

APLIKASI PLATFORM *BANGUNRUANG.ID* UNTUK PENINGKATAN TRANSAKSI PELAYANAN PERMINTAAN JASA KONSTRUKSI & INTERIOR RUANG

Nanda Dian Prasetyo¹⁾, Anggana Jaya Ganira²⁾, Irfan Yuanda Hasibuan³⁾, Viki Andriyan⁴⁾

^{1), 2), 3), 4)} Sistem Informasi, STMIK Raharja Tangerang

Jl. Jendral Sudirman No.40 Modern Cikokol – Tangerang, 15117, Tlp (021)552969

Email : nanda.prasetyo@raharja.info¹⁾, anggana@raharja.info²⁾, irfanyuanda@raharja.info³⁾, viki@raharja.info

Abstrak

*Kepuasan pelayanan konsumen terutama dalam usaha bidang jasa saat ini adalah prioritas utama, hal ini merupakan salah satu poin indikator penilaian keberhasilan suatu perusahaan, untuk mendukung tingkat fleksibilitas transaksi, sehingga dapat memberikan keuntungan terhadap keduanya. Melihat aktifitas konsumen mencari penyedia jasa maupun para ahli konstruksi dalam memperoleh pekerjaan bangunan, umumnya melalui komunikasi lisan dan dukungan dari informasi lingkungan sekitar, tanpa mengetahui detail kualitas kompetensi dan anggaran biaya yang dibutuhkan, hal tersebut dapat mengakibatkan tidak maksimalnya kebutuhan akan pelayanan. Meninjau dari permasalahan dan meningkatkan kontribusi pelayanan terhadap konsumen yang lebih luas jangkauannya, salah satu cara adalah merancang sebuah aplikasi sistem online yang mempermudah transaksi pelayanan. Dalam hal ini membangun teknologi aplikasi platform sistem transaksi *bangunruang.id* secara online, yang ditujukan untuk membantu konsumen dan penyedia jasa konstruksi dalam mencari pengguna jasa bangunan maupun interior ruang dengan cepat, aman dan tentunya memenuhi pendanaan yang diinginkan. Penelitian ini berorientasi objek menggunakan metode analisa PIECES (Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service) dengan analisa data likert, elisitasi kebutuhan sistem, serta pemodelan sistem menggunakan UML (Unified Modelling Language) yang diimplementasikan dalam bahasa pemrograman Hypertext Preprocessor (PHP), dengan basis data MySQL-Server. Dengan adanya Aplikasi platform online *bangunruang.id* diharapkan dapat mempermudah penyedia jasa dan konsumen dalam jasa konstruksi untuk saling berinteraksi dan terpenuhi kebutuhannya dalam pelayanan yang berkualitas.*

Kata kunci: Aplikasi, Pelayanan, Konstruksi, Jasa, Digital, Bangunan, PIECES.

1. Pendahuluan

Bidang transaksi pelayanan jasa merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari perkembangan dunia teknologi saat ini, dikarenakan salah satu tujuan perkembangan teknologi adalah meningkatkan kualitas komunikasi

transaksi publik. Pemanfaatan perkembangan teknologi ini mempengaruhi tatanan hidup atau sebuah aturan sistem tertentu, dan dapat di manfaatkan dalam berbagai bidang, salah satunya dalam interaksi pelayanan di bidang jasa konstruksi bangunan dan interior ruangan yang ada di lingkungan masyarakat.

Akses komunikasi masyarakat yang berkaitan dengan jasa konstruksi bangunan sangat dibutuhkan, terutama dalam kelompok pembangunan properti seperti dalam pembangunan maupun renovasi rumah, gedung, toko, ruangan tertentu, dan fasilitas sarana pendukung di lingkungan pemukiman. Dengan adanya hal tersebut tidak diiringi oleh perkembangan fasilitas, yang memberikan media penghubung kepada konsumen dan penyedia jasa bangunan/konstruksi, untuk saling berkomunikasi dengan lebih cepat dan sesuai kualitas maupun daya kebutuhan konsumen atau produsen. Selain hal tersebut pihak penyedia jasa yang berkompeten dalam bidang konstruksi tidak bisa mendapatkan informasi pengguna jasa yang membutuhkannya, Adanya bentuk proses transaksi diatas dapat menimbulkan ketidak sesuaian terhadap keinginan masyarakat baik pengguna jasa maupun penyedia jasa saat ini untuk lebih cepat, tepat, dan teliti dalam mendapatkan kebutuhan transaksi pelayanan jasa.

