

**RANCANG BANGUN APLIKASI MANAJEMEN PEMESANAN PEMBAYARAN
DAN INFORMASI JASA INSTALASI FTTH BERBASIS WEB MOBILE**

PROPOSAL PROYEK 3



Oleh :

Kelompok 09

Casyana (2203037)

Hery Pharsaoran S Silitonga (2203043)

Muhammad Revan Hakim (2203051)

Kelas :

D3.TI – 2B

Dosen Pengampu :

Esti Mulyani, S.Kom., M.Kom

Kurnia Adi Cahyanto ST., M.Kom

Salamat Nur Himawan, M.Si

PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

POLITEKNIK NEGERI INDRAMAYU


2023/2024

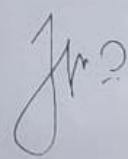
LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL PROYEK 3

1. Judul Proyek 3	: Aplikasi Manajemen Pemesanan Pembayaran Dan Informasi Jasa Fiber To The Home
2. Jurusan / Kelas	: Teknik Informatika / D3TI.2B
3. Ketua Kelompok	
a. Nama Lengkap	: Casyana
b. NIM	: 2203037
c. Program Studi	: D3 Teknik Informatika
d. Email	: iancasyana@gmail.com
4. Anggota 1	
a. Nama Lengkap	: Hery Pharsaoran Septianus S
b. NIM	: 2203043
c. Program Studi	: D3 Teknik Informatika
d. Email	: heryslt09@gmail.com
5. Anggota 2	
a. Nama Lengkap	: Muhammad Revan Hakim
b. NIM	: 2203051
c. Program Studi	: D3 Teknik Informatika
d. Email	: cirebonrevan@gmail.com

Menyetujui
Kaprod D3TI

Indramayu, 17 Mei 2024
Fasilitator


Muhamad Mustamin S Pd., M.Kom.
NIDN. 0005059202


Kurnia Adi Cahyanto, S.T., M.Kom.
NIDN. 0002038504

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR TABEL	i
DAFTAR GAMBAR.....	ii
DAFTAR SINGKATAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Proyek	2
1.5 Manfaat Proyek.....	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II METODE PELAKSANAAN	5
2.1 Landasan Teori.....	5
2.2 Alat dan Bahan	8
2.3 Alur Pengerjaan Proyek	9
2.4 Jadwal Kegiatan	10
BAB III RANCANGAN SISTEM	12
3.1 Flowchart	12
3.2 Entity Relationship Diagram	13
3.3 Use Case	14
3.4 Class Diagram.....	15
BAB IV EKSPEKTASI HASIL.....	16
4.1 Pembahasan	16
DAFTAR PUSTAKA.....	26
LAMPIRAN - LAMPIRAN	27
DOKUMENTASI.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 2.1: Jadwal Pengerjaan Proyek Mingguan</i>	10
<i>Tabel 2.2 Jadwal Pengerjaan Proyek Bulanan</i>	11

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 0.1 login.....</i>	<i>17</i>
<i>Gambar 0.2 home mobile.....</i>	<i>17</i>
<i>Gambar 0.3 riwayat.....</i>	<i>18</i>
<i>Gambar 0.4 profile.....</i>	<i>18</i>
<i>Gambar 0.5 Bantuan.....</i>	<i>19</i>
<i>Gambar 0.6 pembayaran</i>	<i>19</i>
<i>Gambar 0.7 homepage web</i>	<i>20</i>
<i>Gambar 0.8 form pemesanan.....</i>	<i>20</i>
<i>Gambar 0.9 metode pembayaran.....</i>	<i>21</i>
<i>Gambar 0.10 promo.....</i>	<i>22</i>
<i>Gambar 0.11 daftar paket.....</i>	<i>23</i>
<i>Gambar 0.12 dashboard admin paket</i>	<i>24</i>
<i>Gambar 0.13 dashboard admin klien</i>	<i>24</i>
<i>Gambar 0.14 dashboard admin home</i>	<i>25</i>

DAFTAR SINGKATAN

NIM	: Nomor Induk Mahasiswa
NIDN	: Nomor Induk Dosen Nasional
Prodi	: Program Studi
Kaprodi	: Ketua Program Studi
D3TI	: Diploma 3 Teknik Informatika
VSCode	: Visual Studio Code
HTML	: Hypertext Markup Language
PHP	: Hypertext Preprocessor
CSS	: Cascading Stylesheet
JS	: JavaScript
ERD	: Entity Relationship Diagram
FTTH	: Fiber To The Home
SDLC	: Software Development Life Cycle
S.ST	: Sarjana Sains Terapan
M.Kom	: Magister Komputer atau Magister Ilmu Komputer
M.Si	: Magister Sains

ABSTRAK

Aplikasi manajemen pembayaran dan pemesanan jasa FTTH (Fiber to the Home) Bray Net dirancang untuk memudahkan pelanggan dalam mengakses dan mengelola layanan internet berbasis fiber optik. Aplikasi ini memiliki dua komponen utama: situs web dan aplikasi mobile. Situs web Bray Net memungkinkan pelanggan untuk memesan berbagai jasa FTTH dengan mudah, mencakup pendaftaran layanan baru dan penjadwalan instalasi. Aplikasi mobile Bray Net difokuskan pada manajemen pembayaran, memungkinkan pelanggan untuk melihat tagihan, melakukan pembayaran secara langsung, dan memonitor riwayat pembayaran mereka. Integrasi kedua platform ini bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan dan efisiensi dalam penggunaan layanan FTTH Bray Net.

