

# Aplikasi Voting Naskah Dan Pre-Order Buku Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus: Penerbit Loveable)

## Web-Based Script Voting and Book Pre-order Application Using Laravel Framework (Case Study: Loveable Publishing)

Sophia Tirova Welhelmina<sup>1)</sup>, Angelina Pramana Thenata<sup>2)</sup> Bhustomy Hakim<sup>3)</sup>

<sup>1,2)</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Bunda Mulia

<sup>1)</sup>[s31200040@student.ubm.ac.id](mailto:s31200040@student.ubm.ac.id) <sup>2)</sup>[athenata@bundamulia.ac.id](mailto:athenata@bundamulia.ac.id) <sup>3)</sup>[bhustomy.hakim@gmail.com](mailto:bhustomy.hakim@gmail.com)

Diajukan 1 Juli 2023 / Disetujui 4 Agustus 2023

### Abstrak

Pengguna teknologi internet yang semakin bertumbuh seiring berjalannya waktu, membuat banyak proses bisnis yang melibatkan internet sebagai media promosi, pemasaran maupun penjualan secara *online*. Berbagai cara dilakukan para pelaku bisnis agar produknya dapat dikenal banyak orang, memperluas jangkauan pemasarannya hingga memperoleh keuntungan melalui internet. Salah satu contohnya adalah dengan menggunakan metode *pre-order* di mana pembeli dapat memesan produknya terlebih dahulu sekaligus mendapatkan produk dengan edisi terbatas selama masa *pre-order* berlangsung. Cara tersebut merupakan cara yang digunakan Penerbit Loveable untuk menarik minat calon pembeli dengan menggunakan sarana *marketplace online*. Namun, Penerbit Loveable masih memiliki kendala seperti terbatasnya dalam mempromosikan dan menjual produknya terutama produk *pre-order* di *marketplace* sehingga memerlukan sarana baru untuk menjual produknya sekaligus dapat mempromosikan produknya tanpa terhalang kendala oleh pihak ketiga. Salah satu strategi promosi yang akan dikembangkan adalah mempromosikan buku yang akan segera terbit sekaligus mengatur urutan waktu penerbitan dan *pre-order* melalui fitur 'voting naskah' yang tersedia di aplikasi berbasis Penerbit Loveable. Maka pembangunan aplikasi *voting* naskah dan *pre-order* buku berbasis *websitesite* ini merupakan langkah yang tepat untuk mengembangkan proses pengumpulan naskah, promosi dan penjualan dari buku-buku *pre-order* terbitan Penerbit Loveable. Tujuan dari pembuatan aplikasi adalah untuk membantu Penerbit Loveable dalam mengembangkan proses bisnisnya menggunakan metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Agile SCRUM yang merupakan salah satu metode yang cukup fleksibel terhadap perubahan. Selain itu, pemrograman yang digunakan bersifat OOP (*Object Oriented Programming*), menggunakan bahasa pemrograman PHP, *framework* Laravel dan basis data MySQL.

**Kata kunci:** Buku, Loveable, Pre-Order, Voting, Web

### Abstract

*Internet technology users are growing over time, making many business processes involve the internet as a media for online promotion, marketing and sales. Various ways are used by business people so that their products can be known by many people, expanding their marketing reach to gain profits through the internet. One example is using the pre-order method where buyers can order their products in advance and get limited edition products during the pre-order period. This method is used by Loveable Publisher to attract potential buyers by using online marketplace facilities. However, Loveable Publisher still has obstacles such as limitations in promoting and selling its products, especially pre-order products on the marketplace, so it requires new means to sell its products while at the same time being able to promote its products without being hindered by obstacles by third parties. One of the promotion strategies that will be developed is promoting a book that will be published soon as well as arranging the order of publication and pre-orders through the 'script voting' feature available in the Loveable Publisher-based application. The development of a websitesite-based script voting and book pre-order application is the right step to develop the process of manuscript collection, promotion and sales of pre-order books published by Loveable Publishers. The purpose of making the application is to assist Loveable Publisher in developing its business processes using the system development method used is Agile SCRUM which is a method that is quite flexible to changes. In addition, the programming used is OOP (Object Oriented Programming), using the PHP programming language, Laravel framework and MySQL database.*

**Keywords:** Book, Loveable, Pre-order, Voting, Website

\*Korespondensi Penulis:

E-mail: [bhustomy.hakim@gmail.com](mailto:bhustomy.hakim@gmail.com)

## Pendahuluan

### 1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi semakin pesat mempengaruhi segala sektor di dunia contohnya seperti sektor perekonomian dan bisnis. Dengan adanya teknologi yang digunakan oleh para pelaku bisnis, tentu merasa terbantu dalam menjalankan bisnisnya. Bukan hanya membantu perusahaan dalam mengelola proses bisnis dan mempercepat cara kerja perusahaan. Selain itu penggunaan teknologi seperti internet, dapat membantu para pelaku bisnis dalam memperkenalkan produk-produknya di internet, memperluas jangkauan pemasaran produknya dan dapat membantu untuk menarik pelanggan baru dari internet.

