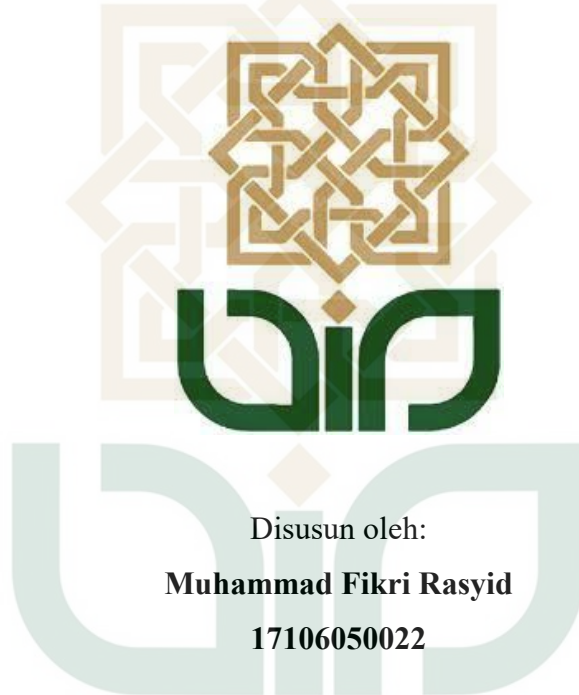


**RANCANG BANGUN SISTEM *E-BOOKING* WARNET BERBASIS WEB
MENGUNAKAN METODE FAST (*FRAMEWORK FOR THE
APPLICATIONS OF SYSTEM THINKING*)**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat S-1

Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh:

Muhammad Fikri Rasyid

17106050022

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 540971 Fax. (0274) 519739 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1109/Un.02/DST/PP.00.9/07/2024

Tugas Akhir dengan judul : RANCANG BANGUN SISTEM E-BOOKING WARNET BERBASIS WEB
MENGUNAKAN METODE FAST (FRAMEWORK FOR THE APPLICATIONS OF
SYSTEM THINKING)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUHAMMAD FIKRI RASYID
Nomor Induk Mahasiswa : 17106050022
Telah diujikan pada : Kamis, 27 Juni 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dwi Otik Kurniawati, M.Eng.
SIGNED

Valid ID: 6690a51660184



Penguji I
Muhammad Galih Wonoseto, M.T.
SIGNED

Valid ID: 668d4cc239865



Penguji II
Eko Hadi Gunawan, M.Eng.
SIGNED

Valid ID: 668e05d5f1680



Yogyakarta, 27 Juni 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
Prof. Dr. Dra. Hj. Khurul Wardati, M.St.
SIGNED

Valid ID: 669484861991d

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Yogyakarta 55281

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:
Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamualaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Muhammad Fikri Rasyid
NIM : 1710605002
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN SISTEM E-BOOKING WARNET BERBASIS
WEB MENGGUNAKAN METODE FAST (FRAMEWORK FOR THE
APPLICATION OF SYSTEM THINKING)

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi Jurusan/Program Studi Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Program Studi Teknik Informatika.

Dengan ini saya mengharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 21 Juni 2024

Pembimbing:

Dwi Otik Kurniawati, M.eng.
NIP 19861013 201903 2 003

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Fikri Rasyid
NIM : 17106050022
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul: "RANCANG BANGUN SISTEM E-BOOKING WARNET BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE FAST (FRAMEWORK FOR THE APPLICATION OF SYSTEM THINKING)" adalah hasil karya pribadi dan sepanjang pengetahuan penyusun tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggungjawab penyusun.

Yogyakarta, 21 Juni 2024

Menyatakan,


Muhammad Fikri Rasyid
NIM 17106050022

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah *rabbilalamin*, segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberi kemampuan dan kesempatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Rancang Bangun Sistem E-Booking Berbasis Web Menggunakan Metode Fast (Framework For The Applications)”. Tidak lupa shalawat dan salam tetap tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW dan semoga kelak kita mendapat syafaat darinya.

Penulisan skripsi ini selain dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program sarjana. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan baik semangat maupun materiil yang diberikan sehingga skripsi dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberikan rahmat serta hidayat-Nya.
2. Orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan dukungan baik dukungan moral maupun material, motivasi untuk terus maju, kasih sayang yang tiada batas.
3. Bapak Prof. Dr.Phil. Al Makin, S.Ag., M.A., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Dra. Hj. Khurul Wardati, M.Si., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Ibu Maria Ulfa Siregar, S.Kom., MIT., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta sekaligus Dosen Pembimbing Akademik Program Studi Teknik Informatika angkatan 2017.
6. Ibu Dwi Otik Kurniawati, M.Eng., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, motivasi, koreksi, dan saran kepada penulis.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis selama masa studi.

