PERANCANGAN DESAIN ANTAR MUKA *WEBSITE* *E-COMMERCE* PERTUKANGAN DI PALANGKARAYA

TUGASAKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat KelulusanProgram Strata I Pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH
SITI NOVIA KAMANTIKA
NIM C1555201115
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2022

PERANCANGAN DESAIN ANTAR MUKA *WEBSITE* *E-COMMERCE* PERTUKANGAN DI PALANGKARAYA

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer
(STIMIK) Palangkaraya

OLEH
SITI NOVIA KAMANTIKA
C1555201115
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2021

PERSETUJUAN

PERANCANGAN DESAIN ANTAR MUKA *WEBSITE* *E-COMMERCE* PERTUKANGAN DI PALANGKARAYA

Tugas Akhir ini Telah Disetujui Untuk Diujikan pada

Tanggal

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Sam'ani, ST., M.Kom	Catharina Elmayantie, M.Pd
NIK. 197703252005105	NIK. 197610252015003

Mengetahui

Ketua SMTIK Palangka Raya,

Suparno, M.Kom

NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

PERANCANGAN DESAIN ANTAR MUKA *WEBSITE* *E-COMMERCE* PERTUKANGAN DI PALANGKARAYA

Tugas Akhir ini telah Diajukan, Dinilai, dan Disahkan

Oleh Tim Seminar pada Tanggal

Tim Penguji Tugas Akhir :

1. Nama Ketua Penguji .....
 Ketua

2. Nama Sekretaris Penguji .....
 Sekretaris

3. Nama Anggota Penguji .....
 Anggota

4. Nama Anggota Penguji .....
 Anggota

5. Nama Anggota Penguji .....
 Anggota

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Selalu ada harapan bagi mereka yang selalu berdoa.
Selau ada jalan bagi mereka yang selalu berusaha.

Skripsi ini ku persembahkan untuk :

- Allah SWT

  Allah SWT, atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan

- Kedua Orang Tua

  Kepada ayah dan ibu tercinta yang telah memberikan kasih sayang, didikan selama ini, dan cinta kasih yang tak terhingga yang tak mungkin dapat ku balas hanya dengan selembar kertas bertuliskan cinta dan persembahan.

- Saudara dan Keluarga

  Kepada adik lekaki dan keluargaku terimakasih atas dukungan, semangat, dan motivasi sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.

- Teman-temanku

  Sahabat dan teman seperjuangan TI C 2015 yang telah memberikan masukan dan waktunya.

INTISARI

Siti Novika Kamantika, C1555201115, 2015. *Perancangan Sistem Antar Muka Website E-commerce Pertukangan Di Palangka Raya*, Pembimbing I Sam'ani, ST., M.Kom, Pembimbing II Catherina Elmayantie, M.Pd.

Kota Palangkaraya merupakan salah satu kota yang masih banyak memiliki lahan kosong yang dapat dibangun perumahan. Kota Palangkaraya merupakan tempat yang sangat cocok untuk dibuatkan website pertukangan karena kota tersebut masih memiliki banyak lahan kosong dan kebanyakan penghuninya merupakan orang luar yang tidak mengenal seseorang yang dapat merenovasi rumah sehingga website pertukangan sangatlah berguna di kota Palangkaraya. Seiring dengan perkembangan teknologi yang berdampak besar dalam kehidupan, sehingga dapat mempermudah orang – orang untuk mencari informasi apapun. Tekologi juga mempuyai dampak yang sangat besar dibidang perdagangan yang dapat mempermudah orang – orang dalam berbelanja melalui internet tanpa harus pergi ke toko.

Penelitian ini bertujuan untuk membantu orang – orang mencari tukang dan mencari bahan bangunan tanpa harus keluar, metode yang digunakan penulis yaitu penelitian dengan metode pengumpulan kepustakaan.

Kata Kunci : Website, Teknologi

ABSTRACT

Novia Kamantika Siti, C1555201115, 2015. Perancangan Sistem Antar Muka Website E-commerce Pertukangan Di Palangka Raya, Pembimbing I Sam'ani, ST., M.Kom, Pembimbing II Catherina Elmayantie, M.Pd.

Palangkaraya City is one of the cities that still has a lot of vacant land that can be built housing. The city of Palangkaraya is a very suitable place for a carpentry website to be made because the city still has a lot of vacant land and most of the residents are outsiders who do not know someone who can renovate a house so carpentry websites are very useful in the city of Palangkaraya. Along with the development of technology that has a big impact on life, so that it can make it easier for people to find any information. Technology also has a huge impact in the field of commerce which can make it easier for people to shop via the internet without having to go to the store.

This study aims to help people find builders and look for building materials without having to go out, the method used by the author is research with library collection methods.

Keyword : Website, technology

KATA PENGANTAR

Dengan memanjat puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas karunia dan rahmatNya sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul " Perancangan Sistem Antar Muka Website E-Commerce Pertukangan Di Palangka Raya" .

Penyusun menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan berkat motovasi, bantuan, arahan, dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulit menucapkan terima kasih yang setulusnya kepada :

1. Allah SWT.
2. Suparno, M.Kom selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer (STMIK) Palangka Raya
3. Lili Rusdiana, M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK Palangka raya
4. Sam'ani, ST., M.Kom selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan saran dan semangat dalam meyelesaikan Tugas Akhir.
5. Cathirine Elmayantie, M.Pd seaku dosen pembimbing II yang memberika saran, bimbingan, dan koreksi dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
6. Kedua orang tuaku dan Adekku Tercinta yang senantiasa selalu membrikan dukungan dan kasih sayang kepada penulis.