Penerbit Loveable merupakan salah satu penerbit mayor di Indonesia yang sudah menjual lebih dari 500 buku terbitan sejak tahun 2014 hingga sekarang. Penerbit Loveable dalam memasarkan buku terbitannya bukan hanya melalui distribusi ke berbagai toko buku, namun Penerbit Loveable juga menyediakan layanan pre-order. Pre-order menurut Wahyuni (2019) merupakan sistem penjualan-pembelian barang dimana pembeli memesan dan membayar barang terlebih dahulu dengan menerapkan masa tenggang waktu atau estimasi waktu barang sampai pada pembeli. Untuk pelayanan pre-order, Loveable memiliki berbagai benefit bagi para pembeli atau pembaca buku tersebut dengan menciptakan buku edisi khusus dengan eksklusif tanda tangan penulis dan merchandise yang dibuat khusus bagi para pembeli buku pre-order yang dilakukan melalui marketplace.

Penerbit Loveable belum memiliki website khusus untuk memasarkan dan mempromosikan produk buku terbitan Loveable dengan baik. Meskipun produk penjualannya telah terpasang di marketplace, Penerbit Loveable memiliki beberapa kendala yaitu kebijakan-kebijakan dalam penjualan produk dari marketplace yang membuat Penerbit Loveable kurang leluasa dalam melakukan promosi, branding dan mengatur katalog produknya terutama pada produk pre-order.

Dengan memanfaatkan teknologi internet dengan menciptakan website yang diharapkan dapat leluasa mengelola penjualan produknya, meningkatkan penjualan, menjangkau target pasar menjadi lebih luas dan menarik minat calon pembeli untuk buku-buku yang akan segera terbit dengan menciptakan fitur voting naskah yang digunakan menentukan urutan jadwal penerbitan dan pre-order buku sebagai salah satu cara mempromosikan buku-buku yang akan segera diterbitkan.

Dalam proses pengembangan aplikasi, penelitian ini menggunakan metode pengembangan Agile SCRUM. Berdasarkan definisi SCRUM menurut Schwaber and Sutherland (2017), merupakan metode pengembangan dari sistem Agile yang fleksibel, dapat digunakan untuk mengembangkan produk dan membantu mengatasi permasalahan yang rumit.

Sesuai dengan pemaparan diatas, maka penulis mengembangkan sebuah aplikasi dengan mengangkat judul penelitian “Aplikasi Voting Naskah dan Pre-order Buku Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus: Penerbit Loveable)”.

### 2. Tujuan & Manfaat

Adapun beberapa tujuan dan manfaat dari perancangan sistem informasi yang telah ditetapkan ini adalah untuk menghasilkan sebuah sistem pemesanan buku yang dapat memudahkan user untuk melakukan pembelian melalui website. Selain itu, untuk mempermudah sarana bagi penulis untuk mengirimkan naskahnya kepada penerbit dan penerbit dapat mengelola proses naskah hingga penerbitan buku penulis dengan baik.

## Landasan Teori

### A. Aplikasi

Aplikasi merupakan perangkat lunak yang dibangun untuk dapat melakukan aktivitas yang menghasilkan *output* sesuai dengan pengguna inginkan dan kemampuan dari aplikasi tersebut. Selain itu, definisi aplikasi menurut Siregar, dkk. (2018) yaitu alat perangkat yang siap digunakan oleh

pengguna, alat terapan yang dapat bekerja dengan tepat, terintegrasi dan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh aplikasi tersebut.

Aplikasi memiliki beberapa jenis, yang dibedakan menurut kebutuhan dan tampilan *interface* yaitu aplikasi *desktop*, aplikasi *mobile* dan aplikasi *website*.

#### **B. Website**

Istilah *website* juga sering disebut sebagai *World Wide Website (WWW)* yang merupakan sebuah sistem yang saling berkaitan di dalam sebuah dokumen yang menggunakan format *hypertext*. Di dalam halaman *website*, dapat berisi berbagai format dokumen mulai dari gambar, video, teks maupun suara.

Menurut Sumayyah(2017) kumpulan data atau informasi pada server komputer yang terhubung satu sama lain melalui intranet atau internet dikenal sebagai *websitesite*. Terdapat dua jenis halaman *website* yaitu halaman *website* statis dan dinamis.