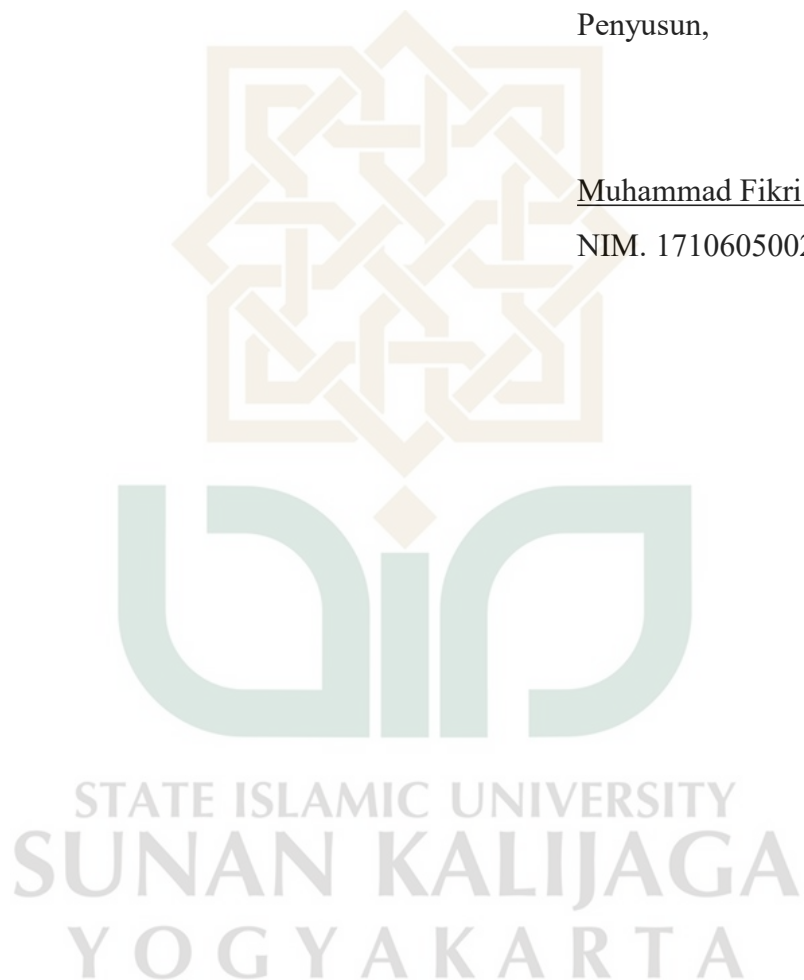
8. Teman-teman Program Studi Teknik Informatika Angkatan 2017 Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Yogyakarta, 2 April 2024

Penyusun,

Muhammad Fikri Rasyid

NIM. 17106050022



HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah *rabbilalamin*, segala puji hanya bagi Allah SWT. Terima kasih untuk semua pihak yang telah banyak membantu penulis sampai saat ini. Oleh karena itu penulis ingin mempersembahkan hasil penulisan ini kepada semua orang yang telah banyak membantu, mendukung, dan menginspirasi penulis.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa melindungi dan memberikan rahmat-NYA yang tak terhingga.
2. Orang tua tercinta, Bapak Siroj Munir Barlian dan Ibu Dewi Restianingrum yang senantiasa memberikan nasehat dan tak pernah lelah memberikan motivasi serta tiada henti memanjatkan doa-doa untuk penulis.
3. Kedua saudara kandung yang paling penulis sayangi, Salsabila Kurniasih, dan Muhammad Fakhri Siroj, beserta keluarga yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, dan doa untuk penulis.
4. Ibu Dwi Otik Kurniawati, M.Eng., yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi.
5. Seluruh keluarga dan saudara-saudara penulis yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan doa kepada penulis.
6. Dosen-dosen Teknik Informatika. Semoga ilmu-ilmu yang telah disampaikan dapat bermanfaat dalam kehidupan.
7. Teman-teman yang sudah membantu, memberi dukungan dan semangat, Ali, Aziz, Dawud, Deni, Ilham, Humam, Recky, Nisa dan seluruh keluarga besar TIF17.
8. Seluruh teman-teman keluarga besar Kembara (Keluarga Mahasiswa Banjarnegara) yang sudah membantu, memberi dukungan dan semangat.
9. Semua pihak yang mendukung penulis tetapi mungkin penulis lupa untuk mencantumkan namanya. Penulis mohon maaf sebesar-besarnya. Semoga Allah bisa membalas amal kebaikan dan ibadah kalian.