Dalam penyusunan skripsi ini penyusun menyadari masih banyak terdapat kekurangan, karena itu penyusun mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi penyempurnaan skripsi ini. Akhri kata semoga skripsi ini daat bermanfat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Palangka Raya, Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN iii

PENGESAHAN iv

MOTO DAN PERSEMBAHAN v

INTISARI vi

ABSTRACT vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Perumusan Masalah 2

1.3 Batasan Masalah 2

1.4 Tujuan dan Manfaat 2

1.5 Sistematika Penulisan 3

BAB II LANDASAN TEORI 5

2.1 Tinjauan Pustaka 5

2.2 Kajian Teori 10

BAB III METODE PENELITIAN 11

3.1 Lokasi Penelitian 12

3.2 Perencanaan Alat dan Bahan 12

3.3 Jenis Penelitian 12

3.4 Teknik Pengumpulan Data 13

3.5 Analisis Kebutuhan 13

3.6 Desain 14

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 16

4.1 Hasil 16

4.2 Pembahasan 24

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 25
5.1 Kesimpulan 25
5.2 Saran 25
DAFTAR PUSTAKA 26

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar penelitian yang relevan .....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Usecase Website 16
Gambar 1. 2 Usecase Website 17
Gambar 1. 3 Tampilan Beranda Website 18
Gambar 1. 4 Tamplan Menu Panggil Tukang 19
Gambar 1. 5 Tampilan Menu Belanja 20
Gambar 1. 6 Tampilan Menu Keranjang 21
Gambar 1. 7 Tampilan Memasukkan Akun 21
Gambar 1. 8 Tampilan Proses Pembayaran 22
Gambar 1. 9 Tampilan Menu Riwayat 23
Gambar 1. 10 Tapilan Update Riwayat 24
Gambar 1. 11 Tampilan Nota Pembayaran 24

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat tugas pembimbing Tugas Akhir
Lampiran 2. Lembaran Konsultasi bimbingan Tugas Akhir

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi memiliki dampak yang sangat besar dalam kehidupan sehingga banyak orang-orang merasa sangat terbantu dalam mencari informasi disekitarnya. Walaupun perkembangan teknlogi kini sudah semakin maju, akan tetapi banyak orang-orang masih kesusahan dalam mencari kuli tukang melalui internet untuk melakukan perbaikan atau pembangunan rumah. Selain dibidang informasi, teknologi juga mempunyai dampak yang sangat besar dibidang perdagangan yang dapat memudahkan orang-orang dalam berbelanja melalui internet tanpa harus pergi ketoko tersebut. Bahan bangunan merupakan salah satu barang yang tidak banyak dijual di internet sehingga kebanyakan orang harus membeli langsung ke toko bangunan tersebut.

Platform seperti chrome atau mozilla merupakan aplikasi yang selalu ada pada desktop dan android yang berguna untuk menampilkan suatu informasi yang dibutuhkan oleh seseorang melalui website. Website merupakan salah satu tempat yang dapat digunakan sebagai sarana penghubung antar seseorang kepada tukang. Website juga dapat digunakan sebagai sarana penghubung untuk seseorang yang ingin berbelanja secara online.

Kota Palangkaraya merupakan salah satu kota yang masih banyak memiliki lahan kosong yang dapat dibangun perumahan. Selain itu, kebanyakan penghuni di Palangkaraya merupakan orang-orang yang berasal dari daerah lain yang merantau mencari pekerjaan. Kota Palangkaraya merupakan tempat yang sangat cocok untuk dibuatkan website pertukangan karena kota tersebut masih memiliki banyak lahan kosong dan kebanyakan penghuninya merupakan orang luar yang tidak mengenal seseorang yang dapat merenovasi rumah sehingga website pertukangan sangatlah berguna di kota Palangkaraya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan yaitu “Bagaimana Merancang Desain Antar Muka *Website* E-Commerse Pertukangan di Palangka Raya” ?

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak keluar terlalu jauh dari rumusan masalah, maka dibuatlah batasan masalah, yaitu :

a. Perancangan dibuat hanya untuk tampilan *website*
b. Tampilan dibuat hanya untuk *user* atau pengguna
c. Perancangan dibuat menggunakan aplikasi desktop Balsamiq Mockup
d. Tampilan yang dibuat yaitu tampilan beranda, panggil tukang, belanja, keranjang, checkout, dan riwayat transaksi.

1.4 Tujuan Dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Merancang Desain Tampilan Antar Muka E-Commerse Pertukangan di Palangka Raya.

1.4.2 Manfaat

a. Bagi Pengguna

Manfaat yang didapat untuk pengguna yaitu untuk memudahkan masyarakat untuk mencari tukang, menampilkan harga bahan dan memberikan tampilan biaya yang diperlukan untuk membangun atau merenovasi rumah.

b. Bagi STMIK Palangka Raya

Manfaat yang diberikan kepada kampus STMIK Palangka Raya adalah memberikan peneliti lain peluang untuk mengembangkan *website* pertukangan agar peneliti STMIK mempunyai kreatifitas yang lebih.

c. Bagi Penulis

Manfaat yang diperoleh oleh penulis yaitu dapat mengimplementasikan ilmu yang telah didapat selama kuliah dan meningkatkan wawasan dalam pembangunan *website* pertukangan untuk penulis.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang tinjauan pustaka yang diambil dari penelitian yang relevan beserta susunan kajian teori yang disesuaikan dengan tema Tugas Akhir.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang tahapan yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan informasi atau data yang dibutuhkan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang hasil dari penelitian dan pembahasan dari hasil yang didapat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang diberikan untuk pengembangan selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Berdasarkan judul penelitian yang telah disetujui, maka penulis menggunakan penelitian yang relavan yang digunakan sebagai refensi untuk membuat rancangan desain user interface website e-commerse Pertukangan di Palangkaraya. Penelitian yang relavan dengan judul penulis dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Daftar penelitian yang relevan

No	Penulis / Tahun	Topik Penelitian	Metode	Pembahasan	Hasil
1.	Fauzia dkk /2016	Perancangan Prototype Tampilan Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Kamardagang.com Dengan Teknik Flat Design Pada PT. Selaras Utama Internasional	Flat Design	Perancangan prototype untuk tampilan antarmuka aplikasi web kamardagang.com ditujukan untuk memudahkan para front end programmer dalam membangun tampilan antarmuka aplikasi web kamardagang.com dimana nantinya front end programmer hanya perlu menerapkan desain prototype yang telah dibuat pada aplikasi web kamardagang.com. Sesuai dengan tugas front end programmer yaitu membangun tampilan antarmuka aplikasi yang dapat dikategorikan user friendly agar user mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan, tool-tips yang informatif, dan slide banner promosi yang efektif.	Prototype Tampilan Antarmuka Aplikasi Web Kamrdagang.com mempermudah tugas front end programmer dalam membangun aplikasi web kamardagang.com agar tampilan antarmuka web lebih terstruktur dan tidak menyimpang dari tujuan awal