#### **C. Aplikasi Website**

Dalam proses mendapatkan informasi dengan cara browsing atau menjelajahi internet menggunakan sebuah program perangkat lunak yaitu aplikasi *website*. Pengguna dapat mengakses aplikasi *website* diperangkat mana saja asalkan perangkat tersebut terhubung dengan jaringan internet.

Menurut Amelia(2017) aplikasi *website* merupakan program perangkat lunak yang berjalan pada sistem tertentu dan dirancang untuk membantu pengguna *website* dalam mengaplikasikan *website* tersebut.

#### **D. Pre-order**

Sistem *pre-order(PO)* menurut Wahyuni(2019) merupakan sistem penjualan-pembelian barang dimana pembeli memesan dan membayar barang terlebih dahulu dengan menerapkan masa tenggang waktu atau estimasi waktu barang sampai pada pembeli.

Sistem *pre-order* merupakan salah satu sistem pemesanan yang saat ini banyak dilakukan dan menjadi metode pemesanan barang yang cukup populer semenjak adanya sistem pemesanan melalui internet. *Pre-order* sendiri adalah metode pemesanan jual beli secara *online* yang dimana pembeli dan penjual dapat berinteraksi dalam jarak jauh dan saling bertukar informasi hanya sekedar secara *online* atau menggunakan telepon.

#### **E. Voting**

Definisi *voting* atau pemungutan suara menurut Hafiz (2021), merupakan cara pengambilan keputusan dengan memperoleh suara terbanyak dari seluruh anggota atau orang-orang yang berpartisipasi.

Tata cara pelaksanaan *voting* harus dapat menjamin prinsip secara langsung, universal, bebas dan rahasia. Serta bagaimana hasil penghitungan suara dapat dilakukan secara jujur, transparan dan dapat diakses oleh publik. Pelaksanaan *voting* selain partisipan mendatangi tempat dan melakukan pemungutan suara ditempat, *voting* juga dapat dilaksanakan secara online atau menggunakan internet sehingga partisipan yang mengikuti *voting* semakin banyak dan penghitungan hasil akan otomatis diperbarui oleh sistem.

Menurut Dianavera, dkk. (2020), fitur seperti *voting* atau polling dalam bisnis dapat digunakan untuk meningkatkan engagement suatu produk dan mendapatkan opini feedback tentang produk. Hasil feedback atau hasil *voting* tersebut dapat dianalisis dan menghasilkan data yang dapat digunakan untuk bahan riset pasar dari target audiens agar perusahaan dapat terus meningkatkan kualitas produknya dan menciptakan inovasi produk sesuai dengan keinginan pasar.

#### **F. Naskah**

Menurut KBBI, naskah merupakan sebuah karangan yang masih ditulis dengan tangan (manual). Namun, seiring berkembangnya zaman naskah dapat menggunakan teknologi seperti mesin ketik atau aplikasi pemroses kata (*Microsoft Word, Google Docs*, dan sebagainya). Eneste(2017) juga mengemukakan definisi dari naskah yang merupakan karangan seseorang yang belum diterbitkan.

Dapat disimpulkan bahwa naskah merupakan bahan dasar berupa karangan yang ditulis, yang didalamnya berisi nilai-nilai yang ingin disampaikan oleh penulis naskah kepada pembacanya.

### G. Penulis

Dalam pemilihan naskah, penerbit juga memerhatikan penulis. Terdapat tiga macam penulis, yaitu:

#### a. Penulis Profesional (PP)

Penulis profesional merupakan penulis yang sudah berpengalaman dalam penulisan naskah

#### b. Penulis Semi-Profesional (PSP)

Penulis semi-profesional merupakan penulis yang cukup memiliki pengalaman dalam penulisan naskah, namun masih terdapat beberapa kesalahan.

#### c. Penulis Amatir (PA)

Penulis amatir merupakan penulis yang belum pernah berpengalaman dalam penulisan naskah atau baru pertamakali menulis naskah.

### H. Object Oriented Programming (OOP)

Menurut ristianti2019 *Object Oriented Programming* (OOP) atau biasa dikenal dengan Pemrograman Berorientasi Objek (PBO) merupakan salah satu jenis pemrograman yang berorientasikan kepada objek yang tiap fungsi dan datanya dibungkus ke dalam tiap *class* atau objek.

### I. Agile

Dikutip dari Mahendra & Yanto(2018) menurut Sommerville (2011) metode agile merupakan sebuah pendekatan pengembangan *incremental* yang memprioritaskan pengembangan perangkat lunak yang cepat, secara bertahap, mengurangi biaya proses produksi dan melibatkan pengguna secara langsung selama proses pengembangan sistem.

