

Perancangan Website Penyewaan Alat *Outdoor* Menggunakan *Framework Laravel* Pada Toko Akatara *Outdoor*

Theo Felix Harianto Purba¹, Novian Adi Prasetyo^{2*}, Amalia Beladinna Arifa³

^{1,2,3}Teknik Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto

¹17102166@ittelkom-pwt.ac.id, ²novian@ittelkom-pwt.ac.id, ³amalia@ittelkom-pwt.ac.id

Nama Penulis

Nama instansi

alamat, telp/fax

email

Abstract

Technology is currently advancing at a breakneck pace, and it has already infiltrated the most important elements of human life. The internet can make it easier for humans to find and disseminate information, as well as websites that are rapidly growing in popularity, particularly in the business sector, with many business people creating websites with the goal of selling, renting, and providing information about their company to obtain information. high ability to sell Akatara Outdoor Store is a store that provides outdoor equipment rental services. This website informs clients about the goods available for rent, and it is supposed to make it easier for store managers to promote their goods as well as make it easier for customers to rent them.

Keywords: *Laravel, Rent, Website*

Abstrak

Teknologi saat ini sangat berkembang pesat, dengan perkembangan teknologi yang pesat ini sudah menduduki aspek tertinggi dalam kehidupan manusia. Internet dapat mempermudah manusia untuk mencari informasi serta menyebarkan informasi hanya dengan melalui internet, sama halnya dengan website yang juga berkembang pesat khususnya dibidang bisnis dan banyak sekali pebisnis yang membuat website dengan tujuan barang yang dapat dijual, disewakan dan juga memberikan informasi tentang perusahaan mereka untuk mendapat daya jual yang tinggi. Toko Akatara Outdoor merupakan sebuah toko yang bergerak dibidang jasa penyewaan barang alat outdoor untuk. Website ini memberikan sebuah informasi kepada pelanggan tentang barang yang akan disewakan dan diharapkan dapat memudahkan pengelola toko untuk mempromosikan barangnya dan juga dapat memudahkan masyarakat dalam mencari informasi barang yang tersedia. Perancangan aplikasi menerapkan dengan metode waterfall dengan beberapa tahap seperti analisis kebutuhan, desain, pengkodean, pengujian, dan juga pemeliharaan.

Kata kunci: *Laravel, Penyewaan, Website*

Paper dapat ditulis dalam bahasa Inggris atau bahasa Indonesia. Format tulisan utama terdiri atas 1 kolom rata kiri-kanan pada kertas A4 (kuarto). Batas tulisan dari kiri, kanan, atas, dan bawah 3 cm. Tulisan dalam Cambria 12 dengan 1 spasi minimum 10 halaman dan maksimal 15 halaman.

1. PENDAHULUAN

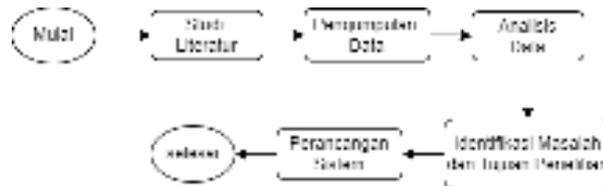
Perkembangan di bidang teknologi yang semakin cepat dari tahun ke tahun terutama pada bidang internet membuat pelaku usaha harus mengikuti perkembangan teknologi dan juga menggunakan teknologi itu sendiri. Oleh karena itu teknologi *web* mempunyai peran untuk perusahaan kecil, menengah, maupun besar untuk memasarkan produknya di internet dengan mudah dan juga tepat [1]. *Website* adalah sekumpulan dari beberapa halaman *web* yang saling berhubungan antar satu laman dengan laman lainnya yang berupa informasi dalam bentuk digital seperti gambar, video, dan juga teks [2].

Website dapat memberikan informasi kepada orang-orang disekitar dengan mudah, setelah melihat keunggulan dari *website* ini penulis ingin membuat suatu sistem informasi untuk pendataan dan pemasaran produk secara jelas contohnya seperti penyewaan barang. Penyewaan adalah pemakaian barang atau sebuah properti yang sudah disewakan oleh penyewa kepada pemakai secara sementara dengan membayarkan uang sewa diawal karena memakai barang atau meminjam barang tersebut, barang yang disewa bisa bermacam-macam [3].

