Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Man 22 Jakarta,” *“Semin. Nas. Inform.*, No. November, Pp. 7–8, 2023.
- [13] Z. Niqotaini, A. D. Kurnianto, A. K. Gulo, C. Anugrahini, V. A. M. Mulyawan, And I. Al Ghifary, “Semin. Nas. Inform., No. November, Pp. 7–8, 2023.