Dalam penerapannya, agile memiliki beberapa tujuan yang dikenal sebagai “*agile manifesto*” yang meliputi hal-hal berikut:

- Menciptakan interaksi manusia melalui proses dan tools
- Sistem beroperasi menggunakan dokumen yang komprehensif
- Adanya kolaborasi dengan pengguna
- Bertindak responsif pada perubahan

### J. SCRUM

Definisi Scrum menurut (Schwaber & Sutherland(2017) merupakan kerangka kerja dari pengembangan sistem agile untuk mengelola, mengembangkan produk dan mengatasi permasalahan kompleks yang fleksibel. Jantung dari SCRUM adalah *event sprint* atau proses *sprint* yang dilakukan secara berulang dan terus menerus hingga produk sampai dinyatakan selesai atau *Definition of Done*.

### K. Black Box Testing

*Black box testin* merupakan pengujian yang dilakukan berfokus pada fungsionalitas dan *output* yang dihasilkan dari *input*, antara lain seperti: tampilan aplikasi dan keselarasan alur tiap fungsi dengan proses bisnis. Namun, *black box tetin* tidak terlalu berfokus kepada struktur kode yang digunakan pada sebuah sistem

## Metode Penelitian

### A. Metode Pengumpulan Data

#### Pengamatan (Observasi)

Observasi dilakukan memiliki partisipan yaitu peneliti sebagai pengamat dan partisipan lainnya adalah pegawai Loveable Group bagian *Human Resource and Development* (HRD) sebagai narasumber untuk mendapatkan data hingga informasi yang valid sebagai bahan penelitian.

### Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan menelaah dan mempelajari dari berbagai sumber literatur yang tersedia seperti buku, jurnal, laporan tesis maupun sumber literatur lainnya yang dapat diakses melalui internet maupun perpustakaan yang berkaitan dengan penelitian ini. Studi pustaka bertujuan untuk mendasari permasalahan yang diteliti.

### Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung kepada partisipan dengan mengajukan pertanyaan sebanyak 24 pertanyaan yang dibagi menjadi tiga topik pertanyaan yang terdiri dari pertanyaan mengenai profil perusahaan, proses bisnis *pre-order* dan mengenai sistem *website*. Dokumentasi wawancara direkam menggunakan *recorder*.

## B. Metodologi Analisis Data

Metode yang dilakukan untuk analisis data menggunakan salah satu metode *System Development Life Cycle* (SDLC) yaitu SCRUM yang terbagi menjadi tiga fase yaitu *pre-game*, *game* dan *post game*. Tiap fase memiliki alur dan *output* yang berbeda. Berikut penjelasannya:

### 1. *Pre-Game*

Pada tahap *planning* atau perencanaan, dilakukan pengumpulan data dengan wawancara, observasi langsung untuk mengetahui bagaimana proses bisnis yang berjalan dan permasalahan yang dialami oleh Penerbit Loveable dalam proses bisnisnya. Selain itu juga dilakukan analisis permasalahan yang telah ditemukan dianalisis kembali dan menguraikan sistem yang sedang berjalan dengan menggunakan beberapa gambaran diagram seperti BPMN (*Business Process Modelling Notation*) dan matriks SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threats*). Pada tahap ini juga perencanaan desain sistem yang akan dibuat setelah menganalisis sistem yang berjalan seperti *layout* menggunakan *Balsamiq*, UML diagram dan dokumentasi lainnya yang dibutuhkan.

Selain membuat perencanaan mengenai proses bisnis, pada tahap *pregame* akan dibuat daftar *product backlog* berdasarkan dari hasil *user story* yang telah dibuat mengenai aplikasi yang akan dirancang.

### 2. *Game*

Pada tahap *develop* atau pengembangan *eventsprint* dilakukan seiring dengan perkembangannya perancangan sistem dengan melakukan beberapa kegiatan didalamnya seperti menganalisis, desain dan pengembangan sistem. Ketiga hal tersebut dapat dilakukan secara berulang seiring dengan adanya permintaan dari Loveable Publishing dalam pengembangan sistem ini. Pada tahapan ini akan dilakukan pengembangan sistem dengan menggunakan *framework* Laravel, *bootstrap*, bahasa pemrograman seperti PHP dan MySQL dalam membuat basis data.

### 3. *Post-Game*

Tahapan selanjutnya setelah dilakukan pengembangan sistem adalah testing atau pengujian sistem sehingga dapat diketahui apakah sistem sudah berjalan sesuai dengan harapan dan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya (mencapai *definition of done*). Metode *black box testing* dan *User Acceptance Testing* (UAT) digunakan selama fase *post game*.