Hal inilah yang melatarbelakangi penelitian dengan mengimplementasikan perkembangan teknologi dalam gaya hidup masyarakat yang begitu cepat, dalam mendapatkan pelayanan jasa yang diinginkan berbasis mobilitas sistem, yang nantinya dapat menjadi media transaksi jasa yang dipergunakan setiap saat dan dalam kondisi kebutuhan pengguna melalui platform *bangunruang.id*. Berdasarkan latarbelakang tersebut akhirnya penelitian ini ditentukan rumusan dasar atas beberapa permasalahan yang ada untuk dapat membantu dalam mencapai tujuan akhir penelitian, rumusan masalah tersebut antara lain:

1. Seperti apa sistem pelayanan jasa konstruksi dan interior dalam platform *bangunruang.id*.
2. Fungsional aplikasi sistem seperti apa yang dapat membantu mempermudah interaksi penggunaan jasa konstruksi?
3. Seperti apakah pemanfaatan sistem aplikasi *bangunruang.id* sehingga dapat meningkatkan angka aktifitas pemanfaatan jasa konstruksi?

Batasan masalah dalam penelitian ini diantaranya:

1. Aplikasi platform ini dalam pengembangan web base tidak sampai pada tahap mobile base.
2. Transaksi dalam sistem ini tahap transaksi pemesanan atau booking permintaan, tidak memfasilitasi transaksi pembayaran.
3. Pengamanan transaksi pembayaran dilakukan melalui konfirmasi berkas bukti transaksi.
4. User hanya diberikan hak akses untuk input data, edit, dan view sesuai aktifitas yang terjadi pada dashboard masing-masing user.

Tujuan utama dalam penelitian dan pengembangan ini adalah membangun sistem transaksi secara online dalam bidang transaksi penyediaan jasa konstruksi dan interior antara pengguna dan penyedia jasa sehingga lebih relevan terhadap perkembangan kegiatan mobilitas masyarakat dan perkembangan teknologi saat ini dalam membantu kebutuhan dengan lebih mudah, cepat, transparan.

Landasan Teori

Aplikasi

perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna[1]. Aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misal Ms.World, Ms.Excel[2].

Jasa

jasa merupakan aktivitas ekonomi yang hasilnya tidak merupakan produk dalam bentuk fisik atau konstruksi, yang umumnya dikomunikasi pada saat yang sama dengan waktu yang dihasilkan dan memberikan nilai tambah (misalnya, kenyamanan, hiburan, kesenangan, atau kesehatan) atau pemecahan bentuk solusi atas masalah yang dihadapi oleh konsumen[3]. jasa merupakan setiap aktivitas, manfaat ataupun *performance* yang ditawarkan oleh satu pihak ke pihak lain yang bersifat *intangibile* dan tidak menyebabkan perpindahan kepemilikan apapun dimana dalam memproduksinya dapat terikat maupun tidak dengan produk fisik[4].

Likert Scale

Skala *likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social[5].

PIECES (Performance Information, Economy, Control, Efficiency and Service)

metode analisis yang digunakan sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. menentukan pengelompokan fokus masalah utama maupun bersifat penyebab dan gejala dari masalah utama[6].

UML Package

UML Package atau biasa disebut dengan *Unified Modeling Language* yaitu merupakan bahasa pemodelan data standar untuk menggambarkan, membangun, dan

mendokumentasikan sistem yang akan dibangun, dirancang, ataupun dikembangkan [7]. Didalam UML sendiri dimungkinkan menggunakan diagram-diagram lainnya *Data flow Diagram*, *Entity Relationship Diagram*, dan sebagainya.

E-Commerce

E-Commerce (Perdagangan Elektronik) adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik, seperti televisi, radio dan jaringan komputer ataupun internet[8], atau bisa di sebut juga perdagangan elektronik (*electronic commerce*, disingkat EC, atau *e-commerce*) mencakup proses pembelian, penjualan, transfer, atau pertukaran produk, layanan atau informasi melalui jaringan komputer, termasuk internet[9].

PHP

Hypertext Preprocessor adalah salah satu bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah *webserver* dan berfungsi sebagai pengolah data pada sebuah *server*[10]. Dapat dinyatakan dalam pembuatan sebuah *website* yang dinamis dan mudah, untuk dilakukan proses pembaharuan pada setiap saat dari aplikasi *browser*, dibutuhkan sebuah program yang dapat mengolah data dari computer *client* atau dari computer *server* itu sendiri sehingga mudah dan nyaman untuk ditampilkan sebagai *output* dalam tampilan *browser*.

