

PENERAPAN *FRAMEWORK MATERIALIZE CSS* DALAM SISTEM PELAYANAN DAN *CONTROLLING WARALABA (FRANCHISE) FRESH MILK SUSU NINJA*

Wiwit Andriani¹⁾, Tantri Hidayati Sinaga²⁾, Edrian Hadinata³⁾

1) Sistem Informas, Fakultas Teknik Dan Komputer, Universitas Harapan Medan

2) Sistem Informas, Fakultas Teknik Dan Komputer, Universitas Harapan Medan

3) Sistem Informas, Fakultas Teknik Dan Komputer, Universitas Harapan Medan

Email: wiwitandriani20@gmail.com
tantri.hida83@gmail.com
edrianhadinata@gmail.com

Abstrak

Desain web responsif adalah desain situs web yang dapat disesuaikan dengan ukuran perangkat apa pun. Kelebihan dari responsive web design adalah website yang dapat beradaptasi dengan layout ukuran perangkat menggunakan ukuran font, gambar dan komponen lainnya tanpa harus scroll secara horizontal. Kerangka CSS Materialize dapat membuat sistem Anda terlihat lebih modern. Oleh karena itu, lebih mudah digunakan karena framework CSS sudah tidak dibuat lagi. Materialize Framework memberikan tampilan desain yang responsif saat Anda membuka web di PC, tablet, atau smartphone untuk membuat layanan web dan mengontrol Waralaba Ninja Milk untuk digunakan di berbagai perangkat media.

Kata Kunci: *Pelayanan, Controlling, Franchise, Framework Materialize CSS*

Abstract

Responsive web design is a type of website that adjusts to the size of the device being used. The benefit of responsive web design is that it allows a website to adjust to the layout of the device size by changing font sizes, graphics, and other elements without the need to scroll horizontally. Your system will look more current if you use the Materialize CSS framework. As a result of the CSS framework's deprecation, it's easier to use. When you open the web on a PC, tablet, or smartphone, the Materialize Framework provides a responsive design interface to construct online services and govern the Ninja Milk Franchise for usage across a variety of media platforms.

Keywords: *Service, Controlling, Franchise, CSS Materialize Framework*

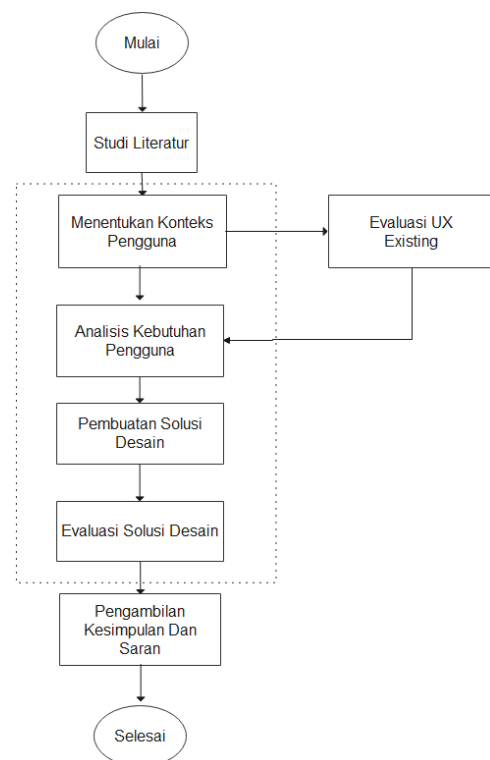
PENDAHULUAN

Fresh milk Susu Ninja merupakan salah satu usaha minuman kekinian, dimana usaha minuman ini juga menyediakan Waralaba (Franchise). Pada sistem yang sedang berjalan pelayanan Waralaba (Franchise) minuman fresh milk susu ninja masih dilakukan secara konvensional, dimana dalam memberikan layanan mitra yang ingin bergabung harus menghubungi admin melalui Whatshapp, jika calon mitra ingin bergabung maka admin akan memberikan list data diri dan harus diisi oleh calon mitra usaha beserta pilihan paket franchise yang akan di ambil.