Melihat fenomena diatas, diperlukan suatu pemanfaatan teknologi yang mampu membantu memberikan informasi mengenai Akatara *Outdoor*, oleh karena itu pihak pengelola toko dan juga penulis yang melakukan penelitian ini berharap agar memudahkan masyarakat dalam mencari informasi tentang penyewaan barang outdoor khususnya alat camping daerah Bekasi dan sekitarnya.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini terdapat beberapa tahapan dalam melakukan penelitian dengan diawali melakukan studi literatur, pengumpulan data, analisis data, identifikasi dan tujuan penelitian, dan tahap perancangan aplikasi menggunakan metode waterfall. Tahap pertama yaitu studi literatur yang berfungsi sebagai pondasi dalam melakukan suatu penelitian. Proses kedua yaitu pengumpulan data dengan memperoleh data yang akan



diperlukan dalam penelitian. Kemudian proses perancangan sistem dengan menggunakan metode waterfall. Metode waterfall merupakan suatu metode dalam pengembangan perangkat lunak dimana pengerjaannya harus dilakukan secara berurutan yang dimulai dari tahap perencanaan konsep, pemodelan, implementasi, pengujian dan pemeliharaan [4].

Gambar 1. Alur Penelitian

2.1 Studi Pendahuluan

Pada tahap awal ini dilakukan studi literatur mengenai permasalahan yang ada sebagai dasar dalam melakukan penelitian. Studi literatur ini dilakukan dengan membaca berbagai macam jurnal, buku, *paper*, skripsi, dan juga dari beberapa *website* yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi.

2.2 pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara datang langsung ke lokasi toko dan melakukan wawancara kepada pemilik toko, terutama permasalahan yang terjadi pada toko tersebut yang sesuai dengan penelitian ini.

2.3 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan setelah membaca dari berbagai sumber dan melakukan pengumpulan data. Dalam analisis ini bertujuan untuk menemukan permasalahan yang dialami toko dan membuatnya dalam sebuah aplikasi.

2.4 Identifikasi Masalah dan Tujuan Penelitian

Identifikasi masalah dan tujuan penelitian didapatkan setelah mendapatkan permasalahan yang sudah dianalisis. Setelah mendapatkan permasalahan tersebut dapat dilakukan identifikasi dan penyelesaian dari permasalahan tersebut yang dibuat untuk tujuan penelitian ini.

2.5 Perancangan Sistem

Perancangan sistem pada penelitian ini dengan menggunakan aplikasi

visual code studio dengan menerapkan metode *waterfall* dimulai dari analisa kebutuhan, desain, implementasi, dan pengujian sistem [5]. Tahap pengujian sistem dengan menggunakan metode *Blackbox Testing* untuk melakukan pengujian fungsional sistem aplikasi berjalan dengan baik [6]. *System Usability Scale (SUS)* adalah sebuah metode untuk usability dalam sisi user. Metode *blackbox testing* berfungsi untuk menguji fungsionalitas pada aplikasi website [7]. Dalam pengujian blackbox testing penguji tidak perlu memiliki pengetahuan tentang bahasa pemrograman tertentu [8].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan sistem pada penelitian ini menggunakan aplikasi *visual code studio* dan juga dengan menggunakan *mysql* sebagai *database* dengan menerapkan metode *waterfall* dimulai dari analisa kebutuhan, desain, implementasi, pengujian sistem, dan perawatan. Untuk pengujian dalam sistem ini menggunakan *blackbox testing* dan *system usability scale (SUS)* [9].

3.1 Analisa Kebutuhan

Pada tahap analisa kebutuhan untuk proses perancangan sistem penulis dapatkan saat melakukan kegiatan wawancara dengan pemilik toko Akatara *outdoor*. Penulis mendapatkan kebutuhan untuk sistem yang akan dibuat seperti peminjaman barang, barang yang akan disewakan data untuk membuat transaksi untuk kebutuhan pemenuhan pembuatan website. Kemudian untuk detail dari setiap menu terdapat gambar produk, harga produk, jumlah ketersediaan produk dan juga peminjaman produk secara online.