HALAMAN MOTTO

*“Semua orang punya jalan ceritanya masing-masing. Hanya saja waktu, latar
dan alurnya yang berbeda”*

— Fikras



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN MOTTO	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Rumusan Masalah	1
I.2 Latar Belakang	1
I.3 Batasan Masalah	2
I.4 Tujuan Penelitian	2
I.5 Manfaat Penelitian	2
I.6 Kebaruan Penelitian	3

BAB II TINJUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	4
II.1 Tinjauan Pustaka	4
II.2 Landasan Teori	11
II.2.1 Warnet.....	11
II.2.2 <i>Booking Online</i>	11
II.2.3 Pemrograman Web	11
II.2.4 Metode <i>FAST (Framework For The Applications of System Thinking)</i>	13
II.2.5 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	14
BAB III METODE PENGEMBANGAN SISTEM.....	17
III.1 <i>Scope Definition</i>	17
III.2 <i>Problem Analysis</i>	17
III.3 <i>Requirement Analysis</i>	17
III.3.1 Kebutuhan Fungsional	17
III.3.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	18
III.4 <i>Logical Design</i>	18
III.5 <i>Physical Design</i>	18
III.6 <i>Construction and Testing</i>	19
III.7 <i>Installation and Delivery</i>	20
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	21
IV.1 Analisis Sistem.....	21

IV.1.1 <i>Scope Definition</i>	21
IV.1.2 <i>Problem Analysis</i>	21
IV.1.3 <i>Reuirement Analysis</i>	21
IV.2 Perancangan Sistem	22
IV.2.1 Logical Design	22
IV.3 <i>Physical Design</i>	28
IV.3.1 Perancangan Database	28
IV.3.2 Perancangan Antarmuka	31
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	38
V.1 Implementasi Sistem	38
V.1.1 Implementasi Database	38
V.1.2 Implementasi Antarmuka sistem	42
V.2 Pengujian Sistem	46
V.2.1 Pengujian <i>Alpha</i>	47
V.2.2 Pengujian <i>Beta</i>	48
BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
VI.1 Proses Pengembangan Sistem	51
VI.1.1 <i>Scope Definition</i>	51
VI.1.2 <i>Problem Analysis</i>	51
VI.1.3 <i>Requirement Analysis</i>	51

<i>VI.1.4 Logical Design</i>	53
<i>VI.1.5 Physical Design</i>	54
VI.2 Hasil Pengujian Sistem	59
VI.2.1 Pengujian <i>Alpha</i>	59
VI.2.2 Pengujian <i>Beta</i>	60
BAB VII PENUTUP	63
7.1 Kesimpulan	63
7.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	66
CURRICULUM VITAE	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram <i>Use-Case</i>	22
Gambar 4.2 <i>Activity</i> Diagram Login Admin	24
Gambar 4.3 <i>Activity</i> Diagram <i>User</i>	25
Gambar 4.4 <i>Activity</i> Diagram <i>Dashboard</i>	26
Gambar 4.5 <i>Activity</i> Diagram <i>User</i>	27
Gambar 4.6 <i>Activity</i> Diagram <i>Booking</i>	28
Gambar 4.7 Rancangan Halaman <i>Booking</i>	32
Gambar 4.8 Rancangan Halaman <i>Login</i>	33
Gambar 4.9 Rancangan Halaman <i>Dashboard</i> Admin	34
Gambar 4.10 Rancangan Halaman Daftar Sewa	35
Gambar 4.11 Rancangan Halaman Tambah Sewa	36
Gambar 4.12 Rancangan Halaman Rekap	37
Gambar 5.1 Gambar Implementasi Tabel Database	38
Gambar 5.2 Implementasi Tabel Operator	38
Gambar 5.3 Implementasi Tabel <i>User</i>	39
Gambar 5.4 Implementasi Tabel Jadwal	40
Gambar 5.5 Implementasi Tabel Lapangan	41
Gambar 5.6 Implementasi Tabel Transaksi	42
Gambar 5.7 Implementasi Tabel <i>Customer Mails</i>	42
Gambar 5.8 Implementasi Halaman <i>Booking</i>	44
Gambar 5.9 Implementasi Halaman <i>Login</i>	44
Gambar 5.10 Implementasi Halaman <i>Dashboard</i>	45
Gambar 5.11 Implementasi Halaman Daftar Sewa	45