Kata Kunci: FTTH

ABSTRACT

The Bray Net FTTH (Fiber to the Home) service management and booking application is designed to facilitate customers in accessing and managing fiber optic-based internet services. This application consists of two main components: a website and a mobile application. The Bray Net website enables customers to easily book various FTTH services, including new service registration and installation scheduling. The Bray Net mobile application focuses on payment management, allowing customers to view bills, make direct payments, and monitor their payment history. The integration of these two platforms aims to enhance convenience and efficiency in using Bray Net's FTTH services.

Keyword : FTTH

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era digitalisasi yang berkembang pesat, akses internet menjadi kebutuhan pokok bagi banyak individu maupun perusahaan. Salah satu teknologi yang memberikan akses internet dengan kecepatan tinggi adalah Fiber to the Home (FTTH). FTTH adalah teknologi yang memanfaatkan serat optik untuk mengirimkan data secara langsung ke rumah pelanggan, memberikan kecepatan dan stabilitas yang sangat tinggi dalam penggunaan internet.

Dengan semakin meningkatnya permintaan akan layanan instalasi FTTH, baik dari individu maupun perusahaan, dibutuhkanlah sebuah sistem aplikasi yang dapat memudahkan pihak klien dalam mencari informasi tentang jasa instalasi FTTH, serta mempermudah pihak penyedia jasa dalam melakukan pelaporan dan pengelolaan proyek instalasi.

Sistem aplikasi jasa instalasi FTTH dirancang untuk memenuhi kebutuhan tersebut dengan menyediakan platform yang efisien dan user-friendly bagi kedua belah pihak. Berikut adalah beberapa latar belakang yang melatarbelakangi pembuatan sistem aplikasi jasa instalasi FTTH :

- a. **Pertumbuhan Permintaan:** Permintaan akan layanan internet berkecepatan tinggi terus meningkat seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan akan konektivitas yang lebih baik, baik untuk penggunaan pribadi maupun bisnis.
- b. **Kesenjangan Informasi:** Saat ini, informasi tentang jasa instalasi FTTH masih kurang tersebar luas di masyarakat, sehingga banyak calon pelanggan yang kesulitan dalam menemukan penyedia jasa yang dapat dipercaya dan berkualitas.
- c. **Efisiensi Operasional:** Bagi pihak penyedia jasa instalasi FTTH, pengelolaan proyek secara manual dapat memakan waktu dan sumber daya yang besar. Diperlukan sistem yang dapat membantu dalam manajemen proyek, pelaporan, dan administrasi secara lebih efisien.

Dengan mempertimbangkan latar belakang tersebut, pengembangan sistem aplikasi jasa instalasi FTTH diharapkan dapat memberikan solusi yang efektif dan inovatif bagi pihak klien dalam mencari informasi dan memesan layanan, serta bagi pihak penyedia jasa dalam mengelola proyek secara lebih efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya, yaitu bagaimana merancang bangun Aplikasi Manajemen Pemesanan Pembayaran dan Informasi Jasa Fiber To The Home berbasis mobile dan website?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas, pembatasan masalah yang kemudian muncul untuk menghindari melebarnya masalah dalam perancangan dan pembangunan Aplikasi Manajemen Pemesanan Pembayaran dan Informasi Jasa Fiber To The Home berbasis mobile dan website sebagai berikut :

1. Proses pengolahan data meliputi proses penginputan data jasa yang tersedia pada pihak penyedia jasa saja.
2. Proses mengenai transaksi yang terjadi mengenai pembayaran jasa menggunakan payment gateway dompet digital dan transfer bank.

1.4 Tujuan Proyek

Dengan melihat perumusan masalah dan batasan masalah nya, maka tujuan yang hendak dicapai dari dibuatnya sistem ini adalah untuk membuat rancang bangun aplikasi berbasis web dan mobile yang dapat mengatasi permasalahan klien yang ingin mengetahui informasi tentang jasa pemasangan dan pembayaran FTTH dan efisiensi operasional bagi pihak penyedia jasa.

1.5 Manfaat Proyek

Manfaat yang diharapkan dalam pembuatan Aplikasi pembelian berbasis mobile ini sebagai berikut :

1. Mempermudah pelanggan untuk mencari informasi apa saja yang disediakan pihak jasa instalasi FTTH.
2. Memberi kemudahan proses transaksi antara pelanggan dan pihak instalasi jasa FTTH.
3. Mempermudah pihak penyedia jasa dalam pengelolaan dan pelaporan.

1.6 Sistematika Penulisan

Keseluruhan sistematika penulisan dokumentasi proyek ini adalah sebagai berikut:

a. Cover

Halaman ini berisi judul proyek 3, logo Politeknik Negeri Indramayu, nama Mahasiswa, NIM, dan kelas, nama dosen pengampu, program studi, jurusan, dan tahun.

b. Lembar Pengesahan

Halaman ini berisi tulisan lembar pengesahan, proposal proyek, judul proyek, nama mahasiswa, NIM, jurusan, kelas, prodi, email, tanda tangan kaprodi D3TI, nama kaprodi D3TI, NIDN, tempat, tanggal bulan dan tahun, nama fasilitator, tanda tangan fasilitator, dan NIDN.

c. Daftar Isi

Halaman ini berisi judul dan subjudul yang ditulis dengan petunjuk nomor halamannya.

d. Daftar Tabel

Halaman ini berisi tabel yang sesuai dengan bagian nya ditulis dengan petunjuk nomor halamannya.

e. Daftar Gambar

Halaman ini berisi gambar yang sesuai dengan bagian nya ditulis dengan petunjuk nomor halamannya.

f. Daftar Singkatan

Halaman ini berisi semua daftar singkatan pada proposal ini.

g. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi penjelasan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan proyek, manfaat proyek, dan sistematika penulisan untuk membuat susunan proposal ke tahap yang lebih lanjut.

h. Bab II Metode Pelaksanaan

Bab ini berisi tentang metode yang dipakai untuk merancang aplikasi dan menjelaskan metode alat dan bahan, alur pengerjaan proyek dan jadwal kegiatan.

i. Bab III Rancangan Sistem

Bab ini berisi tentang tahapan perencanaan sistem yang akan dibuat dan gambar sebuah diagram ERD, Flowchart dan use case, beserta mockup untuk digunakan sebagai patokan dalam pembuatan aplikasi.

j. Bab IV Ekspektasi Hasil

Halaman ini berisi tentang harapan dengan hasil yang sesuai setelah adanya aplikasi yang sedang dirancang.

k. Bab V Penutup

Halaman ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

l. Daftar Pustaka

Halaman ini berisi tentang sumber dan referensi.

m. Lampiran

Halaman ini berisi surat pernyataan kesediaan mitra untuk kerjasama.

