

# RANCANG BANGUN APLIKASI ENGIGENIE BERBASIS ANDROID PADA DEPARTEMEN ENGINEERING HOTEL MERCURE-IBIS SAMARINDA

Muhammad Fahmi<sup>1</sup>, Muhammad Ibnu Saad<sup>2</sup>, Jonathan Patricio Oetomo<sup>3</sup>

Program Studi Teknik Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma  
Jl. M. Yamin No.25, Samarinda, 75123  
Jonathanoetomo@gmail.com

## ABSTRAK

Penggunaan teknologi digital di era modern ini sudah menjadi keharusan bagi sebuah perusahaan, untuk memudahkan staff dan karyawan sebuah perusahaan dalam bekerja. Work Order merupakan sebuah perintah suatu pekerjaan dalam internal suatu lembaga, departemen maupun perusahaan berupa dokumen atau lembar kertas secara tertulis kepada pelaksana aktivitas pemeliharaan atau pekerja untuk diselesaikan. Bukan hanya perintah Work Order juga dapat digunakan untuk melaporkan pekerjaan yang sudah ataupun belum selesai dikerjakan.

Hotel Mercure-Ibis Samarinda sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di bidang perhotelan, menggunakan metode manual berupa kertas dalam melakukan pelaporan perbaikan (work order) kepada engineering. Ketika ada suatu masalah atau kerusakan yang terjadi staff dan karyawan harus mencetak sebuah form dan diisi kemudian di serahkan ke departemen engineering untuk di lakukan perbaikan.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi EngiGenie yang efisien dalam membuat perintah work order dan menentukan skala prioritas pekerjaan, yang diharapkan aplikasi ini dapat memberikan kemudahan kepada staff dan karyawan hotel Mercure dan Ibis Samarinda dalam bekerja.

Model Incremental Development merupakan pendekatan pengembangan sebagian-sebagian yang merupakan suatu seri versi yang memuat spesifikasi, pengembangan, dan validasi. Sistem dibangun sebagai sebuah rangkaian versi (increments) dengan setiap versi menambahkan fungsionalitas sistem bagi versi sebelumnya.

Ada resiko dimana kertas atau form tersebut dapat hilang, terbuang ataupun terlupakan sehingga tidak dapat di lakukan perbaikan oleh engineering dan permasalahan atau kasusnya ditutup begitu saja.

Dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis android ini mampu mengatasi permasalahan dan mengurangi resiko kehilangan yang terjadi serta memberikan efektivitas dan efisensi dalam melakukan work order kepada departemen engineering karena dapat mendukung proses pengajau dan memantuan aktifitas teknisi yang lebih efisien dan tersimpan rapi sebagai arsip ketika datanya di perlukan kembali oleh perusahaan.

**Kata Kunci :** *Work Order, Engineering, Sistem Informasi.*

---

## 1. PENDAHULUAN

Hotel Mercure-Ibis Samarinda sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di bidang perhotelan, masih menggunakan metode manual berupa kertas dalam melakukan pelaporan perbaikan (work order) kepada engineering. Work Order merupakan sebuah perintah suatu pekerjaan dalam internal suatu lembaga, departemen maupun perusahaan berupa dokumen atau lembar kertas secara tertulis kepada pelaksana aktivitas pemeliharaan atau pekerja untuk diselesaikan. Bukan hanya perintah, Work Order juga dapat digunakan untuk melaporkan pekerjaan yang sudah ataupun belum selesai dikerjakan.

Ketika ada suatu masalah atau kerusakan yang terjadi, staff dan karyawan harus mencetak sebuah form di Excel

dan di isi, kemudian di cetak dan diserahkan ke departemen engineering untuk di lakukan penindakan seperti pengecekan dan perbaikan. Ada resiko dimana kertas atau form tersebut dapat hilang, terbuang ataupun terlupakan sehingga tidak dapat di lakukan perbaikan oleh engineering dan permasalahan atau kasusnya ditutup begitu saja.

Dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis android ini, mampu mengatasi permasalahan dan mengurangi resiko kehilangan serta terlupanya laporan perbaikan atas permasalahan yang terjadi serta menentukan skala prioritas mana yang harus di kerjakan terlebih dahulu, memberikan efektivitas dan efisensi dalam melakukan perintah work order kepada departemen

engineering karena dapat mendukung proses pengajaran dan memantau aktivitas teknis yang lebih efisien dan file tersimpan rapi sebagai arsip ketika datanya di perlukan kembali oleh perusahaan.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini akan dibuat sebuah aplikasi EngiGenie (Work Order) berbasis android pada Hotel Mercure dan Ibis Samarinda.

## **2. RUANG LINGKUP PENELITIAN**

### **2.1 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana implementasi aplikasi EngiGenie berbasis android pada hotel Mercure dan Ibis Samarinda?”

