

## Perancangan Platform Layanan Penyedia Jasa Berbasis Web di Kota Padang

Nalurry Emelsy<sup>1\*</sup>, Agariadne Dwinggo Samala<sup>2</sup>, Ahmaddul Hadi<sup>3</sup>, Geovanne Farell<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang, Indonesia

✉ \*Corresponding Author: [nalurryemelsy20@gmail.com](mailto:nalurryemelsy20@gmail.com)

### ABSTRACT

*The advancements in information technology, particularly in the internet, have brought significant changes to service-oriented businesses. Service providers in Padang City are encountering challenges in meeting the escalating demands of consumers. Deception concerning service quality stands out as a significant issue that needs to be addressed. To tackle these challenges, service providers in Padang City are starting to leverage cutting-edge technology by developing an online platform. The ease of internet access and website usage has enabled consumers to explore and search for various services. Service providers engaging in this platform must meet specific requirements to ensure quality assurance for consumers before marketing their services. The software development method applied is the Prototype method. This platform is anticipated to offer service providers and consumers benefits and convenience in fulfilling service needs.*

**Keywords:** online platform, service, website, prototype

### ABSTRAK

*Perkembangan teknologi informasi, terutama di bidang internet, telah membawa perubahan signifikan dalam bisnis jasa. Penyedia jasa di Kota Padang menghadapi tantangan dalam memenuhi permintaan konsumen yang semakin tinggi. Penipuan terkait kualitas jasa menjadi salah satu masalah utama yang perlu diatasi. Untuk mengatasi tantangan ini, para penyedia jasa di Kota Padang mulai memanfaatkan teknologi terkini dengan mengembangkan platform online. Kemudahan akses internet dan penggunaan situs web telah memungkinkan konsumen untuk menjelajahi dan mencari berbagai jenis layanan jasa. Penyedia jasa yang berpartisipasi dalam platform ini harus memenuhi persyaratan tertentu sebelum dapat memasarkan jasanya, yang bertujuan untuk memberikan jaminan kualitas kepada konsumen. Metode pengembangan perangkat lunak yang diterapkan adalah metode Prototype. Platform ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kemudahan baik bagi penyedia jasa maupun konsumen dalam memenuhi kebutuhan jasa.*

**Kata kunci:** platform online, layanan jasa, website, prototype

For all articles published in ELEKTIF, © copyright is retained by the authors.  
This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



### PENDAHULUAN

Jasa adalah semua aktivitas atau tindakan yang dapat diberikan oleh satu pihak kepada pihak lainnya, yang pada dasarnya tidak memiliki bentuk fisik dan tidak mengakibatkan transfer kepemilikan. Dalam konteks sistem, jasa mencakup berbagai jenis layanan yang dapat disewakan kepada pelanggan, baik dalam bentuk keterampilan maupun penyewaan peralatan [1]. Dengan kemajuan teknologi dan perubahan pola konsumsi masyarakat, industri jasa telah mengalami perubahan yang mencolok terhadap permintaan berbagai jenis layanan jasa [2].

Peningkatan permintaan terhadap layanan jasa telah membawa tantangan baru bagi penyedia jasa di Kota Padang. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah bagaimana untuk memperluas pasar dan mencapai konsumen dengan cara yang lebih efisien. Mengandalkan brosur dan media sosial tidak lagi memadai untuk mencapai audiens yang lebih luas dan beragam [3].

Menyadari perubahan tren bisnis dan permintaan pasar, para penyedia jasa di Kota Padang menyadari betapa pentingnya menggunakan teknologi terkini untuk meningkatkan kemampuan bersaing mereka. Dengan perkembangan teknologi internet, terbuka peluang baru untuk memasarkan jasa secara *online* dan mencapai lebih banyak konsumen di seluruh wilayah Kota Padang [4]. Berbelanja secara *online* telah menjadi kebiasaan umum dalam masyarakat. Keutamaannya adalah memungkinkan individu untuk berbelanja dari rumah mereka tanpa perlu pergi langsung ke toko, ini tentunya sangat praktis dan efisien, terutama bagi mereka yang memiliki jadwal yang sibuk [5].

Dalam dunia bisnis *online*, meningkatnya kasus penipuan terkait kualitas jasa menimbulkan keraguan di kalangan masyarakat dalam memilih *platform* belanja yang dapat diandalkan. Masyarakat membutuhkan kepastian bahwa jasa yang ditawarkan adalah berkualitas dan memenuhi standar yang diharapkan. Dengan kata lain, mereka ingin memastikan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara apa yang dijanjikan dan apa yang sebenarnya mereka terima, sesuai dengan harapan konsumen [6].