Peblitian Terdahulu

Pada penelitian terdahulu yaitu membuat aplikasi bagi sebuah perusahaan penyedia jasa pembuat rancangan bangunan melalui media internet, untuk mempermudah *customer* mengetahui bentuk informasi tentang pola maupun material yang dibutuhkan saat membangun sebuah rumah. pada penelitian ini hanya berfokus memberikan informasi terhadap *customer* atau pengguna *website* tanpa adanya *feedback* dari pengguna untuk bentuk tanya jawab mengenai kebutuhan pengguna terhadap admin sistem ataupun perusahaan penyedia jasa desain bangunan rumah. Kelebihan dri sistem ini membuka pelayanan pemesanan jasa terhadap pelanggan yang menginginkan pemesanan bentuk desain bangunan rumah. Selain itu bentuk tampilan *UserInterface* yang ditampilkan pada halaman *websitenya* belum interaktif[11].

Penelitian lain, berorientasi pada sistem monitoring manajemen pelaksanaan proyek yang dikerjakan oleh PT. Inti Pratama dilapangan, sistem informasi ini berorientasi *web based* yang ditujukan untuk mobilitas pegawai dalam setiap melaporkan progress kinerjanya yang dilakukan di proyek lapangan, kelebihan sistem ini, *dashboard* sistem sudah memiliki tampilan *user friendly* dan telah lebih mudah digunakan dalam segi *upload* data, sistem ini juga dilengkapi tampilan grafik tingkatan laporan proyek yang sedang dikerjakan. Kekurangan dalam sistem ini, setiap laporan belum adanya fitur untuk pencetakan dokumen untuk lebih mendukung data fisik setiap proyek yang di jalankan[12].

Dalam penelitian yang dilakukan kali ini memiliki perbedaan dan pengembangan dari beberapa literature sistem yang terdahulu, aplikasi platform bangunruang.id merupakan bentuk pengembangan transaksi online yang memiliki aktifitas kinerja yaitu menyediakan sarana layanan jasa yang dapat digunakan oleh penyedia jasa maupun pencari jasa, dan memiliki UI yang lebih *friendly*, selain itu keamanan transaksi bisa di batasin dengan adanya validasi data terhadap sistem sehingga pengguna sistem dapat lebih terjaga keamanan transaksinya.

2. Pembahasan

Analisa dan Data lapangan

Dalam pelaksanaan penelitian dibutuhkannya analisa terhadap sistem yang saat ini berjalan, analisa tersebut diambil dengan menggunakan metode analisa PIECES (*performance, information, economy, control, efficiency, dan service*). Denga hasil yang didapatkan dalam kegiatan analisa tersebut adalah:

- a. *Performance* : prosedur pelayanan jasa dalam peningkatan permintaan jasa konstruksi bagi masyarakat saat ini memerlukan keterlibatan banyak pihak, dengan proses yang cukup lama, tidak memiliki fokus keterbukaan peluang pasar yang lebih luas, dan pemanfaatan media teknologi yang maksimal untuk tujuan utama memperoleh pendapatan lebih maksimal.
- b. *Information* : akurasi penyajian informasi bagi pelayanan jasa konstruksi bangunan sering terjadi ketidak sesuai antara pihak pengambil keputusan, karena seringnya perbedaan pandangan standar pelayanan terhadap customer. Demikian juga pengambilan informasi dari customer ke pihak manajemen untuk pengambilan keputusan, karena seringnya perubahan informasi yang sulit untuk disesuaikan terhadap keputusan akhir atau kurang detail.
- c. *Economy* : proses pelayanan jasa dan pencarian jasa saat ini sangat mengeluarkan biaya yang cukup banyak dengan perbandingan pendapatan terhadap pengeluaran sangat tipis, dikarenakan proses pemasaran hanya berfokus pada satu pola tanpa mengembangkan *value* yang ada pada manajemen penyedia jasa untuk meminimalisis pengeluaran, tatapi meningkatkan pendapatan.
- d. *Control* : kontroling sistem pada prosedur pelayanan jasa didasari atas kepercayaan, sehingga yang terjadi tidak adanya perkembangan prosedur pelayanan jasa untuk kemajuan penyedia jasa, sedangkan terhadap pelayanan jasa tidak adanya sistem standar yang menentukan pelayanan kepada konsumen.
- e. *Efficiency* : dalam proses transaksi pelayanan jasa konstruksi yang saat ini ada, masih kurang baik dalam segi pemanfaatannya terhadap kebutuhan pengguna, dikarenakan keterbukaan pelayanan yang belum sepenuhnya sesuai proses transaksi kinerja.
- f. *Service* : proses pelayanan yang terjadi saat ini dalam pelayanan transaski jasa konstruksi masih belum masuk ketahap keterbukaan data pelayanan, karena

masih sulitnya memperoleh penyedia jasa dan mendapatkan pengguna yang membutuhkan, selain itu transparansi transaksi untuk menjaga kualitas layanan yang dijalankan masih belum bisa menjaga keuntungan keduabelah pihak.