Kelemahan lain pada sistem yang berjalan yaitu belum adanya sistem Controlling stok peralatan dan bahan baku pada Waralaba (Franchise) susu ninja, sehingga dapat menyebabkan kekurangan stok peralatan dan bahan baku minuman. Banyaknya permintaan untuk ikut bergabung ke dalam mitra usaha Susu Ninja tidak didukung dengan adanya sistem pelayanan yang baik sehingga dapat membantu dalam memberikan pelayanan untuk bergabung menjadi mitra usaha.

METODE PENELITIAN

Pengembangan sistem atau penelitian perangkat lunak bertujuan untuk menjelaskan fase-fase utama dari proses pengembangan sistem. Untuk Proses Pengembangan sistem ini yaitu Human Centered Design (HCD). Penulis menggunakan metode HCD karena metode ini berfokus pada kebutuhan pengguna untuk mendapatkan wawasan terkait kebutuhan sistem. Langkah-langkah metode HCD yang diterapkan pada sistem pelayanan dan pengelolaan franchise Ninja Milk adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Metode HCD

Penelitian ini akan melakukan beberapa tahapan seperti yang digambarkan pada Gambar diatas, adapun penjelasan tahapan HCD yaitu:

1. Studi Literatur

Tahap pertama yaitu memberikan pengetahuan dasar terkait penelitian berdasarkan teori. Penulis mencari sumber data dengan membaca yang diambil dari jurnal sebelumnya yang terkait dengan penelitian ini seperti *user interface, human centered design, design evaluation* dan lainnya.

2. Menentukan Konteks Pengguna

Fase ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengguna dan memahami karakteristik pengguna dan sistem yang sedang berjalan. Metode HCD digunakan dalam fase ini. Fase inspirasi adalah fase pertama dari metode HCD. Wawancara dilakukan pada tahap ini untuk mengumpulkan informasi mengenai waralaba (*franchise*) minuman susu ninja.

3. Spesifikasi Persyaratan Pengguna

Persyaratan yang diperoleh dari wawancara dan observasi lebih lanjut dari sistem yang berjalan digunakan sebagai acuan untuk pemodelan proses sistem, yaitu use case, sequence diagram, desain antarmuka sistem, dan desain tabel database.

4. Pembuatan Solusi Desain

Pada tahap ini tahapan metode HCD yang akan dilakukan yaitu *Ideation*. peneliti mengimplementasikan ide-ide

yang telah dipelajari pada fase inspirasi, dengan mengidentifikasi solusi terbaik, dan merancang prototipe. Ada beberapa hasil yang dapat digunakan pengembang untuk menganalisis desain dan tata letak proses bisnis.

5. Evaluasi Solusi Desain

Hasil evaluasi menunjukkan seberapa layak solusi desain dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Desain akan tersedia bagi pengguna untuk menilai kembali tampilan dan fungsionalitas yang dirancang. Hasil evaluasi digunakan untuk perbaikan sistem. Tujuan dari tahap evaluasi ini adalah untuk mengetahui kemampuan desain sistem pelayanan dan pengelolaan Waralaba Minuman Susu Ninja, tergantung dari kebutuhan pengguna.

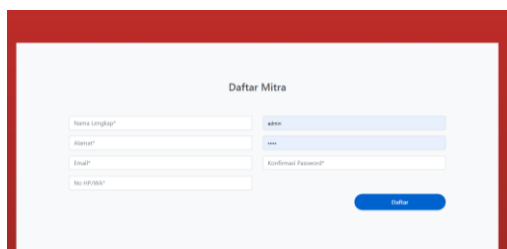
HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem informasi pelayanan dan *controlling* waralaba (*franchise*) susu ninja dengan *Framework Materialize CSS*. Berdasarkan penggunaannya, sistem pelayanan dan *controlling* waralaba (*franchise*) ini terdiri dari dua pengguna yaitu admin dan mitra. Adapun fitur yang dapat digunakan mitra pada sistem ini yaitu terdiri dari halaman layanan

franchise, daftar, login, pemesanan franchise. Sedangkan fitur yang dapat digunakan admin yaitu login, franchise, data mitra, control stok dan laporan.