Platform layanan penyedia jasa di Kota Padang ini menyediakan jasa yang terjamin kualitasnya karena sebelum toko menyediakan jasa yang dimiliki terlebih dahulu diseleksi oleh admin apakah toko tersebut sudah memenuhi persyaratan sebagai penyedia jasa, ini berguna untuk meminimalisir terjadinya penipuan oleh penyedia jasa.

Kemajuan teknologi informasi, terutama dalam bidang internet, diharapkan dapat meningkatkan upaya promosi dan penjualan layanan [7]. *Website* adalah salah satu alat informasi yang sangat krusial bagi perusahaan untuk menarik perhatian konsumen dan mendorong mereka untuk membeli jasa yang ditawarkan [8]. *Website* telah menjadi sangat populer di kalangan pengguna internet karena kemudahan akses yang diberikannya untuk mencari informasi dan menjelajahi konten. Selain itu, *website* memungkinkan penggunaan beragam elemen, termasuk teks, gambar, suara, animasi atau kombinasi dari semuanya [9].

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *prototype*. Metode *Prototype* adalah suatu proses yang digunakan untuk membantu pengembangan perangkat lunak. Metode *Prototype* adalah teknik untuk dengan cepat mengumpulkan informasi yang spesifik mengenai sistem informasi pengguna [10].

Pengembangan *website* ini memanfaatkan *framework Yii2* mengadopsi arsitektur *Model-View-Controller* (MVC), yang bertujuan untuk memisahkan logika bisnis dari antarmuka pengguna. Hal ini memengaruhi bagian lain dari sistem [11]. Diharapkan dengan adanya platform layanan penyedia jasa ini dapat memberikan keuntungan serta kemudahan bagi penyedia jasa dalam menjual jasa dan bagi konsumen dalam mencari berbagai jasa yang dibutuhkan.

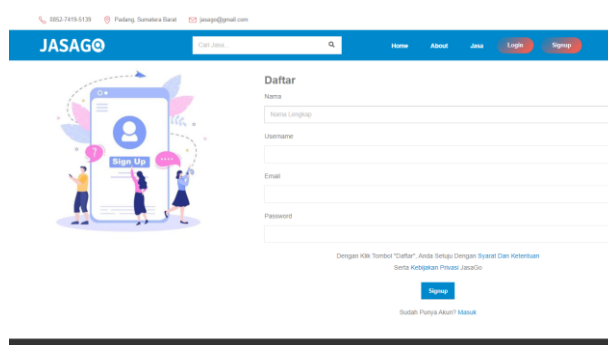
## METODE

### Metode *Prototype*

Metode *Prototype* adalah salah satu pendekatan dalam rekayasa perangkat lunak yang secara langsung menunjukkan bagaimana perangkat lunak atau komponennya akan beroperasi dalam lingkungannya sebelum tahap konstruksi sesungguhnya dimulai [12]. Model prototipe ini adalah versi

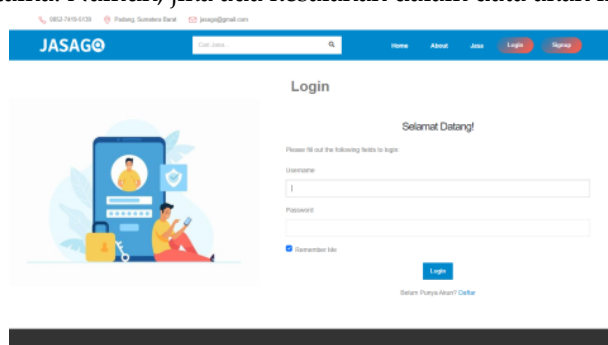






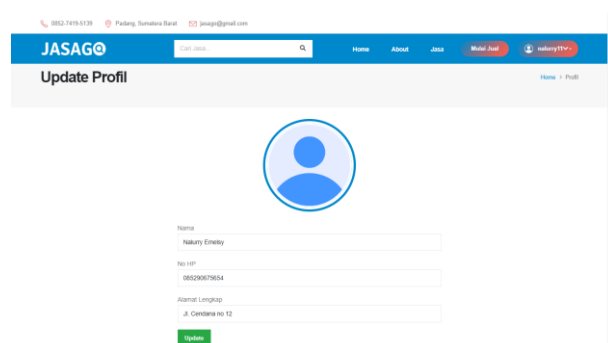
Gambar 5. Halaman *register*

Gambar 6 adalah tampilan yang berfungsi sebagai halaman masuk ke aplikasi. Setelah berhasil mendaftar, pengguna dapat masuk ke aplikasi dengan memasukkan username dan password yang benar, lalu mengklik tombol “Login”. Jika informasi yang dimasukkan sesuai, pengguna akan diarahkan ke halaman utama. Namun, jika ada kesalahan dalam data akan muncul pesan kesalahan.