Dalam penelitian ini bentuk analisa data lapangan dalam proses mengetahui tingkat kebutuhan dan kepuasan masyarakat baik pengguna maupun penyedia jasa konstruksi bangunan, dengan pengambilan data menggunakan metode kuesioner model likert dan melalui beberapa tahap sebagai berikut.

Tabel 1. Data Variabel Pertanyaan

No.	Variabel Pertanyaan
1	Susahnya Untuk Mendapatkan Penyedia Jasa Konstruksi bangunan.
2	Tidak ada informasi perlengkapan yang digunakan dalam pekerjaan konstruksi.
3	Perlengkapan kerja yang digunakan selalu dalam kondisi kurang baik.
4	Tidak bisa mencari penyedia jasa yg sesuai kondisi keuangan.
5	Target pekerjaan selalu di informasikan oleh penyedia jasa konstruksi bangunan.
6	Pelayanan Penyedia Jasa konstruksi bangunan tidak memuaskan.
7	Tidak dapat menerima laporan perkembangan kinerja pembangunan secara cepat.
8	Bisa menentukan jenis pekerjaan kepada penyedia jasa konstruksi.
9	Jadwal kerja konstruksi bangunan tidak sesuai dengan perencanaan
10	Respon penyedia jasa konstruksi bangunan sangat cepat
11	Selalu menemukan penyedia jasa konstruksi bangunan yang tidak mempunyai kemampuan yang diharapkan.
12	Tidak ada jaminan terhadap hasil yang dikerjakan.
13	Jadwal pekerjaan tergantung kepada penyedia jasa konstruksi
14	Tidak ada kontrol terhadap penyedia jasa konstruksi pada waktu pekerjaan sedang dikerjakan.
15	Perilaku penyedia jasa konstruksi bangunan selalu ramah.
16	Selalu tidak puas atas hasil yang dikerjakan oleh penyedia jasa konstruksi bangunan
17	Tidak ada pola pendanaan yang bersifat cicilan untuk semua pekerjaan jasa konstruksi bangunan.
18	Proses pembayaran hasil pengerjaan proyek dilakukan menggunakan cash.
19	Komunikasi pekerjaan dilakukan selama proses pembangunan konstruksi.
20	Bisa menerima data progress kerja secara langsung.
21	banyak penyedia jasa tidak memiliki tempat usaha.
22	Masih menggunakan ilmu otodidak tanpa memperhatikan standarisasi teknik konstruksi
23	tidak menargetkan batas akhir masa kerja proyek konstruksi
24	memberikan perencanaan dana pembangunan pada konsumen.
25	Tidak ada publikasi secara luas mengenai kompetensi penyediaan jasa konstruksi.
26	tidak memberikan jaminan berkala atas hasil kinerja proyek konstruksi yg sudah dikerjakan.
27	Tidak bisa mencari konsumen secara langsung.
28	Perlu menawarkan jasa konstruksi bangunan secara cepat kepada yg membutuhkan.
29	Perlu ada laporan kinerja pada konsumen
30	selalu memperhatikan kepuasan hasil kerja terhadap konsumen.

- a. Data akumulasi penilaian responden yang didapat melalui proses data kuesioner terlihat pada tabel 2.

Tabel 2. Data Penilaian Responden

Variabel Pertanyaan	Nilai Alternatif Jaawaban (Responden)				
	SS	S	N	TS	STS
1	14	13	13	9	1
2	15	17	9	8	1
3	15	15	11	8	1
4	17	10	12	8	3

