

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN SALON KECANTIKAN PADA  
DREAM SKIN AESTHETIC BERBASIS WEB**

**SKRIPSI**

Di Ajukan Kepada Universitas Ibrahimi Fakultas Sains Dan Teknologi Sukorejo  
Situbondo Jawa Timur



Oleh :  
**Halilatul Muallafa**  
2020502046

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS IBRAHIMI  
SITUBONDO**

**2024**

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN SALON KECANTIKAN PADA  
DREAM SKIN AESTHETIC BERBASIS WEB**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S-1) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Ibrahimi



Oleh :

**HALILATUL MUALLAFA**

2020502046

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS IBRAHIMI**

**SITUBONDO**

**2024**

i

**PER NYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Halilatul Muallafa  
NPM/NIRM : 2020502046  
Program Studi : S-1 Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Sains dan Teknologi

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa tugas akhir/skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sebagai sumber reference dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa tugas akhir/skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Situbondo, 30 Agustus 2024

Saya yang menyatakan,



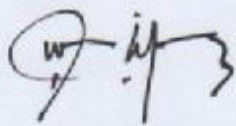
Halilatul Muallafa

## PESETUJUAN PEMBIMBING

**Nama** : Halilatul Muallafa  
**NPM** : 2020502046  
**Judul** : Sistem Informasi Pemesanan Salon Kecantikan Pada Dream  
Aesthetic Berbasis Web

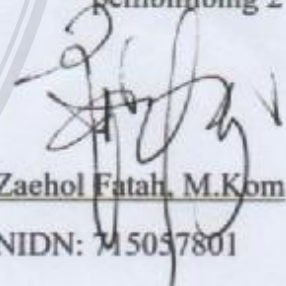
Telah disetujui oleh :

Pembimbing 1

Irma Yunita, M.Kom

NIDN: 719118404

pembimbing 2

Zaehol Fatah, M.Kom

NIDN: 715037801



**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

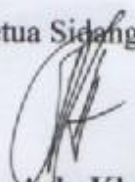
**SISTEM INFORMASI PEMESANAN SALON KECANTIKAN PADA  
DREAM SKIN AESTHETIC BERBASIS WEB**

**Halilatul Muallafa**  
**NPM: 2020502046**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji Sidang/ Munaqosah Skripsi pada hari Rabu tanggal 25 Agustus 2024 sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana (S.Kom) pada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Ibrahimiy

Tim Penguji,

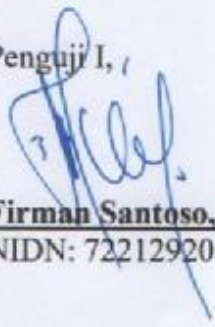
Ketua Sidang,

  
**Dr. Ach. Khumaidi, M.P.**  
NIDN: 722049001

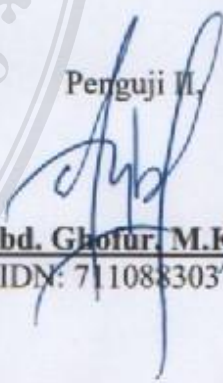
Sekretaris Sidang

  
**Uslan Hidayat, S.Kom**  
NIDN:

Penguji I,


  
**Firman Santoso, M.Kom**  
NIDN: 722129201

Penguji II,

  
**Abd. Ghofur, M.Kom**  
NIDN: 711088303

Mengetahui

Dekan,

  
**Abd. Ghofur, M.Kom**  
NIDN: 711088303

**MOTTO**

وَهُوَ مَعَكُمْ أَيْنَ مَا كُنْتُمْ

“Dan Dia (Allah) bersama kamu dimana saja kamu berada “

(QS. Al-Hadid : 4)



## PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim.....

Dengan segenap rasa syukurku yang tiada terkira kepada Allah yang maha segalanya, laporna ini aku persembahkan kepada :

1. Teruntuk Tuhan Yang Maha Esa, sang Kholiq yang telah melimpahkan berkat beserta hidayah rahmatnya dalam pengerjaan skripsi ini.
2. Pengasuh Pondok Pesantren Salafiyah Syafi'iyah Sukorejo Situbondo KHR. Ach. AzaimIbrahimi, S.Sy, M.H, beserta sekeluarga yang sangat penulis ta'dzimi.
3. Teruntuk duniaku kedua orang tuaku "Bapak Syamsul Arifin dan Ibu Khairatul Jannah" yang penuh kasih sayang perhatiannya dan telah berkorban segalanya tanpa kenal lelah dan putus asa. Yang telah memberikan dorongan dalam do'a, dukungan, motivasi serta kesabaran, terimakasih untuk do'a tulus sekaligus perjuangan kalian.
4. Ibu Irma Yunita, M.Kom bapak Zaehol Fatah, M.Kom selaku dosen pembimbing beserta seluruh dosen terimakasih untuk ilmu, bimbingan, dan arahan dari kalian.
5. Teruntuk saudaraku "Azkiyatul kamila, Evi Fitriyani, Fiki Nurfadila" yang telah memberikan dorongan serta support dan semangat serta do'anya.
6. Kepala kamar, Wakil Kepala Kamar dan seluruh anak kamar asrama A.21 (Negara Adidaya) yang namanya tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih atas dukungan dan motivasinya.
7. Keluarga saya yang selalu mendukung, mendo'akan dan menyemangati saya dalam mengerjakan skripsi ini.
8. Ucapan terimakasih teruntuk Rizal Yakin yang telah menemani saya menyemangati dalam proses penyelesaian skripsi ini.
9. Seluruh teman seperjuangan prodi UKM Si-Ti angkatan 2020 yang selalu sama-sama memberikan semangat dan dukungan serta kekuatan untuk terus berjuang menyelesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT. Karena atas kasih sayangnya lah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir/skripsi dengan judul “Sistem Informasi Pemesanan Salon Kecantikan pada Dream Skin Aesthetic Berbasis Web” sebagai salah satu syarat penyelesaina program sarjana dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Kesuksesan ini dapat peneliti peroleh karena dukungan beberapa pihak. Peneliti menyampaikan terimakasih kepada :

1. KHR.Achm. Azaim Ibrahimi selaku Pengasuh Pondok Pesantren Salafiyah Syafi’iyah
  2. KH. Ahmad Fadlail, MH. Selaku Rektor Universitas Ibrahimi
  3. Abd. Ghofur, M.Kom selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
  4. Acmad Baijuri, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
  5. Irma Yunita, M.Kom dan Zaehol Fatah, M.Kom selaku pembimbing I dan II
  6. Salon Dream Skin Aesthetic karangsono jember
- Semoga semua amal baik yang telah diberikan oleh bapak/ibu kepada peneliti mendapat balasan yang sebaik mungkin dari Allah SWT, Amin.

Situbondo, 30 Agustus 2024

**Peneliti**

Halilatul Muallafa

## Abstrak

Halilatul Muallafa. 2024 **Sistem Informasi Pemesanan Salon Kecantikan Pada Dream Skin Aesthetic Berbasis Web. Skripsi**, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Ibrahimi. Pembimbing (I) Irma Yunita, M.Kom., (II) Zaehol Fatah, M.Kom

Dream Skin Aesthetic merupakan suatu usaha yang bergerak di bidang pelayanan jasa kecantikan, khususnya perawatan wajah seperti *laser, facial basic, facial detox, flek peeling, Acne peeling*, dll. Kegiatan pelayanan jasa tersebut dilakukan secara offline, yang seringkali menyebabkan antrian panjang dan ketidaknyamanan bagi customer seperti pelayanan dan jasa perawatan pada umumnya. Didalam pelayanan secara offline ditemukan kelemahan yang menjadi masalah owner selama ini yaitu dengan menumpuknya antrian customer Ketika ingin melakukan *treatment* yang mengakibatkan tumpukan antrian yang sangat mengganggu sehingga banyak customer yang tidak mau melakukan *treatment* karena terlalu lama menunggu dikarenakan customer tersebut datang langsung ke tempat dan tidak melakukan pemesanan terlebih dahulu via telepon atau *WhatsApp*. Untuk mengatasi permasalahan ini, dikembangkan sebuah sistem pemesanan dan manajemen layanan secara online menggunakan metode pengembangan perangkat lunak waterfall. Sistem ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mengakses informasi, melakukan pemesanan, dan bertransaksi secara *online*. Selain itu sistem ini juga membantu pihak salon Dream Skin Aesthetic dalam mengelola data pelanggan dan data order secara lebih efektif dan efisien. Penelitian ini menghasilkan sistem yang baik, yang dibuktikan dengan berkurangnya antrian, meningkatkan kepuasan *customer* berdasarkan survei, dan peningkatan efisiensi operasional salon yang terlihat dari data manajemen yang lebih terorganisir.

**Kata Kunci** : Dream Skin Aesthetic, pelayanan jasa kecantikan, sistem pemesanan online, metode waterfall, manajemen data pelanggan.

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR SEGMENT .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Tujuan Penelitian .....	3
1.6 Manfaat Penelitian .....	4
1.7 Metode Penelitian .....	4
1.7.1 Jenis Penelitian .....	4
1.7.2 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.7.3 Metode Pengembangan Sistem.....	5
1.8 Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>

2.1 Penelitian Tedahulu .....	9
2.2 Landasan Teori .....	12
2.2.1 Sistem .....	12
2.2.2 Informasi.....	12
2.2.3 Sistem Informasi.....	12
2.2.4 Pemesanan .....	13
2.2.5 Salon Kecantikan.....	13
2.2.6 Web.....	13
2.2.7 Php.....	13
2.2.8 Mysql.....	14
2.3 pemodelan .....	14
2.3.1 UML (Unifield Modeling Language).....	14
2.3.2 Flowchart.....	14
2.3.3 Use Case Diagram .....	16
2.3.4 Activity Diagram .....	16
2.3.5 Data Flow Diagram .....	17
2.3.6 Entity Relationship Diagram .....	19
2.4 perangkat lunak yang digunakan .....	20
2.4.1 Xampp .....	20
2.4.2 Browser .....	20
2.4.3 Visual Studio Code.....	21
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>22</b>
3.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian .....	22
3.1.1 Keadaan Sistem Yang Sedang Berjalan.....	23
3.1.2 Kelebihan Sistem .....	23
3.1.3 Kelemahan Sistem.....	23
3.2 Alur Proses .....	24

3.2.1 Identifikasi dan Analisis Proses Bisni.....	24
3.2.2 Identifikasi dan Analisis Kebutuhan.....	27
3.2.3 Identifikasi dan Analisis Alternatif Solusi .....	31
3.3. Desain Sistem.....	34
3.3.1 Desain Output.....	34
3.3.2 Desain Input .....	36
3.3.3 Desain Proses .....	38
<b>BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM .....</b>	<b>49</b>
4.1 Konstruksi Sistem .....	49
4.1.1 Kebutuhan Sistem.....	49
4.1.2 Instalasi Sistem .....	50
4.1.3 Segmen Program.....	52
4.2 Skenario pengujian.....	54
4.2.1 <i>Black Box</i> .....	54
4.3 Pengujian.....	55
4.3.1 Cara Kerja Sistem.....	55
4.3.2 Hasil Pengujian.....	60
4.4 Maintenance .....	61
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>62</b>
5.1 Kesimpulan .....	62
5.2 Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>
<b>CURRICULUM VITAE.....</b>	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>68</b>
<b>DOKUMENTASI .....</b>	<b>70</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1.....	6
Gambar 3. 1.....	26
Gambar 3. 2.....	26
Gambar 3. 3.....	27
Gambar 3. 4.....	34
Gambar 3. 5.....	35
Gambar 3. 6.....	35
Gambar 3. 7.....	36
Gambar 3. 8.....	37
Gambar 3. 9.....	37
Gambar 3. 10.....	39
Gambar 3. 11.....	39
Gambar 3. 12.....	40
Gambar 3. 13.....	45
Gambar 3. 14.....	45
Gambar 3. 15.....	47
Gambar 3. 16.....	47
Gambar 3. 17.....	48
Gambar 4. 1.....	50
Gambar 4. 2.....	51
Gambar 4. 3.....	51
Gambar 4. 4.....	52
Gambar 4. 5.....	56
Gambar 4. 6.....	56
Gambar 4. 7.....	57
Gambar 4. 8.....	57
Gambar 4. 9.....	58
Gambar 4. 10.....	58
Gambar 4. 11.....	59
Gambar 4. 12.....	59
Gambar 4. 13.....	60

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2. 1.....	15
Tabel 2. 2.....	16
Tabel 2. 3.....	17
Tabel 2. 4.....	18
Tabel 2. 5.....	19
Tabel 2. 6.....	20
Tabel 3. 1.....	28
Tabel 3. 2.....	28
Tabel 3. 3.....	28
Tabel 3. 4.....	30
Tabel 3. 5.....	31
Tabel 3. 6.....	32
Tabel 3. 7.....	33
Tabel 3. 8.....	41
Tabel 3. 9.....	41
Tabel 3. 10.....	42
Tabel 3. 11.....	42
Tabel 3. 12.....	42
Tabel 3. 13.....	43
Tabel 3. 14.....	43
Tabel 3. 15.....	43
Tabel 3. 16.....	44
Tabel 3. 17.....	44
Tabel 3. 19.....	46
Tabel 4. 1.....	54
Tabel 4. 2.....	55
Tabel 4. 3.....	60

**DAFTAR SEGMENT**

Segmen Program 4. 1 .....	52
Segmen Program 4. 2 .....	53
Segmen Program 4. 3 .....	54



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang pesat menyebabkan peningkatan persaingan dalam dunia bisnis, karena para manajer kini harus memiliki kemampuan dan waktu untuk mendistribusikan kebutuhan perusahaannya secara efisien. Untuk memperoleh informasi yang tepat dan akurat diperlukan suatu sistem informasi yang terintegrasi dan dibangun sesuai dengan keadaan dan kebutuhan perusahaan dalam menjalankan kegiatan usahanya. Teknologi informasi diyakini dapat meningkatkan efisiensi manajemen. Salah satu caranya adalah dengan menjaga hubungan baik antara perusahaan dan pelanggannya. Dengan menerapkan teknologi, anda dapat membangun sistem reservasi atau layanan pemesanan online untuk memastikan interaksi optimal antara bisnis anda dan pelanggan.[1]