3.2 Desain

Pada tahap desain terdapat proses pemodelan Unified Modelling Language (UML). UML adalah sebuah proses perancangan model secara visual [9], yaitu usecase diagram, activity diagram, dan sequence diagram. Setelah proses pemodelan UML dilakukan desain perancangan aplikasi.

a. Usecase Diagram

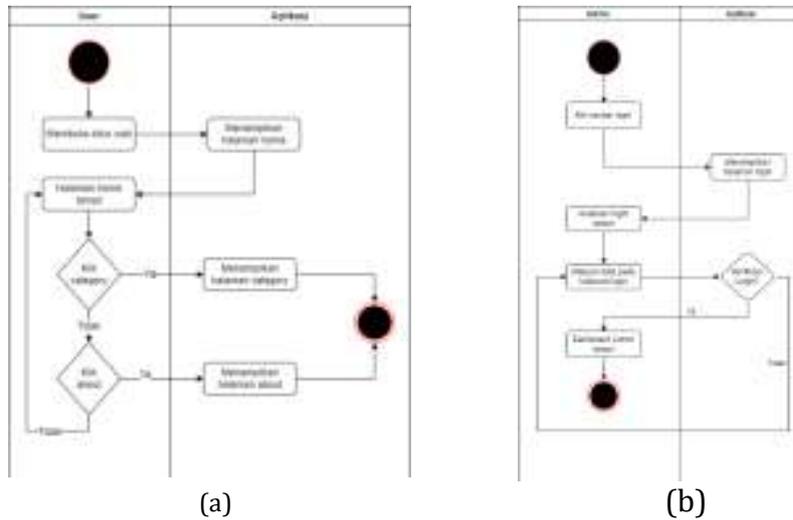
Perancangan Usecase diagram dibuat untuk menggambarkan interaksi pengguna dan sistem. Perancangan Usecase diagram berdasarkan analisa kebutuhan yang telah didapatkan [10].



Gambar 2. Usecase Diagram

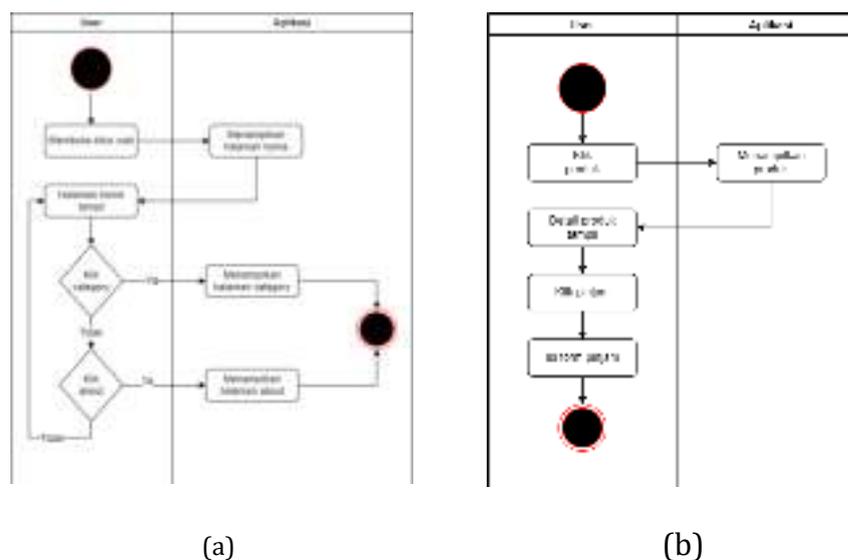
b. Activity Diagram

Activity diagram berfungsi untuk menggambarkan setiap aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengguna pada aplikasi website Akatara *Outdoor* [11].



Gambar 3. (a) *Activity Diagram User* (b) *Activity Diagram Login*

Gambar 3(a) adalah *activity* diagram yang menggambarkan aktivitas *user* saat pertama kali masuk ke aplikasi *website Akatara outdoor*. *User* akan masuk ke tampilan awal, lalu bisa menekan *navbar category* dan juga *about*. Gambar 3(b) adalah aktivitas *login* untuk *user* dan juga *admin*, perbedaannya jika dalam *login* role *user* terpenuhi akan dikembalikan ke halaman *home*, sedangkan jika role *admin* terpenuhi maka *admin* akan dibawa ke halaman *admin*.