1. Antarmuka Halaman Daftar

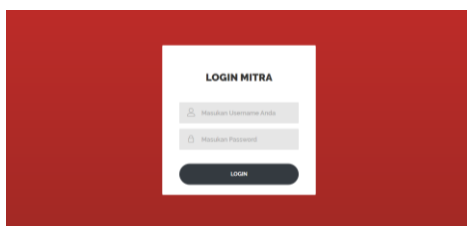
Pada halaman dibawah ini merupakan tampilan halaman daftar, dimana pada menu ini mitra harus mendaftar terlebih dahulu agar dapat menggunakan fitur sistem.



Gambar 2. Antarmuka Halaman Daftar (Mitra)

2. Antarmuka Menu Login

Halaman ini merupakan tampilan awal ketika mitra mengakses halaman login, pada halaman ini mitra sistem harus memasukan *username* dan *password*.



Gambar 3. Antarmuka Menu Login (Mitra)

3. Antarmuka Menu Layanan Franchise

Halaman ini merupakan tampilan awal ketika mitra berhasil login dan masuk ke dalam sistem, dimana pada menu ini mitra dapat melihat paket

franchise pada waralaba (franchise) susu ninja.



Gambar 4. Antarmuka Menu Layanan Franchise (Mitra)

4. Antarmuka Menu Pemesanan Franchise

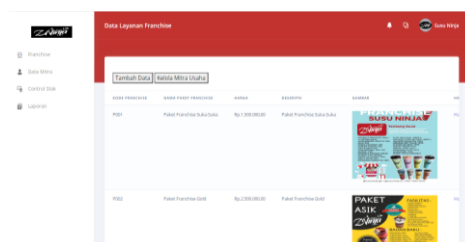
Halaman ini merupakan tampilan antarmuka pemesanan franchise, mitra dapat melihat informasi data pemesanan franchise yang telah dilakukan pada sistem.



Gambar 5. Antarmuka Menu pemesanan Franchise (Mitra)

5. Antarmuka Menu Franchise

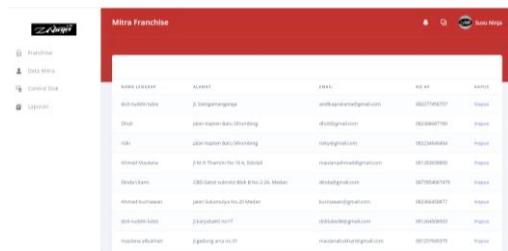
Pada halaman ini menampilkan halaman antarmuka franchise, dimana pada menu ini user dapat mengelola informasi paket franchise pada sistem.



Gambar 6. Antarmuka Menu *Franchise*
(Admin)

6. Antarmuka Menu Data Mitra

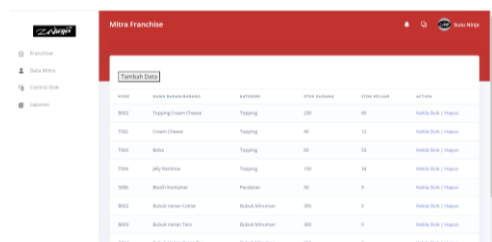
Pada halaman ini menampilkan halaman antarmuka data mitra, dimana pada menu ini user dapat mengelola dan melihat data mitra pada sistem.