2.	Puji, Engraini/2021	Perancangan User Interface Website E-Commerce Pada Usaha Kuliner Menggunakan User Centered Design	User Centered Design	perancangan User Interface untuk website e-commerce ini akan disesuaikan dengan kebutuhan dan pengalaman pengguna saat berbelanja secara konvesional. Selain itu perancangan ini juga dilakukan dengan memperhatikan 8 aturan emas dalam merancang User Interfaceyang akan membantu memberikan tampilan yang sangat user friendly. Berikut ini adalah hasil rancangan User Interfaceuntuk website e-commercepada usaha kulinerSarang Kepiting dengan menggunakan pendekatan User Centered Design.	penerapan User Centered Design(UCD) pada perancangan User Interface dapat memberikan hasil yang lebih baik dengan menitikberatkan pada kebutuhan pengguna sehingga memungkinkan User Interface yang dihasilkan tidak hanya mudah untuk digunakan (user friendly) tetapi juga dapat menarik minat pengunjung untuk melakukan pembelian.
3.	Setyani/2021	Perancangan UI/UX Aplikasi E-Commerce Berbasis Website Pada Toko AEMA Kacamata Surabaya Menggunakan Model Lean User	Kualitatif	penerapan User Centered Design(UCD) pada perancangan User Interface dapat memberikan hasil yang lebih baik dengan menitikberatkan pada kebutuhan pengguna sehingga memungkinkan User Interface	Perbedaan terletak pada fitur yang tersedia, dimana tidak ada fitur untuk menampilkan bahan bangunan serta harganya,

		Experience		yang dihasilkan tidak hanya mudah untuk digunakan (user friendly) tetapi juga dapat menarik minat pengunjung untuk melakukan pembelian.	
4.	Yeskasafitri dkk/2015	Perancangan Model User Interface untuk Website E-Commerce Liliput Edu Toys dengan Metode Paper Prototyping	User Experience Process	keadaan dari Liliput Edu Toys belum memiliki perancangan model User Experience (UX) untuk mendukung kemudahan dalam berinteraksi dengan UI.Untuk memenuhi UI yang sesuai kebutuhan pengguna diperlukan pendekatan untuk mengetahui karakteristik dari pengguna dengan cara menentukan strategi dengan pemilik Liliput Edu Toys serta melakukan riset terhadap calon pengguna sehingga dapat menentukan kebutuhan dari pemilik serta kebiasaan dan motivasi pengguna.	Melalui pengujian e-commerce usability yang diaplikasikan, memberikan hasil bahwa pengguna mendapatkan kemudahan berinteraksi melalui desain user interface Liliput Edu Toys dengan sangat baik.
5.	Rosandiena, Indrojarwo/2018	Perancangan Website Sebagai Media Penjualan Online IKM di Jawa Timur	Observasi, Persona, Studi Literatur dan Studi Eksisting	Tujuan dari perancangan ini adalah merancnag media untuk membantu IKM memasarkan dan mempromosikan produk-produk mereka ke masyarakat	Hasil dari perancangan ini adalah media penjualan online produk IKM berupa desain website yang mengusung tema Jawa Timur dengan konsep

				luas. Konten dalam website ini adalah informasi mengenai informasi penjualan produk IKM dengan foto-foto produk. Konten tersebut diperlukan sebagai konten pendukung website.	website business to customer. Fitur customize yang dapat membantu user mendesain produk custom, riwayat pembelian yang dapat membantu user melacak proses pembelian, informasi keunggulan produk, serta berbagai macam produk khas Jawa Timur. Website ini diharapkan mampu meningkatkan minat konsumen membeli produk kerajinan tangan dari pelaku IKM di Jawa Timur.

2.2 Kajian Teori

a. Perancangan

Menurut Deddy Ackbar, Dkk (2015 : 296), Perancangan dapat diartikan perencanaan dari pembuatan suatu sistem yang menyangkut berbagai komponen sehingga akan menghasilkan sistem yang sesuai dengan hasil dari tahap analisis.

b. Material

Material adalah sesuatu yang disusun atau dibuat oleh bahan (Callister & William,2004) Pengertian material adalah bahan baku yang diolah perusahaan industri dapat diperoleh dari pembelian lokal, impor atau pengolahan yang dilakukan sendiri (Mulyadi, 2000). Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa material adalah sebagai beberapa bahan yang dijadikan untuk membuat suatu produk atau barang jadi yang lebih bermanfaat.

c. Website

Menurut Ginanjar (2014), *Website* adalah rangkaian atau sejumlah halaman web di internet yang memiliki topik saling berkaitan untuk mempresentasikan suatu informasi.

d. Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah satu jenis dari diagram UML (Unified Modelling Language) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor. Use Case dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya. Use Case

merupakan sesuatu yang mudah dipelajari. Langkah awal untuk melakukan pemodelan perlu adanya suatu diagram yang mampu menjabarkan aksi aktor dengan aksi dalam sistem itu sendiri, seperti yang terdapat pada Use Case.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian

Dalam Penelitian ini penulis berencana untuk melakukan penelitian di kota Palangka Raya provinsi Kalimantan Tengah.

3.2 Perencanaan Alat Dan Bahan

Dari hasil analisis dalam perancangan tampilan antar muka website pertukangan, penulis memerlukan suatu hardware dan software untuk menjalanan penelitian, hardware dan software yang digunakan yaitu

a. Hardware
    1) Model : ASUS X200CA
    2) Processor : Intel Celeron 1007U (1.5GHz)
    3) Memory : 4096MB
    4) iGPU : Intel Inside
    5) OS : Windows 8.1 64-bit

b. Software

    Nama : Balsamiq Mockup

    OS : Minimal Windows 7 (Full Update)

    Memory : 4GB

    Penyimpanan : Minimal 250MB

3.3 Jenis Penelitian

Berdasarkan dari judul diatas, penelitian dilakukan untuk membuat rancangan antar muka website e-commerse pertukangan menggunakan

aplikasi balsamiq mockup. Adapun peneliti juga membuat rancangan sistem website yang dibuat menggunakan diagram usecase agar pembaca dapat memahami sistem website pertukangan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.2.1 Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data yang peneliti lakukan adalah metode kepustakaan, yaitu metode dalam pengumpulan data dengan cara membaca literatur dari buku-buku dengan masalah yang akan peneliti lakukan baik itu dari perpustakaan atau sumber lain seperti buku-buku, jurnal ataupun artikel yang berhubungan dengan pertukangan dan kuli bangunan.