Gambar 4. (a) *Activity Diagram Register* (b) *Activity Diagram Pinjam Produk*



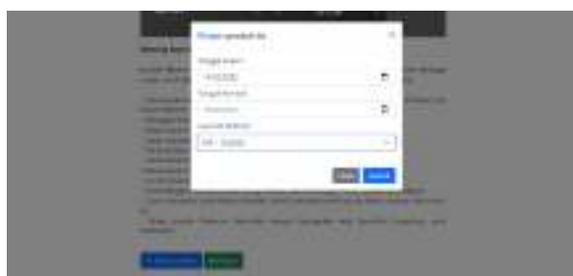
(a) (b)
Gambar 7. (a) Tampilan Login (b) Tampilan Register

Gambar 7(a) adalah hasil dari tampilan login yang telah dibuat, disini user dapat melakukan login ke dalam aplikasi website Akatara Outdoor. Gambar 7(b) adalah hasil dari tampilan registrasi yang telah dibuat, disini user dapat melakukan pembuatan akun untuk aplikasi website Akatara Outdoor.



(a) (b)
Gambar 8. (a) Tampilan Home (b) Tampilan Detail Produk

Gambar 8(a) adalah hasil dari tampilan home yang telah dibuat, disini adalah tampilan awal aplikasi website Akatara Outdoor terdapat beberapa produk yang dapat dilihat. Gambar 8(b) adalah hasil dari tampilan detail produk yang telah dibuat, disini adalah detail produk aplikasi website Akatara Outdoor.



Gambar 9. Tampilan Form Pinjam

Gambar 9 adalah hasil dari tampilan form pinjam barang, form ini terdapat didalam detail produk aplikasi website Akatara Outdoor.



Gambar 10. Tampilan Dashboard Admin

Gambar 10 adalah hasil dari tampilan dashboard admin, dashboard admin terdapat data- data yang ada pada website Akatara Outdoor.



Gambar 11. Tampilan Olah Data Produk

Gambar 11 adalah hasil dari tampilan post atau olah data produk yang ada pada website Akatara Outdoor.



Gambar 12. Tampilan Olah data akun

Gambar 12 adalah hasil dari tampilan olah data akun yang ada pada website Akatara Outdoor.



Gambar 13. Tampilan Olah Data Transaksi

Gambar 13 adalah hasil dari tampilan olah data transaksi untuk merubah status pembayaran yang ada pada website Akatara Outdoor.

3.4 Pengujian Sistem

Tahapan pengujian sistem dilakukan Ketika proses implementasi sudah dilakukan. Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan metode pengujian blackbox testing dan system usability scale (SUS).

a. Blackbox Testing

Metode ini berfokus melakukan pengujian pada sisi fungsionalitas dari perangkat aplikasi website. Pengujian aplikasi menggunakan blackbox testing yang tertera pada tabel 1 [11][12].

Tabel 1. Hasil Pengujian Blackbox

NO	Item yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil pengujian
1	Fitur <i>searching</i>	Menuliskan konten yang ingin dicari pada kolom pencarian	Menampilkan konten yang dicari	Berhasil
2	Fitur Kategori	Klik pada button kategori yang ingin dicari	Menampilkan sorting berdasarkan kategori yang dipilih	Berhasil
3	Detail Item	Klik Detail	Muncul detail produk	Berhasil
4	Memesan Produk	Mengisi form pemesanan	Pesanan akan terkirim melalui whatsapp	Berhasil
5	Login	Memasukan <i>username</i> dan <i>password</i> kemudian klik login	Dapat login ke halaman admin	Berhasil
6	<i>Sidebar Category</i>	Klik <i>sidebar category</i>	Menampilkan data <i>category</i>	Berhasil
7	Tambah <i>category</i>	Klik <i>button</i> tambah	Menambah data <i>category</i>	Berhasil
8	Edit <i>category</i>	Klik <i>button</i> edit	Data <i>category</i> diperbaharui	Berhasil
9	<i>Delete Category</i>	Klik <i>button delete</i>	Menghapus data <i>category</i>	Berhasil
10	<i>Sidebar Post</i>	Klik <i>sidebar post</i>	Menampilkan data produk	Berhasil
11	Tambah	Klik <i>button</i> tambah	Menambah data Produk	Berhasil

