



Computer Based Information System Journal

ISSN (Print): 2337-8794 | E- ISSN : 2621-5292
 web jurnal : <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>



RANCANG BANGUN PENYALURAN JASA ASISTEN RUMAH TANGGA BERBASIS WEB PADA PT MANGGA RAYA MAKMUR

Josh Lee¹, Saut Pintubipar Saragih²

Universitas Putera Batam, Indonesia.

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: Januari 2024
 Diterbitkan Online: Maret 2024

KATA KUNCI

Keywords: Household Assistants, Prototype, ReactJS, Design and Build,

KORESPONDENSI

E-mail:
Saut@puterabatam.ac.id
pb201510035@upbatam.ac.id

A B S T R A C T

Household assistants are a highly sought-after profession in Indonesian society, especially in major cities. However, the process of providing household assistant services still relies on paper documents and excel, which are less efficient and effective. This research aims to design and implement a web-based information system for the distribution of household assistant services at PT. MANGGA RAYA MAKMUR. This information system can help the company manage its business processes online through a website, offering easier, faster, secure, and reliable household assistant service distribution to clients. The research methodology employed in this study is the prototype method, which includes encompassing stages such as building a prototype, prototype evaluation, system coding, system testing, and system evaluation. The information system is designed using the Unified Modeling Language (UML) and built using ReactJS with MySQL as the database. The results of this research indicate that the web-based household assistant service distribution information system can enhance the performance and satisfaction of both the company and clients in the household assistant service distribution process.

I. Latar Belakang

Asisten rumah tangga (ART) memainkan peran penting dalam masyarakat Indonesia, terutama di kota-kota besar. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah ART di Indonesia pada tahun 2020 mencapai 4,2 juta orang, meningkat 8% dari tahun sebelumnya. ART membantu meringankan beban pekerjaan rumah tangga bagi keluarga yang sibuk dengan aktivitas pekerjaan atau bisnis mereka [1]. Namun, penyaluran ART sering kali menemui

kendala. Misalnya, PT. MANGGA RAYA MAKMUR, sebuah perusahaan jasa penyaluran ART di Batam, masih menggunakan dokumen kertas dan excel dalam pengolahan data. Selain itu, mereka tidak memiliki sistem pelacakan progres dalam rekrutmen untuk klien dan mengharuskan klien untuk datang langsung ke kantor jika ingin memesan ART. Hal ini dapat menjadi hambatan bagi klien dengan rutinitas harian yang sibuk [2]. Berdasarkan data kuesioner yang telah diisi oleh para klien PT.

MANGGA RAYA MAKMUR, dapat diidentifikasi beberapa masalah utama yang dihadapi oleh klien dalam menggunakan layanan penyaluran jasa ART. Sebanyak 81% atau 102 responden pernah menggunakan layanan dari PT. MANGGA RAYA MAKMUR, namun 84,6% dari mereka mengalami kesulitan seperti harus datang langsung ke kantor perusahaan, 76,9% mengalami kendala atau kesulitan dalam membayar secara tunai atau transfer, dan 72,1% tidak dapat melihat informasi lengkap mengenai ART yang tersedia.

Untuk mengatasi masalah ini, PT. MANGGA RAYA MAKMUR perlu memperkenalkan sistem penyaluran jasa ART berbasis web. Dengan mengembangkan *platform online*, PT. MANGGA RAYA MAKMUR dapat memberikan solusi yang lebih praktis, cepat, dan aman bagi klien. Melalui *website* ini, klien dapat mencari, memilih, dan memesan ART tanpa harus datang ke kantor fisik, serta memiliki akses penuh terhadap informasi lengkap mengenai ART yang mereka pilih. Dengan demikian, rancang bangun penyaluran jasa ART berbasis web di PT. MANGGA RAYA MAKMUR diharapkan dapat memenuhi kebutuhan klien secara optimal dan memberikan pengalaman yang lebih baik dalam menggunakan layanan ini.

II. Kajian Literatur

Terdapat berbagai penelitian yang dapat dijadikan sebagai panduan oleh penulis dalam melakukan penelitian, antara lain sebagai berikut:

2.1 Rancang Bangun

Rancang bangun adalah konsep yang sering digunakan untuk merujuk pada proses pembuatan atau perancangan suatu objek dari tahap awal perancangan hingga tahap akhir produksi. Dalam konteks ini, termasuk dalam prosesnya adalah perencanaan, pengembangan konsep, perincian desain, pelaksanaan, dan penyelesaian pembuatan objek tersebut. Proses rancang bangun ini membentuk dasar bagi penciptaan dan pengembangan berbagai jenis produk atau sistem yang dapat beragam dalam kompleksitasnya [3].

Menurut [4] Perancangan adalah tahap kunci dalam mengembangkan suatu sistem, yang melibatkan proses menyusun rencana rinci berdasarkan temuan dan rekomendasi yang ditemukan selama analisis sistem. Pada tahap ini, langkah-langkah awal ditempuh untuk merinci bagaimana sistem akan dibangun, termasuk spesifikasi yang akan menjadi panduan dalam proses pengembangannya.

2.2 Sistem Informasi

Sistem informasi sebagai alat bantu yang digunakan untuk mendigitalisasi seluruh proses bisnis yang ada pada industri, merupakan salah satu langkah memasuki era digital ini. Dengan menggunakan sistem informasi proses pertukaran informasi antar proses bisnis dapat dengan mudah dilakukan, tidak ada lagi batasan waktu dan tempat yang menjadi hambatan. Proses pengelolaan data menjadi suatu informasi menjadi lebih mudah dan efisien, yang membuat kemudahan dalam menangkap informasi [5].

Menurut [6] Sistem informasi merupakan gabungan dari elemen yang terhubung satu sama lain yang menciptakan suatu keutuhan dan saling terintegrasi yang berfungsi memproses data serta menyalurkan informasi. Sistem informasi ialah gabungan yang terdiri perangkat keras, perangkat lunak, dan pengguna yang akan mengerjakan sejumlah data-data menjadi suatu informasi. Selain itu menurut [7] Sistem informasi adalah gabungan dari teknologi, prosedur kerja, data, serta interaksi individu yang terstruktur untuk mencapai tujuan tertentu dalam suatu organisasi atau lingkungan bisnis.

2.3 Website

Website adalah sekumpulan halaman yang dimulai dengan halaman utama yang berisi informasi, iklan, dan aplikasi. Sebaliknya, *Web Server* adalah suatu komputer yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak. *Web browser* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mengambil dan menampilkan informasi sumber [8]. Selain itu menurut [9] *website*

merujuk pada proses penciptaan halaman web tunggal, yang mencakup elemen estetika seperti grafik, palet warna, jenis huruf, isi konten, dan struktur navigasi. Tujuan dari desain *website* ini adalah untuk menciptakan halaman web yang tidak hanya memiliki tampilan menarik, tetapi juga mengandung informasi yang unik, sehingga mempermudah pengunjung dalam mengakses dan memperoleh informasi yang mereka butuhkan.

Website adalah kumpulan halaman web yang terkait satu sama lain dan berada di server yang sama, yang berisi informasi yang disediakan oleh individu, kelompok, atau organisasi. *Website* dapat diakses melalui jaringan seperti Internet atau jaringan lokal (LAN) dengan menggunakan alamat Internet yang disebut URL. *Website* adalah bagian dari *World Wide Web*, yang merupakan sistem informasi global yang dapat diakses oleh publik melalui Internet [10].