Teknologi informasi dan komunikasi banyak digunakan oleh masyarakat untuk menunjang dan memudahkan aktivitas kehidupan sehari-hari. Banyak pengusaha memanfaatkan teknologi untuk menantang pesaing karena penggunaannya dapat meningkatkan dan memfasilitasi operasi bisnis. Seiring dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi, para wirausaha perlu segera memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada agar tidak tertinggal dari wirausaha lain. [2] Layanan kecantikan terhubung dengan format bisnis seperti salon, yang antara lain menawarkan berbagai macam perawatan dari ujung rambut hingga ujung kaki.[3]

Dream Skin Aesthetic merupakan suatu usaha yang bergerak di bidang pelayanan jasa kecantikan, khususnya perawatan wajah seperti *laser*, *facial basic*, *facial detox*, *flek peeling*, dan *Acne peeling*. Kegiatan pelayanan jasa tersebut dilakukan secara offline seperti pelayanan dan jasa perawatan pada umumnya. Pelayanan yang dilakukan ditemukan kelemahan yang menjadi masalah owner selama ini yaitu dengan banyaknya antrian customer ketika ingin melakukan *treatment* yang mengakibatkan tumpukan antrian yang sangat mengganggu sehingga banyak customer yang tidak mau melakukan *treatment* karena terlalu lama menunggu dengan datang langsung ke tempat tanpa melakukan pemesanan terlebih dahulu via telepon atau *WhatsApp*. Dengan menggunakan telephone atau *WhatsApp* sering terjadi kendala seperti ketika banyaknya jumlah pemesanan tempat melalui telephone atau aplikasi pihak ketiga sering tidak terhandle dan customer tidak mendapatkan *treatment* maksimal.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa penelitian terdahulu. Adapun penelitian oleh octaviani et al. (2020) dengan hasil penelitian yaitu dirancangnya aplikasi sistem informasi Dinda Salon berbasis website yang digunakan untuk mempermudah dalam melakukan pengelolaan, penyimpanan, dan juga menampilkan sebuah informasi berupa data.[4]

Oleh karna itu pentingnya dibuatkan sistem yang dapat membantu dan meningkatkan pelayanan dan transaksi dengan cepat, tepat, dan akurat agar lebih efisien dalam memberikan pelayanan serta memberikan informasi mengenai salon Dream Skin Aesthetic sesuai dengan yang dibutuhkan oleh calon dan atau customer.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Reservasi pelayanan customer masih menggunakan manual yakni mengantri sesuai dengan kedatangan saat ingin dilayani sehingga mengakibatkan banyaknya antrian dan pengelolaan catatan harian
- b. Proses pembayaran dan pendataan masih menggunakan manual dengan mencatat pada buku

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas maka diperoleh suatu perumusan masalah yaitu :

“Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi pemesanan salon kecantikan pada Dream Skin Aesthetic berbasis web?”.

## 1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan tetap terarah dan tidak keluar dari topik, maka masalah yang dibatasi dalam penelitian ini adalah:

- a. Dapat melakukan pemesanan pelayanan customer dengan menggunakan sistem sehingga pelayanan dapat lebih cepat dan efisien.
- b. Pembayaran dan pendataan dapat tersistem dengan baik.

## 1.5 Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari website yang akan dibuat ini adalah membuat sistem yang baik sehingga dapat memudahkan pengguna dalam mengakses informasi dan memesan maupun dalam transaksi suatu jasa produk secara online, serta memudahkan pihak salon Dream Skin Aesthetic dalam mengelola data pelanggan dan data order.

### **1.6 Manfaat penelitian**

Dengan adanya tujuan yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini bisa diuraikan manfaat yang dapat diterapkan sebagai berikut :

- a. Mempermudah proses pengelolaan data yang dengan cepat dan efisien
- b. Mempermudah akses informasi
- c. Mempermudah untuk melakukan transaksi produk dan jasa perawatan wajah dan tubuh.

### **1.7 Metode penelitian**

Metode penelitian ini adalah cara atau prosedur yang digunakan untuk melakukan penelitian agar memperoleh data yang relevan dan valid serta menjawab penelitian yang telah ditentukan. Dalam pengumpulan data dengan melakukan metode penelitian sebagai berikut :

#### **1.7.1 Jenis Penelitian**

- a. Studi Lapangan

Studi lapangan (Field Research) penelitian lapangan adalah suatu cara untuk mendapatkan data, yang dilakukan dengan cara melakukan penelitian langsung ke salon Dream Skin Aesthetic untuk

mendapatkan data yang akurat. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis yaitu wawancara. Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan narasumber yang terkait.

b. Penelitian Kepustakaan

Studi kepustakaan dimana nantinya penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan penulisan skripsi dari berbagai sumber bacaan seperti : buku, internet, jurnal dari penelitian sebelumnya.[5]

### 1.7.2 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Pengamatan secara langsung terhadap suatu kegiatan yang sedang berjalan. Dalam hal ini mengamati langsung ketempat aktivitas kerja pada salon Dream Skin Aesthetic.

2. Wawancara

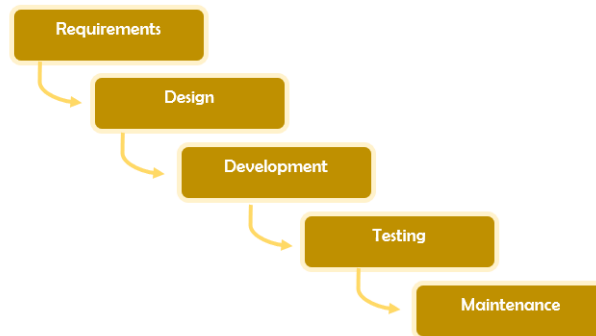
Teknik pengumpulan data dengan menggunakan pertanyaan secara langsung kepada pihak-pihak yang bersangkutan yaitu ibu Azkiyatul Kamila, Str.Keb sebagai pemilik salon.

3. Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk mendukung dan menunjang data yang telah terkumpul dengan mempelajari referensi-referensi ataupun literatur jurnal yang mengacu pada bidang yang berhubungan.

### 1.7.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam sistem ini adalah metode waterfall,



**Gambar 1. 1**

### **Metode Pengembangan Waterfall**

Secara umum metode waterfall dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan. Berikut uraian dari metode pengembangan waterfall :

a. Requirements

Pada tahap awal pengembangan sistem, yaitu menentukan segala sesuatu yang diperlukan untuk mewujudkan pengembangan sistem dan menentukan apakah sistem benar-benar diperlukan.

b. Design

Tahap desain sebagai penterjemah dari keperluan-keperluan yang dianalisis dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh pemakai, yaitu dengan cara menampilkan ke dalam Diagram konteks, Data flow Diagram (Diagram Aliran Data), Entity Relationship Diagram, Struktur tabel, dan struktur menu. Dalam hal ini diharapkan agar mahir dibidang desain web baik menggunakan adobe photoshop serta CSS (Cascading Style Sheet), dan sebagainya.

c. Development

Development adalah tahap di mana persyaratan diubah menjadi desain sistem yang dapat diprediksi sebelum *coding* dilakukan. Fase ini membuat dokumen yang disebut persyaratan perangkat lunak dokumen ini digunakan oleh pemrogram untuk melakukan aktivitas pembuatan sistem.

d. Testing

Pengujian dilakukan untuk memastikan sistem yang dibangun sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan. Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan metode blackbox testing.

e. Maintenance

Perangkat lunak yang telah dibuat dapat mengalami perubahan sesuai permintaan pengguna. Pemeliharaan dapat dilakukan jika ada permintaan tambahan fungsi sesuai dengan keinginan.[6]

### 1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah cara penulisan yang penulis gunakan untuk menyelesaikan skripsi yang telah ditetapkan oleh pihak Universitas Ibrahimi.

Sistematika penulisan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penulisan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan terdahulu, landasan teori, pemodelan dan perangkat apa saja yang digunakan

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

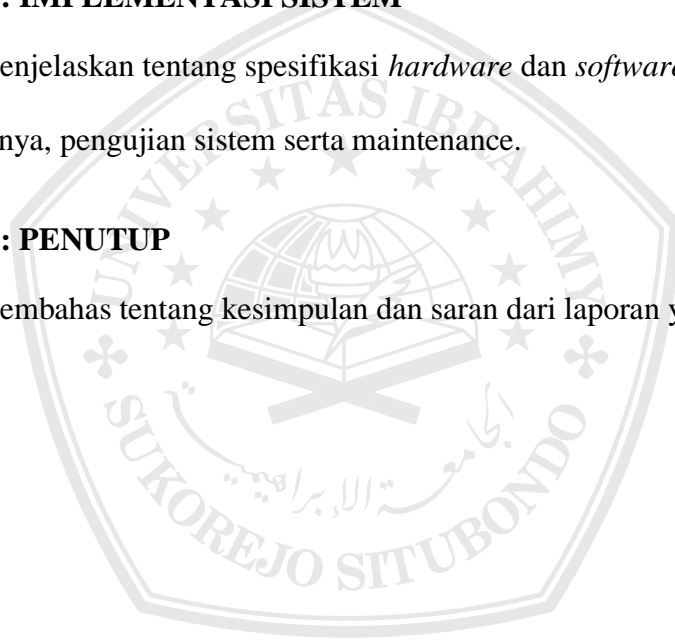
Pada bab ini menjelaskan tentang analisa sistem, gambaran umum sistem, rancangan input output, dan rancangan proses.

**BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM**

Pada bab ini menjelaskan tentang spesifikasi *hardware* dan *software, source code*, dan penjelasannya, pengujian sistem serta *maintenance*.

**BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran dari laporan yang telah dibuat.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang digunakan untuk membandingkan penelitian lain dengan yang akan dibuat oleh penulis:

#### **Implementasi Aplikasi E-booking Salon Berbasis Android Pada Seha Salon Magetan**

Sebagai salah satu usaha dibidang jasa, Seha Salon Magetan telah menerapkan aplikasi e-booking sebagai sistem untuk memesan antrian. Pemilik Seha Salon Magetan menyampaikan permasalahan yang terjadi ketika terdapat banyak antrean pelanggan salon sehingga berdampak terhadap pelayanan yang membutuhkan waktu cukup lama dan karyawan tidak terlalu memperhatikan pelanggan yang datang terlebih dahulu, sehingga tidak efektif dan efisien. Karena terlalu banyaknya antrean membuat pelanggan tersebut memilih berpindah ke salon lain, transaksi maupun pendataan pada Seha Salon bersifat manual.

Sehingga untuk mengatasi masalah yang terjadi di Seha Salon Magetan, dirancang sebuah aplikasi e-booking berbasis android yang bertujuan agar memudahkan pelanggan dalam reservasi salon tanpa harus datang langsung sehingga meminimalisir waktu dan memudahkan karyawan dalam memproses transaksi maupun pendataan data pelanggan Seha Salon Magetan. Android adalah suatu sistem operasi perangkat lunak yang berupa perangkat mobile seperti smartphone maupun tablet yang dikembangkan telah oleh Google dan Open Handset Alliance (Pane et al., 2023:53). Pada aplikasi e-booking berbasis android

tersebut, pelanggan dapat melihat berbagai jenis informasi tentang Seha Salon seperti status tersedianya pelayanan salon, jenis layanan, dan juga harga layanan.[4]

### **Sistem Informasi Reservasi Jasa Treatment Pada Latasia Salon**

Latasia Salon merupakan salah satu usaha yang bergerak di bidang kecantikan. Permasalahan yang dihadapi oleh salon adalah proses reservasi yang kurang cepat dan membutuhkan waktu yang lama. Melihat permasalahan yang ada pada Latasia Salon, maka penulis membangun sebuah sistem berbasis website. Dari masalah di atas, adapun tujuan dari penerapan Sistem Informasi Reservasi ini adalah untuk memaksimalkan penggunaan Sistem Informasi Reservasi Jasa Treatment Pada Latasia Salon.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (Research & Development) sebagai dasar penelitian. Kegiatan research dilakukan untuk mendapatkan data atau informasi tentang kebutuhan pengguna seperti data menu yang akan digunakan untuk pembuatan sistem. Sedangkan kegiatan development dilakukan untuk merancang, membangun dan menghasilkan sistem informasi. Hasil penelitian berupa sebuah sistem informasi reservasi yang terdiri dari beberapa form dan data laporan. Untuk admin diberikan wewenang untuk mengakses keseluruhan sistem sedangkan untuk para pelanggan hanya diberikan hak akses untuk melakukan pemesanan dan melihat menu perawatan dan produk.  
[7]

### **Sistem Informasi Pemesanan Salon Kecantikan Pada Kenzu Salon Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter**

Kenzu Salon, merupakan salon kecantikan yang menawarkan berbagai perawatan wajah. Mulai dari perawatan ujung rambut sampai ujung kaki, semua lengkap tersedia di Kenzu Salon ini. Harga yang ditawarkan pun relative lebih murah dibanding salon lain, kualitasnya pun juga baik, sehingga Kenzu Salon mempunyai pelanggan yang banyak, dan dalam proses pelayanan maupun transaksi masih di kerjakan secara manual, sehingga di butuhkan waktu yang lama untuk memprosesnya. Oleh karena itu, kami ingin membantu menyelesaikan masalah yang ada di Kenzu Salon tersebut agar dalam pelayanan dan transaksi dapat ditangani dengan cepat ,tepat dan akurat.