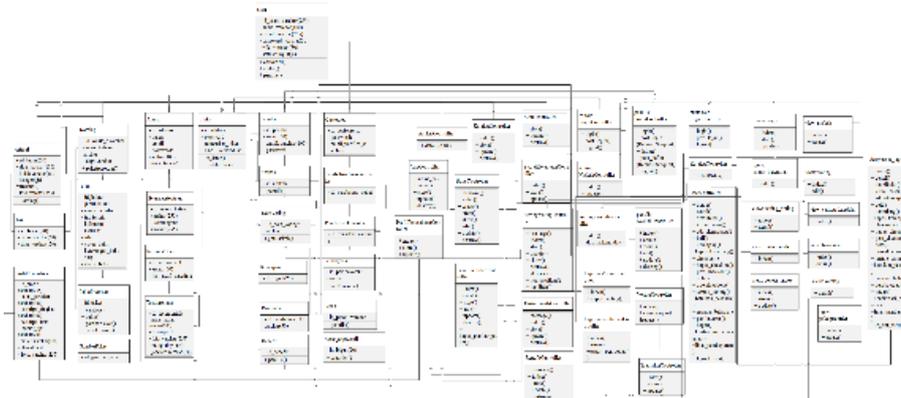
## . Hasil Dan Pembahasan

Setelah dilakukannya kegiatan pengumpulan data dan menilai tingkat kematangan dari seluruh domain berdasarkan wawancara dan kuesioner terhadap beberapa karyawan pada divisi sistem pemantauan dari perusahaan ATW Solar, maka didapatkan nilai rata-rata yang menunjukkan nilai keseluruhan dan kondisi .

**A. Use case Diagram**

Gambar 1 merupakan *use case diagram* aplikasi *voting* naskah dan *pre-order* buku pada Penerbit Loveable. Terdapat 4 aktor yang berperan penting dalam penggunaan sistem yaitu admin, penulis, editor dan *customer*. Admin dapat melakukan *login*, mengelola kandidat *voting*, mengelola laporan *voting*, mengelola artikel berita, mengelola data buku, mengelola data paket *pre-order*, mengelola data transaksi, mengelola laporan pembelian, mengelola pesan komplain dan *logout*. Penulis dapat melakukan registrasi, *login*, mengirim naskah dan *logout*. Lalu editor dapat melakukan *login*, verifikasi naskah penulis dan *logout*. Sementara *customer* dapat melakukan registrasi, *login*, melakukan *voting* naskah, lihat artikel berita, lihat produk, mengelola keranjang, memesan paket *pre-order*, cek riwayat belanja, membuat pesan komplain dan *logout*.

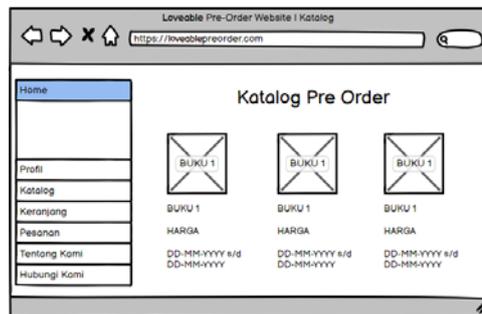
**B. Class Diagram**



Gambar 1. Class Diagram

Gambar 2 merupakan *class diagram* dari aplikasi *voting* naskah dan *pre-order* buku Penerbit Loveable. Kelas-kelas terbagi menjadi 3 bagian yaitu model, controller dan view yang saling terhubung satu sama lain.

Masing-masing kelas memiliki atribut-atributnya. Pada kelas model ini merupakan kelas yang berguna untuk mengorganisir hingga memanipulasi data seperti data pada basis data. Pada kelas model terdiri dari kelas User, Admin, Editor, Penulis, *Customer*, Naskah, *DataVoting*, *SettingVoting*, SyaratKetentuan, Buku, GambarPaket, PaketPreorder, Katalog, Keranjang, KeranjangDetail



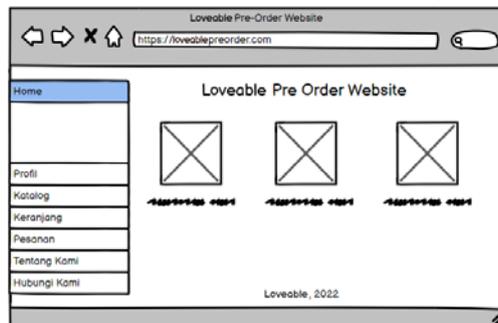
Gambar 2. Wireframe Halaman Utama

PembelianTransaksi, PembelianTransaksiPaket, Pembayaran, Artikel, Tag, Testimonials dan ProfilPerusahaan.

Pada kelas controller, merupakan kelas yang berguna untuk menjalankan fungsi yang diminta dan menghubungkan antara model dan view agar sistem dapat berjalan dengan baik. Kelas controller berisi *UserController*, *AkunController*, *LoginController*, *PenulisController*, *Customer*, *Naskah*, *DataVoting*, *SettingVotingController*, *SyaratKetentuanController*, *BukuController*, *GambarPaketController*, *PaketPreorderController*, *KatalogController*, *KeranjangController*, *KeranjangDetailController*, *PembelianTransaksiController*, *PembelianTransaksiPaketController*, *PembayaranController*, *ArtikelController*, *TagController*, *TestimonialsController* dan *ProfilPerusahaanController*.