Gambar 5.12 Implementasi Halaman Tambah Sewa	46
Gambar 5.13 Implementasi Halaman Rekap	46
Gambar 6.1 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Pemesanan Layanan	53
Gambar 6.2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Pemesanan	54
Gambar 6.3 <i>Sequence Diagram</i> Input Data Pemesanan Layanan	54
Gambar 6.4 <i>Physical Design</i> Halaman <i>Booking</i>	56
Gambar 6.5 <i>Physical Design</i> Halaman <i>Login</i>	57
Gambar 6.6 <i>Physical Design</i> Halaman <i>Dashboard</i>	57
Gambar 6.7 <i>Physical Design</i> Halaman <i>Daftar Sewa</i>	58
Gambar 6.8 <i>Physical Design</i> Halaman <i>Tambah Sewa</i>	58
Gambar 6.9 <i>Physical Design</i> Halaman <i>Rekap</i>	59

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel Rancangan Pustaka	7
Tabel 2.2	Notasi <i>Use Case</i>	14
Tabel 2.3	Relasi <i>Use Case</i>	15
Tabel 2.4	<i>Activity Diagram</i>	15
Tabel 4.1	Penjelasan <i>Use-Case</i>	23
Tabel 4.2	Rancangan Tabel Operator	29
Tabel 4.3	Rancangan Tabel <i>User</i>	29
Tabel 4.4	Rancangan Tabel Jadwal	29
Tabel 4.5	Rancangan Tabel Lapangan	30
Tabel 4.6	Rancangan Tabel Transaksi	30
Tabel 4.7	Rancangan Tabel <i>Customer Mails</i>	30
Tabel 5.1	Pengujian Alpha	47
Tabel 5.2	Tabel Perencanaan Fungsional Beta	48
Tabel 5.3	Tabel Perencanaan Usabilitas Beta	49
Tabel 6.1	Definisi Aktor	51
Tabel 6.2	Hasil Pengujian <i>Alpha</i>	59
Tabel 6.3	Hasil Pengujian <i>Beta</i> Fungsional	61
Tabel 6.4	Hasil Pengujian <i>Beta</i> Usabilitas	61

**RANCANG BANGUN SISTEM *E-BOOKING* WARNET BERBASIS WEB
MENGUNAKAN METODE FAST (*FRAMEWORK FOR THE
APPLICATIONS OF SYSTEM THINKING*)**

**Muhammad Fikri Rasyid
17106050022**

INTISARI

Pada zaman era digital seperti sekarang ini kemajuan dan perkembangan teknologi informasi dan komputer dapat memberikan manfaat dalam menunjang segala aktivitas masyarakat di dalam segala bidang. Teknologi informasi digunakan untuk membantu dan meringankan beban pekerjaan, sehingga pekerjaan akan menjadi lebih efisien dan efektif. Salah satu aspek yang memerlukan pemanfaatan teknologi informasi adalah pelayanan booking online dalam warnet (*Internet Cafe*) Giant Net Wanadadi.

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi untuk pelayanan booking *online* diharapkan pengguna tidak harus lagi untuk memesan secara langsung dan bisa memesan terlebih dahulu untuk mendapatkan *PC* yang diinginkan.

Sistem ini dirancang dan dibangun menggunakan metode *FAST (Framework For The Applications Of System Thinking)* menggunakan pemrograman HTML dan PHP berbasis web dan menggunakan database MySQL. Proses pengembangan ini meliputi berbagai tahapan yaitu *Scope Definition, Problem Analysis, Requirement Analysis, Logical Design, Physical Design, Construction and Testing, dan Installation and Delivery*.

Kata Kunci: Rancang Bangun, Sistem *E-Booking*, *FAST (Framework For The Applications Of System Thinking)*, *Website*.

**DESIGN AND DEVELOPMENT OF A WEB-BASED E-BOOKING
INTERNET CAFE SYSTEM USING FAST METHOD (*FRAMEWORK FOR
THE APPLICATIONS OF SYSTEM THINKING*)**

Muhammad Fikri Rasyid

17106050022

ABSTRACT

In today's digital era, the design and development of information technology and computers may assist all community activities in numerous disciplines. Information technology may be utilized to reduce effort and make work more efficient and effective. One aspect that requires the use of information technology is the Online Booking services in Giant Net Wanadadi.