### **2.2 BATASAN MASALAH**

Agar penulisan skripsi ini dapat lebih terperinci maka berdasarkan rumusan masalah diatas, penulisan ini dibatasi pada:

1. Penelitian ini akan membatasi pembangunan aplikasi pada platform mobile (Android) untuk Hotel Mercure dan Ibis Samarinda.
2. Pada penelitian kali ini Penulis menggunakan Firebase sebagai database karena bersifat realtime dan open source .
3. Pada penelitian ini versi minimal android untuk menggunakan aplikasi EngiGenie adalah OS 5 atau Lollypop.

### **2.3 TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi EngiGenie yang efisien dalam membuat perintah work order dan menentukan skala prioritas pekerjaan, yang diharapkan aplikasi ini dapat memberikan kemudahan kepada staff dan karyawan hotel Mercure dan Ibis Samarinda dalam bekerja.

## **3. BAHAN DAN METODE**

Adapun bahan dan metode yang gunakan dalam membangun penelitian ini yaitu:

### **3.1 Aplikasi**

Aplikasi menurut Sanjaya (2015), adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel. Aplikasi berasal dari kata application yang artinya penerapan lamaran penggunaan.

Menurut Jogiyanto (2013), aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan permasalahan yang ada sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal data.

### **3.2 Mobile**

Menurut Pressman dan Bruce (2015) mobile adalah kata sifat yang berarti dapat bergerak atau dapat digerakkan dengan bebas dan mudah. Namun mobile dapat pula diartikan sebuah benda yang berteknologi tinggi dan dapat bergerak tanpa menggunakan kabel. Contohnya seperti smartphone, PDA, dan tablet. Mobile

juga bisa diartikan kendaraan bermotor yang dapat bergerak. Mobile bisa saja sebuah program yang dapat menjangkau seluruh tempat bisa diakses dengan mudah dan dapat diganti kapan saja tanpa kesulitan

### **3.3 Android**

Menurut Sadeli (2014) Android merupakan, “sistem operasi berbasis linux yang digunakan untuk perangkat smartphone maupun perangkat tablet (PDA)”. Sifat platform android yang terbuka bagi para pengembang untuk mengembangkan aplikasi buatan sendiri membuat android menjadi sistem operasi mobile yang populer hingga saat ini.

Sepenuhnya dikutip dari buku “Buku Pintar Android” (Masruri, 2015). Android merupakan sistem informasi operasi Linux untuk perangkat mobile yang dikutip dari situs Wikipedia. Android merupakan sistem operasi gratis dan open source, jadi Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan suatu aplikasi sendiri yang mampu berjalan di atas peranti Android, hal itulah yang menjadikan Android mampu bersaing di tengah keramaian smartphone Blackberry dan Iphone yang lebih dahulu meramaikan pasaran.

Menurut Hermawan (2011) Android merupakan, “sistem operasi yang dikembangkan untuk perangkat mobile berbasis linux.” Pada awalnya system operasi ini dikembangkan oleh Android Inc. Yang kemudian dibeli google pada tahun 2005.

### **3.4 Android Software Development Kit**

Menurut Safaat (2015) Android SDK adalah tools API (Application Programming Interface) yang diperlukan untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman Java. Android merupakan subset perangkat lunak untuk ponsel yang meliputi sistem operasi. middleware dan aplikasi kunci yang di release oleh Google. Saat ini disediakan Android SDK (Android Software Development Kit) sebagai alat bantu dan API untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman Java. Sebagai platform aplikasi netral, Android memberikan kesempatan untuk membuat aplikasi yang dibutuhkan.

### **3.5 Framework**

Pengertian Framework menurut Naista (2017), adalah suatu struktur konseptual dasar yang digunakan untuk memecahkan atau menangani suatu masalah yang kompleks. Singkatnya, Framework adalah wadah atau kerangka kerja dari sebuah website atau aplikasi mobile yang akan dibangun. Dengan menggunakan kerangka tersebut waktu yang digunakan dalam simpan atau membuat aplikasi akan memudahkan dalam melakukan perbaikan. Banyak keuntungan yang didapatkan jika menggunakan Framework dalam membangun sebuah aplikasi atau sistem. Salah satu keuntungan tersebut adalah memberikan struktur yang baik dalam program yang dibuat karena framework memiliki library atau fungsi yang bisa langsung digunakan. Selain itu, framework mempermudah dalam pengerjaan program secara tim karena dalam membangun sistem atau aplikasi harus melakukan penyesuaian dengan gaya

framework yang dipakai. Salah satu framework yang banyak digunakan oleh programmer adalah framework laravel. Laravel adalah framework berbasis PHP yang sifatnya open source, dan menggunakan konsep model – view – controller. Laravel berada di bawah lisensi MIT License dengan menggunakan Github

### 3.6 Flutter

Menurut Raharjo (2019), Flutter adalah Software Development Kit (SDK) buatan Google yang berfungsi untuk membuat aplikasi Mobile menggunakan bahasa pemrograman Dart baik untuk Ios atau Android. Dengan Flutter aplikasi dapat dibangun menggunakan satu basis bahasa pemrograman yaitu Dart. Sebelumnya aplikasi murni (Native) untuk android dibuat dengan bahasa pemrograman Java atau Kotlin, sedangkan untuk Ios menggunakan bahasa pemrograman Objective-C atau Swift. Flutter ditujukan untuk mempermudah dan mempercepat proses pengembangan aplikasi mobile yang dapat berjalan di atas Android dan iOS, tanpa harus mempelajari dua Bahasa pemrograman.