3.5 Analisis

Dalam perancangan antar muka suatu website, analisis merupakan proses yang harus dijalankan agar rancangan yang ingin dibuat dapat memenuhi target yang diinginkan.

3.3.1 Analisis Data

Dalam perancangan antar muka website pertukangan, diperlukannya suatu aplikasi yang mudah untuk diopersaikan agar dalam perancangan desain antar muka website, aplikasi tersebut tidak membebani kinerja laptop yang digunakan oleh peneliti.

3.3.2 Analisis Kebutuhan

a. Sistem Lama

Masyarakat menggunakan media sosial seperti facebook untuk mencari seorang tukang atau kuli bangunan agar dapat dipekerjakan, tukang atau kuli bangunan tidak dapat menampilkan riwat pembangunan yang telah dikerjakannya.

b. Sistem Baru

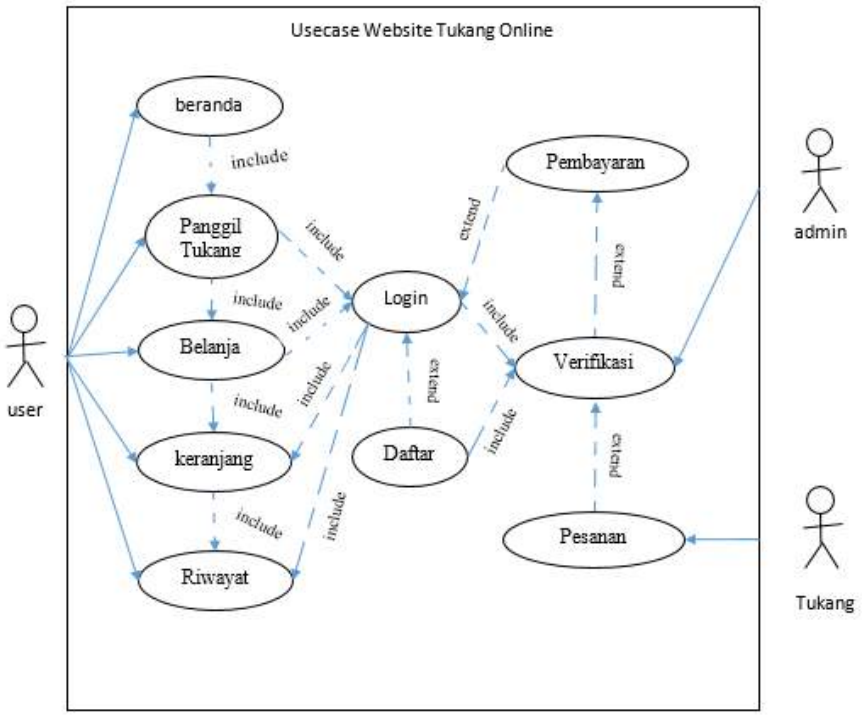
Masyarakat dapat mempekerjakan tukang atau kuli bangunan melalui website yang dikhususkan untuk para tukang, masyarakat dapat melihat biaya yang perlu dikeluarkan untuk memperkerjakan tukang tersebut. Masyarakat juga sekaligus dapat membeli bahan bangunan yang diperlukan untuk merenovasi rumah melalui website yang telah disediakan.

3.6 Desain

a. Desain Proses

Berdasarkan analisis yang telah dibuat, desain proses yang dapat digunakan untuk menggambarkan rancangan sistem website pertukangan yaitu diagram Usecase. Diagram yang dibuat membahas tampilan interaksi antara user dengan sistem, dimana pada mulanya user hanya bisa mengakses tampilan menu beranda, panggil tukang, belanja, dan keranjang tanpa perlu memasukkan akun terlebih dulu. Selanjutnya user dapat melakukan melakukan checkout atau pembayaran jika user sudah masuk menggunakan akun yang telah terdaftar, lalu pembayaran yang telah dibayar akan diverifikasi oleh admin sehingga setelah pembayaran telah diterima admin akan melanjutkan transaksi yang telah dibuat oleh user

kepada tukang yang telah ditentukan. Untuk tampilan usecasenya dapat dilihat pada Gambar 1.