BAB II

METODE PELAKSANAAN

2.1 Landasan Teori

A. Metode

1) Metode SDLC Waterfall

Pembangunan sistem secara keseluruhan dilakukan melalui beberapa tahapan/langkah. Metode pengembangan perangkat lunak dikenal juga dengan istilah Software Development Life Cycle (SDLC). Metode Waterfall merupakan metode pengembangan perangkat lunak tertua sebab sifatnya yang natural. Metode Waterfall merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Urutan dalam Metode Waterfall bersifat serial yang dimulai dari proses perencanaan, analisa, desain, dan implementasi pada sistem.

Metode ini dilakukan dengan pendekatan yang sistematis, mulai dari tahap kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, coding/implementation, testing/verification, dan maintenance. Langkah demi langkah yang dilalui harus diselesaikan satu per satu (tidak dapat meloncat ke tahap berikutnya) dan berjalan secara berurutan, oleh karena itu disebut waterfall (Air Terjun).

2) Microsoft Office

Microsoft Office adalah perangkat lunak paket aplikasi perkantoran buatan Microsoft dan dirancang untuk dijalankan di bawah sistem operasi Microsoft Windows dan Mac OS X. Beberapa aplikasi di dalam Microsoft Office yang terkenal adalah Excel, Word, dan PowerPoint. Versi terbaru dari aplikasi Microsoft Office adalah Office 2021 yang diluncurkan 5 Oktober 2021.

3) Draw io

Aplikasi draw.io adalah aplikasi untuk menggambar diagram secara online. Apabila browser anda mendukung HTML 5, IE dari versi 6 sampai 8, iOS dan Android maka anda bisa menggunakan aplikasi ini. Yang dibutuhkan selain browser tentu saja adanya koneksi internet. Tidak ada batasan pengguna maupun batasan diagram yang dapat dibuat, terlebih lagi kalau diintegrasikan dengan google drive. Apabila draw.io sudah terintegrasi dengan google drive maka setiap diagram akan disimpan dalam google drive, satu diagram satu file. Kalau tidak mau diintegrasikan dengan google drive, bisa juga diekspor ke file berupa PNG/JPG/SVG/XML. Apabila kedepan mau melakukan editing, maka sebaiknya disimpan dalam format XML untuk nantinya di load ketika dibutuhkan.

4) Visual Studio Code

Visual Studio Code (disingkat VSCode) adalah perangkat lunak penyunting kode-sumber buatan Microsoft untuk Linux, macOS, dan Windows. Visual Studio Code menyediakan fitur seperti penyorotan sintaksis, penyelesaian kode, kutipan kode, merefaktor kode, pengawakutuan, dan Git. Microsoft merilis sumber kode Visual Studio Code di repositori GitHub dengan lisensi MIT (Code - OSS), sedangkan biner yang dibangun oleh Microsoft tidak dirilis dengan lisensi MIT dan merupakan perangkat lunak berpaten.

5) Oracle

Basis data Oracle adalah basis data relasional yang terdiri dari kumpulan data dalam suatu sistem manajemen basis data RDBMS. Perusahaan perangkat lunak Oracle memasarkan jenis basis data ini untuk bermacam-macam aplikasi yang bisa berjalan pada banyak jenis dan merk perangkat keras komputer (platform).

Basis data Oracle ini pertama kali dikembangkan oleh Larry Ellison, Bob Miner dan Ed Oates lewat perusahaan konsultasinya bernama Software Development Laboratories (SDL) pada tahun 1977. Pada tahun 1983, perusahaan ini berubah nama menjadi Oracle Corporation sampai sekarang.

6) Bootstrap

Bootstrap adalah framework HTML, CSS, dan JavaScript yang berfungsi untuk mendesain website responsive dengan cepat dan mudah. Framework open source ini diciptakan pada tahun 2011 oleh Mark Otto dan Jacob Thornton dari Twitter. Itulah kenapa dulunya Bootstrap dinamakan Twitter Blueprint.

Bootstrap dengan cepat meraih popularitas digunakan oleh 27% website di seluruh dunia. Hal itu karena kesederhanaan dan konsistensi yang ditawarkan Bootstrap dibanding framework lainnya saat itu. Kemudahan yang ditawarkan oleh Bootstrap adalah Anda tak perlu coding komponen website dari nol. Framework ini tersusun dari kumpulan file CSS dan JavaScript berbentuk class yang tinggal pakai. Class yang disediakan Bootstrap juga cukup lengkap. Mulai dari class untuk layout halaman, class menu navigasi, class animasi, dan masih banyak lainnya.

Menariknya lagi, Bootstrap bersifat responsive berkat grid system yang digunakan. Sistem grid pada bootstrap menggunakan rangkaian containers, baris, dan kolom untuk menyesuaikan bentuk layout dan konten website Anda. Dengan kata lain, Bootstrap menjamin tampilan website Anda akan tetap rapi dan konsisten di berbagai perangkat pengunjung. Baik melalui smartphone, tablet, atau laptop.