### 3.7 Work Order

Pengertian work order menurut Auliya Izza (2014) adalah salah satu shape yang ada di perhotelan dan berguna untuk meminta perbaikan yang diberikan ke departemen designing akan fasilitas ataupun barang – barang lodging yang rusak. Work order dapat berupa permintaan kegiatan pemeliharaan maupun menangani kerusakan yang bersifat spontan. Work order berfungsi untuk membantu perencanaan dan penjadwalan pekerjaan pemeliharaan karena work order terdiri dari ruang lingkup pekerjaan yang harus dilakukan (objek teknis di mana perawatan yang akan dilakukan operasi, begini atau wrap up jadwal, durasi pekerjaan, dan sumber daya yang terkait).

### 3.8 Firebase

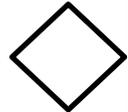
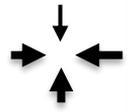
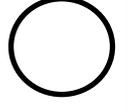
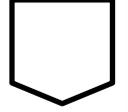
Menurut Ruang Pengetahuan (2019) Firebase adalah BaaS (Backend sebagai Layanan), yang saat ini dimiliki oleh Google. Firebase adalah solusi Google yang menyederhanakan pekerjaan Developer dalam membuat Aplikasi Seluler. Dengan Firebase, developer aplikasi dapat fokus pada pengembangan aplikasi tanpa harus menghabiskan banyak upaya untuk masalah backend.

### 3.9 Flowchart

Menurut Krismiaji (2015), Flowchart merupakan teknik analisis yang digunakan untuk menjelaskan aspek-aspek sistem informasi secara jelas, tepat dan logis. Bagan alir menggunakan serangkaian simbol standar untuk menguraikan prosedur pengolahan transaksi yang digunakan oleh sebuah perusahaan, Simbol-simbol Flowchart standar yang biasa dipakai dan dikeluarkan oleh ANSI dan ISO dipaparkan di tabel 1 :

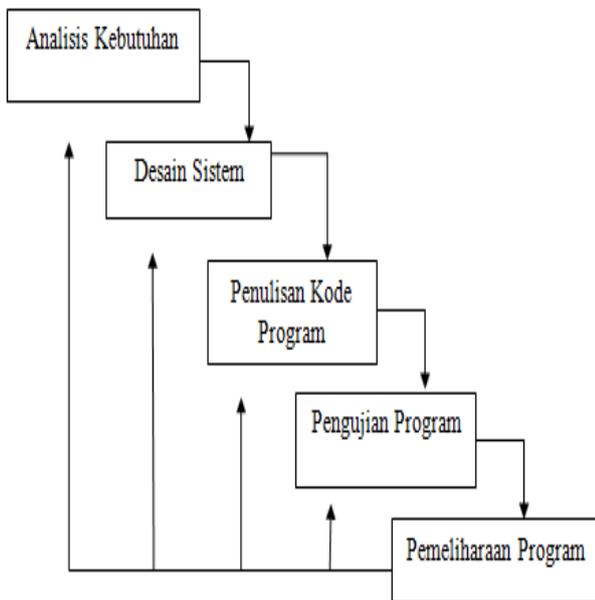
Tabel 1 Simbol – simbol flowchart

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	<i>Terminator</i>	Digunakan untuk menandai awal dan akhir dari suatu <i>Flowchart</i> , simbol ini

		biasanya diberi label Mulai dan Selesai
	<i>Input – Output</i>	Digunakan untuk mempresentasikan fungsi I/O yang membuat sebuah data dapat diproses ( <i>input</i> ) atau ditampilkan ( <i>output</i> )
	Percabangan / Keputusan	Digunakan untuk melakukan percabangan, yaitu pemeriksaan terhadap suatu kondisi
	Proses / Penugasan	Digunakan untuk kegiatan pemrosesan <i>input</i> , pada simbol ini kita dapat menuliskan operasi-operasi yang dikenakan pada <i>input</i> , maupun operasi lainnya, penulisan dapat dilakukan satu persatu maupun keseluruhan.
	<i>Preparation</i>	Digunakan untuk memproses inialisasi/pemberian harga awal (misalnya dalam melakukan <i>iterasi</i> ).
	Arah aliran	Digunakan untuk menghubungkan setiap langkah dalam <i>Flowchart</i> dan menunjukkan kemana arah aliran diagram
	Konektor <i>On Page</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu langkah dengan langkah lain dalam <i>Flowchart</i> dengan keadaan <i>on page</i> . <i>On page</i> digunakan untuk menghubungkan satu langkah dengan langkah lain dalam satu halaman
	Konektor <i>off page</i>	Digunakan untuk menghubungkan suatu langkah dengan langkah lain dalam halaman yang berbeda.