	<i>Post</i>			
12	Edit Post	Klik <i>button</i> edit	Data Produk diperbaharui	Berhasil
13	Delete Post	Klik <i>button</i> delete	Menghapus data produk	Berhasil
14	Sidebar Transaksi	Klik <i>sidebar</i> transaksi	Menampilkan data transaksi	Berhasil
15	Edit Transaksi	Klik <i>button</i> edit	Data Transaksi diperbaharui	Berhasil
16	Delete transaksi	Klik <i>button</i> delete	Menghapus data transaksi	Berhasil
17	Sidebar User	Klik <i>sidebar</i> user	Menampilkan data user	Berhasil
18	Tambah user	Klik <i>button</i> tambah	Menambah data user	Berhasil
19	Edit user	Klik <i>button</i> edit	Data user diperbaharui	Berhasil
20	Delete user	Klik <i>button</i> delete	Menghapus data user	Berhasil
21	Logout	Klik <i>navbar</i> logout	Keluar dari halaman admin	Berhasil

b. System Usability Scale

Metode SUS digunakan untuk melakukan pengujian usability pada aplikasi Akatara Outdoor. Metode ini terdiri dari 10 pertanyaan dan terdapat 5 pilihan jawaban [13]. Jawaban terdiri dari Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1, jawaban Tidak Setuju (TS) dengan skor 2, jawaban Ragu-ragu (RG) dengan skor 3, Jawaban Setuju (S) dengan skor 4, dan jawaban Sangat Setuju (SS) dengan skor 5. Pada pengujian SUS untuk aplikasi website Akatara Outdoor terdapat 15 responden yang telah mengisi survei melalui google formulir pada tabel 2 [14].

Tabel 2. Hasil Pengujian SUS

Kode	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	*2.5
R1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100
R2	5	1	5	2	4	1	4	2	5	1	90
R3	4	2	5	1	4	1	4	3	3	2	77,5
R4	4	2	3	2	3	3	3	2	4	3	62,5
R5	4	2	3	2	3	3	3	2	4	3	62,5
R6	4	2	5	2	4	2	4	2	4	2	77,5
R7	4	1	4	1	4	1	5	1	5	1	92,5
R8	5	2	4	1	4	2	5	1	5	3	85
R9	3	4	3	2	4	2	4	2	4	2	65
R10	3	2	4	2	3	2	4	2	4	5	62,5
R11	4	2	4	2	5	2	4	1	4	2	80
R12	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	87,5
R13	5	2	5	1	5	2	4	2	4	3	82,5
R14	4	2	5	1	4	2	4	2	3	2	77,5
R15	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100
Rata-rata											80,16

3.5 Perawatan

Tahapan perawatan merupakan tahapan akhir dari metode waterfall. Aplikasi yang dibangun sudah selesai dan dapat digunakan, selanjutnya memasuki tahap perawatan sistem. Perawatan sistem penting dilakukan karena mempunyai kemungkinan adanya error. Perawatan sistem dibutuhkan karena aplikasi memungkinkan adanya tambahan fitur yang akan diubah seiring berjalannya waktu.