Kelas view merupakan kelas yang digunakan untuk menyajikan tampilan GUI (General User Interface) yang dapat berinteraksi langsung dengan user. Pada kelas view terdiri dari kelas *login*, naskah, syarat\_ketentuan, *setting\_voting*, testimonials, *setting\_kandidat*, transaksi, katalog, paketpreorder dan main\_layout.

### C. Design UI (Wireframe)



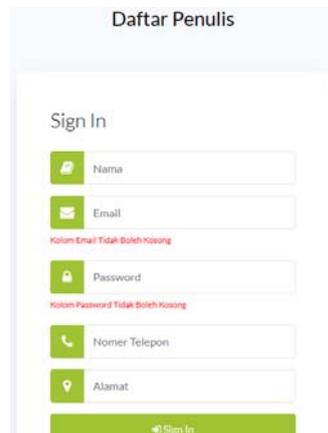
Gambar 3. Wireframe Halaman Katalog

Gambar 3 dan 4 merupakan hasil rancangan *wireframe* sistem untuk halaman utama dan halaman katalog *pre-order*.

### D. Tampilan Halaman Website

#### 1. Halaman Registrasi Penulis

Gambar merupakan gambar dari tampilan form 'Register Penulis' jika ingin mengirimkan naskah kepada penerbit. Pada Register Penulis berisikan kolom nama, email, password, nomor telepon dan alamat. Validasi dapat terlihat seperti di bawah kolom email dan password apabila penulis tidak mengisi form dengan benar.



Gambar 4. Halaman Registrasi Penulis

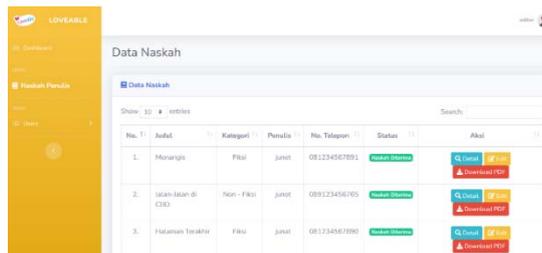
#### 2. Halaman Tambah Naskah Penulis

Penulis yang ingin mengirimkan naskahnya kepada penerbit dapat mengakses menu 'Upload Naskah' dan mengakses form 'Tambah Naskah'.



Gambar 5. Halaman Tambah Naskah Penulis

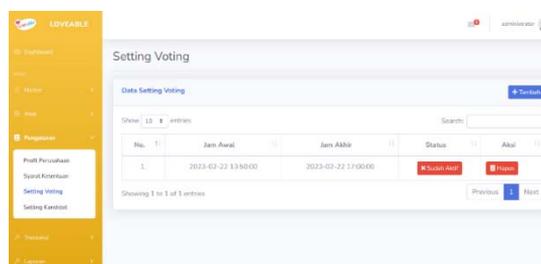
### 3. Halaman Data Naskah Penulis



Gambar 6. Halaman Data Naskah Penulis

Gambar 7 merupakan gambar tampilan menu 'Naskah' dari user editor. Editor dapat mengunduh terlebih dahulu file naskah yang dikumpulkan untuk memeriksa naskah-naskah tersebut dan memutuskan naskah yang mana saja yang akan naik terbit atau tidak. Naskah-naskah yang akan naik terbit statusnya akan diubah menjadi 'naskah diterima' dan naskah yang belum dapat naik terbit akan dikonfirmasi dengan status 'naskah ditolak'.

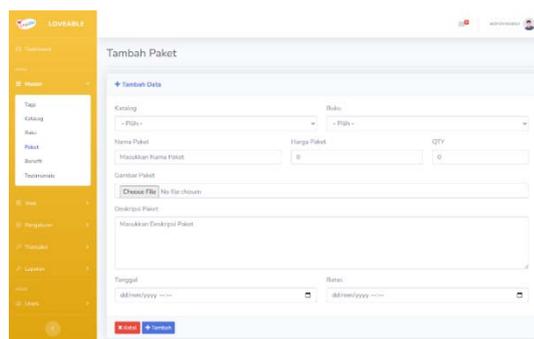
### 4. Halaman Setting Voting



Gambar 7. Halaman Setting Voting

Menu *settingvoting* digunakan admin untuk menjalankan fitur 'Voting' naskah yang tersedia di halaman *website* Penerbit Loveable. Pada halaman ini, admin dapat mengelola sistem *voting* naskah yang akan dilaksanakan. Hasil yang dapat dikelola terdapat daftar tabel yang berisi kolom jam awal, jam akhir, status dan aksi.