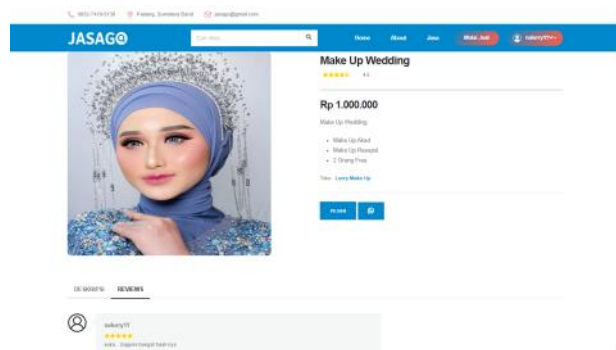
Gambar 6. Halaman *login*

Gambar 7 adalah halaman *profile*, dirancang untuk menampilkan *profile* pengguna yang sudah login. Pada halaman ini pengguna bisa mengisi data pengguna yang masih kosong dan juga bisa meng-update data pengguna.



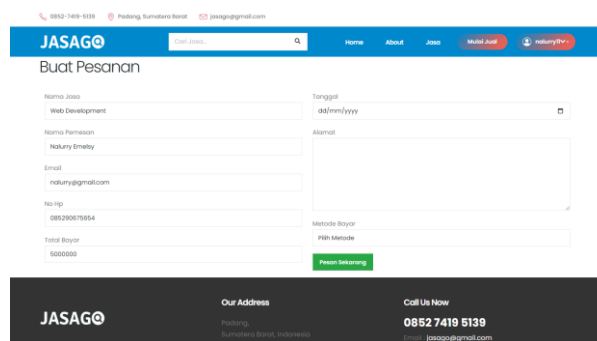
Gambar 7. Halaman *profile*

Gambar 8 adalah tampilan halaman detail jasa yang menampilkan informasi jasa, seperti deskripsi jasa, harga, rating. Konsumen juga bisa melihat ulasan dari pemesan jasa sebelumnya.



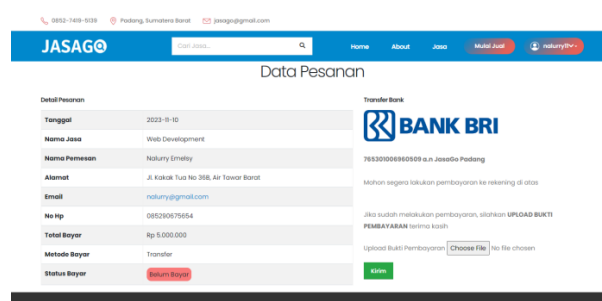
Gambar 8. Halaman detail jasa

Gambar 9 adalah tampilan halaman pemesanan yang digunakan untuk memesan jasa sesuai kebutuhan pengguna. Halaman pemesanan, hanya dapat di akses oleh pengguna yang sudah *login*. Pada halaman pemesanan, setelah pengguna memilih jasa yang ingin dipesan, mereka dapat mengklik tombol “Pesan”. Ini akan membawa mereka ke halaman pemesanan. Pengguna dapat memasukkan data pemesanan pada kolom-kolom yang kosong seperti tanggal, alamat dan metode bayar. Setelah selesai, pengguna dapat mengklik tombol “Pesan Sekarang” untuk melanjutkan proses pemesanan.