2.4 Web

Menurut [11] Web merupakan suatu sistem informasi yang menyokong interaksi pengguna melalui antarmuka berbasis web. Ciri-ciri khas dari web termasuk adanya persistensi data, dukungan untuk transaksi, dan komposisi halaman web dinamis yang dapat dianggap sebagai suatu bentuk hibrida antara hypermedia dan sistem informasi.

Web adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk menampilkan dokumen-dokumen yang ada di web, yang merupakan kumpulan informasi yang tersedia di internet. Web memungkinkan pengguna untuk mengakses internet dengan menggunakan perangkat lunak yang terhubung dengan jaringan internet. Web menampilkan dokumen-dokumen dalam berbagai format, seperti teks, gambar, *audio*, *video*, atau kombinasi dari semuanya. Web juga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan dokumen-dokumen tersebut, misalnya dengan mengklik tautan, mengisi formulir, atau memberikan komentar. Web adalah salah satu cara untuk mendapatkan informasi dan berkomunikasi secara *online* [12].

<http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>

2.5 Jasa

Jasa merujuk kepada segala tindakan atau pelaksanaan yang disediakan oleh satu pihak kepada pihak lain dan umumnya bersifat tak berwujud serta tidak mengakibatkan peralihan kepemilikan. Produk atau layanan jasa ini bisa terkait dengan atau tidak tergantung pada sebuah barang fisik [13].

Menurut [14] Jasa adalah suatu bentuk aktivitas atau pekerjaan yang dilakukan oleh satu pihak untuk memberikan manfaat atau kepuasan kepada pihak lain. Ini tidak melibatkan transfer kepemilikan benda, namun lebih kepada penyediaan kemampuan atau ketrampilan untuk memenuhi kebutuhan atau keinginan pelanggan. Jasa bersifat tidak berwujud dan sering kali melibatkan interaksi langsung antara penyedia jasa dan penerima jasa. Contoh jasa mencakup layanan profesional, perbaikan, konsultasi, dan berbagai bentuk aktivitas lain yang memberikan nilai tambah kepada individu atau organisasi.

2.6 Asisten Rumah Tangga

Asisten rumah tangga adalah orang yang bekerja dalam suatu keluarga atau rumah tangga untuk membantu pekerjaan-pekerjaan yang ada di rumah. Pekerjaan tersebut umumnya meliputi pekerjaan rumah tangga, namun terkadang juga mencakup pekerjaan lain yang berkaitan dengan keluarga. Asisten rumah tangga memiliki posisi kerja yang dipengaruhi oleh apa yang mereka kerjakan dalam suatu keluarga. Keluarga atau rumah tangga secara konseptual adalah kelompok orang yang tinggal bersama dalam satu rumah dan satu dapur. Kelompok orang tersebut biasanya terdiri dari orang tua (ayah/suami dan ibu/istri) dan anak-anak, serta mungkin juga ada satu atau lebih asisten rumah tangga dan kerabat mereka [15].

Menurut [16] Asisten Rumah Tangga (ART) adalah pekerja domestik yang memegang peran

signifikan dalam kehidupan masyarakat, terutama di lingkungan perkotaan. Peran ART menjadi semakin penting karena banyak individu, terutama wanita yang aktif berkarir, memiliki jadwal yang padat dan tidak dapat menangani seluruh pekerjaan rumah tangga sendiri. Untuk mengatasi keterbatasan waktu dan tenaga, masyarakat mencari bantuan dari ART untuk membantu menyelesaikan tugas-tugas rumah tangga.

2.7 React.js

Menurut [17] React.js merupakan salah satu kerangka kerja web yang paling populer di dunia Node.js. Dokumentasinya sangat komprehensif, dan kemudahan penggunaannya memungkinkan kita untuk mengembangkan berbagai produk, termasuk aplikasi web dan antarmuka pemrograman aplikasi (API) *RESTful*. React.js dapat dijadikan dasar untuk membangun kerangka kerja web yang lebih kompleks, karena keunggulan tersebut. Dengan ReactJS, pengembang memiliki kemampuan untuk membuat komponen antarmuka pengguna (UI) yang lebih interaktif, memiliki keadaan (*stateful*), dan dapat digunakan kembali (*reusable*). Dalam konteks *model-view-controller* (MVC), ReactJS memiliki tanggung jawab terutama pada bagian tampilan (*views*) [18].

2.8 Node.js

Menurut [19] Node.js adalah sebuah perangkat lunak yang telah dirancang untuk memfasilitasi pengembangan aplikasi berbasis web dan ditulis dalam bahasa pemrograman JavaScript. Sebelumnya, JavaScript dikenal sebagai bahasa pemrograman yang berfungsi hanya di sisi klien atau peramban web. Akan tetapi, Node.js hadir untuk memperluas peran JavaScript sehingga dapat digunakan sebagai bahasa pemrograman yang berjalan di sisi server, sebagaimana yang biasanya dilakukan oleh bahasa pemrograman seperti PHP, Ruby, Perl,

<http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>

dan lainnya. Node.js dapat dijalankan di berbagai sistem operasi, termasuk Windows, Mac OS X, dan Linux, tanpa perlu melakukan perubahan pada kode program.

Node.js adalah suatu *platform runtime* berbasis JavaScript dengan tingkat skalabilitas yang tinggi, mampu menjalankan kode JavaScript di luar konteks peramban (*browser*). Keunggulan Node.js terletak pada pendekatan *non-blocking* yang memfasilitasi sistem untuk melaksanakan operasi secara bersamaan tanpa harus menunggu penyelesaian operasi sebelumnya. Karakteristik ini memungkinkan Node.js untuk mengelola sejumlah besar permintaan secara simultan dan alat (*tools*) yang dapat mempercepat pengembangan aplikasi. Dengan demikian, Node.js telah menjadi salah satu pilihan utama bagi pengembang web untuk menciptakan aplikasi yang tangguh dan responsif di dunia digital yang terus berkembang [20].

2.9 Express.js

Express.js merupakan suatu kerangka kerja web yang tangguh dan efisien, beroperasi di atas *platform* Node.js. Kerangka kerja ini memfasilitasi pengembang untuk membangun aplikasi web dan API dengan cepat, kuat, dan dapat diandalkan. Di sisi lain, Node.js adalah *platform* JavaScript berbasis *event-driven* yang memungkinkan penanganan banyak koneksi secara efisien dan berskala tinggi [21].

Menurut [22] Express.js merupakan sebuah kerangka kerja (*framework*) yang dirancang untuk beroperasi pada platform aplikasi Node.js yang bersifat minimalis dan sangat fleksibel. Selain itu, Express.js juga dikenal memiliki dokumentasi yang komprehensif dan penggunaannya yang relatif mudah, yang memungkinkan pengembang untuk mengembangkan berbagai jenis produk, baik itu aplikasi web maupun layanan API *RESTful*.

2.10 MySQL

MySQL adalah sebuah pengembangan perangkat *database* yang tersedia secara gratis. MySQL sering digunakan sebagai sistem *database* karena kemudahan penggunaannya dan ketersediaannya yang luas. MySQL menggunakan bahasa SQL yang saat ini telah menjadi standar. Di dalam ekosistem Linux atau Unix, MySQL merupakan salah satu perangkat lunak *database* yang paling terkenal. Keunggulan ini didukung oleh performa *query* yang dianggap paling cepat dan minim masalah pada saat itu [23].