### 3.10 Waterfall

Menurut Pressman (2015), model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Nama model ini sebenarnya adalah “*Linear Sequential Model*”. Model ini sering disebut juga dengan “*classic life cycle*” atau metode *waterfall*. Model ini termasuk ke dalam model *generic* pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.



Gambar 2 Model Waterfall

### 3.11 Black Box

Menurut Pressman (2012), Pengujian Black box terfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian black-box memungkinkan perencana perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

### 3.12 Beta Testing

Menurut Sugiyono (2013), Pengujian beta merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif, Dimana pengujian dilakukan secara langsung terhadap pengguna, biasanya menggunakan kuisioner mengenai tanggapan pengguna atas perangkat lunak yang telah dibangun. Metode penilaian pengujian yang digunakan adalah metode kuantitatif berdasarkan data dari pengguna. Rumus menghitung hasil *Beta Testing* :

$$Y = \frac{P}{Q} \times 100\%$$

Y = Nilai Persentase

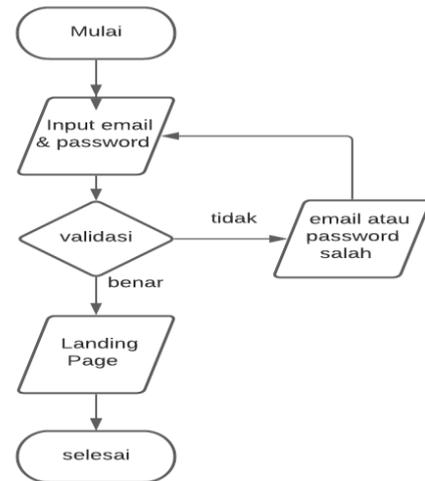
P = Banyaknya Jawaban Responden Tiap Soal

Q = Jumlah Responden

## 4. RANCANGAN SISTEM ATAU APLIKASI

Pada tahap rancangan sistem / aplikasi ini bertujuan untuk memberikan suatu gambaran umum tentang *Design dan Flowchart*.

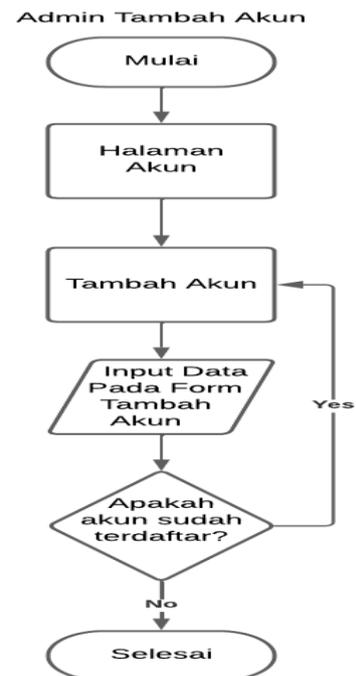
### 4.1 Flowchat Login



Gambar 3 Flowchart Login Admin dan Dokter

Pada *Flowchart* gambar 3 *admin* atau *user* akan melakukan *login* terlebih dahulu, lalu input data *email* dan *password*, akan di cek apakah email dan password benar atau salah, jika benar maka akan diarahkan ke halaman utama jika tidak atau email atau password salah maka akan kembali diarahkan ke halaman login.

### 4.2 Flowchart Admin Tambah Akun

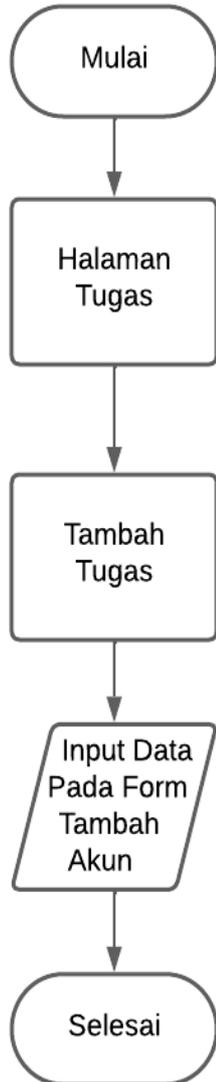


Gambar 4. Admin Tambah Akun

Pada Flowchart gambar 4 admin melakukan penginputan data pribadi user untuk melakukan pendaftaran akun. Setelah admin selesai input data pribadi aplikasi akan memvalidasi apakah email telah terdaftar apa tidak. Jika email belum terdaftar pada aplikasi maka aplikasi akan berpindah halaman ke halaman utama aplikasi dan jika email telah terdaftar maka aplikasi akan menampilkan bahwa email telah terdaftar.