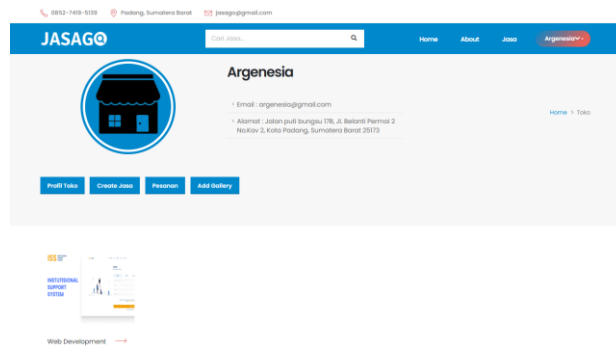
Gambar 9. Halaman pemesanan

Gambar 10 adalah tampilan halaman upload bukti pembayaran berfungsi untuk menampilkan informasi jasa yang telah dipesan. pada halaman detail pesanan ini jika konsumen memilih metode bayar COD maka tidak akan ada form untuk mengupload bukti pembayaran tapi jika konsumen memilih metode bayar transfer maka di halaman detail pesanan akan ada form untuk upload bukti pembayaran.



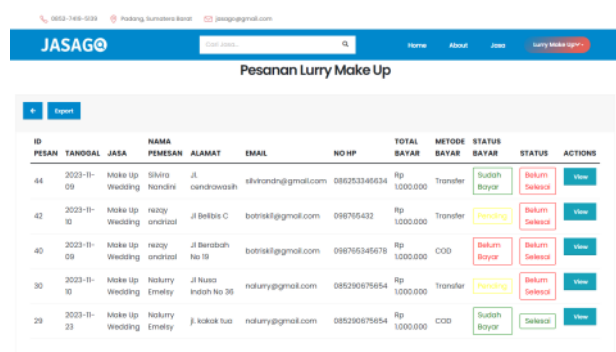
Gambar 10. Halaman *upload* bukti pembayaran

Gambar 11 adalah tampilan halaman kelola toko, pada halaman ini toko bisa melihat profil toko pada tombol profil toko, menambahkan jasa pada tombol *create* jasa, mengelola pesanan yang masuk ke toko pada tombol pesanan, dan menambahkan galeri pada tombol *add gallery*.



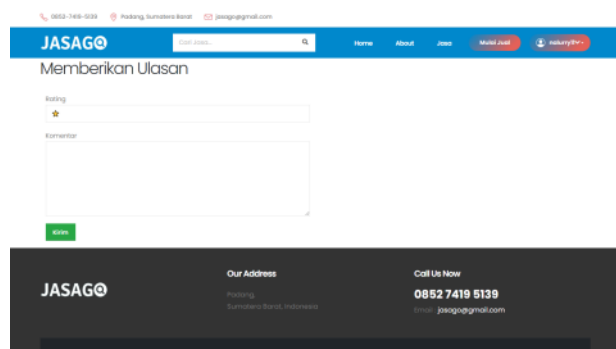
Gambar 11. Halaman kelola toko

Gambar 12 merupakan tampilan halaman pengelolaan pesanan pada toko, yang memungkinkan toko untuk melihat pesanan yang diterima oleh toko tersebut. Pada halaman ini, toko juga memiliki kemampuan untuk mengekspor data pesanan ke dokumen *excel* sebagai laporan toko dengan mengklik tombol "Export".



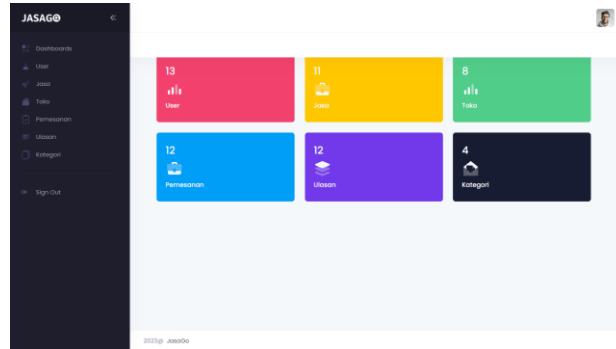
Gambar 12. Halaman kelola pesanan

Gambar 13 adalah tampilan halaman ulasan yang digunakan oleh pengguna untuk memberikan kesan atau pesan, dan penilaian tentang kepuasan pengguna terhadap jasa atau pelayanan yang diberikan penyedia jasa. Untuk dapat memberikan ulasan, pengguna harus menyelesaikan pemesanan jasa terlebih dahulu baru bisa memberikan ulasan.



Gambar 13. Halaman ulasan

Gambar 14 adalah tampilan halaman *dashboard* admin yang digunakan oleh admin dalam mengelola *website*. Pada halaman *dashboard* ini terdapat beberapa menu yaitu, termasuk menu “user” untuk mengelola data user, menu “jasa” untuk mengelola data jasa, menu “toko” untuk mengelola data toko dan untuk menyeleksi toko yang mendaftar, menu “ulasan” untuk mengelola data ulasan, dan menu “kategori” untuk mengelola kategori dan menambahkan kategori jasa.