Gambar 7. Antarmuka Menu Data Mitra
(Admin)

7. Antarmuka Menu *Control* Stok

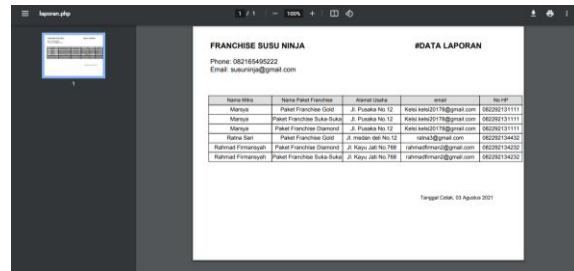
Pada halaman ini menampilkan halaman antarmuka *control* stok, dimana pada menu ini admin dapat mengelola data stok pada sistem.



Gambar 8. Antarmuka Menu *Control* Stok (Admin)

8. Menu Laporan

Pada halaman ini menampilkan halaman antarmuka laporan, dimana pada menu ini admin dapat melihat data laporan pemesanan paket waralaba (*franchise*) pada sistem.



Gambar 8. Antarmuka Menu *Control* Stok (Admin)

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis dan analisis bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil dari penelitian ini adalah pengelolaan sistem informasi pelayanan dan usaha waralaba.
2. Framework Materialize CSS telah berhasil diterapkan ke sistem dan kontrol layanan Ninja Milk Franchise, tempat iklan desain bereaksi saat Anda membuka web melalui PC, tablet, atau ponsel cerdas Anda.
3. Sistem informasi dan manajemen layanan waralaba memudahkan mitra untuk melihat paket layanan dan berpartisipasi dalam waralaba Milk Ninja, membantu administrator mengelola mitra untuk berpartisipasi dan melakukan pemesanan dalam paket layanan waralaba.
4. Sistem informasi pelayanan dan pengelolaan Waralaba Ninja Milk dapat

diakses secara real time oleh administrator dan mitra.

5. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah HCD.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima Kasih Kepada Semua Yang Telah Membantu Dalam Menyelesaikan Penelitian Ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Saubani, E. R. (2019). Perancangan E-Commerce Berbasis Web pada PT. Touch Technology Indonesia. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 141-147.
- Andi Ridho Rachman, B. E. (2017). Perancangan E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Mirabella Batik Jambi. *Jurnal PROCESSOR*, 1102-1117.
- Damar Nurcahyono, N. A. (2021). Sistem Penjualan DRW Skincare Berbasis e-Commerce di Kota Samarinda. *JUST TI: (Jurnal Sains Terapan Teknologi Informasi)*, 37-40.
- Dedy Setiawan, L. (2018). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi e-Commerce Berbasis Web Pada UMKM Batik Rindani Jambi. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 69-78.
- Eni Heni Hermaliani, L. F. (2020). implementasi aplikasi e-commerce untuk pemberdayaan home industri . *PPM Nusa Mandiri*, 111-118.
- Fifit Alfiah, R. T. (2020). Perancangan Sistem E-Commerce Untuk Penjualan Pakaian Pada Toko A&S . *Program Studi Teknik Informatika Universitas Raharja*, 70-81.
- Isa, I. G. (2021). Perancangan Aplikasi E-Commerce Penjualan Kayu Pada PT. Sekar Gayanti Utama Berbasis Web. *JASISFO (Jurnal Sistem Informasi)*, 127-140.
- Kardinal, E. T. (2018). Perancangan Sistem E-Commerce Pada Toko Salsa Sport . *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 1-7.
- Marini, S. (2020). implementasi web elektronik (e-commerce) di toko pecah belah center dalam meningkatkan persaingan bisnis perdagangan. *Jurnal Teknologi Informasi*, 83-90.
- NiaNuraeni, P. A. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Online(E-Commerce) Pada Toko Batik Pekalongan Dengan Metode Waterfall. *Jurnal Teknik Komputer, Vol VNo.2*, 197-202.
- Rivanthio, T. R. (2020). perancangan website e-commerce rikas collection. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 186-195.
- Riyan Latifahul Hasanah, S. (2020). erancangan E-CommercePenjualan Perlengkapan Haji pada Toko Ar'raudhah Purwokertodengan Model Waterfall. *Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika KomputerVolume 5*, 117-123.