By utilizing technological developments for Online Booking Services, it is hoped that users will no longer have order directly and can order in advance to get desired PC.

This system is designed and build using the FAST (Framework For The Applications of System Thinking) method using web-based HTML and PHP programming and using a MySQL database. This development process includes various stages, including Scope Definition, Problem Analysis, Requirement Analysis, Logical Design, Phsyscal Design Construction and Testing, and Installation and Delivery.

Keyword : *Design and Development, E-Booking Systems,FAST (Framework For The Applications of System Thinking), Letters*

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang di atas, masalah penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun sistem *E-Booking* warnet berbasis web menggunakan metode *FAST (Framework For The Applications of System Thinking)*

I.2 Latar Belakang

Dalam perkembangan teknologi, *game* menjadi salah satu sarana hiburan yang banyak digemari terutama oleh generasi muda. Pada awalnya *game* hanya bisa dimainkan secara offline namun seiring berkembangnya teknologi *game* sudah merambah ke dunia *online* dimana kita bisa terkoneksi satu sama lain. Dengan kata lain setiap individu dapat bermain dengan orang lain dengan menggunakan media internet. Semakin berkembangnya *game* diiringi dengan perkembangan teknologi yang memiliki komputasi tinggi, *game* bukan hanya sekedar sarana untuk bermain menghibur diri, tetapi juga melahirkan kompetisi *game online* dan melahirkan komunitas - komunitas *game online* di Indonesia. *eSports* merupakan istilah yang digunakan dalam sebuah permainan video *game* yang bersifat kompetitif. Saat ini *eSports* menjadi salah satu lahan basah dalam industri. Menurut Achmad Syarif Abdullah et al (2013) “Kemajuan teknologi sistem informasi itu sendiri sangat berperan dalam dunia bisnis. Kecepatan dalam mendapatkan informasi, kemudahan transaksi serta fleksibilitas dalam mendapatkan informasi merupakan keunggulan dari teknologi sistem informasi yang saat ini berkembang dengan sangat pesat”.

Banyak kompetisi atau turnamen baik skala nasional serta internasional yang mengundang antusiasme para pecinta *game* serta mendapat respon positif dari sponsor. Turnamen *eSport* dapat menjadi bukti bahwa *game* bisa memberikan keuntungan dari berbagai pihak, salah satunya penyedia jasa layanan *game online* yang biasa dikenal dengan warnet (warung internet). Perkembangan *game* yang semakin maju tentunya membutuhkan perangkat dengan spesifikasi yang tinggi

untuk bisa bermain *game* dengan pengalaman yang lebih baik. Oleh karena itu dibutuhkan layanan *game online* yang menyediakan jasa bermain *game online* yang dengan memberikan tawaran menarik bagi para peminat *game online*.

Dengan banyaknya pengguna jasa warnet, perlu adanya system yang membantu para pecinta game dalam mengakses informasi maupun untuk memesan pelayanan tanpa harus datang. Menurut Nova Kristianto (2020) ”Aplikasi *E-Booking Property* sangat mempermudah dalam transaksi dan proses pemesanan rumah”. Dengan penerapan sistem *E-Booking* diharapkan dapat membantu pelanggan dalam mendapatkan akses informasi dan pelayanan pemesana dengan lebih cepat dan praktis.

I.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Sistem dibuat untuk mengakses informasi maupun *booking* warnet secara *online*.
2. Sistem ini berbasis web dengan menggunakan bahasa JavaScript, PHP, Html, dan MySQL.
3. Sistem ini menggunakan *Framework* Laravel

I.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membangun sistem *e-booking* warnet.
2. Menerapkan metode *FAST (Framework For The Applications of System Thinking)* dalam sistem *booking online* warnet yang akan dikembangkan.

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memudahkan penggemar *game* dalam mencari informasi maupun memesan layanan secara *online*.
2. Membantu penyedia layanan internet dalam memberikan informasi perihal *maintenance, event game*, maupun diskon layanan.

I.6 Kebaruan Penelitian

Penelitian yang berkaitan dengan Rancangan Bangun *E-Booking* Warnet Berbasis Web Menggunakan Metode *FAST (Framework For The Applications of System Thinking)*, sejauh pengetahuan penulis belum pernah dilakukan.



BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Dari penelitian ini yang berjudul “RANCANG BANGUN SISTEM *E-BOOKING* WARNET BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE FAST (*FRAMEWORK FOR THE APPLICATIONS OF SYSTEM THINKING*). Berdasarkan hasil dari pengembangan sistem informasi pemesanan layanan secara *online* yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa sistem dapat berjalan dan dapat digunakan untuk melakukan *booking online* dengan mudah. Dibuktikan dengan pengujian *alpha* 100% dan *beta* fungsional 100% pengguna menyatakan sistem sudah berjalan dengan baik, sedangkan *beta usability* menyatakan 47,5% sangat setuju, 42,5% setuju dan 10% netral.

7.2 Saran

Sistem Informasi ini tentunya tidak terlepas dari kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, untuk kebaikan pengembangan sistem selanjutnya maka penulis menyarankan beberapa, diantaranya:

1. Optimalisasi performansi sistem sehingga sistem dapat berjalan dengan lebih baik.
2. Perlu untuk mempelajari framework aplikasi yang digunakan lebih dalam agar dapat mengembangkan aplikasi menggunakan fitur dan library framework yang disediakan dengan maksimal.
3. Perlu pengembangan lebih lanjut untuk perangkat *smartphone* sehingga sistem informasi dapat diakses dengan lebih mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- A Novianti , R P Sari (2022). Perancangan Sistem Gudang Material dengan Metode FAST pada PT. Samcon. *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)*, 12(1), 93-105.
- Edo Yonatan Koentjoro, Teguh Sutanto, Rezza Santika Putra (2022). Penerapan Metode Waterfall dalam Membangun Website *Company Profile Matrix* Laptop. *JAIIT (Journal of Advances in Information and Industrial Technology)* 4(2), 89-100.
- Ilhaam Syafruddin Akbar, Tining Haryanti (2021). PENGEMBANGAN ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM DATABASE TOKO ONLINE IRA SURABAYA. *Jurnal Ilmiah Computing Insight*, 3(2), 28-35.
- Khoulah 'Afiifah , Zaimah Fira Azzahra, Azaroby Dwi Anggoro (2022). Analisis Teknik Entity-Relationship Diagram dalam Perancangan Database: Sebuah Literature Review. INFORMATIKA DAN TEKNOLOGI (INTECH)*, 3(1), 8-11.
- Merlin Puspitasari , Setiawansyah , Arief Budiman (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN METODE FAST (*FRAMEWORK FOR THE APPLICATION SYSTEM THINKING*) (STUDI KASUS : SMAN 1 NEGERI KATON). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 69-77.
- Muhammad Andi Firmansyah, Ahmad Mutatkin Bakti (2022). Implementasi Metode Fast Untuk Pengembangan Sistem Simpan Pinjam Pada Koperasi Tarbiyah Berbasis Android. *Journal of Software Engineering Ampera* ,3(3),133-144.
- Nova Kristanto, Fajar Masya (2020) Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi *E-Booking Property* Berbasis Android. *JUSIBI-(JURNAL SISTEM INFORMASI DAN E-BISNIS)*, 2(4), 540-556.
- Ruri Aditya Pratama, Ika Ratna Indra Astutik, Mochamad Alfian Rosid (2023). RANCANG BANGUN SISTEM BOOKING HOTEL UNTUK BISNIS

D&T TOUR & TRAVEL DI BEJI BERBASIS WEB. JURNAL
TEKNOINFO, 17(1), 170-182.

SELLA NORA PERDANA (2019). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
BERBASIS WEB PADA BENGKEL MANDIRI TEKNIK. Diakses dari
Skripsi, FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA,
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA.

Sri Wahyuni , Ikhsan Abdul Aziz (2022). Pengembangan Sistem Informasi
Administrasi Petshop Berbasis Web Dengan Metode *Framework for the
Application System Thinking (FAST)*. *INFORMATICS AND DIGITAL
EXPERT (INDEX)*, 5(1), 8-15.

Wahyu Nurhayati, Sudarmaji, Guna Yanti Kemala Sari Siregar (2023).
IMPLEMENTASI METODE WATERFALL PADA SISTEM
INFORMASI
PERPUSTAKAAN ONLINE SMK NEGERI 1 SEPUTIH AGUNG. *JIKI
(JURNAL ILMU KOMPUTER DAN INFORMATIKA)*, 4(2), 196-207.

Warjiyono , Fandhilah , Amin Nur Rais , Ahmad Ishaq (2020). *Metode FAST &
Framework PIECES : Analisis & Desain Sistem Informasi Penjualan
Berbasis Website*. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*,
6(2), 172-181.