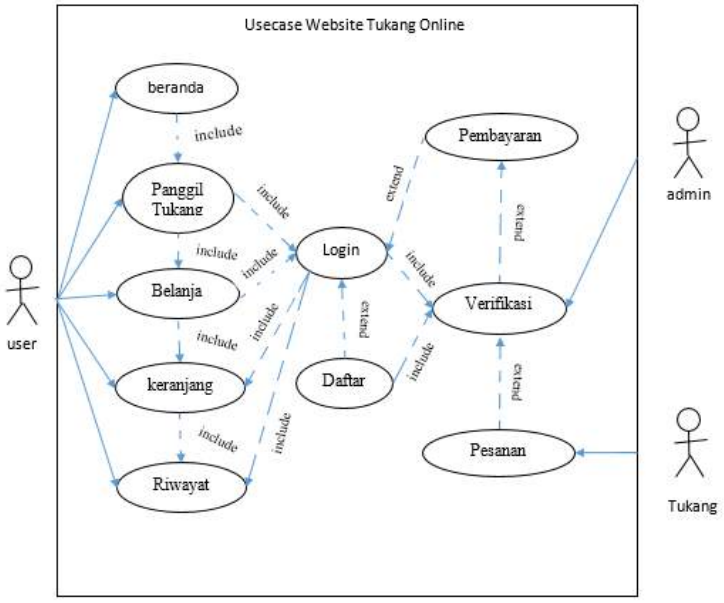
Gambar 1. 1 Usecase Website

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

4.1.1 Rancangan

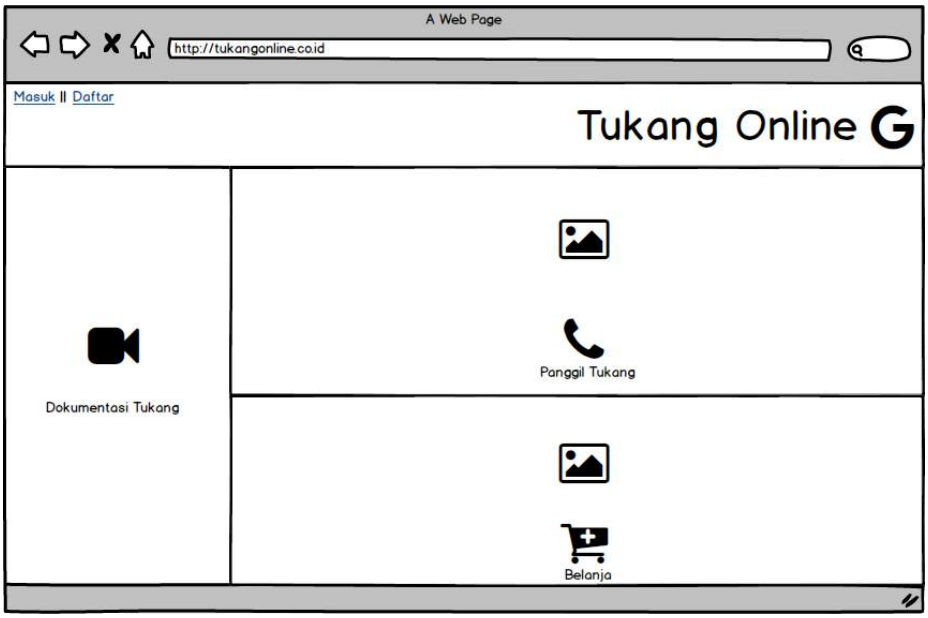
Perancangan tampilan website dibuat menggunakan aplikasi Balsamiq Mockup. Aplikasi Balsamiq Mockup merupakan aplikasi desktop yang berfungsi untuk membuat tampilan simulator perancangan user interface pada website tukang online. Tampilan website yang telah dibuat sebanyak 8 tampilan yaitu tampilan menu panggil tukang, menu belanja, menu keranjang, tampilan menu, tampilan update riwayat, memasukkan akun, checkout, dan nota pembayaran. Gambaran interaksi antara user dan sistem dapat dilihat melalui diagram usecase yang terdapat pada Gambar 2.



Gambar 1. 2 Usecase Website

4.1.2 Simulasi Sistem Website

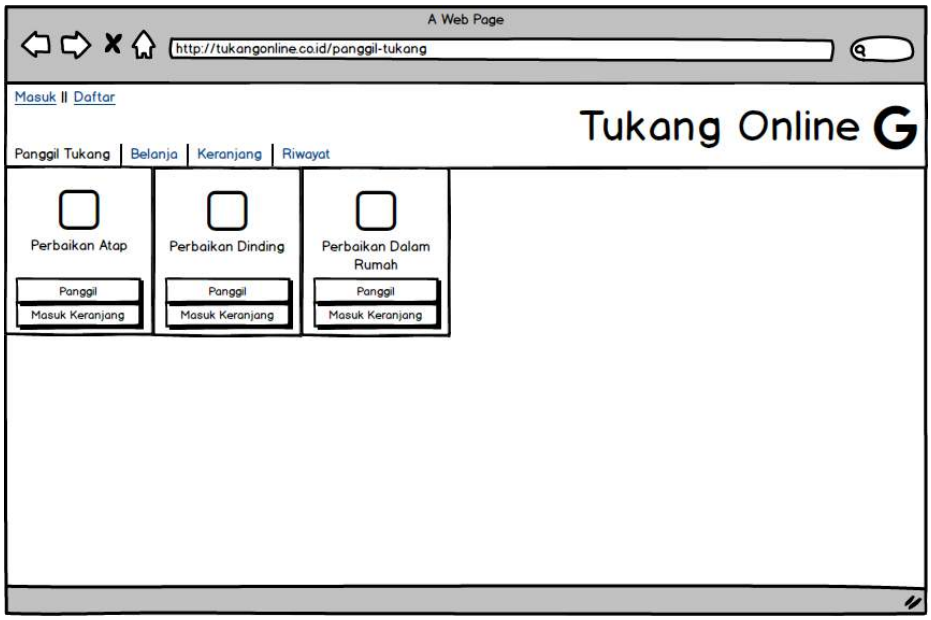
Pada awalnya user membuka web browser dan kemudian mengetik alamat website tukangonline.co.id, lalu browser akan menampilkan halaman beranda didalam website tukang online. Didalam website tukang online terdapat menu panggil tukang, belanja, keranjang, dan riwayat. Tampilan beranda dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 1. 3 Tampilan Beranda Website

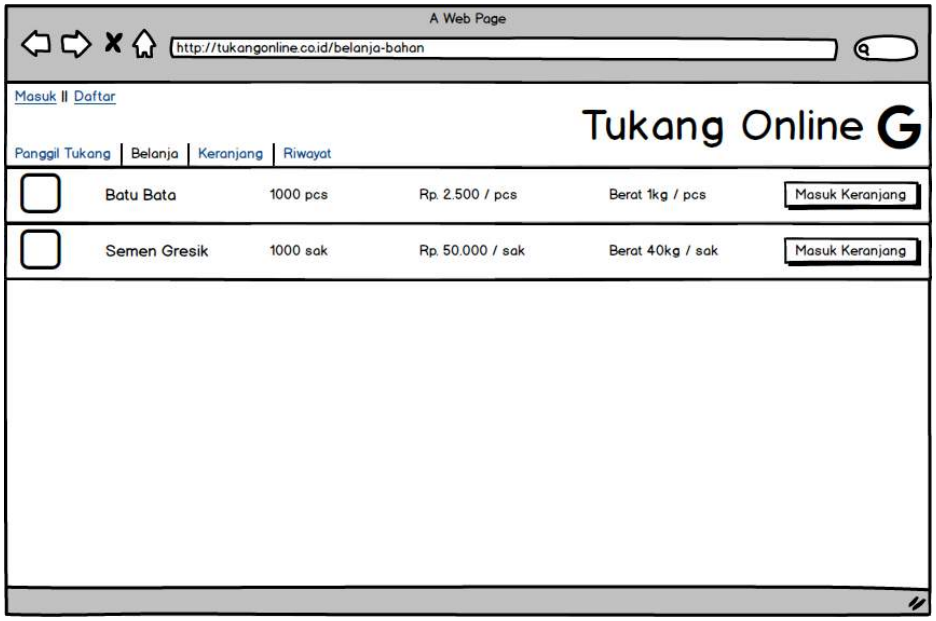
Selanjutnya user dapat memilih menu panggil tukang untuk memanggil tukang kerumah atau menu belanja untuk membeli bahan bangunan melalui website. Ketika user membuka menu panggil tukang, user akan memilih layanan perbaikan yang dibutuhkan. Pada tiap layanan terdapat dua tombol pilihan yaitu tombol panggil dan tombol masuk keranjang. Tombol panggil berfungsi untuk langsung memanggil tukang yang mampu untuk melakukan perbaikan yang dipilih,

sedangkan tombol masuk keranjang berfungsi untuk memasukkan pemesanan tukang kedalam keranjang. Tampilan menu panggil dapat dilihat pada Gambar 3.