### 5. Halaman Data Paket Pre-order



Gambar 8. Halaman Data Paket Pre-order

Setelah dilakukan penambahan data buku, selanjutnya akan dilakukan penambahan data paket *pre-order* agar paket dapat segera dijual. Setelah *form* terisi dan telah sesuai, maka data paket *pre-order* berhasil tersimpan.

## 6. Halaman Utama Customer



Gambar 9. Halaman Utama Customer

Pada halaman utama akan menampilkan menu *Home*, *Login*, *Daftar* dan *Login Penulis*. Untuk dapat mengakses menu-menu lainnya seperti *voting* atau melakukan transaksi pembelian, *customer* harus *login* ke dalam aplikasi mendaftar jika belum memiliki akun.

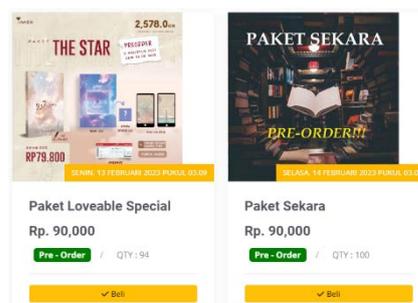
## 7. Halaman Voting



Gambar 10. Halaman Voting

Sesuai dengan data kandidat *voting* yang didaftarkan oleh admin, terdapat tiga kandidat naskah yaitu 'Menangis', 'Jalan-Jalan di CBD' dan 'Halaman Terakhir'. *Customer* dapat memilih berdasarkan sinopsis cerita naskah yang ditampilkan.

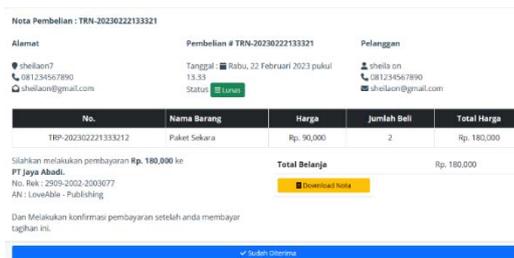
## 8. Halaman Paket Customer



Gambar 11. Halaman Paket Customer

Halaman paket *customer* merupakan tampilan dari paket *pre-order* yang telah ditambahkan oleh admin, yaitu 'Paket Sekera'.

## 9. Halaman Riwayat Belanja



Gambar 12. Halaman Riwayat Belanja

Pada tampilan tersebut status dapat berubah dari ‘pending’ jika masih belum mengirimkan bukti pembayaran atau belum dikonfirmasi oleh admin. Namun status dapat berubah ‘sedang dikirim’ setelah konfirmasi dari admin atau ‘lunas’ setelah barang dinyatakan telah sampai oleh *customer*.

### E. Hasil Pengujian

Dengan menggunakan metode pengujian *black box*, pengujian dilakukan dengan menjalankan sistem lalu melakukan *test* terhadap tiap *fitur* dan memastikan apakah proses tiap *fitur* berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan atau tidak. Berikut hasil tabel pengujian metode *black box* pada sistem *website* Loveable:

Tabel 1 Tabel Pengujian Admin

Halaman	Jumlah Skenario	Hasil
<i>Login</i>	3	Sesuai
<i>Setting Voting</i>	2	Sesuai
Laporan <i>Voting</i>	1	Sesuai
Data Buku	3	Sesuai
Data Paket	2	Sesuai
Transaksi	1	Sesuai
Laporan Pembelian	1	Sesuai
Pesan	1	Sesuai

Tabel 1 merupakan rangkuman pengujian aplikasi web dari sisi *user* admin. Pengujian dilakukan di menu Login dengan melakukan skenario pengujian sebanyak 2 pengujian, *Setting Voting* dilakukan dengan skenario sebanyak 2 pengujian, Laporan *Voting* terdapat 1 skenario pengujian, Data Buku 1 skenario pengujian, Data Paket 1 skenario pengujian, Transaksi 1 skenario pengujian 1 skenario, Laporan Pembelian dan Pesan juga dilakukan 1 skenario pengujian. Hasil dari seluruh pengujian adalah sukses.

Tabel 2 Tabel Pengujian Penulis

Halaman	Jumlah Skenario	Hasil
Registrasi	1	Sesuai
<i>Login</i>	2	Sesuai
Data Naskah	1	Sesuai

Tabel 2 merupakan pengujian yang dilakukan di aplikasi web dari sisi *user* penulis. Pengujian dilakukan pada menu registrasi dengan jumlah skenario 1, login dilakukan 2 skenario pengujian dan data naskah dilakukan 1 skenario pengujian. Hasil pengujian keseluruhan adalah sukses.