5	5	26	4	10	5
6	3	18	16	11	2
7	8	15	14	11	2
8	10	17	15	8	0
9	9	15	11	12	3
10	8	14	11	17	0
11	10	17	14	9	0
12	13	18	8	11	0
13	13	17	12	8	0
14	7	13	16	12	2
15	10	18	13	9	0
16	5	11	17	17	0
17	8	16	14	10	2
18	8	14	10	10	8
19	13	20	7	9	1
20	15	18	10	7	0
21	13	18	7	11	1
22	10	16	12	8	4
23	7	13	14	16	0
24	11	23	11	5	0
25	7	19	14	9	1
26	8	16	10	12	4
27	11	18	14	5	2
28	13	25	10	2	0
29	13	21	8	8	0
30	18	22	10	0	0
Jumlah Nilai	317	513	347	280	43

b. Perhitungan akumulatif penilaian likert
Penentuan nilai akumulatif penilaian metode likert dengan rentang ditentukan dengan rumus:

Tabel 3. Rumus Penilaian Akumulatif liker

Nilai Alternatif	Akumulatif Likert
T x Pn	SS + S + N + TS + STS
T = Total Jumlah Panelis Pn = Pilihan angka Skor Likert	SS = Sangat Setuju S = Setuju N = Netral TS = Tidak Setujua STS = Sangat Tidak Setuju
14 x 5 = 70	70 + 52 + 39 + 18 + 1 = 180

Tabel 4. Data Akumulatif Penilaian Responden terhadap likert

Variabel Pertanyaan	Nilai Alternatif Jawaban (Responden)					Akumulatif Likert
	SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)	
1	70	52	39	18	1	180
2	75	68	27	16	1	187
3	75	60	33	16	1	185
4	85	40	36	16	3	180
5	25	104	12	20	5	166
6	15	72	48	22	2	159
7	40	60	42	22	2	166
8	50	68	45	16	0	179
9	45	60	33	24	3	165
10	40	56	33	34	0	163
11	50	68	42	18	0	178
12	65	72	24	22	0	183
13	65	68	36	16	0	185
14	35	52	48	24	2	161
15	50	72	39	18	0	179
16	25	44	51	34	0	154
17	40	64	42	20	2	148
18	40	56	30	20	8	154
19	65	80	21	18	1	185
20	75	72	20	14	0	181

21	65	72	21	22	1	181
22	50	64	26	16	4	160
23	35	52	42	32	0	161
24	55	92	33	10	0	190
25	35	76	42	18	1	172
26	40	64	30	24	4	162
27	55	72	42	10	2	181
28	65	100	30	2	0	197
29	65	84	24	16	0	189
30	90	88	30	0	0	208
Jumlah Nilai	1585	2052	1181	538	43	5239
						174,62

untuk mengetahui prioritas skor total akhir dibagi 2 dari data total sehingga hasilnya $5239 / 2 = (174,62)$

c. Interpretasi Skor Perhitungan

Untuk mendapatkan hasil interpretasi, harus diketahui skor tertinggi (X) dan angka terendah (Y) untuk item penilaian dengan rumus sebagai berikut:

$$Y = \text{Skor tertinggi likert (x) jumlah panelis}$$

$$X = \text{Skor terendah likert (x) jumlah panelis}$$

Gambar 1. Rumus Interpretasi Skor Likert

Tabel 5. Penilaian Interpretasi Skor Likert

	Nilai Likert	Jumlah Responden	Skor
Y	5	50	250
X	1	50	50

d. Penyelesaian (rumus interval & final)

untuk mengetahui respon pengembangan penelitian, yang dibutuhkan *Interval* (Jarak) dan *Interpretation* persen (I)

$$\text{Interval Skor (I)} = 100 / \text{Skor Tertinggi (Likert)}..(1)$$

Maka dapat di tentukan interval skor pada kuesioner yang di lakukan untuk penelitian ini adalah: $100 / 5 = 20$, hasil ini merupakan interval jarak dari nilai terendah 0 % hingga 100 %. tabel interval skor presentase sesuai nilai interval terlihat pada tabel 6 dibawah ini:

Tabel 5. Interval Skor Presentase

Interval Skor Presentase	Pernyataan
Angka 0 – 19,99%	Sangat Tidak Setuju (STS)
Angka 20% - 39,99%	Tidak Setuju (TS)
Angka 40% - 59,99%	Netral (N)
Angka 60% - 79,99%	Setuju (S)
Angka 80% - 100%	Sangat Setuju (ST)