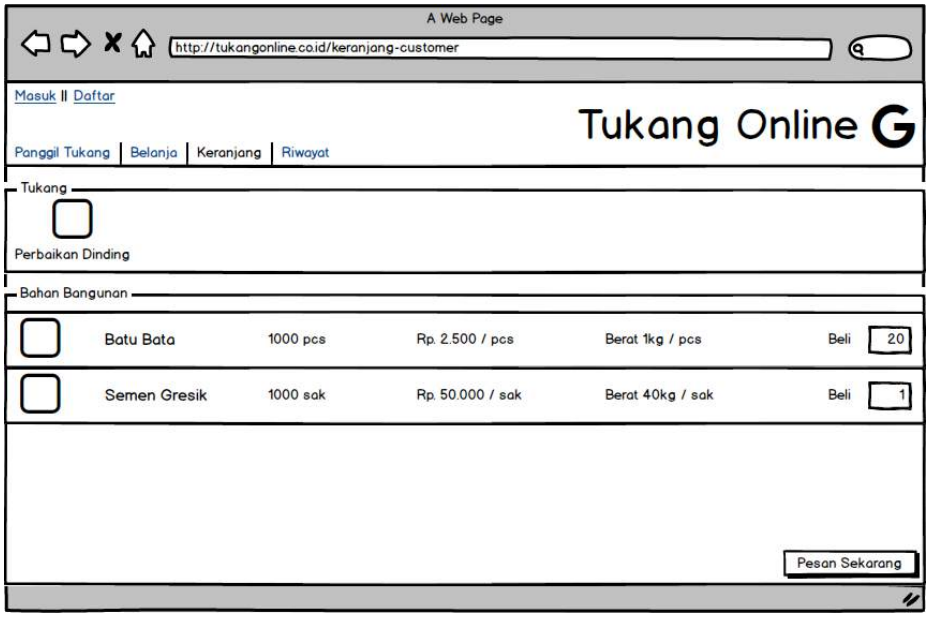
Gambar 1. 4 Tamplan Menu Panggil Tukang

Berikutnya tampilan menu belanja, pada menu ini user dapat mencari dan membeli bahan bangunan yang telah disediakan. Menu ini menampilkan gambar, nama barang, jumlah ketersediaan bahan, harga bahan, berat bahan, dan tombol untuk memasukkan bahan kedalam keranjang. Ketika user ingin membeli bahan bangunan, user harus memasukkan bahan yang diinginkan kedalam keranjang terlebih dahulu sebelum menentukan berapa jumlah bahan yang ingin dibeli. Tampilan menu belanja dapat dilihat pada Gambar 5.



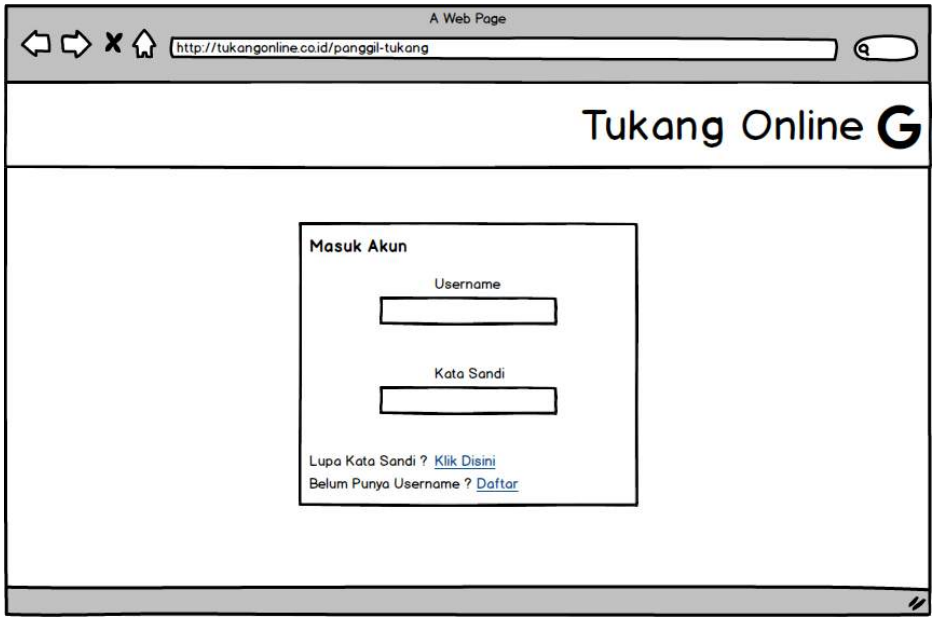
Gambar 1. 5 Tampilan Menu Belanja

Setelah memasukkan layanan perbaikan dan bahan bangunan kedalam keranjang, selanjutnya user membuka menu keranjang untuk menambahkan jumlah bahan yang ingin dibeli, didalam menu keranjang menampilkan layanan perbaikan yang diinginkan dan bahan bangunan yang ingin dibeli, layanan dan bahan yang berada dalam satu keranjang akan diproses menjadi satu transaksi ketika user menekan tombol pesan sekarang. Tampilan menu keranjang dapat dilihat pada Gambar 6.