Penulis melakukan metode penelitian dengan studi literatur maupun melakukan survei langsung ke lapangan untuk mewawancarai narasumber dari Kenzu Salon di Jakarta untuk perolehan data yang lebih akurat. Observasi dan analisa dilakukan setelah terkumpulnya data lengkap tentang kebutuhan dan standarisasi yang diperlukan dalam sebuah Salon. Juga bagaimana merancang interior yang sesuai untuk Salon dengan memperhatikan sisi ergonomic dan estetika dari setiap ruangnya, suasana yang ingin diciptakan, dan memaksimalkan fasilitas demi kenyamanan pelanggan ataupun aktifitas karyawan yang bekerja di Kenzu Salon tersebut. Karena selain dari segi pelayanan, perancangan interior memiliki peran yang sangat krusial bagi citra dari sebuah spa dan salon. [7]

## **2.2 Landasan Teori**

### **2.2.1 Sistem**

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari proses-proses yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk melakukan suatu aktivitas atau untuk mencapai suatu tujuan yang tertentu [1]. Sistem adalah aliran masukan, proses, dan keluaran dalam suatu lingkungan tertentu. Suatu sistem disebut juga dikatakan suatu unit stabil yang masukan, memprosesnya, dan pada akhirnya menghasilkan keluaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem adalah sekumpulan unsur-unsur yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam suatu proses yang teratur yang dapat mendukung suatu sistem yang lebih besar dan saling bergantung untuk mencapai suatu tujuan tertentu.[8]

### **2.2.2 Informasi**

Informasi adalah data yang diproses dalam format yang berarti bagi penerimanya dan berguna untuk pengambilan keputusan saat ini atau masa depan.[9]

### **2.2.3 Sistem Informasi**

Menurut Pratama (2014:10) sistem informasi merupakan gabungan dari empat bagian utama. Keempat komponen utama ini meliputi perangkat lunak (software), perangkat keras (hardware), infrastruktur dan staff yang terlatih. Sedangkan menurut Taufik (2013:17) sistem informasi adalah sistem yang terintegrasi dan bekerjasama untuk memecahkan masalah tertentu dengan cara mengolah data dengan alat yang disebut komputer dengan cara yang memiliki

nilai tambah dan nilai yang berguna bagi pengguna. Oleh karena itu dari pandangan di atas dapat kita simpulkan bahwa sistem informasi merupakan kumpulan komponen-komponen yang saling terintegrasi dan bekerjasama untuk mengubah data menjadi informasi. Masukan yang diberikan agar menjadi suatu keluaran yang bernilai dan berguna bagi actor.[10]

#### **2.2.4 Pemesanan**

Pemesanan adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli suatu proses, produksi, dan cara pemesanan (lokasi, produk, jasa) kepada orang lain[11]

#### **2.2.5 Salon Kecantikan**

Salon adalah sebuah ruangan. Kecantikan yang berarti cantik/keindahan. Salon kecantikan adalah tempat untuk menjadikan orang cantik atau lebih cantik. Tempat khusus untuk segala hal tentang kecantikan pria maupun wanita. Salon kecantikan menangani berbagai hal seperti kecantikan rambut, kecantikan wajah dan memperindah tubuh.[12]

#### **2.2.6 Web**

Sari,dkk (2019) pengertian website atau disingkat web adalah kumpulan halaman yang memuat informasi sebagai berikut: format digital. Teks, gambar, animasi, dll dikirimkan melalui koneksi intrnet, sehingga dapat diakses dari mana saja.[13]

#### **2.2.7 PHP**

PHP (Hypertext Preprocessor) adalah Bahasa scripting yang digunakan bersama dengan tak HTML yang dijalankan di server untuk membuat halaman

web yang dinamis seperti buku tamu, statistik pengunjung, survei, email. PHP mendukung koneksi ke banyak database baik yang gratis maupun komersial, termasuk MySQL, Oracle, Microsoft SQL Server, Interbase, PHP bersifat Open source dan gratis.[14]

### 2.2.8 MySQL

MySQL adalah program database yang dapat mengirim dan menerima dari banyak pengguna dengan cepat menggunakan perintah dasar Structured Query Language (SQL). multi user serta menggunakan perintah dasar SQL (Structured Query Language). Basis data MySQL merupakan perangkat lunak basis data berbentuk basis data relasional atau dikenal juga dengan nama sistem manajemen basis data relasional “RDMS”.

## 2.3 Pemodelan

### 2.3.1 UML (Unified Modeling Language)

UML (*Unified Modelling Language*) adalah sistem bahasa desain untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan desain, diagram ini dibuat untuk membantu penulis memvisualisasikan alur sistem dari aplikasi yang dibuatnya.[15]

### 2.3.2 Flowchart

Menurut Pressman (2012:359) Diagram Alur (*Flowchart*) adalah suatu kegiatan yang mewakili perintah berurutan, kondisional, dan berulang. Digunakan untuk mengidentifikasi langkah-langkah pemrosesan yang dihunungkan oleh garis kontrol (panah). Sedangkan menurut Murhada dan Yo Ceng Giap, flowchart adalah diagram alir yang menjelaskan langkah-langkah penyelesaian suatu

masalah, dan merupakan salah satu cara untuk merepresentasikan suatu algoritma.







[10]

**Tabel 2. 1**  
**Simbol-Simbol Flowchart**

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Offline Connector</i>	Penghubung diakhiri atau tidak terhubung lagi/ akhir penghubung
	<i>Connector</i>	Penghubung dapat diisi huruf/angka/huruf dan angka
	<i>Proces</i>	Digunakan untuk memproses hitungan dan lain-lain
	<i>Manual Operation</i>	Operasi manual
	<i>Decision</i>	Keputusan dalam program
	<i>Predefined Proces</i>	Rincian operasi berada di tempat lain
	<i>Terminal points</i>	Digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir flowchart
	<i>Offline Storage</i>	Penyimpanan yang tidak dapat diakses oleh komputer secara langsung
	<i>Keyboard Symbol</i>	Input yang dimasukkan secara manual dari keyboard

**Tabel 2. 2**

**(Lanjutan)**

	<i>Input/Output</i>	Masukan input / keluaran output
	<i>Punched Card</i>	Input/Output yang menggunakan kartu berlubang
	<i>Disk Storage</i>	Digunakan untuk menyatakan masukan dan keluaran yang berasal dari disk
	<i>Magnetic Tape</i>	I/O yang menggunakan disk magnetik
	<i>Document</i>	I/O dalam format yang dicetak
	<i>Display</i>	Output yang ditampilkan pada terminal

### 2.3.3. Use Case Diagram








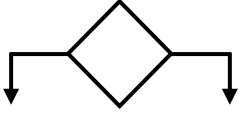
Sebuah use case menggambarkan apa yang harus dilakukan oleh sistem.

Diagram use case memberikan cara untuk menggambarkan tampilan eksternal suatu sistem dan interaksinya dengan dunia luar.[16]

### 2.3.4 Activity Diagram

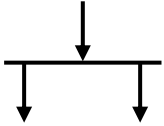
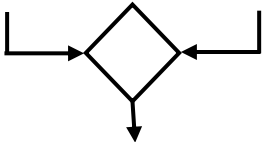
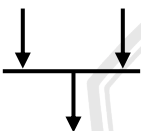
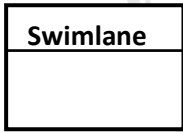
*Activity Diagram* digunakan untuk memodelkan perilaku objek dalam proses bisnis, dalam banyak hal, diagram aktivitas dapat dipandang sebagai diagram aliran data yang dihubungkan dengan analisis terstruktur.[17]

**Tabel 2. 3**  
**Activity Diagram**

Simbol	Nama	Keterangan
	Action	Perilaku yang sederhana dan tidak dapat diuraikan
	Activity	Digunakan untuk mewakili sekumpulan tindakan (Action)
	Class Name	Digunakan untuk mewakili sebuah objek yang terhubung ke sekumpulan arus objek.
	Control Flow	Menunjukkan urutan eksekusi
	Initial Node	Menggambarkan awal dari serangkaian tindakan atau kegiatan
	Final-Activity Node	Digunakan untuk menghentikan semua arus kontrol dan arus objek dalam suatu aktivitas/tindakan
	Final-flow Node	Digunakan untuk menghentikan aliran kontrol atau aliran objek tertentu
	Decision Node	Digunakan untuk mewakili kondisi pengujian

**Tabel 2. 4**





**(Lanjutan)**

	<p>Fork Node</p>	<p>Digunakan untuk membagi perilaku menjadi seperangkat aktivitas yang paralel atau bersamaan dari aktivitas</p>
	<p>Merge Node</p>	<p>Digunakan untuk menyatukan kembali berbagai jalur keputusan yang dibuat untuk menggunakan simpul keputusan</p>
	<p>Join Node</p>	<p>Digunakan untuk menyatukan kembali serangkaian arus aktivitas</p>
	<p>Swimlane</p>	<p>Digunakan untuk memecah diagram aktivitas menjadi baris dan kolom untuk menetapkan kegiatan individu</p>

### 2.3.5 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) atau dalam bahasa Indonesia menjadi Data Alir Diagram adalah representasi grafis grafis dari aliran dan transformasi informasi, dari input hingga output yang diterapkan.[18]

**Tabel 2. 5**  
**Data Flow Diagram**




Simbol	Keterangan
	<p><b>Proses</b> : kegiatan yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang dapat berupa masukan untuk sistem</p>
	<p><b>External Entity:</b> menyatakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem yang lainnya, yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem.</p>
	<p><b>Simpanan Data:</b> disimpan dari data yang dapat berupa suatu file atau data base di sistem komputer, suatu arsip atau catatan manual dan suatu agenda buku.</p>
	<p><b>Arus Data</b> : menyatakan arus data yang mengalir diantara data proses, simpan data dan kesatuan luar. Arus data ini menunjukkan arus dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.</p>

**2.3.6 Entity Relationship Diagram**

*Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah teknik yang digunakan untuk memodelkan persyaratan organisasi, biasanya oleh analisis sistem selama fase analisis persyaratan proyek pengembangan sistem teknik pembuatan diagram atau alat bantu visual kini muncul menjadi dasar perancangan basis data relasional yang menjadi dasar sistem informasi yang sedang dikembangkan.[18]

Tabel 2. 6

## Entity Relationship Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Entitas	Objek dalam dunia nyata yang dapat dibedakan dengan objek lain.
	Atribut	Isi dari atribut mempunyai elemen yang dapat mengidentifikasi isi elemen satu dengan yang lain
	Hubungan	

## 2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan

### 2.4.1 Xampp

XAMPP merupakan perangkat lunak gratis yang bebas digunakan Xampp berfungsi sebagai server yang berdiri sendiri (Localhost) yang terdiri dari Apache HTTP Server, MySQL sebagai database dan apenerjemah bahasa yang ditulis dengan pemrograman PHP dan Perl.[10]

### 2.4.2 Browser

Pengertian web browser menurut winarno dan utomo “web browser adalah alat yang digunakan untuk melihat halaman web. Sedangkan menurut cybero mengemukakan bahwa “Web Browser adalah alat untuk mengambil dan menampilkan sumber informasi web aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mengambil dan menyajikan s”. [19]

### 2.4.3 Visual Studio Code

Visual studio code adalah editor kode sumber yang dikembangkan oleh Microsoft untuk Windows, Linux,dan MacOS. Ini termasuk dukungan untuk *debugging*, kontrol GIT tertanam, penyorotan sintaksis, penyelesaian kode gratis, cuplikan, dan pemfaktoran ulang kode. Ini juga dapat disesuaikan, memungkinkan pengguna untuk mengubah tema editor, pintasan keyboard, dan pengaturan.[20]



## BAB III

### ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

#### 3.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian

Dream Skin Aesthetic merupakan salah satu salon kecantikan yang terletak di kabupaten Jember tepatnya di Dsn Krajan Desa Karangsono RT/RW 001/015 Bangsalsari Jember. Dream Skin Aesthetic merupakan salah satu bidang dalam industri kecantikan, yang berfokus pada perawatan kulit dan penampilan melalui berbagai metode dan teknologi. Penelitian di bidang ini penting untuk mengembangkan inovasi baru yang dapat meningkatkan kualitas hidup dan kepercayaan diri individu.

Dream Skin Aesthetic juga menyediakan berbagai pelayanan perawatan wajah seperti *laser*, *facial basic*, *facial detox*, *flek peeling*, dan *Acne peeling*, serta masih banyak perawatan lainnya. Metode perawatan kulit dalam Dream Skin Aesthetic meliputi penggunaan produk topikal seperti krim dan serum yang mengandung bahan aktif seperti retinol dan asam hialuronat. Selain itu, terdapat perawatan non-invasif seperti mikrodermabrasi dan terapi cahaya (LED), serta perawatan invasif seperti injeksi Botox untuk memperbaiki tekstur kulit. Dream Skin Aesthetic juga memiliki beberapa produk yang harus melalui konsultasi dokter. Dream Skin Aesthetic ini adalah perusahaan milik perorangan yaitu Ibu Azkiyatul Kamila, S.Tr. Keb sebagai owner dan juga sebagai orang yang menangani konsumen langsung.

Inovasi dalam Dream Skin Aesthetic mencakup penggunaan teknologi laser dan IPL (Intense Pulse Light) untuk peremajaan kulit dan

penghilangan pigmen, serta teknologi radiofrekuensi dan ultrasonik untuk mengencangkan kulit. Selain itu, penelitian biologi molekuler menghasilkan bahan aktif baru yang diformulasikan untuk perbaikan seluler dan regenerasi kulit.

### **3.1.1 Keadaan Sistem Yang Berjalan**

Sistem yang sedang berjalan di Salon Kecantikan Dream Skin Aesthetic yaitu pelanggan harus mendatangi lokasi Salon Dream Skin Aesthetic untuk melakukan *treatment* perawatan, kemudian pelanggan mengantri sesuai dengan kedatangan masing-masing. Saat tiba pelayanan nya pelanggan akan konfirmasi *treatment* yang diinginkan, kemudian pelanggan akan dilayani saat waktunya tiba.