**4.3 Flowchart Admin Tambah Tugas**

Admin Tambah Tugas

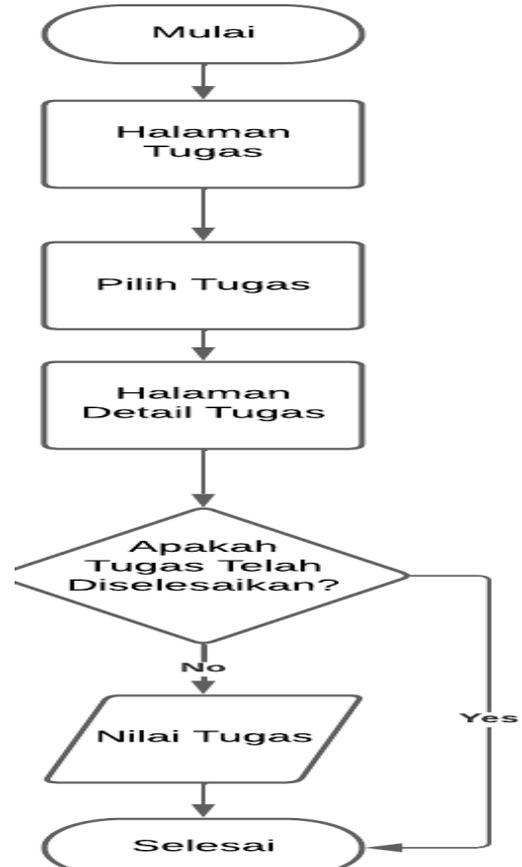


**Gambar 5. Flowchart Admin Tambah Tugas**

Pada Gambar 5 menunjukkan admin ketika ada suatu kasus atau laporan masuk admin akan melakukan penginputan tugas atau penambahan tugas dengan mengisi form di halaman tambah tugas berupa judul tugas, gambar tugas, dan deskripsi tugas kemudian memilih petugas engineering untuk melakukan perbaikan, kemudian setelah selesai tugas akan langsung masuk di pemberitahuan user yang telah di pilih untuk di lakukan tindakan berikutnya oleh engineering.

**4.4 Flowchart Admin Tambah Tugas**

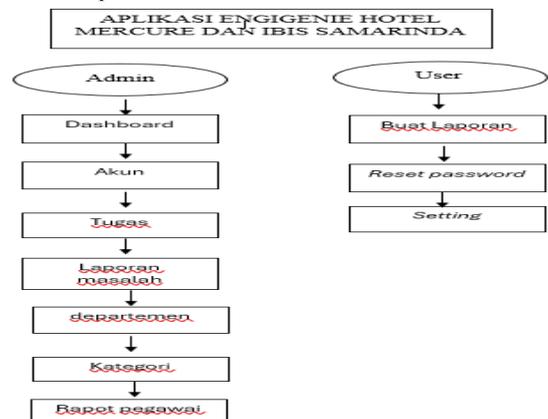
Admin Nilai Tugas



**Gambar 6 Flowchart Admin Proses Transaksi**

Pada flowchart gambar 6 Flowchart admin nilai tugas, admin dapat memberikan penilaian terhadap hasil kinerja karyawan engineering ketika telah selesai melakukan pekerjaannya. Dengan masuk ke halaman tugas, kemudian memilih tugas yang akan di beri penilaian, kemudian masuk ke halaman detail tugas. Setelah memeriksa hasil kerja, admin akan memberikan penilaian menggunakan bintang dengan 5 sebagai sangat baik, 3 berarti cukup dan 1 sebagai sangat kurang. Penilaian ini akan masuk ke dalam laporan bulanan kinerja karyawan engineering

**4.5 Sitemap**

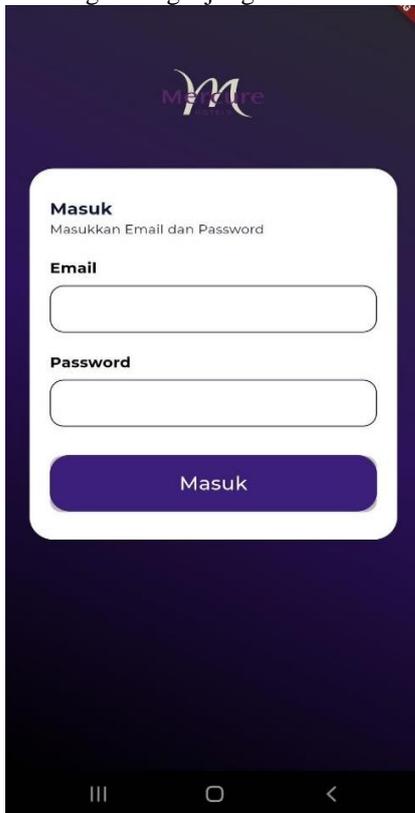


**Gambar 7 Sitemap Aplikasi Garvita Fresh**

## 5 IMPLEMENTASI

Hasil implementasi berdasarkan analisis dan perancangan adalah sebagai berikut :