Nilai interval dapat membantu menentukan hasil akhir, untuk Hasil Akhir Penilaian data dapat di hitung dengan rumus:

$$\text{Rumus Index \%} = \text{Total Skor Prioritas} / Y \times 100.....(2)$$

Dengan penggunaan rumus tersebut dapat dinyatakan:

$$= \text{Total Skor} / Y \times 100$$

$$= 174,62 / 250 \times 100$$

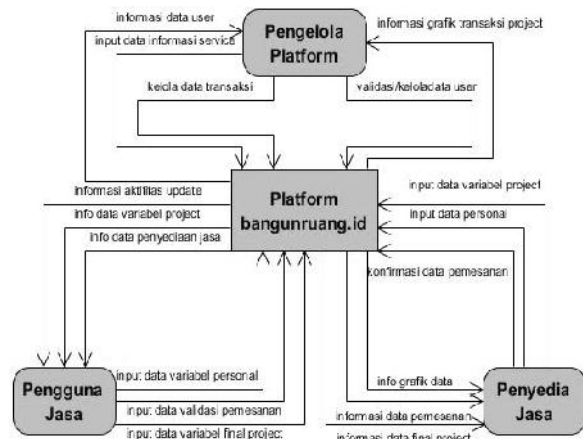
$$= \mathbf{69,84 \%}$$
, dengan kategori interval **SETUJU**

Presentase index di atas dapat dinyatakan hasil dari analisa data yang dilaksanakan terhadap objek

penelitian, dengan data pernyataan-pernyataan untuk menilai sistem berjalan dan untuk pengembangan sistem.

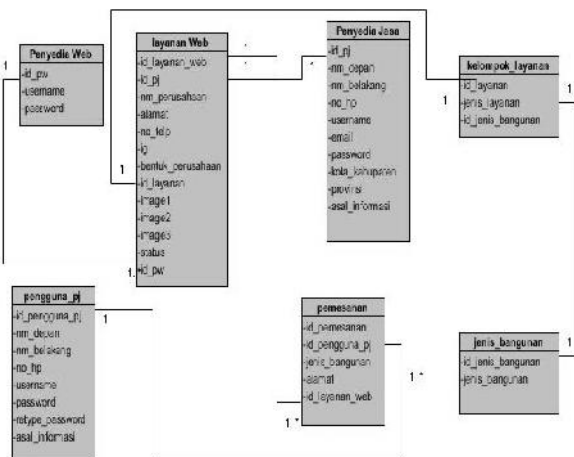
Perancangan Sistem

Pada proses ini pembuatan model basis data dan alur kerja sistem dalam penerapan aplikasi sangat diperlukan, untuk menanggulangi permasalahan yang ada dan menentukan fungsional yang ingin diterapkan dalam sistem. Dalam perancangan sistem ini pemodelan DFD (*Data Flow Diagram*) digunakan dalam pengembangan penelitian, terlihat pada gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. DFD bangunruang.id Level 0

Proses selanjutnya menentukan model *Class Diagram*, bentuk pemodelan basis data ini sebagai bentuk pengelompokan pengelolaan data-data pendukung pengambilan keputusan, oleh sistem yang sudah di tentukan untuk pengelolaan transaksi dalam sistem. Implementasi basis data sistem informasi, dalam *Class Diagram* pada platform bangunruang.id menggunakan beberapa tabel data yang memiliki relasi antara tabel satu degan yang lainnya, fungsi ini untuk menentukan kesamaan data inputan pada sistem dan mengurangi resiko penumpukan data, seperti terlihat pada gambar 3.



Gambar 3. Class Diagram bangunruang.id

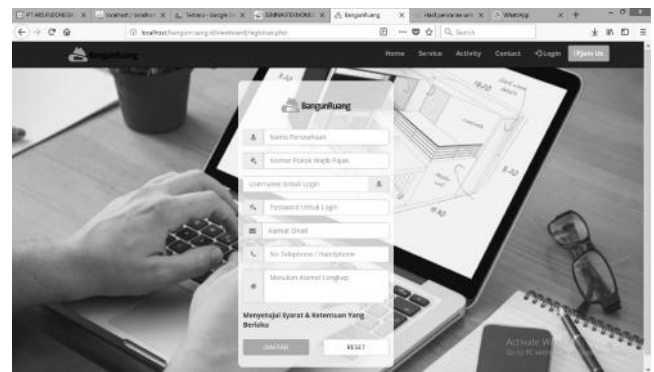
Tahap Implementasi Sistem

Tahap penelitian ini adalah melakukan implementasi aplikasi platform online bangunruang.id yang telah dibangun, dimulai dari interface dengan implementasi

sampai dengan mengetahui fungsional sistem. Aplikasi platform menampilkan interface halaman index aplikasi yang terdapat beberapa bentuk informasi dan bentuk layanan aplikasi seperti layanan utama *Service*, *login account*, dan *sign up* (registrasi), terlihat pada tampilan gambar 4 dan gambar 5 dibawah ini.