7) Oracle SQL Developer

Oracle SQL Developer adalah alat pengembangan terpadu (IDE) berbasis grafis yang disediakan oleh Oracle untuk mengelola

dan mengembangkan basis data Oracle, memungkinkan pembuatan dan menjalankan kueri SQL, pengembangan PL/SQL, dan desain skema basis data. (mengelola basis data, table- table, bidang, relasi, indeks, pengguna, perizinan, dll).

8) **Figma**

Figma adalah tool desain berupa website yang terhubung dengan cloud sehingga bisa digunakan kapanpun dan dimanapun melalui internet. Tool ini berbasis vector, sehingga akan lebih cocok untuk mendesain UI website atau mobile dan aset ilustrasi. Tetapi, Figma juga bisa digunakan untuk mengedit foto namun hanya dengan pengaturan dasar saja.

Perusahaan pengembang Figma mengutamakan kemudahan design jamming atau mendesain bersama-sama dalam satu platform tanpa harus menggabungkan secara manual. Hal inilah yang menjadi poin menarik bagi designer untuk memilih tool tersebut. Agar bisa menggunakan berbagai fitur yang ada, kamu perlu melakukan registrasi dengan alamat email atau pilihan akun lain yang tersedia di menu login.

9) **Laravel**

Laravel merupakan framework yang dapat membantu web developer dalam memaksimalkan penggunaan PHP dalam proses pengembangan website. Seperti diketahui, PHP sendiri merupakan bahasa pemograman yang cukup dinamis.

Dimana kehadiran Laravel kemudian membuat PHP menjadi lebih powerful, cepat, aman, dan simple. Terlebih lagi, framework ini selalu memunculkan teknologi terbarunya di antara framework PHP lain.

Framework ini mengikuti struktur MVC atau Model View Controller. Dimana MVC adalah metode aplikasi yang memisahkan data dari tampilan berdasarkan komponen-komponen aplikasi, seperti manipulasi data, controller, dan user interface.

Penggunaan struktur MVC ini membuat Laravel mudah untuk dipelajari dan mampu mempercepat proses pembuatan prototipe

aplikasi web. Sebagaimana ia juga menyediakan fitur bawaan seperti autentikasi, mail, perutean, sesi, dan daftar berjalan.

10) Flutter

Flutter adalah kerangka kerja sumber terbuka yang dikembangkan dan didukung oleh Google. Developer frontend dan full-stack menggunakan Flutter untuk membangun antarmuka pengguna (UI) aplikasi untuk beberapa platform dengan codebase tunggal.

Saat Flutter diluncurkan pada tahun 2018, Flutter terutama mendukung pengembangan aplikasi seluler. Flutter kini mendukung pengembangan aplikasi di enam platform: iOS, Android, web, Windows, MacOS, dan Linux.

11) Dart

Bahasa pemrograman multiguna (bahasa pemrograman dengan tujuan umum), Dart, yang dapat digunakan dalam mengembangkan berbagai jenis aplikasi dan program yang digunakan dalam mengembangkan aplikasi web, aplikasi seluler, aplikasi desktop, server, dll.

Dart merupakan programming language lintas platform atau platform independen yang artinya dapat dijalankan pada sistem operasi yang berbeda seperti Windows, Linux, Unix dan MacOS, dll yang awalnya dikembangkan oleh Google dan kemudian disetujui sebagai standar oleh Ecma, yang saat ini digunakan untuk membangun aplikasi web, server, desktop, dan seluler.

2.2 Alat dan Bahan

A. Alat

Alat yang digunakan yaitu Laptop Lenovo ideapad Slim 3. Berikut spesifikasinya.

- Laptop Sistem Operasi Windows 11
- PC Sistem Operasi Windows 11

- Keyboard
- Mouse
- Koneksi Internet

B. Bahan

Berikut bahan-bahan yang digunakan.

- a. Software Visual Studio Code.
Untuk Membuat kode program yang akan dibuat.
- b. Software Draw io
Untuk membuat flowchart dan ERD.
- c. Browser
Software untuk melakukan Browsing dan mengakses localhost.
- d. XAMPP
Paket web Untuk server dan menyimpan database.
- e. Figma
Untuk Melakukan pembuatan Mock Up
- f. GitHub
Digunakan untuk menyimpan source code untuk suatu proyek memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi dalam proyek secara lebih efektif.
- g. Laravel
Framework PHP untuk membuat aplikasi web.
- h. Flutter
Framework PHP untuk membuat aplikasi mobile.
- i. Bootstrap
Framework CSS untuk membuat tampilan ui web.
- j. Midtrans
Penyedia layanan payment gateway.

2.3 Alur Pengerjaan Proyek

Berikut alur pengerjaannya.

- a. Membentuk kelompok.
- b. Mendiskusikan topik dan tema.
- c. Pencarian mitra.

- d. Survei lokasi dan diskusi dengan mitra.
- e. Pembuatan rancangan sistem aplikasi.
- f. Membuat desain aplikasi
- g. Implementasi source code.
- h. Test aplikasi.
- i. Selesai.

2.4 Jadwal Kegiatan

No.	Keterangan	Minggu																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	Bertemu dan diskusi dengan mitra																		
2	Analisis Kebutuhan																		
3	Membuat Proposal																		
4	Membuat diagram dan rancangan sistem																		
5	Membuat mockup dan desain yang diperlukan																		
6	Implementasi code																		
8	Diskusi dan perbaikan dengan mitra																		
9	Uji coba																		
10	Perbaikan																		
11	Penulisan Laporan Akhir																		

Tabel 2.1 Jadwal Pengerjaan Proyek Mingguan.