### 1. Halaman Login Pengunjung



The screenshot shows a mobile application interface for a visitor login. At the top, there is a logo with the letter 'M' and the text 'Me@life'. Below the logo, the title 'Masuk' is displayed, followed by the instruction 'Masukkan Email dan Password'. There are two input fields: one for 'Email' and one for 'Password'. At the bottom of the form is a purple button labeled 'Masuk'. The background is a dark purple color.

Gambar 8. Tampilan Halaman Login Pengunjung

Pada Gambar 8 merupakan tampilan halaman login, di mana admin dan user memasukkan email dan kata sandi lalu sistem akan melakukan validasi apakah data email dan kata sandi cocok dan telah terdaftar pada aplikasi. Jika benar maka aplikasi akan menampilkan halaman utama aplikasi atau halaman beranda sesuai dengan role yang ter data pada database.

### 2. Halaman Admin Tambah Akun



The screenshot shows a mobile application interface for adding a new account. The title is 'Form Tambah Akun' and 'Akun Pegawai'. The form includes the following fields: 'Nomor Induk Kependudukan', 'Nama Lengkap', 'Email', 'Nomor Handphone', 'Alamat', 'Departemen', and 'Role'. At the bottom of the form is a blue button labeled 'Buat Akun'. The background is a light gray color.

Gambar 9. Tampilan Halaman Admin Tambah Akun

Pada Gambar 9 . Merupakan tampilan halaman tambah akun di mana admin melakukan registrasi terlebih dahulu untuk user yang belum memiliki akun. Pada halaman ini admin diminta untuk memasukkan data seperti nama lengkap, email, departemen, alamat, role, dan nomor handphone. Apabila telah melakukan input data dan menekan tombol buat akun maka aplikasi akan melakukan pengecekan apakah email telah pernah di daftarkan atau belum. Jika sudah, maka user akan mendapatkan notifikasi apakah email telah digunakan. Apabila belum maka aplikasi akan kembali ke halaman login.

### 3. Halaman Utama Aplikasi Admin



The screenshot shows a mobile application interface for an admin dashboard. The title is 'Dashboard'. It displays a list of users with the following information: 'Muhammad Khairul Maulid...' (Resepsionis Department, 081350426988, Role: ADMIN), 'admin' (Cleaning Service Department, 28137128937, Role: ADMIN), 'ayungmuhamad' (Security Department, 081350426988, Role: PEGAWAI), and 'jojo' (Resepsionis Department, 091789777, Role: PEGAWAI). Each user entry has a profile picture, a name, a department, a phone number, and a role. There are also icons for calling and adding tasks.

Gambar 10. Tampilan Halaman Utama Aplikasi Admin

Pada Gambar 10 merupakan tampilan halaman utama atau dashboard di mana admin dapat melihat data dari user yang ada pada aplikasi EngiGenie. Admin juga dapat melihat detail user dengan menekan card dari user maka aplikasi akan membawa user masuk dalam menu detail account. Pada halaman ini juga admin dapat memberikan tugas kepada user pilihannya dengan menekan tombol Plus yang ada pada card user maka aplikasi akan menampilkan halaman buat tugas tanpa memilih nama user secara manual. admin juga dapat menghubungi user langsung dengan menekan tombol telephone. Pada menu navigasi di sebelah kanan juga terdapat tombol buat laporan di mana akan menampilkan tampilan buat laporan untuk memberikan work order dan memilih user yang harus melakukan work order tersebut.

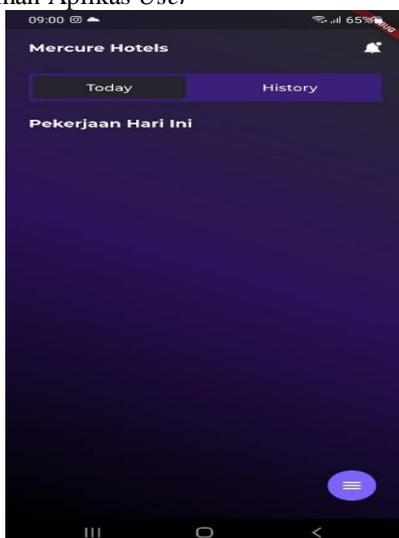
#### 4. Halaman Buat Laporan Admin



**Gambar 11. Tampilan Halaman Buat Laporan Admin**

Pada Gambar 11 menampilkan halaman buat laporan, di mana admin memberi judul tugas dan menambahkan foto di kolom upload gambar serta menentukan pegawai yang melakukan pekerjaan dengan memilih nama-nama yang tersedia kemudian memberikan uraian dan penjelasan di kolom uraian masalah kemudian menekan tombol buat laporan untuk langsung di teruskan ke pegawai yang bersangkutan