Tabel 3 Tabel Pengujian Editor

Halaman	Jumlah Skenario	Hasil
<i>Login</i>	2	Sesuai
Data Naskah	2	Sesuai

Tabel 3 merupakan pengujian yang dilakukan di aplikasi web dari sisi editor. Pengujian dilakukan pada menu *login* sebanyak 2 skenario dan data naskah 2 skenario pengujian. Hasil dari seluruh pengujian 'sukses'.

Tabel 4 Tabel Pengujian *Customer*

Halaman	Jumlah Skenario	Hasil
Registrasi	1	Sesuai
<i>Login</i>	2	Sesuai
<i>Voting</i>	1	Sesuai
Paket	1	Sesuai
<i>Checkout</i>	1	Sesuai

Tabel 4 merupakan pengujian aplikasi web dari sisi *user customer*. Pengujian dilakukan pada menu registrasi dengan 1 skenario pengujian, *login* dilakukan dengan 2 skenario pengujian. Sementara menu *voting*, paket dan *checkout* sebanyak 1 skenario pengujian. Hasil keseluruhan pengujian telah sesuai.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil dari penelitian yang dilakukan pada Loveable Publisher mengenai perancangan sistem informasi penanganan buku berbasis *website* dengan menggunakan *framework* Laravel:

1. Aplikasi dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan pengelolaan basis data MySQL.
2. Dalam pengimplementasian aplikasi berbasis *website* untuk mempromosikan buku yang akan diterbitkan, aplikasi ini memiliki fitur yang menjadi salah satu sebagai sarana promosi yaitu '*voting*' naskah. Naskah-naskah yang telah diverifikasi oleh editor dan akan segera naik cetak dalam waktu dekat akan dimasukkan menjadi kandidat *voting* naskah untuk menentukan urutan jadwal penerbitan dan *pre-order* buku. Saat *voting* berlangsung, *customer* akan mendapatkan spoiler sinopsis cerita naskah yang akan segera diterbitkan tersebut dan memilih yang menurut *customer* menarik, sehingga harus diterbitkan terlebih dahulu dari kandidat lainnya.
3. Sistem pemesanan *pre-order* buku dimulai dari admin yang memasang paket-paket *pre-order* dari buku yang terbit lalu akan ditampilkan pada halaman *websitecustomer*

sehingga *customer* dapat langsung memesan paket *pre-order* yang diinginkan, langsung mengirimkan bukti pembayaran dan status buku akan terus diupdate baik dari sisi admin maupun *customer* hingga paket sampai ke tangan *customer*.

Berdasarkan hasil pengujian *black box*, seluruh fungsi utama aplikasi baik dari sisi admin, penulis, editor dan *customer* berjalan dengan semestinya dan sesuai harapan. Berdasarkan hasil pengujian *user acceptance testing* (UAT) yang diperoleh dari sisi *customer* menghasilkan rata-rata pengujian dari kategori UI/UX sebesar 88,13%. Kategori fungsionalitas memperoleh rata-rata 100% dan untuk kategori efisiensi sebesar 99,17%.

### Daftar Pustaka

- Amelia, M. (2017) Aplikasi Piutang Usaha Pada Credit Union Banuri Harapann Kita Pontiana. AMIK BSI Pontianakn.
- Dianavera, K.T. et al. (2020) Analisa Faktor Tingkat Keberhasilan Digital Marketing Lewat Media Sosial Facebook.
- Eneste, P. (2017) Buku Pintar Penyuntingan Naskah. 3rd edn. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hafiz, M. (2021) Perancangan Aplikasi E-Voting Dengan Sistem Smart Contract Berbasis Teknologi Blockchain. Universitas Komputer Indonesia.
- Mahendra, I. and Yanto, D.T.E. (2018) 'Agile Development Methods Dalam Pengembangan Sistem Informasi Pengajuan Kredit Berbasis Website (Studi Kasus Bank Bri Unit Kolonel Sugiono)', *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, Vol. 1(No. 2), pp. 14–24.
- Schwaber, K. and Sutherland, J. (2017) 'Panduan Scrum', 2(12), pp. 2–19. Available at: <https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2017/2017-Scrum-Guide-Indonesian.pdf>.
- Siregar, H.F., Siregar, Y.H. and Melani, M. (2018) 'Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia', *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), pp. 113–121.
- Sumayyah (2017) Rancang Bangun Aplikasi Penjadwalan Mata Kuliah Pada Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya Berbasis Website. Palembang.
- Wahyuni, S. (2019) Perlindungan Hukum Bagi Pelaku Usaha Akibat Pembatalan Sepihak Oleh Konsumen Dalam Sistem Pre Order (PO) Jual Beli Online Menurut Hukum Positif dan Hukum Islam. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Available at: <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/14989>.