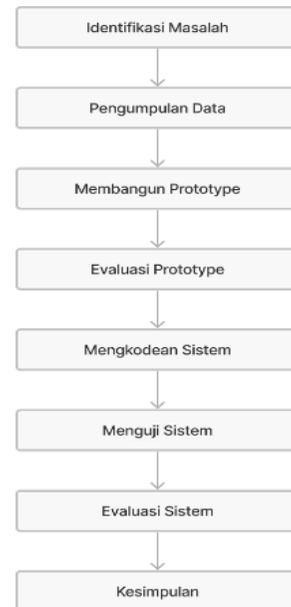
Menurut [24] MySQL digolongkan sebagai Sistem Manajemen Basis Data (DBMS). Aplikasi ini membantu pengguna dalam mengelola data dengan tingkat fleksibilitas dan kecepatan yang tinggi. Beberapa kegiatan komputasi yang didukung oleh perangkat lunak ini mencakup penyimpanan data di dalam tabel, penghapusan data dari tabel, modifikasi data dalam tabel, pengambilan data yang tersimpan dalam tabel, serta pemilihan data tertentu dan penetapan izin akses data.

III. Metodologi

Metode Untuk memudahkan penelitian berlangsung dengan baik, teratur, dan jelas, penulis menerapkan metode *prototype* menjadi alur penelitian yang menjelaskan langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan. Metode *Prototype* merupakan salah satu pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang secara langsung menunjukkan bagaimana suatu perangkat lunak atau komponennya akan beroperasi dalam lingkungannya sebelum tahap konstruksi aktual dilaksanakan. Model prototipe berperan sebagai penanda gambaran yang akan diwujudkan di masa mendatang dan membedakan dua fungsi utama, yaitu eksplorasi dan demonstrasi [25]. Beberapa Langkah penelitian

<http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>

seperti Identifikasi Masalah, Pengumpulan Data, Membangun *Prototype*, Evaluasi *Prototype*, Mengkodekan Sistem, Menguji Sistem, Evaluasi Sistem, dan Kesimpulan.



Gambar 1. Metode Penelitian
(Sumber : Penulis, 2023)

1. Identifikasi Masalah, Untuk mengidentifikasi dan memahami masalah yang dihadapi tersebut, penulis membuat beberapa pertanyaan yang akan disebarakan kepada klien PT. Mangga Raya Makmur. Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui masalah dan pengalaman klien dalam menggunakan layanan penyaluran jasa asisten rumah tangga, serta mengetahui minat mereka terhadap sistem digital yang mungkin dapat meningkatkan kinerja dan aksesibilitas.
2. Pengumpulan Data, Penulis membuat survei kuesioner yang ditujukan kepada klien PT. Mangga Raya Makmur. Tujuan dari survei ini adalah untuk memvalidasi dan memahami lebih dalam permasalahan serta pengalaman klien yang telah diidentifikasi sebelumnya. Kuesioner ini dirancang untuk mengumpulkan informasi langsung dari pengguna layanan, sehingga dapat memberikan gambaran yang akurat tentang

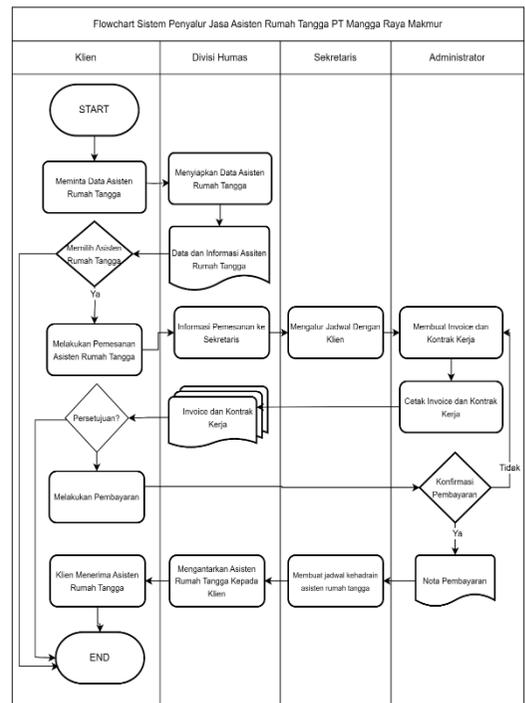
- tantangan yang mereka hadapi dan bagaimana layanan dapat ditingkatkan.
3. Membangun *Prototype*, Penulis akan merancang *prototype* sistem penyaluran jasa asisten rumah tangga berbasis web untuk PT. Mangga Raya Makmur. Berdasarkan latar belakang dan data yang telah diperoleh dari kuesioner, peneliti akan membangun *prototype* Aktor, Aktivitas *user*, rencana *event* pada sistem dan Database terkait sebagai dasar perancangan sistem.
 4. Evaluasi *Prototype*, Setelah membangun *prototype* Aktor, Aktivitas *user*, kegiatan pada web, Rencana *event* pada sistem dan Database terkait, langkah-langkah berikutnya melibatkan evaluasi proses pengembangan sistem berbasis web untuk PT Mangga Raya Makmur. Proses evaluasi ini bertujuan untuk memeriksa langkah-langkah sebelumnya, yaitu identifikasi masalah, pengumpulan data dan pembangunan *prototype*, karena evaluasi yang cermat pada tahapan ini menentukan keberhasilan implementasi sistem.
 5. Mengkodekan Sistem, Pada tahap ini, sistem akan dikodekan dengan menggunakan bahasa pemrograman Javascript untuk pengembangan antarmuka pengguna (*frontend*) dan Node.js untuk pengembangan server (*backend*), serta MySQL sebagai basis data untuk menyimpan dan mengelola informasi untuk *website* penyaluran jasa asisten rumah tangga yang dapat membantu PT Mangga Raya Makmur dalam mengelola proses bisnisnya secara *online*.
 6. Menguji Sistem, Pada tahap pengujian sistem menggunakan metode *Black Box Testing*, fokus utamanya adalah pada fungsionalitas sistem dari perspektif pengguna akhir. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa sistem beroperasi sesuai dengan spesifikasi dan kebutuhan yang telah ditetapkan tanpa memerhatikan detail implementasi internalnya.
 7. Evaluasi Sistem, pada tahap ini merupakan tahap kritis dalam pengembangan. Sistem yang telah dibangun akan dinilai berdasarkan

<http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>

kepatuhan terhadap kebutuhan dan standar yang telah ditetapkan. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa sistem berfungsi dengan baik dan memenuhi ekspektasi pengguna. Jika hasil evaluasi tidak sesuai dengan harapan, langkah-langkah perbaikan dan revisi akan dilakukan.