No	Keterangan	Bulan			
		1	2	3	4
1	Bertemu mitra				
2	Pembuatan proposal				
3	Pembuatan rancangan sistem				
4	Pembuatan mockup dan desain				
5	Implementasi code				
6	Uji coba				
7	Perbaikan				
8	Penulisan Laporan Proyek III				

Tabel 2.2 Jadwal Pengerjaan Proyek Bulanan.

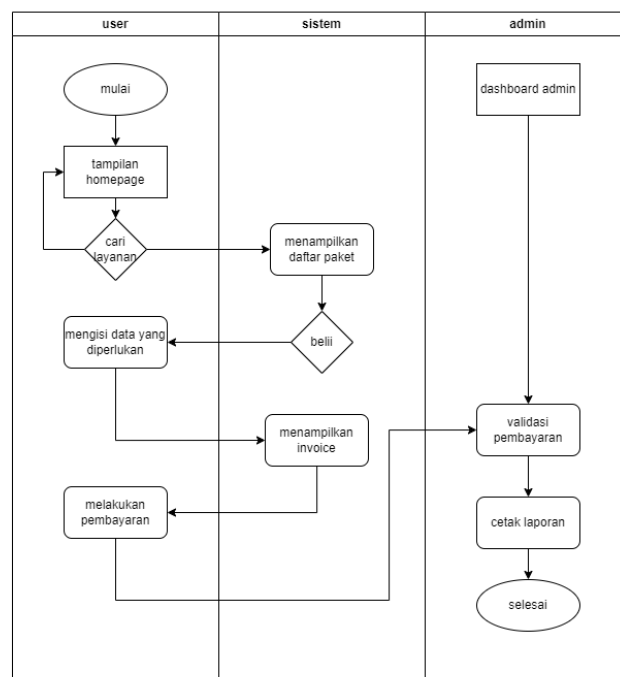
BAB III

RANCANGAN SISTEM

Perancangan sistem merupakan tahapan yang penting dalam membangun sebuah aplikasi. Diagram dibuat untuk memperjelas kegiatan yang dilakukan oleh pekerja dan aplikasi yang akan di bangun.

3.1 Flowchart

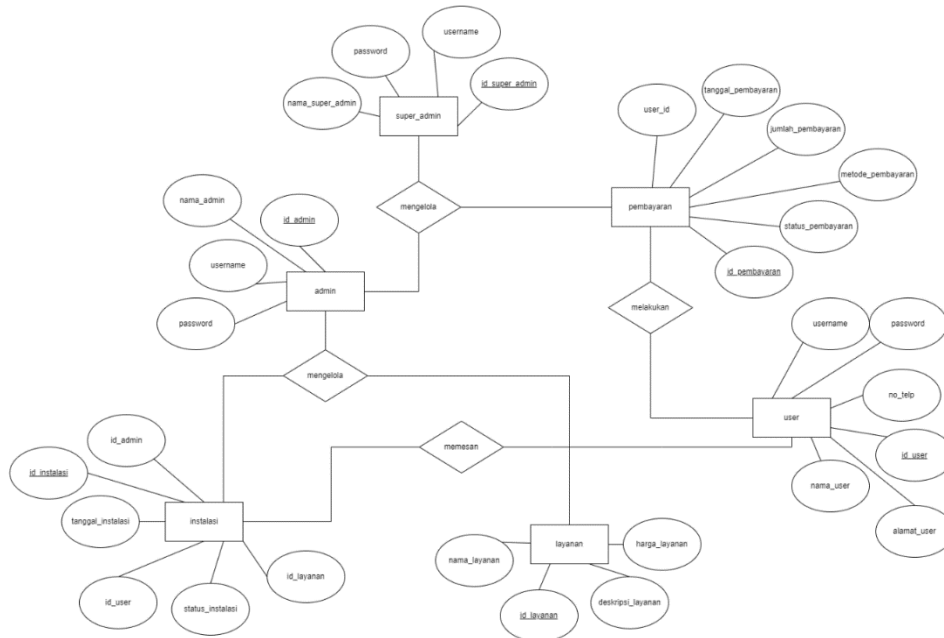
Dibawah ini terdapat alur kerja dan flowchart dari system yang dibuat.