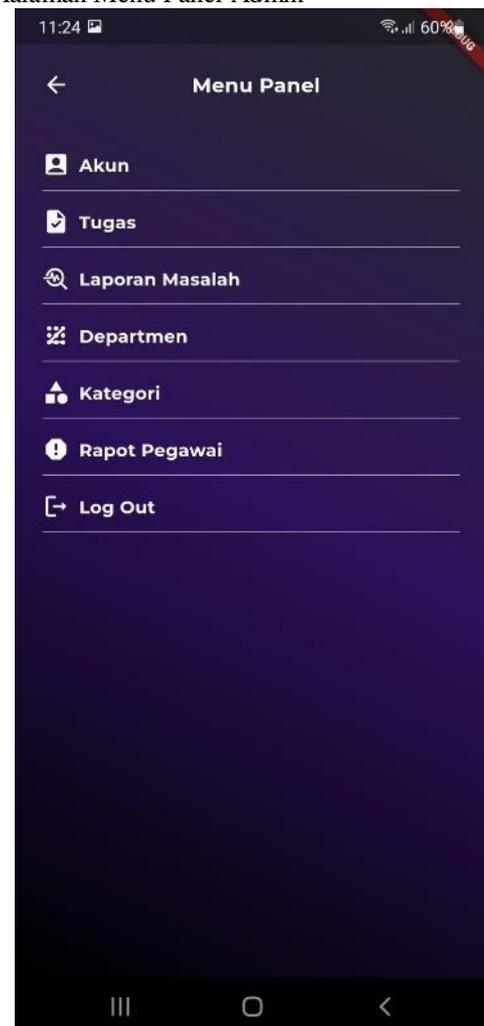
#### 5. Halaman Aplikasi User



**Gambar 12. Tampilan Halaman Aplikasi User**

Pada Gambar 12 merupakan tampilan halaman utama milik user, di mana pengguna dapat melihat pekerjaan miliknya hari ini yang telah di berikan oleh admin, pengguna juga dapat melihat kembali pekerjaannya yang lama dengan menekan tombol history kemudian menekan logo kalender kemudian memilih tanggal mengenai history pekerjaan yang di cari. User juga bisa membuat laporan dengan menekan tombol logo kertas kemudian akan menampilkan halaman buat laporan dan mengisi form kemudian laporan tersebut akan masuk ke admin untuk di tindak lanjuti. Untuk tombol bergambar orang di gunakan oleh user jika ingin log out dan melakukan pergantian password

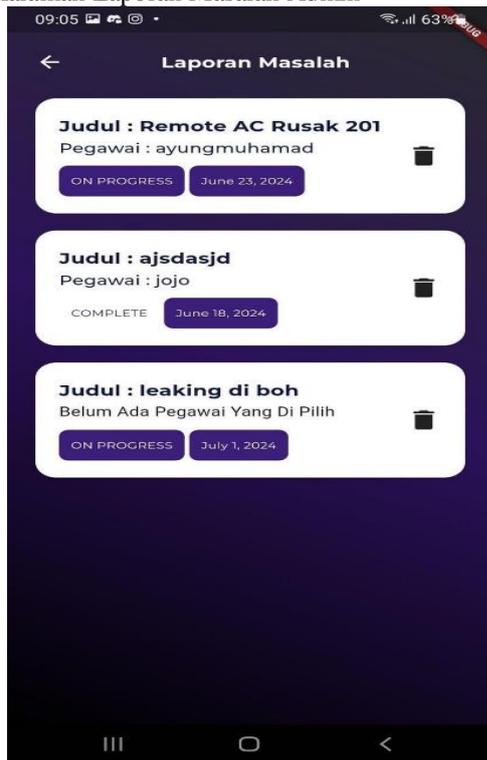
#### 6. Halaman Menu Panel Admin



**Gambar 13 Tampilan Halaman Menu Panel Admin**

Pada Gambar 13 menampilkan menu panel milik admin berisi pilihan akun untuk melihat akun detail akun milik user dan menambahkan akun, menu tugas untuk melihat status tugas, menu laporan masalah untuk melihat laporan masalah yang di laporkan oleh user kemudian melakukan delegasi tugas, menu departemen untuk menambahkan departemen, menu kategori untuk menambahkan kategori dari work order, menu raport pegawai untuk melihat kinerja pegawai yang telah selesai, dan menu log out untuk keluar dari akun dan kembali ke halaman log in