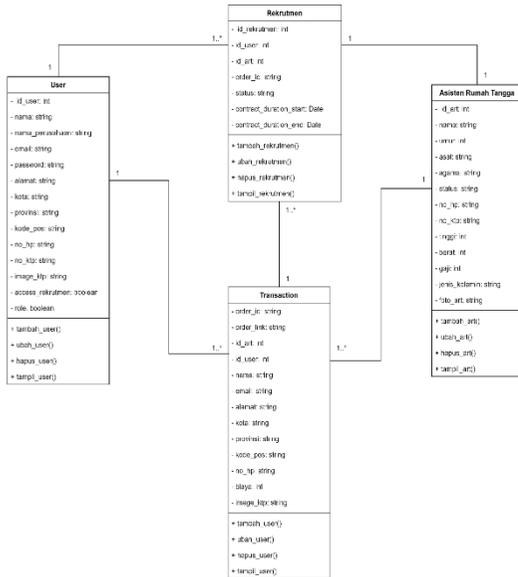
8. Kesimpulan, Tahap kesimpulan akan menyimpulkan hasil keseluruhan dari penelitian ini. Kesimpulan akan merangkum temuan dari setiap tahap, termasuk hasil identifikasi masalah, pengumpulan data, membangun *prototype*, evaluasi *prototype*, mengkodekan sistem, menguji sistem, serta evaluasi sistem. Selain itu, kesimpulan juga akan membahas implikasi dari solusi yang dirancang terhadap penyaluran jasa asisten rumah tangga di PT. Mangga Raya Makmur dan manfaat yang diharapkan.

Penulis menguraikan tentang alur proses sistem kerja di PT. Mangga Raya Makmur yang berupa urutan pada sistem yang sedang berjalan saat ini.



Gambar 2. Aliran Proses Yang Sedang Berjalan (Sumber : Penulis, 2023)

4.3 Class Diagram



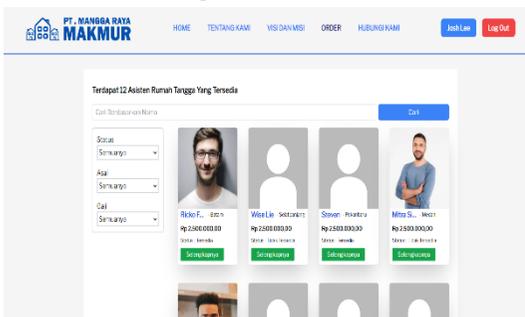
Gambar 5. Class Diagram (Sumber : Penulis, 2023)

Sebuah diagram *class* digunakan untuk merepresentasikan *model* atau rancangan dari *class* yang akan diimplementasikan dalam suatu sistem. Berikut adalah sejumlah *class* yang akan menjadi bagian dari rancangan *model* data, disertai dengan hubungan antar kelas.

4.4 Rancangan Layar Masukan

Berikut adalah layar masukan, yaitu antarmuka yang ada di dalam *website*. Layar masukan ini merupakan representasi visual dari sistem yang dirancang.

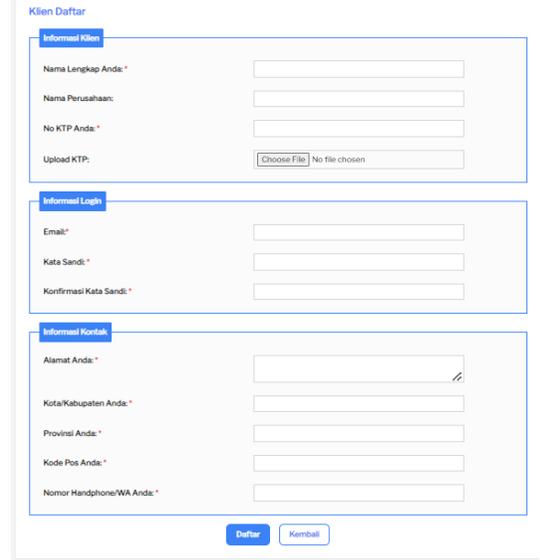
1. Halaman Login



Gambar 6. Halaman Login (Sumber : Penulis, 2023)

Pada halaman login di atas terdapat *input* untuk *email* dan *password*. Selain itu juga terdapat tombol login yang akan masukan *user* ke halaman utama ketika *email* dan *password* yang di masukan valid. Pada bawahnya tombol login terdapat *link* untuk pergi ke halaman daftar.

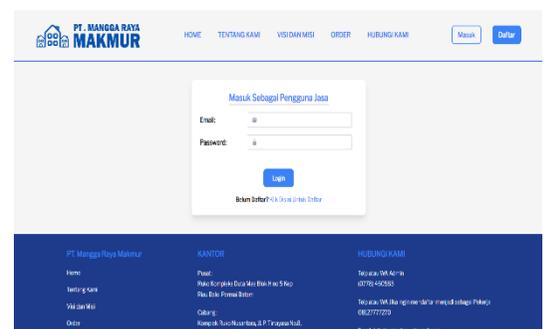
2. Halaman Daftar



Gambar 7. Halaman Daftar (Sumber : Penulis, 2023)

Dalam halaman daftar terdapat beberapa *input* yang harus diisi yaitu nama, no ktp, *email*, kata sandi, konfirmasi kata sandi, alamat, kota, provinsi, kode pos dan nomor *handphone* atau whatsapp. Terdapat juga beberapa yang tidak perlu diisi seperti nama perusahaan dan *upload ktp*.

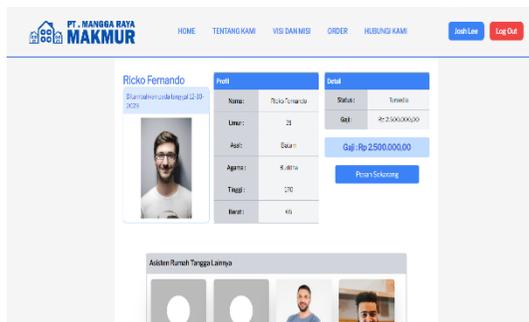
3. Halaman Order



Gambar 8. Halaman Order (Sumber : Penulis, 2023)

Halaman *order* yaitu halaman untuk melihat daftar asisten rumah tangga. Di atas dapat dilihat berapa asisten rumah tangga yang tersedia dan di bawahnya terdapat *input* untuk melakukan pencarian asisten rumah tangga. Di bawahnya lagi terdapat daftar asisten rumah tangga dan di sebelah kiri terdapat fitur untuk mencari asisten rumah tangga berdasarkan status, asal dan gaji sesuai opsi yang disediakan pada fitur tersebut.

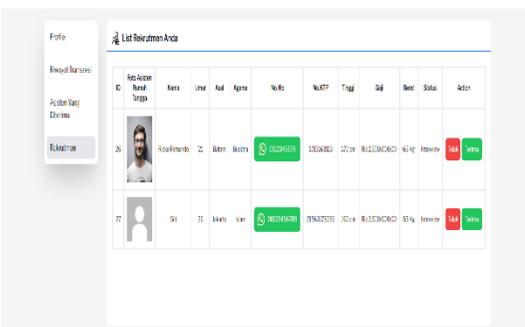
4. Halaman Detail Asisten Rumah Tangga



Gambar 9. Halaman Detail Asisten Rumah Tangga
(Sumber : Penulis, 2023)

Halaman Detail Asisten Rumah Tangga memberikan detail lebih lengkap tentang asisten rumah tangga seperti nama, umur, asal, agama, tinggi, berat, status dan gaji. Terdapat tombol pesan sekarang yaitu melakukan pesanan asisten rumah tangga yang akan membawakan ke halaman pembayaran. Di bawah detail asisten rumah tangga terdapat daftar asisten rumah tangga lainnya.