Gambar 3.1 Flowchart aplikasi

3.2 Entity Relationship Diagram

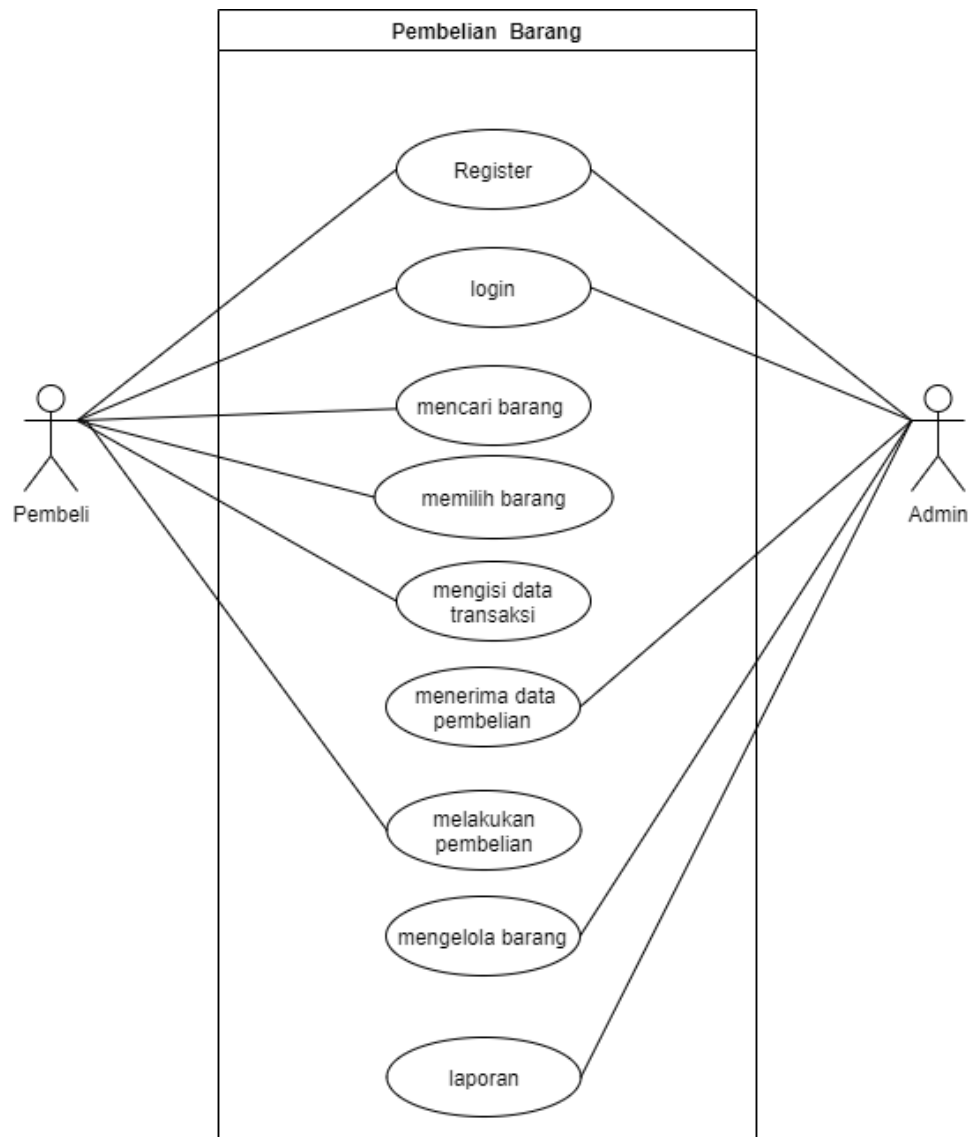
Dibawah ini terdapat Erd dari system yang dibuat.



Gambar 3.2 ERD

3.3 Use Case

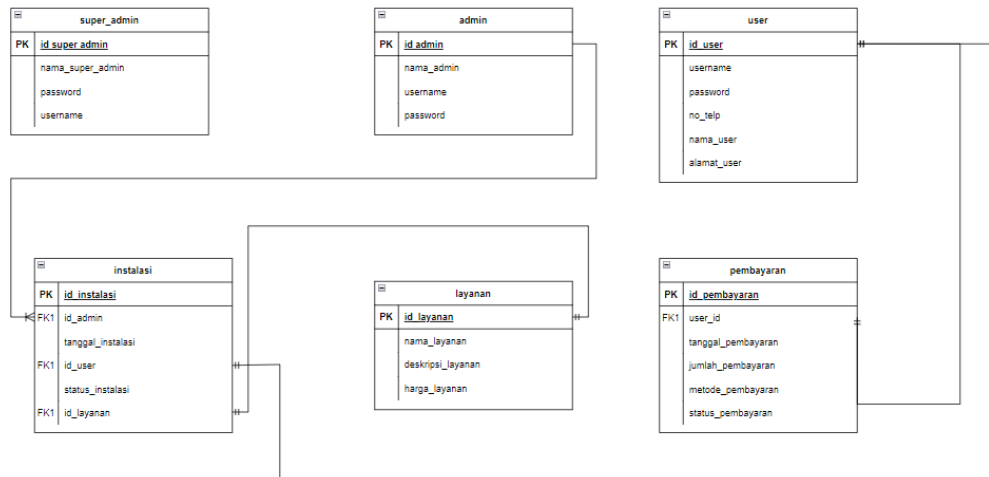
Dibawah ini terdapat use case dari system yang dibuat.



Gambar 3.3 Use Case

3.4 Class Diagram

Dibawah ini terdapat class diagram dari system yang dibuat.



Gambar 3.4 Class Diagram

BAB IV

EKSPEKTASI HASIL

4.1 Pembahasan

- **Gambaran Umum Aplikasi**

Aplikasi Manajemen Pemesanan Pembayaran dan Informasi Jasa FTTH. Memiliki dua level pengguna yaitu User dan Admin. Website Pemesanan dan Informasi menjadi salah satu sarana pemesanan jasa secara online dan sebagai sarana bagi user untuk melihat informasi jasa yang tersedia. Aplikasi Pembayaran menjadi salah satu sarana pembayaran tagihan secara online dan sebagai sarana bagi user untuk melihat tagihan yang dimiliki user. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah dalam pengelolaan transaksi pembayaran dan pengelolaan informasi.

- **Kelebihan Aplikasi**

- a. Penyimpanan dan keamanan data terjamin dengan adanya database.
- b. Tidak dibatasi waktu akses ke aplikasi dapat dilakukan 24 jam dalam sehari, dapat diakses kapan saja, tanpa batas waktu, selama pengguna terhubung dengan internet.

- **Kekurangan Aplikasi**

- a. Website dan Aplikasi Mobile belum bisa menampilkan data secara grafik.
- b. Belum tersedia secara offline.