### **3.1.2 Kelebihan Sistem**

Kelebihan sistem yang sedang berjalan saat ini adalah walaupun pemesanan masih dilakukan secara manual pemesanan tersebut tetap bisa dilakukan sebagaimana mestinya.

### **3.1.3 Kelemahan Sistem**

Kelamahan sistem yang ada saat ini adalah yaitu dengan banyaknya antrian customer ketika ingin melakukan *treatment* yang mengakibatkan tumpukan antrian yang sangat mengganggu sehingga banyak customer yang tidak mau melakukan *treatment* karena terlalu lama menunggu dengan datang langsung ke tempat tanpa melakukan pemesanan terlebih dahulu via telepon atau *WhatsApp*. Dengan menggunakan telephone atau *WhatsApp* sering terjadi kendala seperti ketika banyaknya jumlah pemesanan tempat melalui telephone atau aplikasi pihak ketiga sering tidak terhandle dan customer tidak mendapatkan *treatment* maksimal.

### 3.2 Alur Proses

Alur proses adalah diagram yang menggambarkan proses bisnis yang berjalan pada suatu sistem. Dengan adanya alur proses dapat membantu memahami dan menjelaskan alur proses bisnis yang ada pada suatu objek.

#### 3.2.1 Identifikasi dan Analisis Proses Bisnis

Pada bagian ini, identifikasi proses dan analisis proses dilakukan. Identifikasi masalah yang diteliti dalam objek penelitian merupakan bagian dari proses identifikasi proses, sedangkan analisis melibatkan analisis isu yang diteliti.

##### a. Identifikasi Proses Bisnis

Setelah memahami masalah yang ada pada tempat penelitian, maka dibutuhkan perencanaan penelitian dalam membentuk *desain* dan implementasi pemesanan pada Dream Skin Aesthetic. Proses-proses untuk mengetahui pengelolaan pemesana dapat diidentifikasi dari beberapa data yang dikumpulkan selama penelitian dilakukan antara lain:

1. Registrasi/Login
2. Reservasi (Pemilihan Layanan)
3. Pelaksanaan Layanan
4. Return

##### b. Analisis Proses Bisnis

Setelah proses diidentifikasi maka langkah selanjutnya adalah menganalisis masing-masing proses secara terperinci. Adapun rincian analisis proses bisnis sebagai berikut

1. Registrasi/Login

Proses ini dilakukan oleh pelanggan yang ingin reservasi, maka sebelum melakukan reservasi pelanggan harus registrasi terlebih dahulu. Jika sudah memiliki akun maka pelanggan login sesuai dengan akunnnya.

2. Reservasi (Pemilihan Layanan)

Proses ini dilakukan oleh pelanggan yang sudah memiliki akun untuk memilih jenis pelayanan yang diinginkan.

3. Pelaksanaan Layanan

Pelaksanaan layanan ini dilakukan oleh pelanggan dan karyawan.

4. Reture

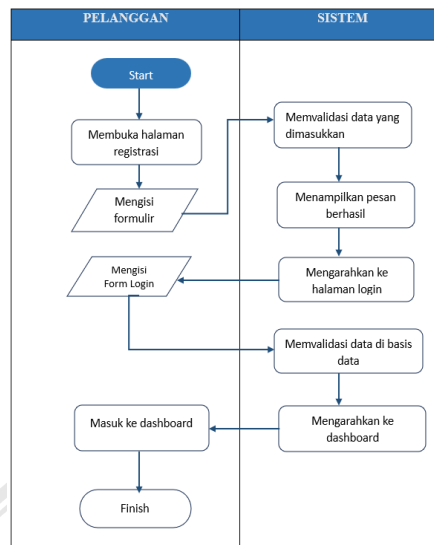
Proses ini dilakukan oleh pelanggan yang ingin melakukan pengembalian barang ketika ada kecacatan maupun ketidaksesuaian barang yang diterima.

- c. **Flowchart Dokumen**

Flowchart dokumen adalah alat visual yang digunakan untuk menjelaskan aliran proses dokumen dalam suatu sistem. Fungsi utamanya adalah untuk mendemonstrasikan dengan jelas bagaimana dokumen dibuat, ditinjau, diproses, dan disimpan. Sehingga gambaran dari jalannya sebuah proses dari tahap awal hingga akhir dapat dengan mudah dipahami oleh setiap orang.

1. Registrasi/Login

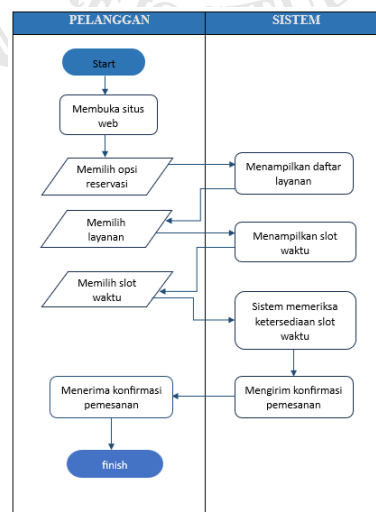
Pada proses ini dilakukan oleh pelanggan untuk bisa masuk ke sistem atau situs web seperti gambar 3.1 berikut:



**Gambar 3. 1**  
**Registrasi/Login**

## 2. Reservasi (Pemilihan Layanan)

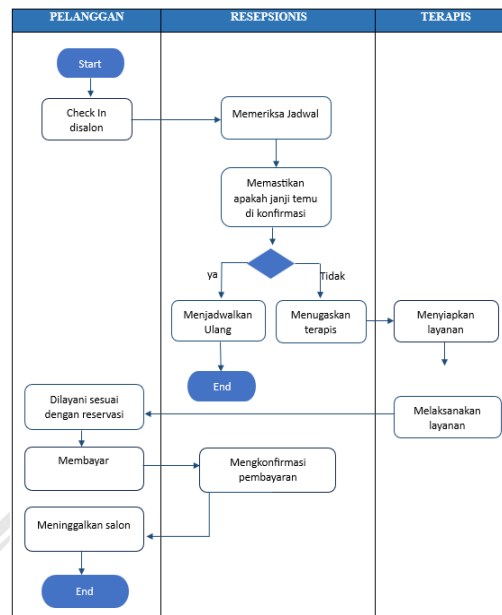
Pada proses ini dilakukan oleh pelanggan untuk menentukan layanan yang diinginkan seperti gambar 3.2 berikut



**Gambar 3. 2**  
**Reservasi/pemilihan layanan**

### 3. Pelaksanaan Layanan

Pada proses ini dilakukan oleh pelanggan dan terapis



**Gambar 3. 3**  
**Reservasi/pemilihan layanan**

#### 3.2.2 Identifikasi dan Analisis Kebutuhan

Setelah mengidentifikasi dan menganalisis seluruh proses, selanjutnya adalah mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan obyek penelitian. Adapun kebutuhan yang akan diidentifikasi yaitu kebutuhan fungsional.

##### a. Identifikasi dan Kebutuhan Fungsional

Setelah penulis melakukan sebuah penelitian pada instansi, maka diidentifikasi dan analisa dari kebutuhan-kebutuhan dari sistem informasi yang akan penulis buat. Berikut ini identifikasi dan analisa kebutuhannya.

## 1. Proses Registrasi/Login

Tabel 3. 1

## Registrasi/Login

Pelanggan	Admin	Kebutuhan Fungsional
Melakukan Registrasi	Menerima Data Registrasi Pelanggan	Data Registrasi Pelanggan
Login		Data Login

## 2. Proses Reservasi (Pemilihan Layanan)

Tabel 3. 2

## Reservasi(pemilihan Layanan)

Pelanggan	Admin	Kebutuhan Fungsional
Memilih Layanan Reservasi	Menerima Data Layanan Reservasi	Informasi Layanan Reservasi

## 3. Pelaksanaan Layanan

Tabel 3. 3

## Pelaksanaan layanan

Pelanggan	Terapis	Kebutuhan Fungsional
Pelanggan check-in di salon	Mempersiapkan layanan	
Pelanggan dilayani	Melaksanakan pelayanan	Informasi pelayanan

## b. Analisis Kebutuhan Fungsional

Setelah mengidentifikasi persyaratan fungsional, dilanjutkan menganalisis persyaratan fungsional dengan tujuan untuk memastikan bahwa semua persyaratan dalam proses bisnis terpenuhi. Kebutuhan fungsional yang dimaksud adalah:

### 1. Registrasi/Login

Dalam proses registrasi ini, menampilkan form registrasi/login. Registrasi ini dilakukan oleh pelanggan sebelum melakukan reservasi.

### 2. Reservasi (Pemilihan Layanan)

Dalam proses pemilihan layanan ini, menampilkan formulir layanan yang dipilih oleh pelanggan.

### 3. Pelaksanaan Layanan

Dalam proses pelaksanaan layanan ini, bagian terapis melakukan layanan terhadap pelanggan sesuai treatment yang dipilih oleh pelanggan.

### 4. Reture

Dalam proses reture ini menampilkan formulir pengembalian barang yang sudah dilakukan oleh pelanggan.

## c. Analisis Non Fungsional

Persyaratan non fungsional merupakan peralatan pendukung dengan minimal spesifikasi yang diperlukan untuk melakukan penelitian ini. Di bawah ini adalah tools yang dibutuhkan untuk

menunjang pembelajaran Anda pada perancangan dan implementasi Pemesanan Salon Kecantikan Pada Dream Skin Aesthetic Berbasis Web. Pada tabel dapat dilihat identifikasi dan analisis kebutuhan non fungsional sebagai berikut:

**Tabel 3. 4**

**Analisis Non Fungsional**

<b>Komponen Sistem Informasi</b>	<b>Spesifikasi</b>	<b>Yang Mengadakan</b>	<b>Waktu</b>	<b>Prosedur</b>
Workstation	Intel (R) Core (TM) i5-1235U @ CPU 1.3GHz	Salon Dream Skin Aesthetic	Sejak sistem dibuat	Laptop yang digunakan
HDD	450 GB	Salon Dream Skin Aesthetic	Sejak awal sistem dibuat	Laptop yang digunakan
Ram	8 GB	Salon Dream Skin Aesthetic	Sejak awal sistem dibuat	Laptop yang digunakan
Sistem Operasi	Windows 11	<i>Programmer</i>	Saat Mulai Membuat Aplikasil	Laptop yang digunakan
<i>Web Server</i>	XAMPP v3.3.3	<i>Programmer</i>	Saat mulai membuat aplikasi	Laptop yang digunakan
<i>Editor</i>	<i>Visual Studio Code</i>	<i>Programmer</i>	Saat mulai membuat aplikasi	Laptop yang digunakan
<i>Browser</i>	<i>Google Chrome</i>	<i>Programer</i>	Saat mulai membuat aplikasi	Laptop yang digunakan

**Tabel 3. 5**  
**(Lanjutan)**

<b>Komponen Sistem Informasi</b>	<b>Spesifikasi</b>	<b>Yang Mengadakan</b>	<b>Waktu</b>	<b>Prosedur</b>
Operator		Admin	Ketika sistem sudah selesai	Tempat Sistem dipakai
Dokumentasi	<i>Print Out Laporan</i>	Admin	Ketika sistem sudah selesai	Tempat sistem dipakai
Keamanan	<i>Password</i>	Admin	Ketika sistem sudah dibangun	Tempat sistem dipakai
<i>Internal Auditing Control</i>		Admin	Ketika sistem sudah dibangun	Tempat sistem dipakai

### 3.2.3 Identifikasi dan Analisis Alternatif Solusi

Pada bagian identifikasi dan analisis alternatif solusi disajikan dalam bentuk tabel yang menjelaskan analisis alternatif solusi. Pada dasarnya ada dua bagian penting dalam mengidentifikasi dan menganalisa kelayakan alternatif solusi.

#### a. Identifikasi Alternatif Solusi

Adapun gambaran dari identifikasi dan analisis alternatif solusi seperti pada tabel berikut :

Tabel 3. 6

## Identifikasi Alternatif Solusi

Karakteristik	Alternatif 1	Alternatif 2
Bagian sistem yang terkomputerisasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Data pelanggan</li> <li>• Data reservasi</li> <li>• Data produk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Data reservasi</li> </ul>
Keuntungan	Proses pengolahan data lebih mudah, memudahkan pihak salon dalam melayani pelanggan.	Proses pengolahan data lebih mudah, memudahkan pihak salon dalam melayani pelanggan, serta dapat membuat laporan.
Server dan Workstation	Processor Intel(R) Core(TM) i5-1235U CPU @1.3GHZ RAM 4 GB	Processor Intel(R) Core(TM) i5-1235U CPU @ 1.3GHZ RAM 8 GB
Perangkat lunak yang dibutuhkan	OS : Windows 10 Webserver : Apache Bahasa Pemrograman: C1 3 Editor : Sublime Text	OS : Windows 11 Webserver : Apache Bahasa Pemrograman : PHP Web Browser : Chrome
Perangkat lunak aplikasi	Bahasa pemrograman PHP, dan Webserver XAMPP	Chrome, Bahasa pemrograman PHP, dan web server XAMPP
Metode pemrosesan data	Dilakukan secara <i>online</i> , dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja	Dilakukan secara <i>Online</i> , dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
Alat Output	Monitor dan Printer	Monitor dan Printer
Alat Input	Keyboard dan Mouse	Keyboard dna Mouse
Alat Penyimpana	Hardisk	SSD

**b. Analisis kelayakan Alternatif Solusi**

Solusi adalah penawaran untuk membuat sistem yang akan dibangun, untuk sistem manajemen yang akan dijalankan. Adapun gambaran dari analisis kelayakan alternatif solusi seperti pada tabel berikut:

**Tabel 3. 7**

**Analisis kelayakan alternatif solusi**

Kriteria kelayakan	Bobot	Alternatif 1	Alternatif 2
Kelayakan operasional fungsional		Hanya mendukung beberapa dari kebutuhan fungsional	Mendukung seluruh kebutuhan fungsional
Politis		Pengembangan susah	Pengembangan lebih mudah
Skor			
Kelayakan teknis teknologi		Keahlian dalam merawat baik <i>hardware</i> maupun <i>software</i>	Kehahlian dalam mengoperasikan dan merawat baik <i>hardware</i> maupun <i>software</i>
Kelayakan Ekonomis Biaya Pengembangan <i>Payback period</i> <i>Net Present value</i>		Biaya yang muncul adalah biaya beberapa kebutuhan sekunder ( <i>printer</i> , kertas)	Sistem yang dibangun berbasis <i>open source</i> , jadi untuk pengadaan menimbulkan biaya, biaya yang muncul adalah biaya untuk <i>hosting</i> sistem
Skor			
Total			

### 3.3 Desain Sistem

Desain sistem adalah tahap dimana gambar, rencana, sketsa, atau beberapa elemen individu disusun menjadi satu kesatuan yang terintegrasi, tujuan dari sistem ini adalah untuk memberikan gambaran yang jelas dan desain yang lengkap saat membuat aplikasi. Desain sistem ini terdiri dari beberapa desain: desain *output*, *Desain Input*, dan *Desain Proses*.