4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian mengenai rancang bangun aplikasi website untuk toko Akatara Outdoor menggunakan metode Waterfall, dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi website untuk toko Akatara Outdoor dapat berjalan baik pada smartphome dan juga pada komputer. Kemudian untuk pengujian aplikasi menggunakan metode blackbox testing menunjukkan bahwa aplikasi dapat dijalankan di berbagai media seperti smartphome dan juga komputer. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah adanya pengembangan aplikasi dengan menambahkan fitur keranjang yang dapat menampung beberapa produk dalam satu kali transaksi dan juga menambahkan metode pembayaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Sagirani and M. E. Diradinata, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BAGI USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH DALAM MENINGKATKAN LAYANAN PADA PELANGGAN," *Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, vol. 7, no. 1, pp. 18 - 29, 2017.
- [2] P. S. Hasugian, "PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI," *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, vol. 3, no. 1, pp. 82 - 86, 2018.
- [3] R. Triwibowo, N. Br. Ginting and F. Fatimah, "SISTEM INFORMASI PENYEWAAN RENTAL MOBIL BERBASIS WEB PADA CV ADELIA TRANSPORT," *Proceeding SINTAK*, vol. 3, pp. 254 - 261, 2019.
- [4] W. W. Widiyanto, "ANALISA METODOLOGI PENGEMBANGAN SISTEM DENGAN PERBANDINGAN MODEL PERANGKAT LUNAK SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN MENGGUNAKAN WATERFALL DEVELOPMENT MODEL, MODEL PROTOTYPE, DAN MODEL RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)," *Jurnal INFORMA Politeknik Indonusa Surakarta*, vol. 4, no. 1, pp. 34 - 40, 2018.
- [5] H. Zakaria, "PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN DAN PENYEWAAN MOBIL BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MODEL WATERFALL PADA CV. DHIYARA ANUGRAH," *JURNAL INFORMATIKA UNIVERSITAS PAMULANG*, vol. 2, no. 4, pp. 184 - 189, 2017.
- [6] D. Febiharsa, I. M. Sudana and N. Hidallah, "UJI FUNGSIONALITAS (BLACKBOX TESTING) SISTEM INFORMASI LEMBAGA SERTIFIKASI PROFESI (SILSP) BATIK DENGAN APPPERFECT WEB TEST DAN UJI PENGGUNA," *Joined Journal*, vol. 1, no. 2, pp. 117 -126, 2018.
- [7] W. D. M. Dwi Utami Putra and A. M. Dirgayusari, "Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)," *International Journal of Natural Science and Engineering.*, vol. 4, no. 3, pp. 152 - 161, 2020.
- [8] T. S. Sanjaya, "Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung)," *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, vol. 3, no. 2, pp. 45 - 48, 2018.

- [9] F. Luthfi, "Penggunaan Framework Laravel Dalam Rancang Bangun Modul Back-End Artikel Website Bisnisbisnis.ID," *JISKa*, vol. 2, no. 1, pp. 34 - 41, 2017.
- [10] F. Sonata and V. W. Sari, "Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer," *Jurnal Komunika*, vol. 8, no. 1, pp. 22 - 31, 2019.
- [11] M. Nere and D. C. Putri Buani, "PENERAPAN METODE WATERFALL PADA SISTEM INFORMASI JASA LAUNDRY (SIJALY) JENSCHAX LAUNDY BEKASI," *Jurnal TECHNO Nusa Mandiri*, vol. 15, no. 2, pp. 69 - 76, 2018.
- [12] A. Nurjumala, N. A. Prasetyo, and H. W. Utomo, "Sistem Pakar Diagnosis Penyakit Rhinitis Menggunakan Metode Forward Chaining Berbasis Web," *Jurnal Riset Komputer*, vol. 9, no. 1, pp. 2407-389, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i1.3815.
- [13] F. G. Sembodo, G. F. Fitriana, N. A. Prasetyo, and others, "Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)*, vol. 5, no. 2, pp. 146-150, 2021.
- [14] R. Oktapiani, D. Prayudi, R. Yulistria, N. Islamiyati and S. Nazmah, "APLIKASI PENYEWAAN BUS BERBASIS WEBPADA PO. NUANSA ILHAM SUKABUMI," *JURNAL SWABUMI*, vol. 5, no. 2, pp. 152 - 159, 2019.

[klik] Editor Decision

5 messages

Muliadi <klik@ulm.ac.id>

15 June 2022 at 07:26

Reply-To: Rudy Herteno <rudy.herteno@unlam.ac.id>

To: "Mr. Novian Adi Prasetyo" <novian@ittelkom-pwt.ac.id>

The following message is being delivered on behalf of KLIK - KUMPULAN JURNAL ILMU KOMPUTER.

Mr. Novian Adi Prasetyo:

We have reached a decision regarding your submission to KLIK - KUMPULAN JURNAL ILMU KOMPUTER, "Perancangan Website Penyewaan Alat Outdoor Menggunakan Framework Laravel Pada Toko Akatara Outdoor".