4.2 Mock Up Aplikasi

1) Mobile

1. Login



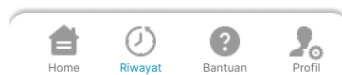
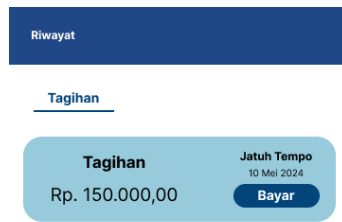
Gambar 0.1 login

2. Home



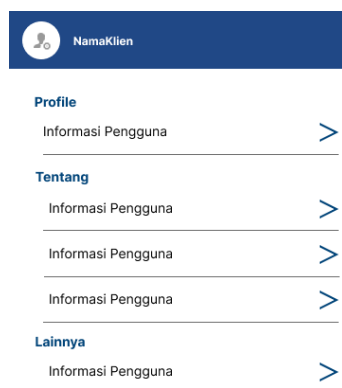
Gambar 0.2 home mobile

3. Riwayat



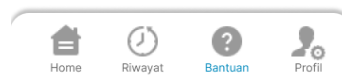
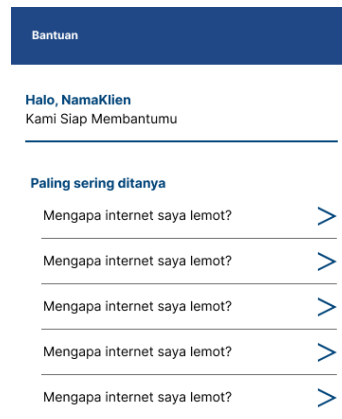
Gambar 0.3 riwayat

4. Profile



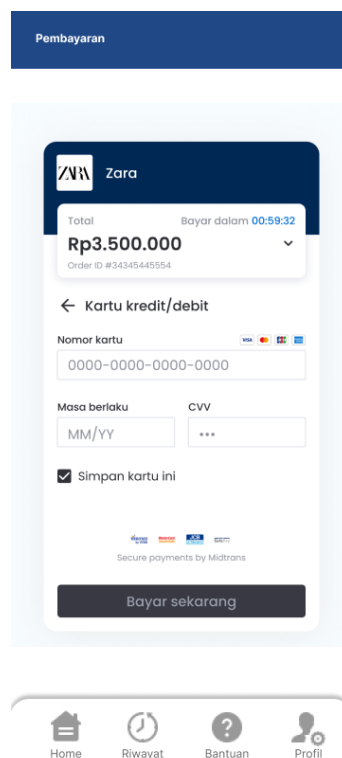
Gambar 0.4 profile

5. Bantuan



Gambar 0.5 Bantuan

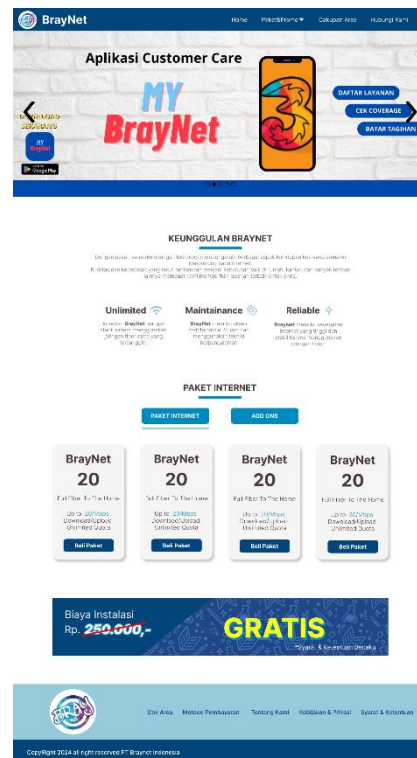
6. Pembayaran



Gambar 0.6 pembayaran

2) Mobile

1. Home

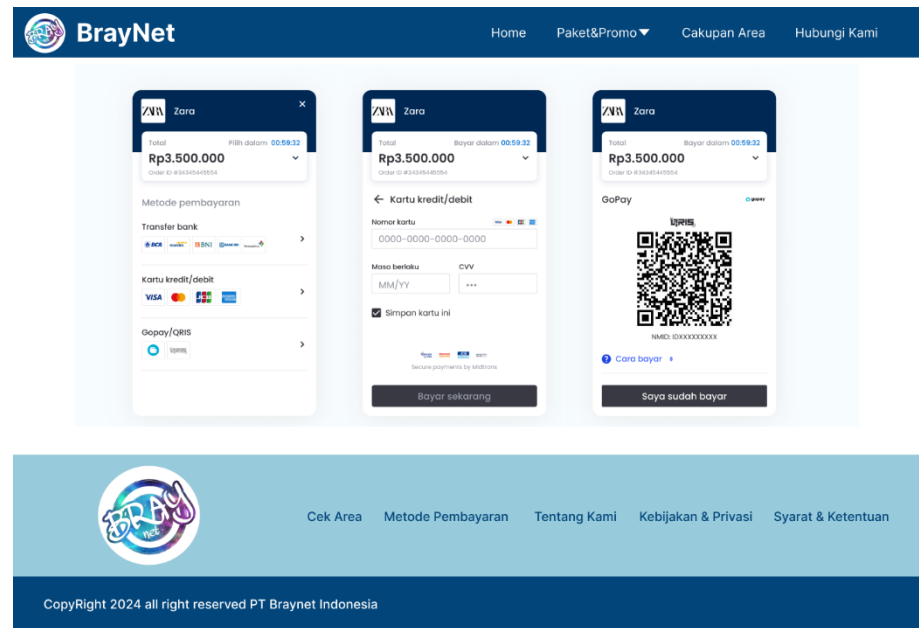


Gambar 0.7 homepage web

2. Form Pemesanan

Gambar 0.8 form pemesanan

3. Pembayaran



Gambar 0.9 metode pembayaran

4. Promo



Gambar 0.10 promo

5. Paket

BrayNet Home Paket&Promo Cakupan Area Hubungi Kami

PRODUK KAMI

Locum ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

PAKET INTERNET

PAKET INTERNET ADD ONS

BrayNet 20
 Full Fiber To The Home
 Up to 20Mbps Download/Upload
 Unlimited Quota
 Beli Paket