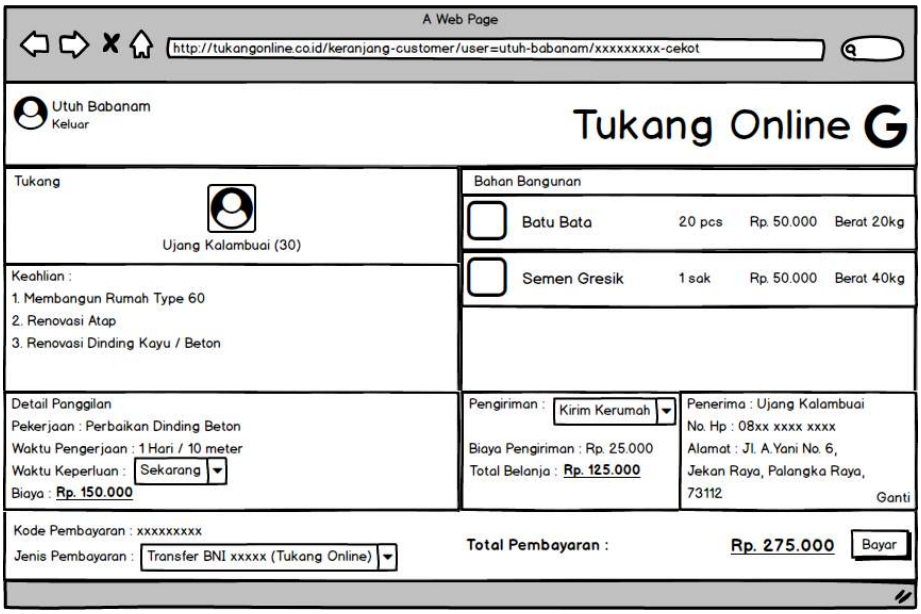
Gambar 1. 6 Tampilan Menu Keranjang

Sebelum user melakukan proses pembayaran, user akan diminta untuk memasukkan akun yang telah terdaftar didalam database tukang online. Untuk tampilan login akun dapat dilihat pada Gambar 7.



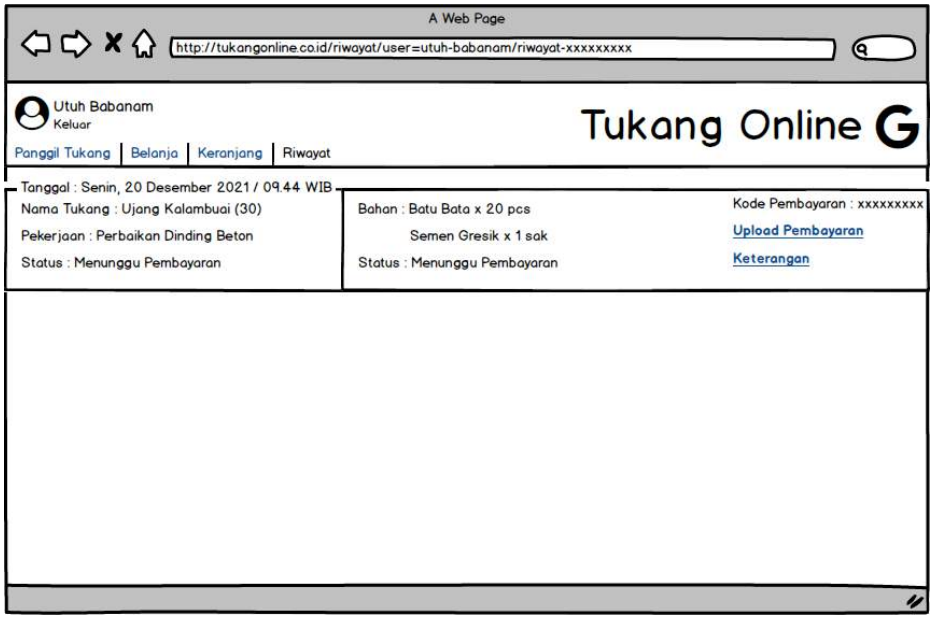
Gambar 1. 7 Tampilan Memasukkan Akun

Setelah user berhasil memasukkan akun, user akan dipindahkan ke tampilan proses pembayaran. Pada tampilan tersebut akan menampilkan data tukang yang memiliki keahlian yang sesuai dengan layanan perbaikan yang diinginkan user. Selain data tukang user juga akan ditampilkan biaya penggunaan jasa tukang, lalu user memilih waktu diperlukannya tukang tersebut. Berikutnya user memilih pengiriman yang dikirim kerumah, lalu memasukkan alamat penerima barang. Setelah memasukkan alamat, sistem akan menampilkan biaya pengiriman lalu menghitung total belanja dan total pembayaran yang harus dibayar. Untuk melakukan pembayaran, user memilih transfer ke rekening bank BNI tukang online. Lalu user menekan tombol bayar yang ada disamping nominal total pembayaran. Untuk tampilan pembayarannya dapat dilihat pada Gambar 8.



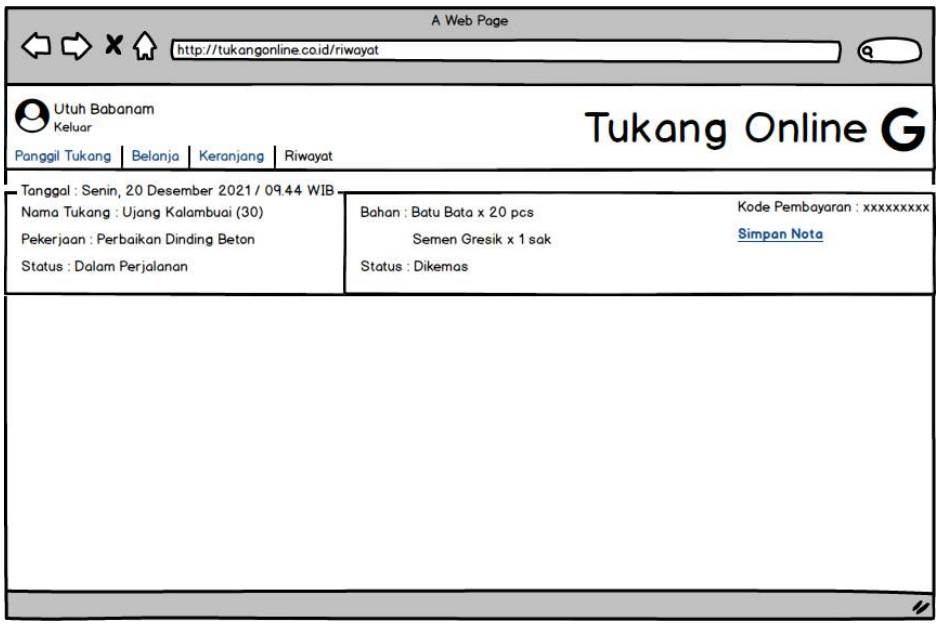
Gambar 1. 8 Tampilan Proses Pembayaran

Setelah menekan tombol bayar pada tampilan pembayaran, maka selanjutnya user akan dipindahkan kemenu riwayat. Untuk mengkonfirmasikan bahwa pembayar telah dilakukan, user diharuskan mengupload bukti pembayaran melalui menu riwayat agar admin dapat memverifikasi bukti pembayaran, lalu melanjutkan proses pemanggilan tukang dan mengiriman bahan bangunan ke alamat user. Untuk tampilan menu riwayat, dapat dilihat pada Gambar 9.