#### 3.3.1 Desain Output

Desain output digunakan untuk merancang laporan sesuai kebutuhan Salon Dream Skin aesthetic. Draf laporan ini digunakan untuk mendeskripsikan perancangan dan implementasi pemesanan salon kecantikan pada dream Skin aesthetic. Output yang dihasilkan akan berupa laporan.

##### a. Desain Output Laporan Transaksi

Desain output laporan transaksi ini adalah hasil yang dilakukan oleh pelanggan dalam melakukan reservasi dan diterima oleh admin. Pada gambar 3.4 dibawah ini merupakan gambar desain output laporan transaksi.

Laporan Transaksi			
Kode servis	Tanggal Pesan	Hari	Waktu
			Mengetahui,
			Owner

**Gambar 3. 4**  
**Reservasi/pemilihan layanan**

b. Desain Output Laporan Pelanggan

Desain output laporan pelanggan adalah hasil yang dilakukan oleh pelanggan dalam melakukan pendaftaran dan diterima oleh admin. Pada gambar 3.5 dibawah ini merupakan gambar desain output laporan pelanggan.

Laporan Pelanggan							
No	Id Pelanggan	Nama Pelanggan	E-mail	Tgl Lahir	Agama	JK	Tgl Daftar

Mengetahui,  
Owner

**Gambar 3. 5**  
**Desain Output Laporan Pelanggan**

c. Desain Output Laporan Karyawan

Desain output laporan karyawan ini adalah hasil yang dilakukan oleh karyawan dalam melakukan login ke sistem untuk kemuaian di simpan ke database. Pada gambar 3.6 dibawah ini merupakan gambar desain output laporan karyawan.

Laporan Pelanggan							
No	Id Karyawan	Nama Karyawan	E-mail	Tgl Lahir	Agama	JK	Status Kerja

Mengetahui,  
Owner

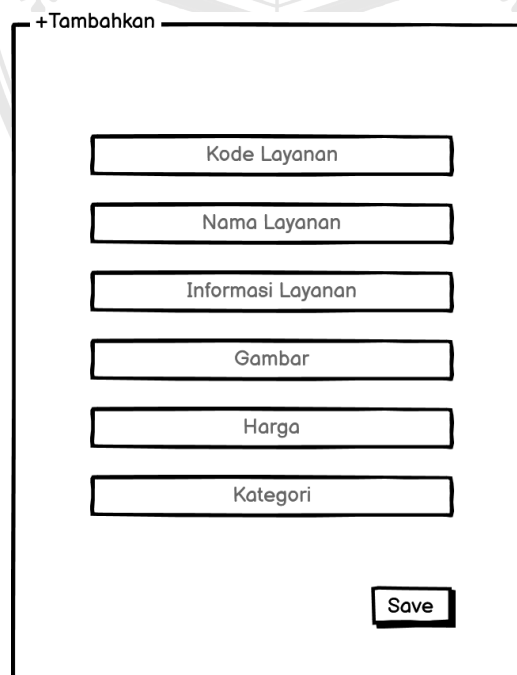
**Gambar 3. 6**  
**Desain Output Laporan Pelanggan**

### 3.3.2 Desain Input

Desain input adalah proses implementasi analisis sistem ke dalam perangkat lunak. Fungsi dari desain input adalah untuk memasukkan data ke dalam tabel database sebagai antarmuka antara pengguna dan komputer. Perancangan antarmuka yang dibuat bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengatur aksesnya sesuai menu yang diberikan. Draft input yang disiapkan peneliti pada Pemesanan Salon Kecantikan Pada Dream Skin Aesthetic adalah sebagai berikut:

a. Desain Input Layanan

*Desain input* layanan ini dimaksudkan untuk penginputan data layanan yang akan tersimpan dalam database. Adapun *desain database* data layanan adalah seperti pada gambar 3.7 berikut:



The image shows a web form for adding a new service. At the top left, there is a link labeled '+Tambahkan'. The form contains six text input fields stacked vertically, each with a label: 'Kode Layanan', 'Nama Layanan', 'Informasi Layanan', 'Gambar', 'Harga', and 'Kategori'. At the bottom right of the form, there is a 'Save' button.

**Gambar 3. 7**

**Desain Output Laporan Pelanggan**

b. Desain Input User

*Desain input user* ini dimaksudkan untuk penginputan user untuk disimpan ke dalam database. Adapun *desain database* input user adalah seperti pada gambar 3.8 berikut:

The screenshot shows a rectangular window titled "Input Data User". Inside the window, there are three horizontal input fields stacked vertically. The top field is labeled "Email", the middle field is labeled "Password", and the bottom field is a button labeled "Login".

**Gambar 3. 8**  
**Input User**

c. Input Daftar Pelanggan

*Desain input* daftar pelanggan ini dimaksudkan untuk penginputan pendaftaran pelanggan baru untuk disimpan ke dalam database. Adapun *desain database* input daftar pelanggan adalah seperti gambar 3.9 berikut:

The screenshot shows a rectangular window titled "Input Daftar Pelanggan". Inside the window, there are six horizontal input fields stacked vertically, each with a label to its left. The labels and their corresponding input values are: "Id Pelanggan" (000000), "Email" (email), "Nama Lengkap" (nama), "Kata Sandi" (masukkan sandi), "Ketik Ulang Kata Sandi" (ketik ulang kata sandi), and "Alamat" (Masukkan Alamat). At the bottom of the window, there are two buttons: "Simpan" on the left and "Batal" on the right.

**Gambar 3. 9**  
**Input User**

### 3.3.3 Desain Proses

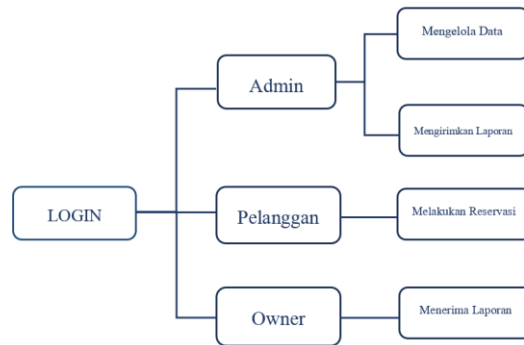
Desain proses adalah bagian penting dalam menciptakan sistem pengiriman pesan. Pada pemesanan salon kecantikan ini, fungsi dari perancangan proses ini adalah mengolah data-data yang dimasukkan ke dalam sistem untuk memudahkan user dalam melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan Pemesanan Salon Kecantikan Pada Dream Skin Aesthetic.

#### a. Identifikasi Desain Proses

Saat membangun suatu sistem, pemrograman perlu memahami alur sistem yang dibangun. Perlu adanya proses untuk mengidentifikasi proses-proses yang berjalan ddalamnya agar memudahkan programmer dalam memahaminya. Identifikasi proses ini dilakukan untuk melihat proses apa yang sedang berjalan di sistem yang Anda bangun dan untuk mendeskripsikan proses tersebut. *Input* dan *outputnya*, serta alur proses yang dilakukan. Adapun hasil dari identifikasi proses pada sistem Pemesanan Salon Kecantikan Pada Dream Skin Aesthetic yaitu speerti pada tabel dibawah ini

#### b. Arsitektur Aplikasi

Arsitektur aplikasi adalah gambaran interaksi antara aplikasi, *database* dan sistem yang dilakukan berdasarkan kebutuhan instansi beberapa *user* yang mendapatkan hak akses adalah *admin*, dan pelanggan.



**Gambar 3. 10**

### Arsitektur Aplikasi

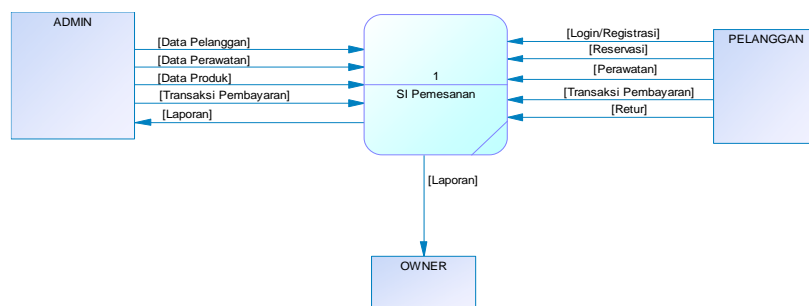
#### c. Pemodelan sistem

##### 1. Context Diagram

Context diagram pada sistem ini yaitu gambaran umum dari interaksi pelanggan. Didalam sistem ini digambarkan beberapa entitas yaitu admin, pelanggan, dan owner.

Pada diagram konteks ini terdapat admin untuk login ke sistem untuk mengelola data reservasi, seperti menambah data, mengedit data, dan menghapus data.

Contexts diagram pemesanan salon kecantikan pada Dream Skin Aesthetic berbasis web seperti gambar 3.11 dibawah ini.

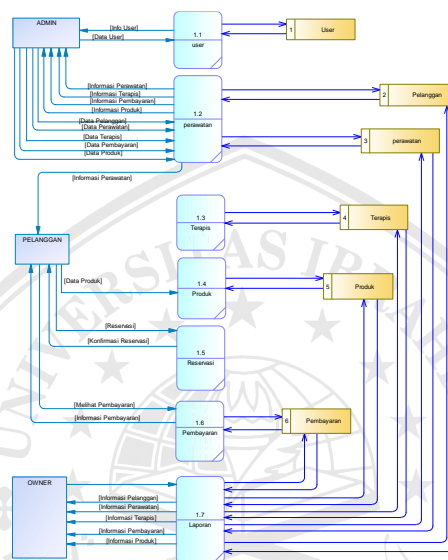


**Gambar 3. 11**

### Context Diagram

## 2. Data Flow Diagram

Data flow diagram ini menjelaskan detail dari alur context diagram seperti proses reservasi oleh pelanggan, pengolahan data oleh admin, dan laporan kepada owner. Adapun data flow diagram dapat digambarkan seperti gambar 3.12 dibawah ini:



**Gambar 3. 12**

### Data Flow Diagram

#### 3.3.4 Identifikasi dan Desain Database

Pada bagian ini mengidentifikasi tabel-tabel yang ada dalam database serta merancang atau mendesain database yang akan digunakan.

##### a. Identifikasi Tabel Database

Database adalah kumpulan informasi yang disimpan dalam komputer serra sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Database yang digunakan dan diolah oleh admin mempunyai beberapa tabel sebagai berikut:

### 1. Desain Tabel *User*

Merupakan tabel yang berfungsi bagi *User* untuk masuk ke dalam sistem. Pada sistem ini diberikan 4 (empat) hak akses yaitu admin, pelanggan, terapis, dan pimpinan salon kecantikan Dream Skin Aesthetic. Berikut adalah *field-field* yang ada pada tabel *User*:

**Tabel 3. 8**

**Tabel User**

Field	Type	Panjang	Keterangan
KodeUser	Int	5	KodeUser(PK)
<i>Username</i>	Varchar	40	
<i>Password</i>	Varchar	35	
Level	Varchar	5	

### 2. Desain Tabel Data Pelanggan

Adapun *field-field* data atau isi tabel pelanggan adalah seperti pada tabel 3.9 dibawah ini.

**Tabel 3. 9**

**Tabel Data Pelanggan**

Field	Type	Panjang	Keterangan
KodePelanggan	Int	5	KodeUser(PK)
NamaPelanggan	Varchar	45	
Alamat	Text	-	
Email	Varchar	35	
Telephone	Int	14	
KodeUser	Varchar	30	

### 3. Terapis

Adapun *field-field* atau isi tabel terapis adalah seperti pada tabel 3.10 berikut.