BrayNet 20
 Full Fiber To The Home
 Up to 20Mbps Download/Upload
 Unlimited Quota
 Beli Paket

BrayNet 20
 Full Fiber To The Home
 Up to 20Mbps Download/Upload
 Unlimited Quota
 Beli Paket

BrayNet 20
 Full Fiber To The Home
 Up to 20Mbps Download/Upload
 Unlimited Quota
 Beli Paket

Biaya Instalasi Rp. ~~250.000,-~~ **GRATIS**
 *Syarat & Ketentuan Berlaku

BrayNet Cek Area Metode Pembayaran Tentang Kami Kebijakan & Privasi Syarat & Ketentuan

CopyRight 2024 all right reserved PT Braynet Indonesia

Gambar 0.11 daftar paket

6. Dashboard

DASHBOARD

- Home
- Klien
- Pembayaran
- Paket
- Setting
- Logout

Dashboard/Paket

Nama Paket

Harga Paket

Detail Paket

Submit

Copy CSV Excel PDF Print Column visibility

Search:

Rendering engine	Browser	Platform(s)	Engine version	CSS grade
Gecko	Firefox 1.0	Win 98+ / OSX.2+	1.7	A
Gecko	Firefox 1.5	Win 98+ / OSX.2+	1.8	A
Gecko	Firefox 2.0	Win 98+ / OSX.2+	1.8	A
Gecko	Firefox 3.0	Win 2k+ / OSX.3+	1.9	A

Gambar 0.12 dashboard admin paket

DASHBOARD

- Home
- Klien
- Pembayaran
- Paket
- Setting
- Logout

Dashboard/Klien

Rendering engine	Browser	Platform(s)	Engine version	CSS grade
Gecko	Firefox 1.0	Win 98+ / OSX.2+	1.7	A
Gecko	Firefox 1.5	Win 98+ / OSX.2+	1.8	A
Gecko	Firefox 2.0	Win 98+ / OSX.2+	1.8	A
Gecko	Firefox 3.0	Win 2k+ / OSX.3+	1.9	A
Gecko	Camino 1.0	OSX.2+	1.8	A
Gecko	Camino 1.5	OSX.3+	1.8	A
Gecko	Netscape 7.2	Win 95+ / Mac OS 8.6-9.2	1.7	A
Gecko	Netscape Browser 8	Win 98SE+	1.7	A
Gecko	Netscape Navigator 9	Win 98+ / OSX.2+	1.8	A
Gecko	Mozilla 1.0	Win 95+ / OSX.1+	1	A
Rendering engine	Browser	Platform(s)	Engine version	CSS grade

Showing 1 to 10 of 57 entries

Previous

1

2

3

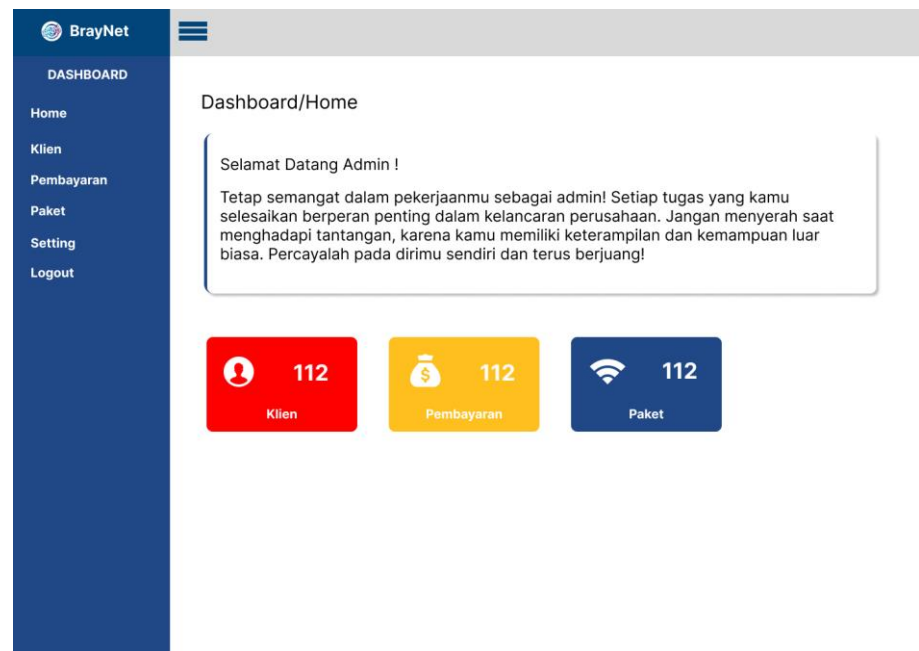
4

5

6

Next

Gambar 0.13 dashboard admin klien



Gambar 0.14 dashboard admin home

DAFTAR PUSTAKA

PT PLN (Persero). (2021, Mei 31). Luncurkan ICONNET, PLN Group Siap Sajikan Layanan Internet yang Andal, Terjangkau dan Tanpa Batas. Diakses pada 16 Mei 2024, dari <https://iconnet.id/>

Ramadhan, I. (2019) . ‘Analisis Dan Perancangan. Sistem Pembayaran. Jasa Internet. Berbasis Web. Dan SMS Gateway’, . Systematics, 1(1), p. . 1. doi: . 10.35706/sys.v1i1.1976.

Prasetyo, A. . Z., Hanafi, M. and. Agung, N. (2019) ‘Perancangan. Sms Gateway Sebagai. Reminder Pembayaran Tagihan. Layanan Internet. Di Muna Net. Media’, . Jurnal Komtika, . 2(2), pp. . 71–75.doi: 10.31603/komtika.v2i2.2592.

LAMPIRAN – LAMPIRAN