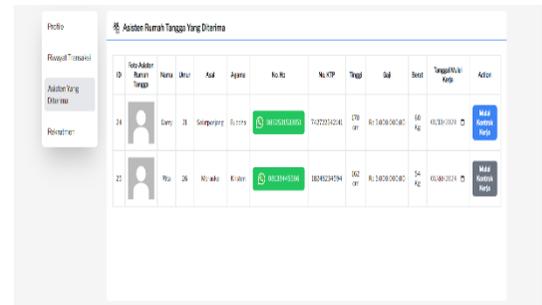
5. Halaman Rekrutmen



Gambar 10. Halaman Rekrutmen
(Sumber : Penulis, 2023)

Halaman rekrutmen yang menampilkan data asisten rumah tangga yang direkrut. Terdapat dua tombol di bagian kolom *action*, ketika di tekan tombol terima maka akan melakukan pembayaran kedua yaitu menerima asisten rumah tangga. Jika tekan Tolak maka akan hapus asisten rumah tangga dari *List Rekrutmen*.

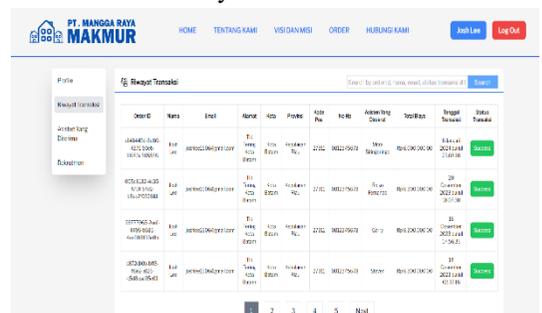
6. Halaman Asisten Rumah Tangga Yang Diterima



Gambar 11. Halaman Asisten Rumah Tangga Yang Diterima
(Sumber : Penulis, 2023)

Berikut ini adalah halaman asisten rumah tangga yang diterima setelah melakukan terima asisten rumah tangga di halaman sebelumnya. Di halaman ini terdapat satu masukan yaitu mengisi tanggal mulai kerja pada kolom tanggal mulai kerja. Setelah sudah diisi, maka akan mengaktifkan tombol Mulai Kontrak Kerja. Jika mulai kontrak kerja ditekan maka akan muncul *pop-up* surat kontrak kerja yang harus disetujui jika ingin melakukan mulai kontrak kerja.

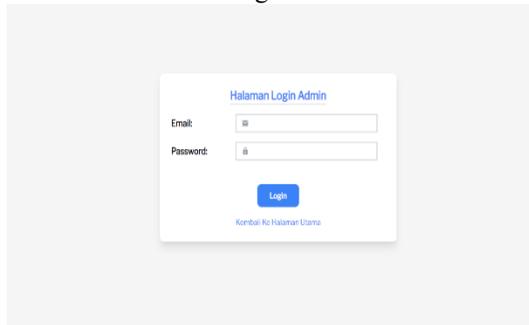
7. Halaman Riwayat Transaksi



Gambar 12. Halaman Riwayat Transaksi
(Sumber : Penulis, 2023)

Halaman riwayat transaksi menampilkan data-data transaksi. Informasi transaksi mencakup order id, nama, *email*, alamat, kota, provinsi, kode pos, nomor *handphone*, nama asisten yang direkrut, total biaya, tanggal transaksi dengan menyertakan bulan, tahun, dan waktu transaksi. Selain itu, terdapat informasi tentang status transaksi.

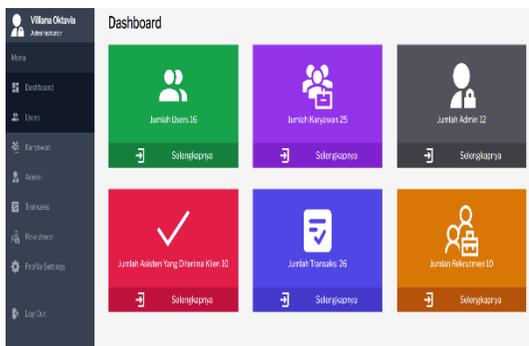
8. Halaman Admin Login



Gambar 13. Halaman Admin Login
(Sumber : Penulis, 2023)

Halaman admin login tersebut terdapat dua *input* yaitu *email* dan *password*. Selain itu terdapat tombol login jika *email* dan *password* yang diisi valid dan tekan tombol login maka akan membawa ke halaman utama *dashboard* admin. Di bawahnya tombol login terdapat *link* untuk pergi ke halaman utama.

9. Halaman Dashboard Admin

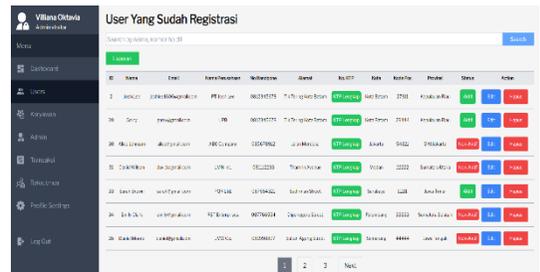


Gambar 14. Halaman *Dashboard* Admin
(Sumber : Penulis, 2023)

Halaman *dashboard* admin adalah halaman utama admin yang memberikan ringkasan tentang data yang ada di dalam sistem. Terdapat kotak yang Menunjukkan jumlah total <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>

user, kotak yang menunjukkan jumlah total karyawan, kotak yang menunjukkan jumlah total admin, kotak yang menunjukkan jumlah total asisten yang diterima klien, kotak yang menunjukkan jumlah transaksi dan yang terakhir kotak yang menunjukkan jumlah rekrutmen.

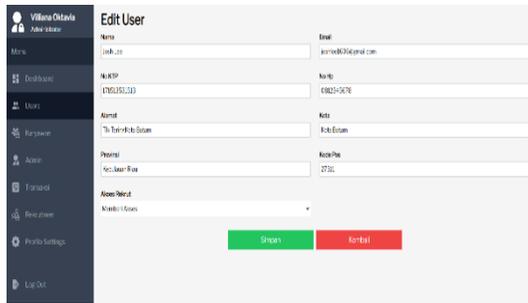
10. Halaman Kelola *User*



Gambar 15. Halaman Kelola *User*
(Sumber : Penulis, 2023)

Halaman kelola *user* yaitu halaman untuk mengelola data pengguna. Terdapat beberapa fitur di halaman tersebut. Di bagian atas, terdapat tombol laporan untuk melihat data laporan dan fitur pencarian yang digunakan dalam mencari pengguna tertentu. Di bawah fitur pencarian, terdapat tabel yang menampilkan data pengguna, termasuk informasi yang telah diisi oleh pengguna saat registrasi. Selain itu, terdapat tombol ‘KTP Lengkap’ yang menampilkan nomor KTP dan gambar KTP yang telah diunggah oleh pengguna. Pada tabel tersebut juga terdapat tombol untuk mengaktifkan akun pengguna yang memberi mereka akses dalam melakukan pemesanan. Terdapat juga tombol aksi ‘*Edit*’ dan ‘*Hapus*’. Jika tombol ‘*Edit*’ ditekan akan diarahkan ke halaman *edit user* untuk mengubah data pengguna. Sementara itu, jika tombol hapus ditekan, sistem akan langsung menghapus data pengguna tersebut.