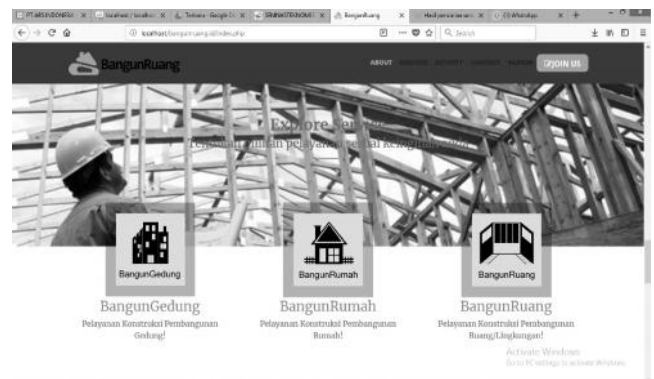


Gambar 4. Userinterface index web base



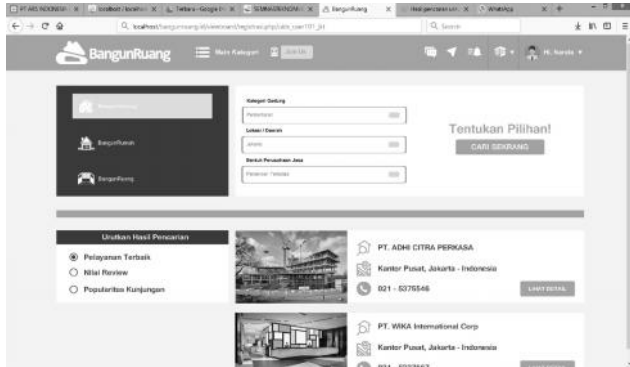
Gambar 5. Userinterface registrasi form

Pada UI gambar 4 dan 5 user diarahkan untuk mengetahui pilihan informasi fasilitas menyeluruh dan untuk di fokuskan bergabung ke dalam sistem dengan diarahkan pada Signup, registrasi dan proses login *account* disediakan pilihan login. Terlihat pada gambar 6, user diarahkan ke pilihan informasi yang akan di pilih oleh pengguna untuk mencari penyedia jasa yang dibutuhkan diantaranya (Bangungedung, Bangunrumah, Bangunruang), ketiga pilihan layanan utama ini memiliki fungsi masing-masing diantaranya, Bangungedung untuk melihat dan mencari penyedia jasa yang menyediakan jasa pelayanan bangun gedung.



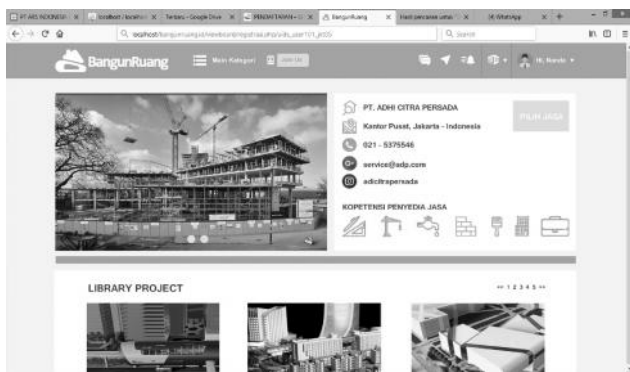
Gambar 6 Userinterface service form

Selanjutnya apabila user pencari jasa sudah memiliki account dan registrasi account dan memilih layanan jasa sesuai kebutuhan user akan di arahkan ke dashboard transaksi pemesanan, seperti terlihat pada contoh gambar 7 adalah dashboard dalam proses transaksi bangun gedung, yang menampilkan data yang harus diisi oleh pengguna untuk proses pencarian data selanjutnya.



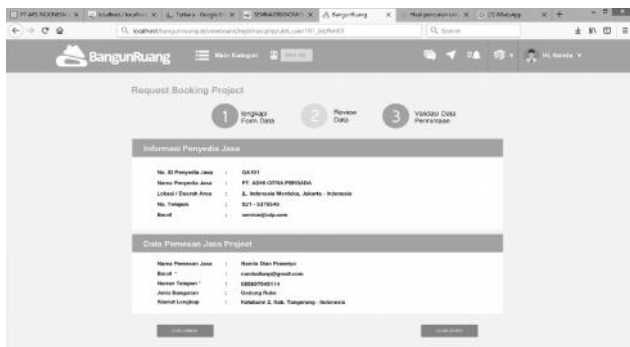
Gambar 7. Userinterface dashboard transaksi search 1

Setelah data yang dibutuhkan untuk proses pencarian penyedia jasa dilakukan, UI akan menampilkan detail data sesuai yang dibutuhkan. Terlihat pada gambar 8 sebagai berikut.