Our decision is to: Accept Submission

In this letter we also convey some matters relating to the KLIK JOURNAL:

1. For the article received, to be able to send Full Paper to the DOC / DOCX format and it has been improved if there is a revision.
2. For article that has been accepted is expected to immediately make payment of Rp. 600,000 (Six hundred thousand rupiah), no later than one week before the issue date

BNI46 Account

No. Account: 0221486769

Name: Muliadi

After making payment is expected to confirm to the committee by attaching proof of payment on

KLIK@ULM.AC.ID

Thank you for your attention and support.

Regards

Admin KLIK

Rudy Herteno

rudy.herteno@unlam.ac.id

KLIK - KUMPULAN JURNAL ILMU KOMPUTER

<http://klik.unlam.ac.idt/index.php/klik>

Novian Adi Prasetyo, S.Kom., M.Kom. <novian@ittelkom-pwt.ac.id>

15 June 2022 at 08:54

To: Rudy Herteno <rudy.herteno@unlam.ac.id>

Dear Editor,

Here we attach proof of transfer for payment of paper publications with the title "Perancangan Website Penyewaan Alat Outdoor Menggunakan Framework Laravel Pada Toko Akatara Outdoor"

[Quoted text hidden]

--

Best Regard,

Novian Adi Prasetyo, S.Kom., M.Kom.

Dosen IT Telkom Purwokerto

085-799-255-070

[klik] Editor Decision

2 messages

Muliadi <klik@ulm.ac.id>

10 June 2022 at 09:44

Reply-To: Muliadi Aziz <Muliadi@ulm.ac.id>

To: "Mr. Novian Adi Prasetyo" <novian@ittelkom-pwt.ac.id>

The following message is being delivered on behalf of KLIK - KUMPULAN JURNAL ILMU KOMPUTER.

Mr. Novian Adi Prasetyo:

We have reached a decision regarding your submission to KLIK - KUMPULAN JURNAL ILMU KOMPUTER, "Perancangan Website Penyewaan Alat Outdoor Menggunakan Framework Laravel Pada Toko Akatara Outdoor".

Our decision is: Acceptable but must be corrected

The results of the review can be seen in the decision comments after completing administration as follows:

In this letter we also convey some matters relating to the KLIK JOURNAL:

1. For the article received, to be able to send Full Paper to the DOC / DOCX format and it has been improved if there is a revision.
2. For article that has been accepted is expected to immediately make payment of Rp. 600,000 (Six hundred thousand rupiah), no later than one week before the issue date

BNI46 Account

No. Account: 0221486769

Name: Muliadi

After making payment is expected to confirm to the committee by attaching proof of payment on

KLIK@ULM.AC.ID

Thank you for your attention and support.

Regards

Admin KLIK

Muliadi Aziz

Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam,
Universitas Lambung Mangkurat

Phone 085228102971

Muliadi@ulm.ac.id

Reviewer A:

- latarbelakang dan research question belum disampaikan dengan baik.
- tambah kata kunci agar menjadi 5 kata kunci.
- pada naskah masih ada petunjuk penulisan yang belum dihapus.
- studi pendahuluan tidak ada tentang penelitian terdahulu yang telah dilakukan peneliti lain.
- gambar usecase dan activity diagram terlalu kecil, kurang bisa dibaca.
- istilah asing harus ditulis dengan miring.

Novian Adi Prasetyo, S.Kom., M.Kom. <novian@ittelkom-pwt.ac.id>
To: Muliadi Aziz <Muliadi@ulm.ac.id>

Dear Editor,
Berikut kami kirimkan kembali naskah yang telah kami revisi.
Mohon dapat kembali direview.
Terimakasih.

[Quoted text hidden]

--

Best Regard,
Novian Adi Prasetyo, S.Kom., M.Kom.
Dosen IT Telkom Purwokerto
085-799-255-070



Institut Teknologi
Telkom
Purwokerto

IT Telkom Purwokerto
Jl. D. I. Panjaitan No. 128
Purwokerto 53147



459-1042-1-RV.doc
1262K