**Tabel 3. 10**

**Tabel Terapis**

<b>field</b>	<b>Type</b>	<b>Panjang</b>	<b>Keterangan</b>
KodeTerapis	Int	11	KodePerawatan(PK)
NamaTerapis	Varchar	35	
KodeUser	Int	5	

### 4. Tabel Produk

Adapun *field-field* atau isi produk detail adalah seperti pada tabel 3.12 berikut:

**Tabel 3. 11**

**Tabel Produk**

<b>Field</b>	<b>Type</b>	<b>Panjang</b>	<b>Keterangan</b>
KodeProduk	Int	4	KodeProduk(PK)
NamaProduk	Varchar	50	
Jumlah	Int	5	

### 5. Tabel Perawatan

Adapun *field-field* atau isi perawatan adalah seperti pada tabel 3.12 berikut:

**Tabel 3. 12**

**Tabel Perawatan**

<b>Field</b>	<b>Type</b>	<b>panjang</b>	<b>Keterangan</b>
KodePerawatan	Int	11	KodePerawatan(PK)

**Tabel 3. 13****(Lanjutan)**

Perawatan	Varchar	30	
Biaya	Int	15	

## 6. Tabel Reservasi

Adapun *fiel-field* atau isi reservasi adalah seperti pada tabel 3.14 berikut:

**Tabel 3. 14****Tabel Reservasi**

<b>Field</b>	<b>Type</b>	<b>Panjang</b>	<b>Keterangan</b>
KodeReservasi	Int	11	KodeReservasi(PK)
KodePelanggan	Int	11	
KodeTerapis	Int	5	
KodePerawatan	Int	5	

## 7. Tabel Pembayaran

Adapun *field-field* atau isi pembayaran adalah seperti pada tabel 3.15 berikut:

**Tabel 3. 15****Tabel Pembayaran**

<b>Field</b>	<b>Type</b>	<b>Panjang</b>	<b>Keterangan</b>
KodePembayaran	Int	11	KodePembayaran(PK)
KodePelanggan	Int	11	KodePelanggan (FK)

**Tabel 3. 16**

**(Lanjutan)**

KodeTerapis	Int	5	
KodePerawatan	Int	5	
Biaya	Int	10	

8. Tabel reture

Adapun *field-field* atau isi tabel reture adalah seperti pada tabel

3.17 berikut:

**Tabel 3. 17**

**Tabel Reture**

Field	Type	Panjang	Keterangan
KodeReture	Int	11	KodeReture(PK)
KodePelanggan	Int	11	
KodeProduk	Int	4	
RetureDate	Date	-	10.000.000
Alasan	Text	-	
Quantity	Int	50	Jumlah produk yang kembalikan
Status	Varchar	50	(Pending,approved,rejected)
RefundAmount		10	Jumlah pengembalian dana

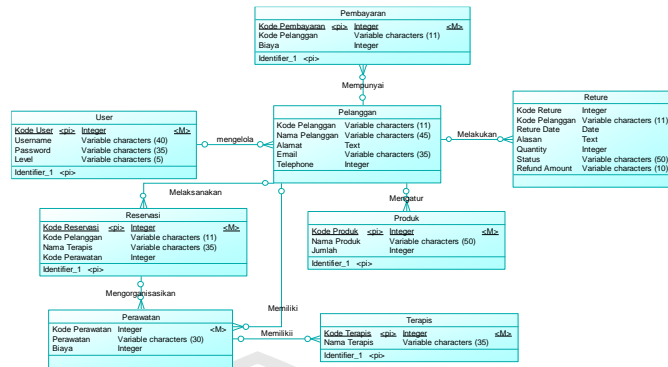
**b. Pemodelan Database**

**1. Conceptual Data Model**

Conceptual data model adalah sebuah model data yang digunakan untuk merepresentasikan data dalam suatu orgnisasi atau bisnis.

Bentuk *conceptual Data Model* konseptual obyek data yang belum

ditetapkan dalam *database* dan merupakan suatu keseluruhan struktur logis dari suatu database.

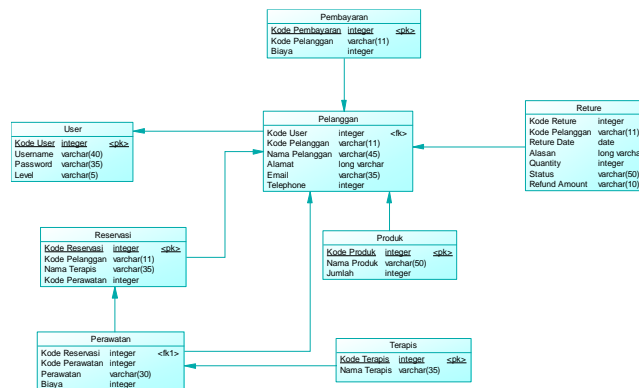


Gambar 3.13

Conceptual Data Model

2. Phisycal Data Model

Physical Data Model adalah representasi terperinci dari database yang mencakup semua spesifikasi teknis yang diperlukan untuk mengimplementasikan database. Physical Data Model pada sistem informasi ini menjelaskan hubungan antara entitas yang nantinya akan digunakan sebagai tempat penyimpanan. Sebagaimana gambar 3.14 berikut:



Gambar 3.14

Physical Data Model

#### 4 Identifikasi dan Desain User Interface

Identifikasi user interface adalah gambaran umum yang menggambarkan sistem informasi yang ditampilkan. Hal ini agar tergambar jelas bagian-bagian yang perlu diperhatikan oleh pemrograman dan user itu sendiri.

##### a. Identifikasi *interface*

Interface merupakan hal yang penting untuk menjadikan sistem itu menarik pengguna. Untuk itu perlu mengidentifikasi yang jelas tentang interface yang akan digunakan. Hasil identifikasi desain user interface sebagai tabel 3.19 berikut.

**Tabel 3. 18**

**Identifikasi Interface**

No	Nama Interface	Jenis Interface	Bentuk Interface	Deskripsi Interface
1	Login	Entry Data	Terdiri label, button dan textbox	Untuk masuk ke dalam sistem
2	Halaman Utama	Tampilan	Header, menu, dan content	Untuk menjelaskan sistem

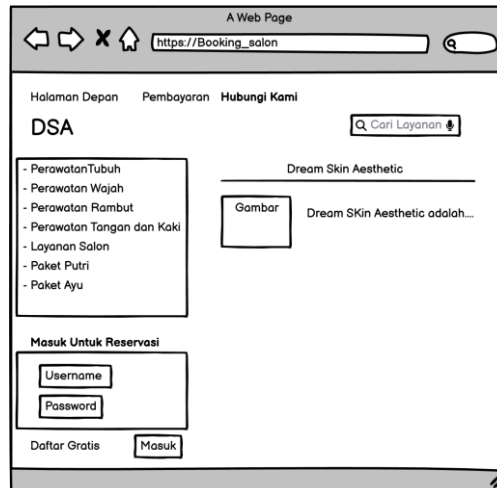
##### b. Desain Interface

Interface penting untuk membuat sistem yang menarik bagi pengguna. Dengan desain interface yang bagus dapat diharapkan dapat menggambarkan sistem yang bagus juga. Oleh karena itu, perlu identifikasi interface yang jelas untuk digunakan dalam aplikasi.

##### c. Desain *Interface*

###### 1. Desain Interface Halaman Depan

Interface halaman depan disetiap hak akses dalam mengelola menu-menu dalam content web atau sistem informasi, seperti gambar 3.16 berikut:

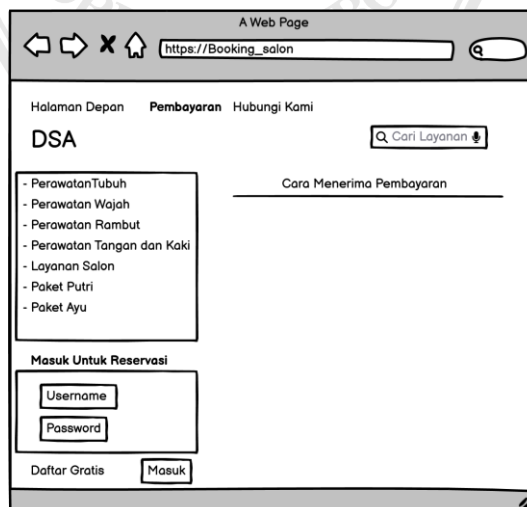


**Gambar 3.15**

### **Desain Interface Halaman Depan**

## **2. Desain Interface Pembayaran**

Desain interface halaman pembayaran ini berfungsi untuk menampilkan nomor rekening untuk pembaruan. Seperti gambar 3.15 berikut:

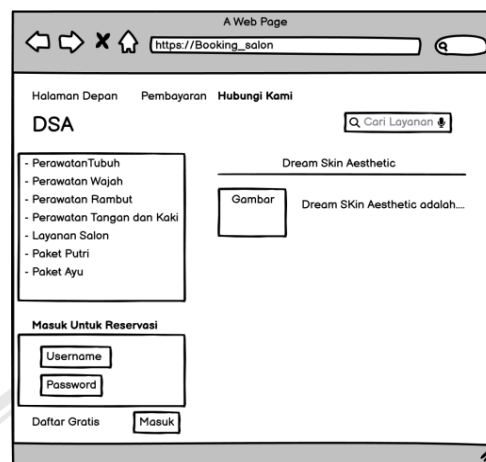


**Gambar 3.16**

### **Desain Interface Pembayaran**

### 3. Desain Interface Hubungi Kami

Desain interface hubungi kami ini adalah berfungsi untuk menampilkan kontak dan alamat yang dapat dihubungi seperti gambar 3.16 berikut:



**Gambar 3.17**  
**Desain Interface Hubungi Kami**

## BAB IV

### IMPLEMENTASI SISTEM

#### 4.1 Konstruksi Sistem

Konstruksi sistem adalah kegiatan yang membangun sistem dan infrastruktu di bidang arsitektur. Konstruksi juga disebut sebagai bangunan atau unit infrastruktur dalam satu area atau beberapa area. Intinya konstruksi sistem adalah entitas yang diciptakan oleh kombinasi komponen-komponen individual.

##### 4.1.1 Kebutuhan Sistem

Dalam menjalankan sistem informasi ini membutuhkan beberapa perangkat keras (*Hardware*), perangkat lunak (*Software*) dan SDM (*Brainware*).

1. Perangkat Keras (*Hardware*)
  - a. PC atau Laptop
  - b. *Mouse* dan *Keyboard*
  - c. Monitor
  - d. Processor minimal Intel (R) core i3
  - e. *Hardisk* dengan kapasitas 320 GB *free space*
  - f. RAM 4 GB
  - g. Printer
2. Perangkat Lunak (*Software*)

perangkat lunak adalah serangkain intruksi yang dijalankan komputer ketika diperlukan dalam penerapan jaringan rancang bangun. Sistem pengajuan pemesanan salon kecantikan sebagai berikut pada perangkat keras murni

- a. Sistem Operasi Berbasis Windows
- b. Visual Studio Code
- c. Power Designer
- d. Program Aplikasi XAMPP versi 3.3.3
- e. Browser Google Chrome atau sejenisnya

### 3. Brainware

brainware adalah orang yang menggunakan, memanipulasi, memanfaatkan, dan mengoperasikan perangkat komputer. Sebagai adm

#### 4.1.2 Instalasi Sistem

Menjalankan suatu sistem merupakan serangkaian prosedur untuk dapat mengoperasikan sebuah sistem. Berikut ini adalah rangkaian tahapan untuk menjalankan suatu sistem.

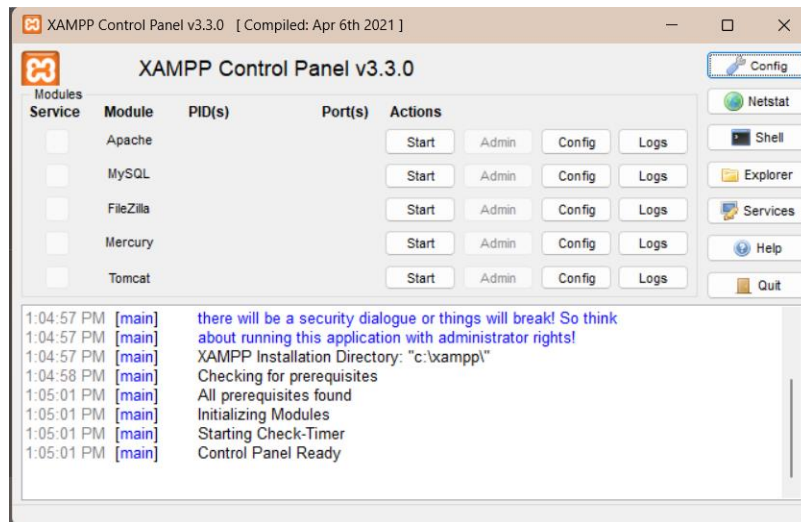
1. Jalankan file xampp seperti pada gambar 4.1 di bawah ini.



**Gambar 4.1**

#### **Xampp**

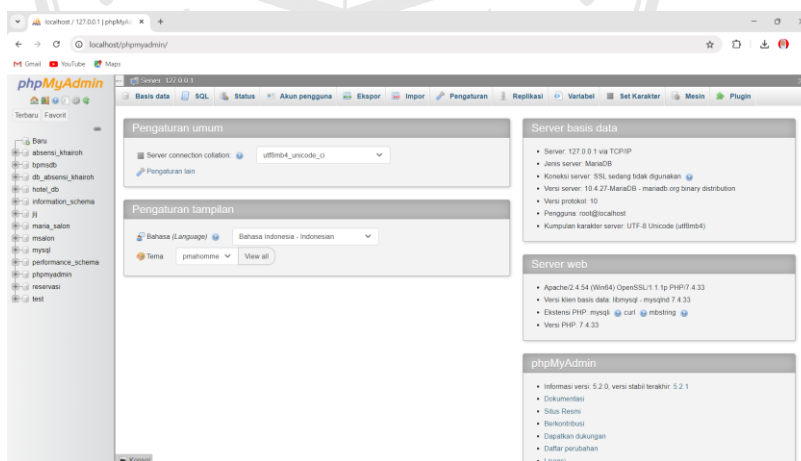
2. Kemudian akan muncul tampilan pilihan untuk memilih module yang akan digunakan. Seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. 2

Xampp Control Panel

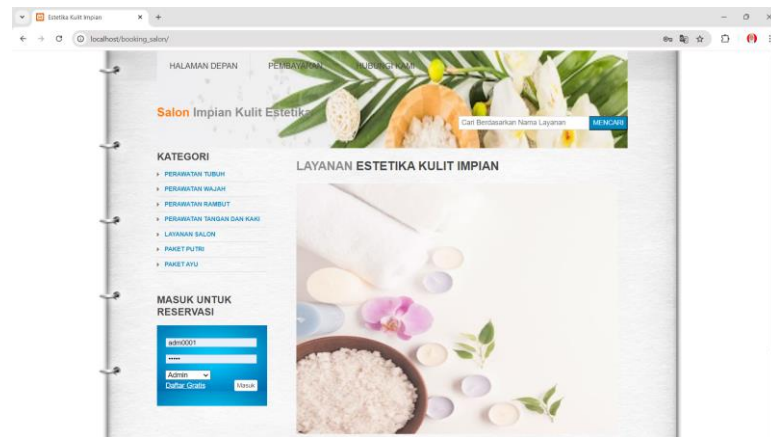
3. Kemudian buka aplikasi browser, ketikkan <http://localhost/phpmyadmin/> untuk membuka database di phpmyadmin seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. 3

phpmyAdmin

4. Untuk membuka *project web* yang dibuat, ketikkan nama *project web* yang dibuat seperti [http://localhost/booking\\_salon/](http://localhost/booking_salon/) seperti pada gambar 4.4 dibawah ini



Gambar 4. 4

### Membuka Web Project

#### 4.1.3 Segmen Program

##### a. Koneksi

Dalam pembuatan suatu program, file koneksi sangat penting karena berfungsi untuk mengkoneksikan ke database. Adapun *source code* untuk koneksi yaitu seperti pada segmen program di bawah ini:

#### Segmen Program 4. 1

##### Koneksi

```
1 <?php
2 define("HOST", "localhost"); // Host database
3 define("USER", "root"); // Username database
4 define("PASSWORD", ""); // Password database
5 define("DATABASE", "booking_salon"); // Nama database
6 $mysqli = new mysqli(HOST, USER, PASSWORD,
7     DATABASE);
8     if($mysqli->connect_error){
9         trigger_error('Koneksi ke database gagal: ' . $mysqli-
10     >connect_error, E_USER_ERROR);
11     }
12 ?>
```

**b. Login**

Segmen program login adalah kode sumber yang memungkinkan pengguna sistem mengakses modul dalam sistem berdasarkan jenis login yang digunakan.