Gambar 8. Userinterface dashboard transaksi search 2

Data detail informasi yang dibutuhkan untuk proses pelayanan jasa dan telah di pilih user, user akan diarahkan untuk melengkapi data validasi untuk pemesanan jasa dan proses transaksi selesai. Terlihat pada gambar 9 sebagai berikut.



Gambar 9. Userinterface form validasi transaksi final

Setelah pencari jasa melakukan validasi data pemesanan, penyedia jasa menerima konfirmasi pemesanan, dan proses dilanjutkan secara langsung terhadap pemesan.

3. Kesimpulan

Hasil akhir terhadap penelitian setelah melalui tahap penilaian implentasi ini dapat disimpulkan:

1. Dihariskannya prototyping platform bangunruang.id sebagai media transaksi pencarian pelayanan penyediaan jasa kontruksi.
2. Platform dapat mempermudah pencari jasa untuk mengetahui kompetensi penyedia jasa karena informasi detail yang ditampilkan.
3. Pelayanan pemesanan terhadap permintaan project, dapat lebih terkontrol karena adanya proses validasi.

Daftar Pustaka

- [1] H. Nazrudin Safaat. 2012. "Sistem Infomasi Manajemen Pendidikan". Jakarta: PT. Smart Grafika.
- [2] Asropudin. 2013. "Kamus Teknologi Informasi Komunikasi". Bandung: CV Titan Ilmu.
- [3] Lupiyoadi, Rahmat. 2013. "Manajemen Pemasaran Jasa. Edisi 3". Jakarta: Salemba Empat.
- [4] Kotler Philip, Kevin L. Keller. 2012. "Marketing Management 14th Edition". New Jersey: Prentice Hall.
- [5] Sugiyono. 2010. "Membuat Scoring Menggunakan Skala Likert". Bandung: Alfabeta.
- [6] Ragil, Wukil. 2010. "Pedoman Sosialisasi Prosedur Operasi Standar". Jakarta: Mitra Wacana Media.
- [7] Shelly, Gery B., dan Hery J. Rosenblatt. 2012. "Systems Analysis and Design". 9th Edition. United States: Course Technology.
- [8] Jony Wong. 2010. "Internet Marketing for Beginners". Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [9] E. Turban, David K, J. Kyu Lee, T-P Liang, D.C Turban. 2012. "Electronic Commerce (A Managerial and Social Network Perspective)". 7th Edition. United State: Pearson.
- [10] Madcoms. 2013. "Kupas Tuntas Adobe Dreamweaver CS6 Dengan Pemrograman PHP & MYSQL". Yogyakarta: Andi Publisher.
- [11] Ahmad Fathoni. 2013. "Analisa Perancangan Aplikasi Web Pada Jasa Pembuatan Racang Bangun Rumah Pada Fathoni Home Designer Berbasis Online". Jurnal Skripsi. Lampung: STMIK Pringsewu Lampung.
- [12] Aprisa. Siti M. 2015. "Rancang Bangun Sistem Informasi Monitoring Perkembangan Proyek Berbasis Web (Studi Kasus: PT. Inti Pratama Semesta)". Jurnal Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi. Vol.1. No.1 pp.49-54.

Biodata Penulis

Nanda Dian Prasetyo, lahir di Semarang, Jawa Tengah pada 15 September 1994, Saat ini sedang menempuh pendidikan Strata 1 (S-1) tingkat 8, Jurusan Sistem Infomasi STMIK Raharja Tangerang.

Anggana Jaya Ganira, lahir di Jakarta, pada 27 Februari 1995, Saat ini sedang menempuh pendidikan Strata 1 (S-1) tingkat 5, Jurusan Sistem Informasi STMIK Raharja Tangerang.

Irfan Yuanda Hasibuan, lahir di Tangerang, pada 26 Januari 1992, Saat ini sedang menempuh pendidikan Strata 1 (S-1) tingkat 8, Jurusan Sistem Informasi STMIK Raharja Tangerang.

Viki Andriyan, lahir di Cirebon, pada 26 Desember 1994, Saat ini sedang menempuh pendidikan Strata 1 (S-1) tingkat 5, Jurusan Sistem Informasi STMIK Raharja Tangerang.