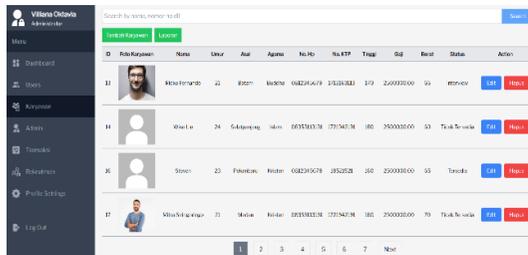
11. Halaman *Edit User*



Gambar 16. Halaman *Edit User*
(Sumber : Penulis, 2023)

Halaman *edit user* ini memberi admin untuk dapat mengelola dan memperbarui data pengguna. Di halaman ini, admin dapat mengubah berbagai jenis data pengguna yang telah mendaftar di situs web, termasuk nama, email, nomor KTP, nomor HP, alamat, kota, provinsi, dan kode pos. Selain itu, di bawah juga terdapat dua tombol yaitu tombol simpan dan Kembali. Tombol simpan untuk menyimpan perubahan yang telah dilakukan admin dan tombol kembali membawa admin kembali ke halaman kelola user.

12. Halaman Kelola Karyawan

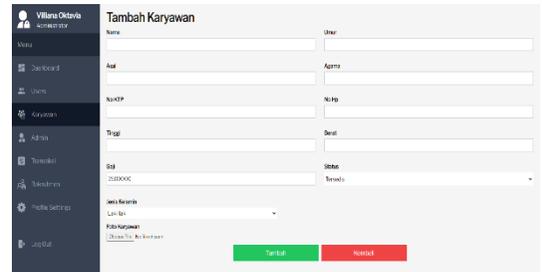


Gambar 17. Halaman Kelola Karyawan
(Sumber : Penulis, 2023)

Halaman kelola karyawan ini menampilkan daftar karyawan yaitu asisten rumah tangga beserta detail informasi mereka dalam bentuk tabel. Informasi yang ditampilkan meliputi ID, Foto Karyawan, Nama, Umur, Asal, Agama, No. Hp, No.KTP, Tinggi, Gaji, Berat, dan Status. Admin dapat melihat detail karyawan dan melakukan beberapa aksi. Ada dua tombol aksi, yaitu *edit* dan hapus. Tombol *edit* akan membawa admin ke halaman *edit* karyawan untuk mengubah informasi karyawan, sementara tombol hapus

digunakan untuk menghapus data karyawan dari sistem. Selain itu, Di bagian atas terdapat fitur pencarian yang memungkinkan admin untuk mencari karyawan berdasarkan nama, nomor *handphone*, atau detail lainnya. Selain itu, juga terdapat tombol ‘Tambah Karyawan’ yang akan membawa admin ke halaman tambah karyawan untuk menambah karyawan baru.

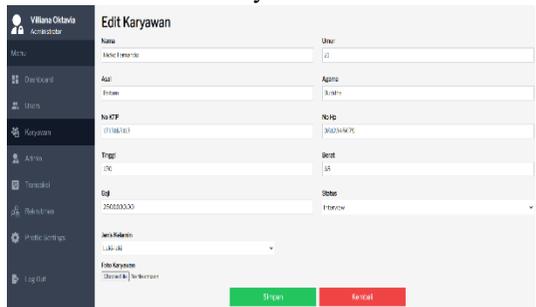
13. Halaman Tambah Karyawan



Gambar 18. Halaman Tambah Karyawan
(Sumber : Penulis, 2023)

Halaman tambah karyawan adalah halaman untuk admin menambahkan data karyawan baru ke dalam sistem. Di halaman ini, admin dapat memasukkan berbagai jenis data karyawan, termasuk Nama, Tempat Lahir, Umur, Agama, No KTP, No Hp, Tinggi, Berat, Gaji, Jenis Kelamin, dan Status. Setelah semua data dimasukkan, admin dapat menekan tombol tambah yang untuk menyimpan data karyawan baru ke dalam sistem. Jika admin ingin membatalkan proses penambahan karyawan, dapat menekan tombol ‘Kembali’ yang akan membawa admin ke halaman kelola karyawan.

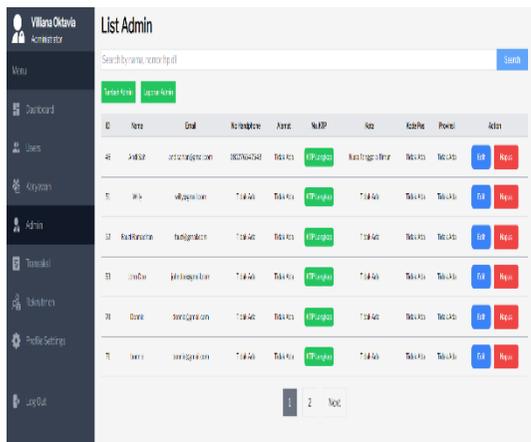
14. Halaman *Edit Karyawan*



Gambar 19. Halaman *Edit Karyawan*
(Sumber : Penulis, 2023)

Halaman *edit* karyawan adalah halaman untuk admin untuk mengubah data karyawan. Di halaman ini, admin dapat mengubah data karyawan seperti Nama, Tempat Lahir, Umur, Agama, No KTP, No Hp, Tinggi, Berat, Gaji, Jenis Kelamin, dan Status. Setelah semua data dimasukkan, admin dapat menekan tombol simpan untuk menyimpan data karyawan baru ke dalam sistem. Jika admin ingin membatalkan proses penambahan karyawan, dapat menekan tombol ‘Kembali’ yang akan membawa admin ke halaman kelola karyawan.

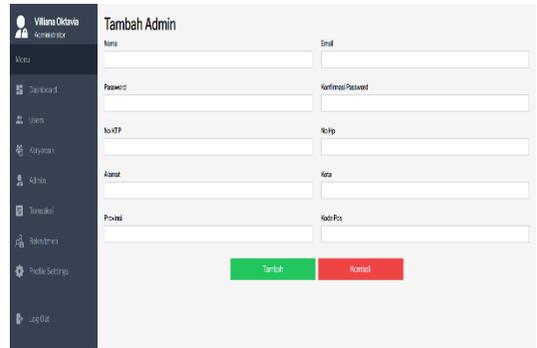
15. Halaman Kelola Admin



Gambar 20. Halaman Kelola Admin (Sumber : Penulis, 2023)

Halaman kelola admin yaitu halaman untuk mengelola data admin lainnya. Terdapat beberapa fitur di halaman tersebut. Di bagian atas, terdapat fitur pencarian yang digunakan dalam mencari admin tertentu dan tambah admin yang akan membawa admin ke halaman tambah admin. Di bawah tambah admin, terdapat tabel yang menampilkan data admin. Selain itu, terdapat tombol ‘KTP Lengkap’ yang menampilkan nomor KTP dan gambar KTP yang telah diunggah oleh admin. Pada tabel tersebut terdapat tombol aksi *edit* dan hapus. Jika tombol *edit* ditekan akan diarahkan ke halaman *edit* admin untuk mengubah data admin. Sementara itu, jika tombol hapus ditekan, sistem akan langsung menghapus data admin tersebut.