**Segmen Program 4. 2****Login**

```
1      <div class="login">
2          
3          <form action="login-section.php" method="post">
4              <div class="label">
5                  <input type="text" name="userid" class="form-control"
6                  placeholder="ID" autocomplete="off">
7              </div>
8              <div class="label">
9                  <input type="password" name="password" class="form-
10             control" placeholder="Kata Sandi" autocomplete="off">
11             </div>
12             <div class="label">
13             <select name="akses" class="form-control"
14             placeholder="Akses sebagai?" autocomplete="off">
15                 <option value="admin">Admin</option>
16                 <option value="pelanggan">Pelanggan</option>
17                 <option value="pimpinan">Pimpinan</option>
18             </select>
19             </div>
20             <div class="label">
21                 <button class="btn-login" type="submit">MASUK</button>
22             </div>
23             </form>
24         </div>
```

**c. Log out**

segmen program *log out* merupakan *sour code* admin/pengguna keluar dari sistem. *Source code logout* sebagaimana segmen program dibawah ini:

### Segmen Program 4.3

#### Logout

1	<?php
2	session_start();
3	session_destroy();
4	header('location:../index.php');
5	?>

#### 4.2 Skenario Pengujian

Hasil pengujian merupakan hasil pengujian sistem pada saat sistem sudah siap. Pengujian sistem itu sendiri dirancang untuk menentukan apakah sistem dapat digunakan. Berdasarkan pengujian yang dilakukan diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan Sistem Pemesanan Salon Kecantikan Pada Dream Skin Aesthetic dapat berjalan sesuai dengan diharapkan dan menghasilkan informasi.

##### 4.2.1 Black Box

Pengujian *black box* ini bertujuan untuk menunjukkan fungsi perangkat lunak tentang cara beroperasinya. Berikut ini tabel yang menggambarkan metode pengujian *Black box* pada beberapa form.

**Tabel 4.1**

#### Black Box

No	Kelas Uji	Teknik Uji	Kriteria Evaluasi Hasil
1.	Proses Login	<i>Black box</i>	sistem memeriksa login admin, jika admin salah memasukkan password maka sistem akan meminta admin memasukkan password lain.
2.	Proses Login pelanggan	<i>Black box</i>	Sistem memeriksa login pelanggan, jika pelanggan salah memasukkan password maka sistem akan meminta pelanggan untuk memasukkan password lain

Tabel 4. 2

(Lanjutan)

NO	Kelas Uji	Teknik Uji	Kriteria Evaluasi Hasil
3.	Proses Daftar Registrasi	<i>Black Box</i>	Sistem memeriksa daftar registrasi, jika pelanggan tidak mengisi sesuai dengan ketentuan maka data tidak bisa tersimpan ke database dan tidak terdaftar
4.	Menampilkan Halaman Admin	<i>Black box</i>	Sistem dapat menampilkan menu-menu yang ada di halaman admin
5.	Menampilkan halaman reservasi	<i>Black Box</i>	Sistem dapat menampilkan halaman reservasi.
6.	Menampilkan halaman produk & layanan	<i>Black Box</i>	Sistem dapat menampilkan halaman produk & treatment

### 4.3 Pengujian

Pengujian merupakan langkah yang dilakukan ketika penyusunan sistem sudah terpenuhi. Pengujian bertujuan untuk mengetahui kekurangan sistem yang dibuat dan ada atau tidaknya pada program

#### 4.3.1 Cara Kerja Sistem

Cara kerja sistem ini menjelaskan tentang cara penggunaan aplikasi dari awal sampai akhir dan menjelaskan semua tampilan aplikasi.

##### a. Tampilan login

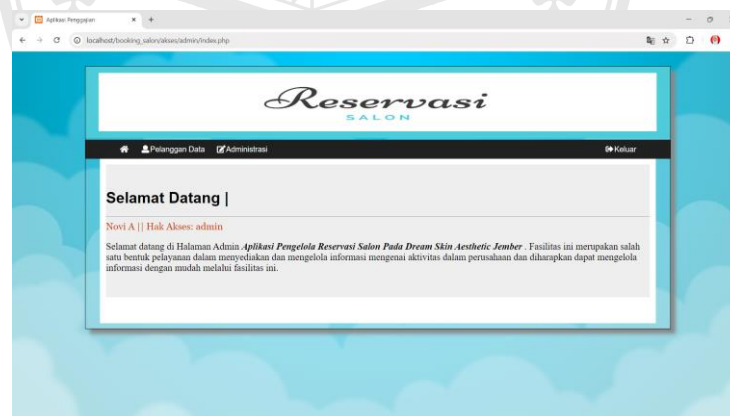
Form login berfungsi sebagai media komunikasi antara pengguna dengan sistem. Untuk mengelola sistem, pengguna harus login terlebih dahulu dengan memasukkan nama username dan password.

**Gambar 4.5**

### Login

- b. Halaman utama admin

Setelah proses pengecekan *username* dan *password* maka sistem akan mengarahkan ke halaman utama admin.

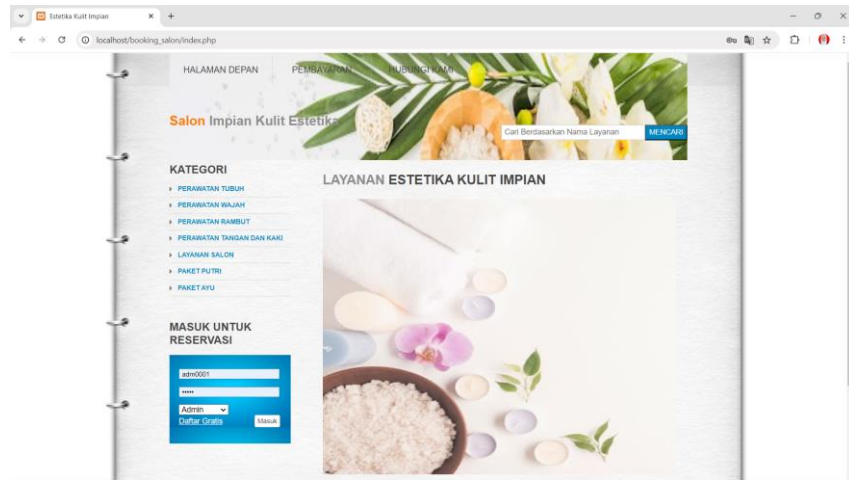


**Gambar 4.6**

### Halaman Utama Admin

- c. Halaman pelanggan

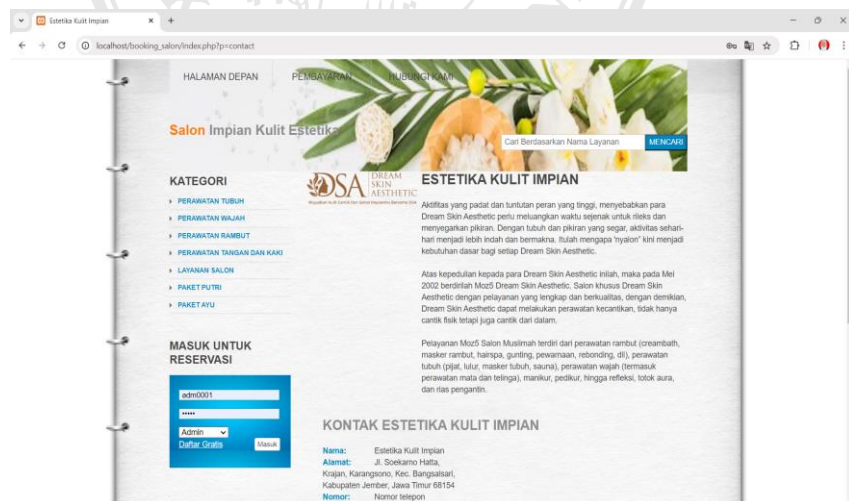
Setelah proses pengecekan *username* dan *password* maka sistem akan mengarahkan pelanggan ke halaman utama pelanggan.

**Gambar 4.7**

### Halaman Utama Pelanggan

d. Halaman hubungi kami

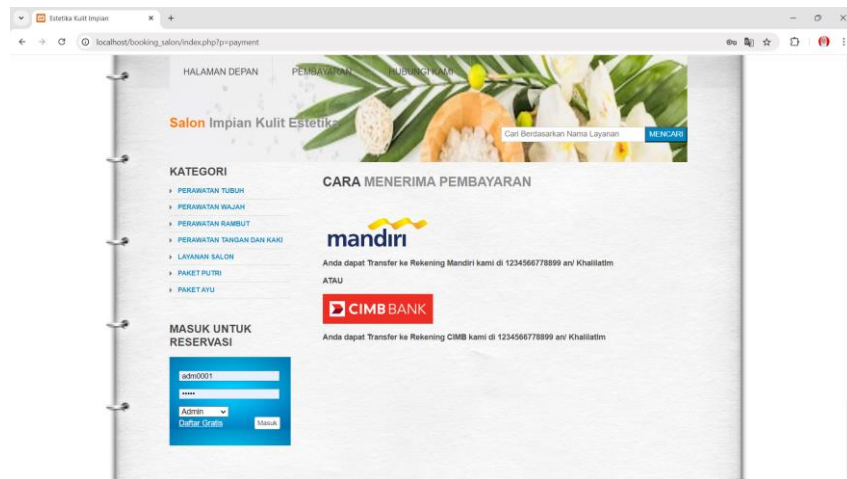
Halaman hubungi kami, merupakan halaman yang menampilkan informasi terkait dengan salon Dream Skin Aesthetic seperti nama salon, alamat, nomor yang dapat dihubungi. Berikut tampilan halaman hubungi kami yang dihasilkan pada gambar 4.8 berikut:

**Gambar 4.8**

### Hubungi Kami

e. Halaman pembayaran

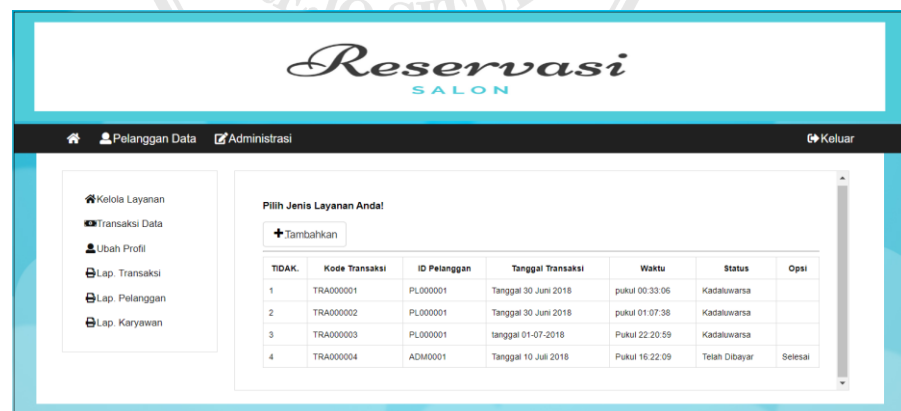
Halaman pembayaran ini merupakan halaman yang menampilkan informasi nomor pembayaran. Berikut tampilan halaman pembayaran yang dihasilkan pada gambar 4.9 berikut:



**Gambar 4. 9**  
**Pembayaran**

f. Data transaksi

Halaman data transaksi ini merupakan halaman yang menampilkan data transaksi yang dilakukan oleh pelanggan.



**Gambar 4. 10**  
**Data Transaksi**

g. Halaman laporan pelanggan

Halaman laporan pelanggan merupakan laporan yang diterima oleh owner terkait pelanggan yang melakukan layanan di salon Dream Skin Aesthetic. Berikut tampilan halaman laporan pelanggan yang dihasilkan pada gambar 4.10 berikut:

No	ID Pelanggan	Nama Pelanggan	E-Mail	TTL	Agama	JK	Tgl Daftar
1	PL000001	Mohammad Ihsan	ichsan.clay@gmail.com	Jakarta, 1987-06-17	Islam	L	2018-05-17
2	PL000002	Harun A	har@mail.com	Jakarta, 1987-06-17	Islam	L	2018-07-02
3	PL000003	Rizka nindia	Rizkanindia@gmail.com	Jember, 0000-00-00	Islam	P	2023-08-10

Mengetahui  
Direktur

**Gambar 4. 11**  
**Laporan Pelanggan**

h. Halaman laporan karyawan

Halaman laporan karyawan ini menampilkan laporan yang diterima oleh owner terkait karyawan yang ada di salon Dream Skin Aesthetic.