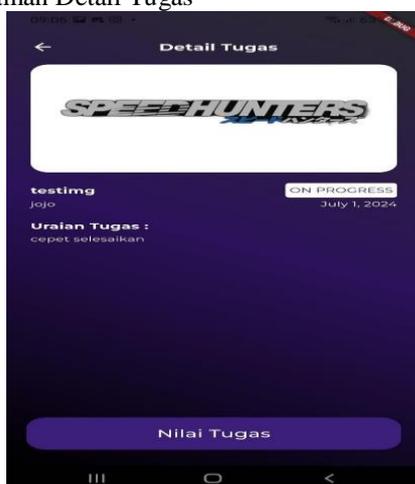
## 7. Halaman Laporan Masalah Admin



**Gambar 14 Tampilan Halaman Laporan Masalah Admin**

Pada Gambar 14 menampilkan halaman laporan masalah yang di laporkan baik dari user kepada admin untuk di tentukan siapa yang menerima tugas tersebut, admin memberikan tugas dengan menekan tombol card laporan kemudian menekan tombol delegasi tugas dan memilih nama pegawai engineering dan menekan confirm kemudian tugas tersebut akan masuk ke tugas yang harus di kerjakan di halaman utama user tersebut. Untuk laporan yang sudah selesai hanya akan menampilkan detail tugas dan tidak ada tombol untuk delegasi tugas

## 8. Halaman Detail Tugas



**Gambar 15 Tampilan Halaman Detail Tugas**

Pada Gambar 15. menampilkan halaman detail tugas, pada menu halaman tugas ketika card tugas di tekan akan menampilkan halaman detail tugas. Di mana admin dapat

memberikan penilaian terhadap kinerja karyawan engineering ketika pekerjaannya sudah selesai. Penilaian dilakukan dengan menekan tombol nilai tugas kemudian akan muncul bintang dengan 5 bintang sebagai sangat baik, bintang 3 untuk cukup dan 1 bintang ketika pekerjaannya kurang maksimal.

## 6 KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada bab–bab sebelumnya dan pengujian yang dibuat, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi EngiGenie Berbasis Mobile telah berhasil dibuat dan dapat dipergunakan untuk mempermudah karyawan dan staff hotel Mercure dan Ibis Samarinda dalam proses membuat work order.
2. Aplikasi yang dibuat mampu untuk memberikan informasi tentang work order dan perbaikan yang dilakukan oleh engineering kepada karyawan dan staff secara lengkap.
3. Dengan dibangunnya aplikasi ini menggunakan android maka penanganan dalam membuat laporan dan perintah kerja menjadi lebih mudah kepada admin dalam hal melakukan perbaikan oleh engineering karena pada umumnya karyawan dan staff telah banyak menggunakan smartphone untuk kegiatan sehari–hari.

## 7 SARAN

Saran yang dapat diambil dari proses analisis sampai pada pembuatan skripsi ini adalah aplikasi diharapkan dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan beberapa fitur atau informasi yang lebih lengkap, seperti :

1. Dapat di bangun di sistem operasi IOS.
2. Membuat tampilan visual desain menjadi lebih menarik.
3. Penambahan fitur notifikasi pada halaman mobile.

## 8 DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, 2018. Pengaruh Perdagangan Online Pada UMKM Menengah Kebawah Semarang : Universitas Katolik

Dicoding, 2019. Microsoft Visual Studio Code, Diakses pada tanggal 18 September 2019 melalui <https://www.dicoding.com/blog/microsoft-visual-studio-code/>

Krismiaji, 2015. Sistem Informasi Akuntansi, Yogyakarta : UPP AMP YKPN

Naista 2017. Implementasi React-Js dan Bootstrap 5, Bandung : Penerbit Irfan Maulana

Pressman, 2014. Software Engineering A Practitioner's Approach, Singapore: Mc Graw Hill Education, 2014

Pressman, 2015. Software Engineering A Practitioner's Approach, 7th Ed - Roger S. Pressman, 2015

Raharjo, 2019. Pemrograman Android Dengan Flutter, Bandung : INFORMATIKA.

RuangPengetahuan, 2019. Firebase, Diakses pada tanggal 18 September 2020 melalui <https://ruangpengetahuan.co.id/pengertian-firebase/>

Sadeli, 2014. Toko Buku Online Dengan ANDROID, Penerbit Maxikom: Palembang.

<http://developer.android.com>, Diakses tanggal 31 Januari 2017.

Safaat, 2015. Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, Bandung : Informatika.

Sanjaya, 2015. Model Pengajaran dan Pembelajaran, Bandung: CV Pustaka Setia

Sugiyono, 2014, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D, Bandung : Alfabeta

Suyanto, 2014. Step By Step Web Design Theory and Practices, Yogyakarta : Andi Offset