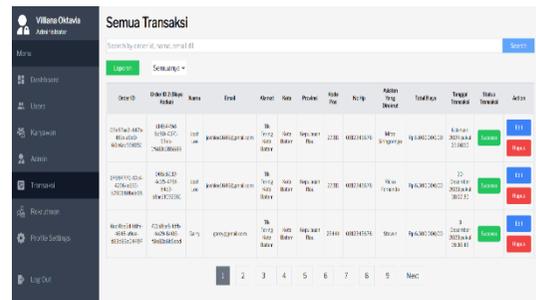
16. Halaman Tambah Admin



Gambar 21. Halaman Tambah Admin (Sumber : Penulis, 2023)

Halaman tambah admin untuk dapat menambah admin baru pada sistem tersebut. Terdapat beberapa *input* yang harus diisi yaitu nama, *email*, *password*, konfirmasi *password*, no ktp, no *handphone*, alamat, kota, provinsi dan kode pos, setelah itu admin bisa tekan tombol tambah untuk menambah admin baru. Terdapat juga tombol kembali disebelah tombol tambah untuk kembali ke halaman kelola admin.

17. Halaman Kelola Transaksi

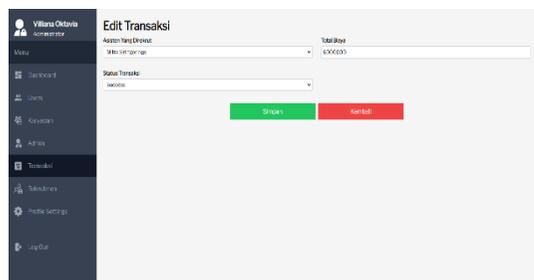


Gambar 22. Halaman Kelola Transaksi (Sumber : Penulis, 2023)

Halaman kelola transaksi ini menampilkan daftar transaksi yang telah dilakukan. Informasi yang ditampilkan meliputi ID *Order*, Nama, Alamat, Kota, Provinsi, Kode Pos, no *handphone*, Asisten Yang Menerima, Total Biaya Transaksi, Tanggal Transaksi, dan Status Transaksi. Selain itu terdapat dua tombol aksi, yaitu *edit* dan hapus. Tombol *edit* akan membawa admin ke halaman *edit* transaksi, sementara tombol hapus digunakan untuk

menghapus data transaksi dari sistem. Di bagian atas halaman, terdapat fitur pencarian yang memungkinkan admin untuk mencari transaksi berdasarkan ID order, nama, email, dan lainnya. Di atas tabel terdapat fitur pencarian dan fitur *dropdown* pencarian berdasarkan status transaksi. Di sebelah fitur *dropdown* terdapat tombol laporan untuk masuk ke halaman laporan transaksi.

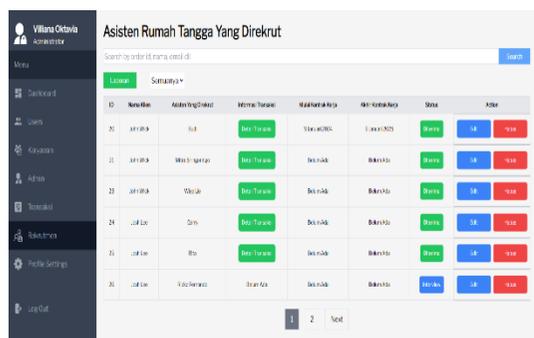
18. Halaman *Edit* Transaksi



Gambar 23. Halaman *Edit* Transaksi
(Sumber : Penulis, 2023)

Halaman *edit* transaksi yaitu halaman untuk admin mengubah detail transaksi yang telah ada. Di halaman ini, admin dapat mengubah beberapa detail transaksi, termasuk ‘Asisten Yang Direkrut’, ‘Status Transaksi’, dan ‘Total Biaya’. Setelah semua perubahan dimasukkan, admin dapat menekan tombol ‘Simpan’ untuk menyimpan perubahan tersebut ke dalam sistem. Jika admin ingin membatalkan proses *pengeditan*, dapat menekan tombol kembali yang akan membawa admin ke halaman kelola transaksi.

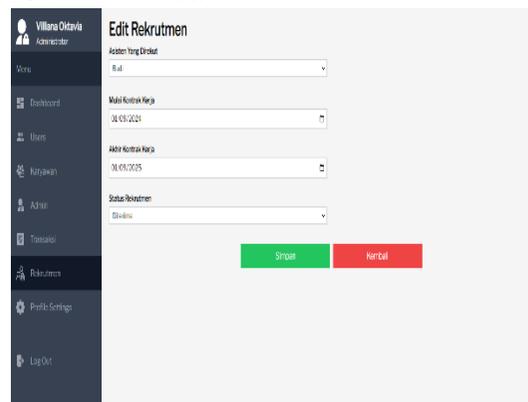
19. Halaman Kelola Rekrutmen



Gambar 24. Halaman Kelola Rekrutmen
(Sumber : Penulis, 2023)

Halaman kelola rekrutmen ini menampilkan daftar asisten rumah tangga yang telah direkrut. Informasi yang ditampilkan meliputi ID, Nama Klien, Asisten Yang Direkrut, Detail Transaksi, Mulai Kontrak Kerja, Akhir Kontrak Kerja, dan Status. Detail Transaksi dapat ditekan dan menampilkan informasi transaksi dalam rekrut asisten rumah tangga tersebut. Selain itu dalam tabel data rekrutmen terdapat dua tombol aksi, yaitu *edit* dan hapus. Tombol *edit* akan membawa admin ke halaman *edit* rekrutmen, sementara tombol hapus digunakan untuk menghapus data rekrutmen dari sistem. Di atas tabel data rekrutmen terdapat fitur pencarian dan fitur *dropdown* pencarian berdasarkan status. Di sebelahnya fitur *dropdown* terdapat tombol Laporan yang akan membawakan admin ke halaman laporan rekrutmen.

20. Halaman *Edit* Rekrutmen



Gambar 25. Halaman *Edit* Rekrutmen
(Sumber : Penulis, 2023)

Halaman *edit* rekrutmen ini memungkinkan admin untuk mengubah detail rekrutmen yang telah ada. Di halaman ini, admin dapat mengubah beberapa detail rekrutmen yaitu asisten yang direkrut, mulai kontrak kerja, akhir kontrak kerja dan status rekrutmen. Setelah semua perubahan dimasukkan, admin dapat menekan tombol simpan untuk menyimpan perubahan tersebut ke dalam sistem. Jika admin ingin membatalkan proses *pengeditan*, mereka dapat menekan tombol kembali yang akan membawa admin ke halaman kelola rekrutmen.

21. Halaman *Profile Settings*

The screenshot shows a 'Profile Settings' screen. On the left is a dark sidebar menu with icons for Home, Dashboard, User, Profile, Password, Photo Settings, and Log Out. The main content area has a header 'Profile Settings' and a user profile picture. Below are several input fields: 'Name' (filled with 'Viliana Oktavia'), 'Email' (filled with 'voktavia@cbis.com'), 'No.KTP' (filled with '1510157183832'), 'NIK' (filled with '026204678'), 'Alamat' (filled with 'Tanjung Baidi, Dusun Candi'), 'Kota' (filled with 'Kulon Progo'), 'Provinsi' (filled with 'Daerah Istimewa Yogyakarta'), and 'Kode Pos' (filled with '2020'). There is an 'Upload KTP' section with a 'Choose File' button and a 'No File Chosen' message. At the bottom, there are two buttons: a blue 'Ganti Password' button and a green 'Simpan' button.