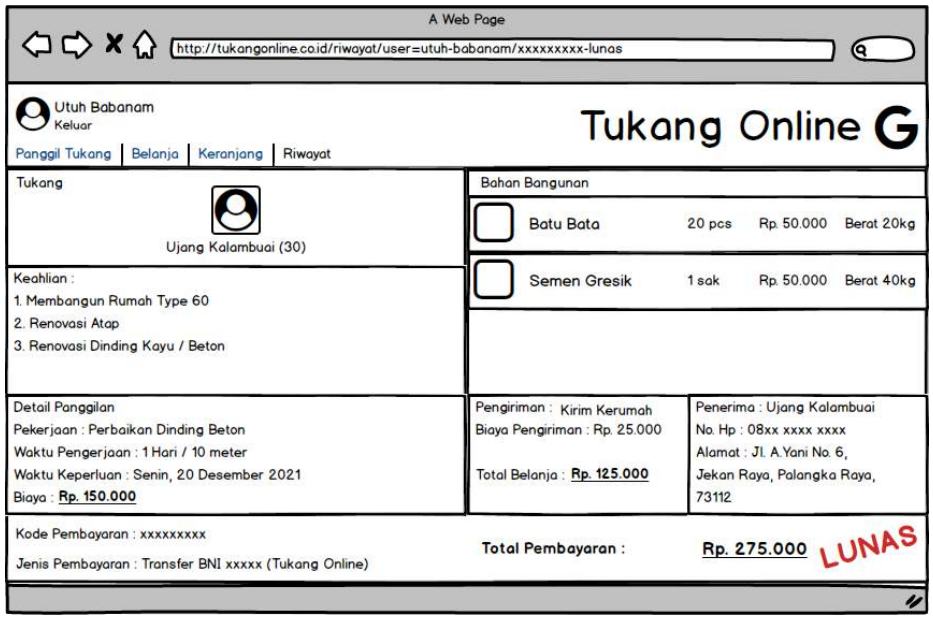
Gambar 1. 9 Tampilan Menu Riwayat

Setelah pembayaran telah diterima oleh admin, maka admin akan mengupdate status transaksi user, lalu user dapat melihat dan menyimpan nota pembayaran tersebut sebagai bukti transaksi untuk user. Berikut adalah tampilan pada menu riwayat setelah pembayaran diterima.



Gambar 1. 10 Tapilan Update Riwayat

Berikut adalah tampilan nota pembayaran yang telah diterima dan disetujui oleh admin.



Gambar 1. 11 Tampilan Nota Pembayaran

4.2 Pembahasan

Perancangan desain tampilan website tukang online menggunakan aplikasi Balsamiq Mockup sangatlah berguna untuk developer, Fungsi Tool yang disediakan sangatlah banyak sehingga sangat membantu development dalam membuat perancangan tampilan website. Walaupun banyaknya tool yang telah disediakan Balsamiq juga mempunyai kekurangan dalam membuat perancangan tampilan yaitu icon yang memiliki kekurang varian warna sehingga membuat mata merasa kurang menarik ketika melihat desain yang dibuat.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, aplikasi Balsamiq Mockup sangat membantu peneliti dalam perancangan desain website tukang online. Tampilan desain yang dapat dibuat berjumlah 8 tampilan yaitu tampilan pada beranda website, tampilan pada menu panggil tukang, belanja, keranjang dan riwayat, lalu tampilan untuk memasukkan akun, tampilan melakukan proses pembayaran, dan tampilan nota pembayaran. Perancangan desain tampilan website tukang online menggunakan aplikasi Balsamiq Mockup sangatlah berguna untuk developer, Fungsi Tool yang disediakan sangatlah banyak sehingga sangat membantu development dalam membuat perancangan tampilan website. Akan tetapi icon yang yang disediakan memiliki kekurang varian warna sehingga membuat mata merasa kurang menarik ketika melihat desain yang dibuat.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil dan kesimpulan yang didapat, penulis memiliki saran yang dapat membantu peneliti selanjutnya jika ingin membangun rancangan ini.

1. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat membantu mengembangkan Web Pertukangan agar bisa digunakan bebasis *Android* atau berbasislainnya.

2. Sebelum *user* ingin menggunakan Web Pertukangan ini sebaiknya agar *user* telah diberikan pegarahan terlebih dahulu bagai mana cara mengoperasi Web tersebut.
3. Perlunya peneitian lebih lanjut agar Web Pertukangan dapat lebih berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

Fauzia, dkk, 2016. PERANCANGAN PROTOTYPE TAMPILAN ANTARMUKA PENGGUNA APLIKASI WEB KAMARDAGANG.COM DENGAN TEKNIK FLAT DESIGN PADA PT. SELARAS UTAMA INTERNASIONAL. VOL. 9(No. 2), pp. 148-157.

Puji, E., 2021. Perancangan User Interface Website E-Commerce Pada Usaha Kuliner Menggunakan User Centered Design. Vol. 2(No.1), pp. 1-8.

Rosandiena, I., 2018. Perancangan Website sebagai Media Penjualan Online IKM di Jawa Timur. Vol.7(No.1), pp. F44-F47.

Setyani, 2021. *Perancangan UI/UX Aplikasi E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Aema Kacamata Surabaya Menggunakan Model Lean User Experience.* Pertama penyunt. Surabaya: Universitas Dinamika.

Yeskasafitri, dkk, 2015. Perancangan Model User Interface untuk Website E-Commerce Liliput Edu Toys dengan Metode Paper Prototyping. Vol. 2(No. 1), pp. 1529-1534.