Gambar 14. Halaman *dashboard* admin

### Pengujian Sistem

Pengujian sistem bertujuan untuk menilai sejauh mana aplikasi sesuai dengan ekspektasi yang telah ditentukan. Oleh karena itu, pengujian menggunakan metode *Black-Box*. Hasil pengujian menggunakan dengan beberapa situasi penggunaan menunjukkan bahwa aplikasi web layanan penyedia jasa yang telah dibuat memiliki kinerja yang memuaskan dan siap digunakan. Informasi lebih lanjut tentang hasil pengujian tersedia dalam tabel bawah ini.

Tabel 1. Uji coba halaman *login* dan *register*

No	Skenario	Kasus Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Ket
1	Melakukan <i>login</i>	Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	Menampilkan halaman <i>login</i> dan berhasil masuk ke aplikasi	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
2	Melakukan registrasi	Klik tombol daftar pada halaman <i>login/register</i> dan berhasil melakukan registrasi	Menampilkan halaman dan berhasil melakukan registrasi	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid

Tabel 2. Uji coba uji coba halaman detail jasa

No	Skenario	Kasus Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Ket
1	Melihat detail jasa	Klik salah satu jasa pada <i>homepage</i>	Menampilkan informasi jasa	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
2	Melihat <i>review / ulasan</i> jasa	Klik tombol <i>reviews</i>	Menampilkan hasil ulasan konsumen sebelumnya	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid

Tabel 3. Uji coba halaman toko

No	Skenario	Kasus Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Ket
Menu Profil Toko					

1	Melihat profil toko	Klik tombol profil toko	Menampilkan informasi toko	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
<b>Menu Kelola Jasa</b>					
2	Menambahkan jasa	Klik tombol <i>create</i> jasa	Menampilkan halaman <i>jasa form</i>	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
3	Menghapus jasa	Klik tombol <i>delete</i>	Menghapus jasa	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
4	Mengubah informasi jasa	Klik tombol <i>update</i>	Memperbarui informasi jasa	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
<b>Menu Kelola Pesanan</b>					
5	Melihat daftar pesanan yang masuk ke toko	Klik tombol pesanan	Menampilkasn daftar pesanan yang masuk ke toko	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
6	Menerima pesanan	Klik tombol <i>view</i>	Menampilkan halaman informasi pemesanan dan mengubah status pesanan diterima	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
<b>Menu Kelola Galeri</b>					
7	Menambahkan galeri ke toko	Klik tombol <i>Add Gallery</i>	Menampilkan halaman form untuk menambahkan galeri	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid

Tabel 4. Uji coba halaman pemesanan

No	Skenario	Kasus Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Ket
1	Melakukan pemesanan	Klik tombol pesan	Menampilkan halaman form pemesanan	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
2	Melakukan pembayaran	Mengisi form upload bukti pembayaran	Menampilkan halaman upload bukti pembayaran	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid

Tabel 5. Uji coba halaman historis pemesanan

No	Skenario	Kasus Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Ket
1	Mengakses halaman historis pesanan saya	Klik tombol pesanan saya	Menampilkan halaman historis pesanan	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
2	Mengubah status pesanan	Klik tombol <i>view</i> pada salah satu pesanan yang telah selesai dikerjakan oleh penyedia jasa	Menampilkan halaman detail jasa, mengubah status jadi selesai	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
3	Menambahkan rating / ulasan	Klik tombol rating pada historis pesanan yang sudah selesai	Menampilkan halaman menambahkan rating	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid

Tabel 6. Uji coba halaman admin

No	Skenario	Kasus Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Ket
1	Mengakses menu <i>user</i>	Klik menu <i>user</i>	Menampilkan halaman informasi <i>user</i>	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
2	Mengakses menu jasa	Klik menu jasa	Menampilkan halaman informasi jasa	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
3	Mengakses menu toko	Klik menu toko	Menampilkan halaman informasi toko	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
4	Mengakses menu ulasan	Klik menu ulasan	Menampilkan halaman informasi ulasan	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
5	Mengakses menu kategori	Klik menu kategori	Menampilkan halaman informasi kategori	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid

## KESIMPULAN

Berdasarkan perancangan platform layanan penyedia jasa di Kota Padang, kesimpulannya adalah penelitian ini berhasil menghasilkan sebuah aplikasi layanan penyedia jasa berbasis web di Kota Padang yang memungkinkan pengguna untuk mudah dalam berinteraksi saat memesan jasa. Aplikasi ini telah diperkaya dengan berbagai fitur seperti pendaftaran pengguna, pendaftaran toko, kemampuan untuk memesan jasa, informasi lengkap mengenai jasa yang ditawarkan, serta fitur untuk memberikan ulasan setelah selesai memesan jasa.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Ameriza and D. Kurniadi, "Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Jasa Servis AC Berbasis Web (Studi kasus : CV Mitra LG Bukittinggi)," *Voteteknika (Vocational Tek. Elektron. dan Inform.,* vol. 9, no. 2, p. 9, 2021, doi: 10.24036/voteteknika.v9i2.111430.
- [2] S. Dian, F. Diani, and S. Angel, "Pengaruh Penerapan Teknologi Terhadap Peningkatan Efisiensi Jasa Pengiriman Barang Dalam Manajemen Logistik Pt Jne Express," *J. Logistik Musytari,* vol. 1, no. 5, pp. 2–6, 2023.
- [3] I. H. Faadhilla and D. Kurniadi, "Sistem Informasi Penyedia Jasa Make-Up Berbasis Web," vol. 9, no. 1, 2021.
- [4] S. I. Adam, M. J. Mononutu, and G. A. Damping, "Aplikasi Jasa Titip Belanja Berbasis Mobile di Minahasa Utara," vol. 8, no. 2, pp. 434–445, 2022.
- [5] F. Irvansyah, "Aplikasi pemesanan jasa cukur rambut berbasis android," pp. 26–32.
- [6] M. Pertiwi, D. Kurniadi, and Y. Hendriyani, "Sistem Informasi Pengelolaan Produk Dan Jasa Berbasis Web Pada Universitas Negeri Padang," *J. Teknol. Inf. dan Pendidik.,* vol. 11, no. 1, pp. 57–68, 2018, doi: 10.24036/tip.v11i1.97.
- [7] K. Karlina, "Rancang Bangun Sistem Pengadaan Jasa Wedding Organizer Salon Arjuna Srikandi Berbasis Web," *J. Ris. dan Apl. Mhs. Inform.,* vol. 1, no. 02, pp. 253–258, 2020, doi: 10.30998/jrami.v1i02.285.
- [8] I. N. Tri and A. Putra, "Analisis Front End Sistem Informasi Website PT. Bali Swakinarya Cipta Sejahtera dengan Metode System Usability Scale," vol. 6, no. 02, pp. 79–89, 2021.
- [9] R. P. Ardhiyani and H. Mulyono, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo," *J. Manaj. Sist. Inf.,* vol. 3, no. 1, pp. 2528–0082, 2018.
- [10] M Dayat, "Strategi Pemasaran Dan Optimalisasi Bauran Pemasaran Dalam Merebut Calon Konsumen Jasa Pendidikan," *J. Mu'allim,* vol. 1, no. 2, pp. 299–218, 2019, doi: 10.35891/muallim.v1i2.1629.
- [11] M. Hamidah and G. Farell, "Perancangan Sistem Pelayanan Restoran Berbasis Web Mobile Menggunakan Framework Yii2," *J. Teknol. Inf. dan Pendidik.,* vol. 12, no. 1, pp. 100–105, 2019, doi: 10.24036/tip.v12i1.190.

- 
- [12] S. Siswidiyanto, A. Munif, D. Wijayanti, and E. Haryadi, "Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype," *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 15, no. 1, pp. 18–25, 2020, doi: 10.35969/interkom.v15i1.64.
- [13] E. W. Fridayanthie, H. Haryanto, and T. Tsabitah, "Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web," *Paradig. - J. Komput. dan Inform.*, vol. 23, no. 2, pp. 151–157, 2021, doi: 10.31294/p.v23i2.10998.
- [14] A. F. Prasetya, S. Sintia, and U. L. D. Putri, "Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language)," *J. Ilm. Komput. ...*, vol. 1, no. 1, pp. 14–18, 2022.
- [15] H. Elfian and D. Kurniadi, "Perancangan Aplikasi E - Rent ( Electronic Rental ) Berbasis Android P - ISSN : 2302-3295," vol. 9, no. 1, 2021.

*Article submitted 2023-10-28. Resubmitted 2023-11-27. Final acceptance 2023-11-30. Final version published as submitted by the authors.*