No	ID Karyawan	Nama Karyawan	E-Mail	TTL	Agama	JK	Status Kerja
1	adm0001	Novi A	mail@mail.com	Jakarta, 1995-01-01	Islam	P	Aktif

Mengetahui  
Direktur

**Gambar 4. 12**  
**Laporan Karyawan**

i. Halaman Laporan Transaksi

Halaman transaksi merupakan halaman yang menampilkan laporan yang diterima oleh owner terkait dengan pelayanan apa saja telah dilakukan lengkap beserta produknya.

Kode Transaksi	ID Pelanggan	ID Admin	Kode Servis	Tanggal Pesan	Tanggal Transaksi	Waktu	Hari	Status
TRAA00001	PL000001				2018-06-30	09:33:00		Kadaluwarsa
SVR0001				2018-07-03		09:00:00		Selesai
SVR0002				2018-07-03		09:00:00		Selesai
TRAA00002	PL000001				2018-06-30	01:07:39		Kadaluwarsa
SVR0001				2018-07-01		08:00:00		Mingggu
SVR0005				2018-07-02		11:00:00		Senin
TRAA00003	PL000001				2018-07-01	22:20:59		Kadaluwarsa
SVR0001				2018-07-05		09:00:00		Kamis
SVR0002				2018-07-05		09:00:00		Kamis
TRAA00004					2018-07-05			

**Gambar 4. 13**  
**Laporan Transaksi**

#### 4.3.2 Hasil Pengujian

**Tabel 4. 3**  
**Hasil Pengujian**

Input	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapatkan	Kesimpulan	Keterangan
Form login	Menampilkan form login	Dapat menampilkan form login	Diterima	
Menu login admin	Menampilkan dashboard admin	Mampu menampilkan dashboard admin	Diterima	
Menu data reservasi	Menampilkan data reservasi	Mampu menampilkan data reservasi	Diterima	
Menu laporan	Menampilkan laporan	Mampu menampilkan laporan	Diterima	

#### 4.4 Maintenance

Secara umum maintenance merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dengan tujuan untuk memastikan keadaan saat ini sama dengan keadaan awal. Tentunya pengembangan sangat penting untuk pemeliharaan aplikasi ini. Karena sistem yang dibuat tidak akan selalu seperti ini. ketika dijalankan ada kemungkinan dapat menimbulkan kesalahan kecil yang sebelumnya tidak ditemukan.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Dream Skin Aesthetic, dapat disimpulkan bahwa institusi tersebut berhasil merancang dan mengimplementasikan sistem reservasi berbasis web. Sistem ini memungkinkan pemrosesan data secara efisien dan akurat. Serta mempercepat laporan yang ada pada akhirnya mempermudah proses pemesanan baik pemesanan bagi pelanggan maupun pihak salon.

#### 5.2 Saran

Dari penelitian yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara maka penulis dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Sistem pemesanan salon kecantikan berbasis web ini masih memiliki kekurangan dan kelemahan, oleh karena itu diperlukan pengembangan sistem pemesanan salon kecantikan berbasis web yang lebih maksimal.
2. Menambah fitur cadangan dan pemulihan database untuk melindungi sistem dari kemungkinan serangan virus atau penghapusan yang tidak disengaja.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] M. Serumpun, I. Ahmad, M. Aziz Assuja, R. Hermanto, and F. Jeck Hendri, "Sistem E-Booking Pelayanan Jasa Salon Menggunakan Metode Multilevel Feddback Queue (Study Kasus : Salon Griya)," *Jl. ZA. Pagar Alam*, vol. 3, no. 1, pp. 2774–5384, 2022.
- [2] P. Monalisa, D. Marlina, and F. Rastic, "Sistem Informasi Reservasi Jasa Treatment Pada Latasia Salon," *Semnas Ristek (Seminar Nas. Ris. dan Inov. Teknol.*, vol. 7, no. 1, pp. 397–403, 2023, doi: 10.30998/semnasristek.v7i1.6355.
- [3] A. Setianni and R. Syahputri, "Pesona : Sistem informasi pemesanan salon online berbasis location based service," *Pros. Semin. Nas. 2019 Sinergitas Multidisiplin Ilmu Pengetah. dan Teknol.*, vol. 2, no. 2011, pp. 1–7, 2019.
- [4] H. Galang and A. R. Madani, "Implementasi Aplikasi E-booking Salon Berbasis Android Pada Seha Salon Magetan," *Z*, vol. 3, no. 2, pp. 109–118, 2023.
- [5] J. S. Lubis, I. Irvan, and D. Irwan, "Rancang Bangun Sistem Informasi Booking Tempat Pada Salon Lely Guna Memudahkan Konsumen Berbasis Web," *Syntax J. Softw. Eng. Comput. Sci. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 308–313, 2023, doi: 10.46576/syntax.v4i1.2891.
- [6] T. I. J. Kusumawati, "Pengembangan Sistem Booking Online Pada Cokro Barbershop Berbasis Website," *JoMMiT J. Multi Media dan IT*, vol. 7, no.

- 1, pp. 026–030, 2023, doi: 10.46961/jommit.v7i1.737.
- [7] A. Putri, “Sistem Informasi Pemesan Salon Kecantikan Pada Kenzu Salon Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter,” *STMIK-STIBA Nusa Mandiri*, vol. 1, no. Sistem Informasi Pemesanan Salon Berbasis Web, pp. 1–96, 2017, [Online]. Available: <https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/9679/skripsi-pdf.pdf>
- [8] F. Purnama and S. Silaen, “SISTEM INFORMASI PEMESANAN ONLINE PADA SITUASI KAFE AND RESTO,” pp. 1–6.
- [9] Sholiq, “Analisis Dan Perancangan Berorientasi Obyek,” *Teknoif*, vol. 3, no. 2, pp. 1–6, 2015.
- [10] M. Hikma, “Sistem informasi penerapan customer relationship management pada klinik kecantikan putri lubuk linggau,” 2018.
- [11] Z. R. Saputri, A. N. Oktavia, L. S. Ramdhani, and A. Suherman, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada Cafe Surabiku,” *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 9, no. 1, pp. 66–77, 2019, doi: 10.34010/jati.v9i1.1378.
- [12] J. T. Informatika, F. T. Industri, and U. I. Indonesia, “Sistem informasi manajemen customer,” 2017.
- [13] M. Muliadi, M. Andriani, and H. Irawan, “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Kamar Hotel Berbasis Website (Web) Menggunakan Data Flow Diagram (Dfd),” *JISI J. Integr. Sist. Ind.*, vol. 7, no. 2, p. 111, 2020, doi:

- 10.24853/jisi.7.2.111-122.
- [14] Risawandi, “Mudah Menguasai PHP & MySQL Dalam 24 Jam,” *Unimal Press*, p. 72, 2019.
- [15] F. Alfiah *et al.*, “PERANCANGAN SISTEM E – COMMERCE UNTUK PENJUALAN PAKAIAN PADA TOKO A & S,” vol. 6, no. 1, pp. 70–81.
- [16] S. Handayani, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi KaHandayani, S. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(2), 182–189. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i2.310>,” *Ilk. J. Ilm.*, vol. 10, no. 2, pp. 182–189, 2018.
- [17] A. Rizaldi, V. H. Pranatawijaya, and P. B. A. A. Putra, “Penerapan Antrian dan Pemesanan Online di Aplikasi Pearl Salon And BarberShop Berbasis Mobile,” *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–9, 2021, doi: 10.47111/jointecom.s.v1i1.2384.
- [18] Z. N. I. Putri, “Penerapan Metode Simple Multi Attribute Rattng Technique Untuk Seleksi Siswa Berprestasi Di Sma Negeri 2 Sukoharjo,” *Sinus Repos.*, pp. 7–18, 2017, [Online]. Available: <http://eprints.sinus.ac.id/id/eprint/54>
- [19] Syamsudin, “Bab II Landasan Teori,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2011.
- [20] Priyono, “TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI (Skripsi

Universitas Mercubuana Yogya),” *Tinj. PUSTAKA DAN LANDASAN Teor.*

(*Skripsi Univ. Mercubuana Yogya*), vol. 9, no. 1, pp. 76–99, 2010.

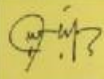





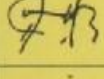
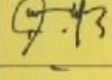



**CURICULUM VITAE**








Nama : Halilatul Muallafa  
NPM : 2020502046  
Tempat, Tanggal Lahir : Sumenep, 03 Juni 2003  
Program Studi : Sistem Informasi  
Nama Orang Tua  
Ayah : Syamsul Arifin  
Ibu : Khairatul Jannah  
Latar Belakang Pendidikan  
SD/MI : MI Ar-Rahman  
SLTP/MTS : MTs Al-Hidayah  
SLTA/MA : SMA Ibrahimy  
Alamat Rumah : Dsn Sagubing Desa Buddi Kec. Arjasa Sumenep  
No.Telepone : 085319118134  
e-mail : [halilatulmuallafa@gmail.com](mailto:halilatulmuallafa@gmail.com)

## LAMPIRAN

**Pembimbing I :**  
Irma Yulita, M.Kom

NO	TANGGAL	CATATAN	PARAF
1.	25 Mei 24	Bimbingan BAB I	
2.	29 Mei 24	Revisi BAB II	
3.	1 Juni 24	Bimbingan BAB II & III	
4.	6 Juni 24	Revisi BAB II & III	
5.	18 Juli	Bimbingan BAB I - II	
6.	23 Juli	Revisi BAB I - II	
7.	3 Agustus	ACC BAB I - II	
8.	20 Agus	Bimbingan BAB IV - V	
9.	30 Agustus	ACC BAB IV - V	

**Pembimbing II :**  
Zachar Fatah, M. Kom

NO	TANGGAL	CATATAN	PARAF
1.	2 / 6 / 24	Bimbingan BAB I (proposal)	
2.	9 Juni 24	Revisi BAB 4	
3.	13 Juni 24	Bimbingan BAB II & III	
4.	18 Juni 24	Revisi BAB II & III	
5.	27 / 8 / 24	Bimbingan perancangan	
6.	30 / 8 / 24	ACC BAB I, II, III	
7.	4 / 8 / 24	ACC BAB IV, V	



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN  
JURNAL TEKNIK INFORMATIKA (JUTIF)  
Jalan Mayor Jenderal Sungkono Km. 5, Blater Purbalingga 53371  
Laman : <http://jutif.if.unsoed.ac.id>, email : [jutif.ft@unsoed.ac.id](mailto:jutif.ft@unsoed.ac.id)

20 Juni 2024

No : 2180/LoA/JUTIF/VI/2024  
Lampiran : -  
Hal : Surat pemberitahuan Bukti Penerimaan Paper

Kepada  
Yth

1. Halilatul Muallafa, Universitas Ibrahimi
2. Irma Yunita, Universitas Ibrahimi
3. Zaehol Fatah, Universitas Ibrahimi

**Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)** adalah jurnal nasional terdaftar di LIPI dengan P-ISSN : 2723-3863 dan e-ISSN : 2723-3871 serta terakreditasi SINTA 3 berdasarkan Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, Dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 164/E/KPT/2021.

Kami mengucapkan terima kasih atas pengiriman artikel ilmiah ke **Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)** dengan data artikel sebagai berikut:

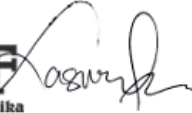
Judul	<i>WEB-BASED BEAUTY SALON ORDERING INFORMATION SYSTEM AT DREAM SKIN AESTHETIC</i>
Penulis	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Halilatul Muallafa</li><li>2. Irma Yunita</li><li>3. Zaehol Fatah</li></ol>

Berdasarkan hasil review, artikel tersebut dinyatakan **DITERIMA** untuk dipublikasikan pada **Jurnal Teknik Informatika (JUTIF) UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN (UNSOED)** Volume 5 Nomor 4 Agustus 2024.

Demikian surat pemberitahuan ini, kami mengucapkan terima kasih atas partisipasi dan kerja sama yang baik.

Chief Editor,



  
Dr. Lasmedi Afuan, S.T.,M.Cs  
NIP. 19850510 200812 1 002



# SERTIFIKAT

SERTIFIKAT INI DIBERIKAN KEPADA

**Halilatul Muallafa, Irma Yunita,  
Zaehol Fatah**

SEBAGAI PENULIS DALAM ACARA  
**SEMINAR NASIONAL INFORMATIKA DAN KOMPUTER (SENIKO) YANG  
DISELENGGARAKAN PADA TANGGAL 24 JUNI 2024.**

**Dr. Ir. Lasmedi Afuan, S.T., M.Cs., IPM.**  
Ketua Jurusan

**Mochammad Agri Triansyah, S.Kom., M.Kom.**  
Ketua Panitia

Co-Hosted by:

Supported by:

Media Partner:



# SERTIFIKAT

## Penghargaan

SERTIFIKAT INI DIBERIKAN KEPADA

### Halilatul Muallafa

ATAS PARTISIPASINYA SEBAGAI PRESENTER DALAM ARTIKEL **WEB-BASED BEAUTY SALON ORDERING INFORMATION SYSTEM AT DREAM SKIN AESTHETIC** PADA ACARA **SEMINAR NASIONAL INFORMATIKA DAN KOMPUTER (SENIKO)** YANG DISELENGGARAKAN PADA TANGGAL 24 JUNI 2024.

**Dr. Ir. Lasmedi Afuan, S.T., M.Cs., IPM.**  
Ketua Jurusan

**Mochammad Agri Triansyah, S.Kom., M.Kom.**  
Ketua Panitia

Co-Hosted by

Supported by

Media Partner

## DOKUMENTASI