Gambar 26. Halaman *Profile Settings*
(Sumber : Penulis, 2023)

Halaman *profile settings*. Halaman tersebut memungkinkan admin untuk mengubah data sendiri. Di halaman ini, admin dapat mengubah beberapa detail profil, termasuk nama, *email*, No KTP, alamat, kota, provinsi, kode pos, dan nomor telepon. Selain itu, halaman ini juga menyediakan opsi untuk mengunggah KTP. Setelah semua perubahan dimasukkan, admin dapat menekan tombol simpan untuk menyimpan perubahan tersebut ke dalam sistem. Jika admin ingin mengubah kata sandi, dapat menekan tombol ganti *password*.

V. Kesimpulan

Setelah merancang, membangun, dan mengimplementasikan sistem penyalur jasa asisten rumah tangga berbasis web menggunakan React.js dan Node.js di PT Mangga Raya Makmur, penulis menemukan penelitian ini menunjukkan keberhasilan dan optimalisasi dalam perusahaan.

Ucapan Terima Kasih

Pada Kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih besar kepada Bapak Saut Pintubipar Saragih S.Kom., M.MSI. selaku dosen pembimbing, atas dukungan bimbingannya yang berharga untuk penelitian ini.

Daftar Pustaka

- [1] Rasman, Purnawansyah, and A. Huzain, "Perancangan Aplikasi Penyedia Jasa Asisten Rumah Tangga Berbasis Web,"

<http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>

Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam (BUSITI), vol. 2, no. 1, pp. 6–11, 2021.

- [2] M. Alwi Fahrurrozy, Ardiansyah, and A. Rose Irawati, "Aplikasi Pencarian Asisten Rumah Tangga 'Asistenku' Berbasis Android," *Jurnal Perpadun*, vol. 2, no. 2, pp. 237–246, 2021.
- [3] A. Josi, T. Fisika, and J. Patra No, "Rancang Bangun Sistem Informasi Tender Karet Desa Jungai Menggunakan Metode Waterfall," *Jurnal SISFOKOM*, vol. 06, no. 2, 2017.
- [4] F. Eko Nugroho, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE STUDI KASUS TOKOKU," *Jurnal SIMETRIS*, vol. 7, no. 2, 2016.
- [5] P. E. W. Dharma, P. Satwika, and B. P. W. Nirmala, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penyedia Asisten Rumah Tangga di Yayasan Kasih Keluarga," *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 8, no. 3, pp. 141–150, 2019.
- [6] M. Silalahi and S. P. Saragih, "Sistem E-Administrasi Masjid Asy-Syuhada Batam Berbasis Web", [Online]. Available: <http://journal.aptikomkepri.org/index.php/JDDAT>
- [7] O. Sudana, A. Suryadana, and A. Bayupati, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI RUMAH TRADISIONAL BALI BERDASARKAN ASTA KOSALA-KOSALI BERBASIS WEB", doi: 10.25126/jtiik.202071787.
- [8] A. Nurhadi, "Penerapan Metode Waterfall Dalam Sistem Informasi Penyedia Asisten Rumah Tangga Secara Online," *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA*, vol. VI, no. 2, 2018.

- [9] I. R. Mukhlis, "Perancangan Media Informasi Sentra Wisata Kuliner Wonorejo di Kota Surabaya Berbasis Website Menggunakan Metode Model View Controller," *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, vol. 13, no. 2, pp. 143–153, Oct. 2023, doi: 10.21456/vol13iss2pp143-153.
- [10] D. Durbin Hutagalung and F. Arif, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB PADA SMK CITRA NEGARA DEPOK," 2018. [Online]. Available: <http://www.php.net>.
- [11] D. Melanda, A. Surahman, T. Yulianti, N. Penulis, K. : Dinda, and M. Submitted, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Kelas IV Berbasis Web (Studi Kasus : SDN 02 Sumberejo)," vol. 4, no. 1, pp. 28–33, 2023, doi: 10.33365/jtsi.v4i1.2435.
- [12] P. Gede Surya Cipta Nugraha, N. Wayan Wardani, and I. Wayan Sukarmayasa, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI SOFTWARE POINT OF SALE (POS) DENGAN METODE WATERFALL BERBASIS WEB," *Jurnal Sains Dan Teknologi*, vol. 10, no. 1, 2021.
- [13] R. Refandaru *et al.*, "PERANCANGAN APLIKASI PENYALURAN JASA PEMBANTU RUMAH TANGGA LPK JAYA MANDIRI," *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika*.
- [14] L. Janiver *et al.*, "Rancang Bangun Aplikasi Online Sistem Pemesanan Jasa Tukang Bangunan Berbasis Lokasi," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 15, no. 1, p. 1.
- [15] H. Z. Ilmi and A. Qhoiriah, "Perancangan Sistem Informasi Pencarian Asisten Rumah Tangga Berbasis Web," *Jurnal Manajemen Informatika*, vol. 1, no. 6, pp. 99–107, 2016.
- [16] M. Rudi Sanjaya *et al.*, "PERANCANGAN UML SISTEM INFORMASI PENCARIAN JASA ART DESIGN OF ART SERVICE SEARCH INFORMATION SYSTEM UML," *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, vol. 5, no. 2, 2022.
- [17] M. Wali and L. Ahmad, "Perancangan Access Open Journal System (AOJS) dengan menggunakan Framework Codeigniter dan ReactJs," 2018. [Online]. Available: <http://journal.lembagakita.org/index.php/jtik>
- [18] J. Panjaitan and A. F. Pakpahan, "Perancangan Sistem E-Reporting Menggunakan ReactJS dan Firebase," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 7, no. 1, Apr. 2021, doi: 10.28932/jutisi.v7i1.3098.
- [19] A. Firdaus *et al.*, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN WEB SERVICE PADA JURUSAN TEKNIK KOMPUTER POLSRI," *Jurnal Informanika*, vol. 5, no. 2, 2019, [Online]. Available: www.kursuswebsite.org
- [20] E. Nurhayati and A. Agussalim, "Rancang Bangun Back-end API pada Aplikasi Mobile AyamHub Menggunakan Framework Node JS Express," *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JustIN)*, vol. 11, no. 3, p. 524, Jul. 2023, doi: 10.26418/justin.v11i3.66823.
- [21] R. Gelar Guntara and V. Azkarin, "Pembangunan REST API Human Resource Information System Domain Pengelolaan User Dengan Menggunakan Framework Express JS dan Node.js,"

- Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, vol. 2, no. 8, 2023.
- [22] A. Hilmi Hamdani, K. Suarjuna Batubulan, and I. Arif Mashudi, "RANCANG BANGUN SISTEM MONITORING UTILITY PERFORMANCEPADA PT. XYZ DENGANMETODEBRAINSTORMIN G," *JIP (Jurnal Informatika Polinema)*, vol. 9, no. 4, 2023.
- [23] P. D. A. Wiguna, I. P. A. Swastika, and I. P. Satwika, "Rancang Bangun Aplikasi Point of Sales Distro Management System dengan Menggunakan Framework React Native," *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 4, no. 3, pp. 149–159, Jan. 2019, doi: 10.25077/teknosi.v4i3.2018.149-159.
- [24] Tukino, A. Maulana, and A. Rahman Hakim, "RANCANG BANGUN PEMASARAN PROPERTI BERBASIS NODE.JS FRAMEWORK," *CBIS JOURNAL*, vol. 10, no. 01, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>
<http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>
- [25] S. Siswidiyanto, A. Munif, D. Wijayanti, and E. Haryadi, "Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype," *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 15, no. 1, pp. 18–25, Apr. 2020, doi: 10.35969/interkom.v15i1.64.