SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA NAILART DAN FACIAL TREATMENT PADA SALON FAKENAILS BERBASIS WEB

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

ANISA GABRIELA PUTRI
NIM C1957201003
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA NAILART DAN FACIAL TREATMENT PADA SALON FAKENAILS BERBASIS WEB

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer (STMIK)
Palangkaraya

OLEH

ANISA GABRIELA PUTRI
NIM C1957201003
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

PERSETUJUAN

SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA NAILART DAN FACIAL TREATMENT PADA SALON FAKENAILS BERBASIS WEB

Proposal Tugas Akhir Ini Telah Disetujui Untuk Diseminarkan Pada Tanggal 15 April 2023

Pembimbing I	Pembimbing II
Rommi Kaestria, M.Kom.	Drs. Sartana, M.Si.
NIK.198605242011103	NIK.195906071995102

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangka Raya,

Suparno, M.Kom.
NIK.196901041995105

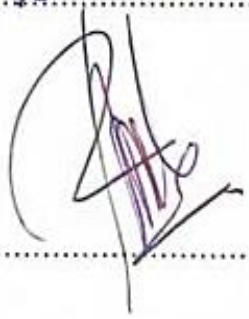
PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA NAILART DAN FACIAL TREATMENT PADA SALON FAKENAILS BERBASIS WEB

Proposal Tugas Akhir Ini Telah Diuji, Dinilai dan Disahkan
Oleh Tim Penguji Pada Tanggal 15 April 2023

Tim Penguji Seminar Proposal:

1. Susi Hendartie, M.Kom. ..... 
   Ketua

2. Rommi Kaestria, M.Kom. ..... 
   Anggota

3. Drs. Sartana, M.Si. ..... 
   Anggota

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN i
PENGESAHAN ii
DAFTAR ISI iii
DAFTAR TABEL iv
DAFTAR GAMBAR v
DAFTAR LAMPIRAN vii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 3
1.2 Perumusan Masalah 3
1.3 Batasan Masalah 3
1.4 Tujuan dan Manfaat 4
1.4.1 Tujuan Penelitian 4
1.4.2 Manfaat Penelitian 4
1.5 Sistematika Penulisan 5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Dasar Teori 7
2.2 Penelitian yang Relevan 17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 20
3.1 Tinjauan Umum 20
3.2 Jenis Penelitian 21
3.3 Desain Penelitian 22
3.4 Instrumen Penelitian 24
3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data 25
3.6 Analisis Kebutuhan 27
3.7 Desain Sistem 29
3.8 Jadwal Penelitian 62
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol *Use Case Diagram* 10
Tabel 2.2 Simbol *Activity Diagram* 11
Tabel 2.3 Simbol *Sequence Diagram* 12
Tabel 2.4 Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD) 13
Tabel 2.5 Kajian Penelitian yang Relevan 18
Tabel 3.1 Analisis SWOT 26
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras 27
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras Objek 28
Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Lunak 28
Tabel 3.5 Kegiatan Aktor dan Interaksi 44
Tabel 3.6 Tabel Admin 59
Tabel 3.7 Tabel Pelanggan 59
Tabel 3.8 Tabel Layanan 60
Tabel 3.9 Tabel Booking 61
Tabel 3.10 Jadwal Penelitian 62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Aplikasi Edraw Max 14
Gambar 2.2. Aplikasi Balsamiq Mockup 14
Gambar 2.3. Visual Studio Code 15
Gambar 2.4. MySQL 15
Gambar 3.1. Desain Penelitian 23
Gambar 3.2. Halaman Utama Website 30
Gambar 3.3. Halaman Login 31
Gambar 3.4. Halaman Login Admin 31
Gambar 3.5. Halaman Register 32
Gambar 3.6. Halaman Harga Pelayanan Facial Treatment 32
Gambar 3.7. Halaman Harga Pelayanan Nailart 33
Gambar 3.8. Halaman Layanan 34
Gambar 3.9. Halaman Petunjuk 34
Gambar 3.10. Halaman Profil Pelanggan 35
Gambar 3.11. Halaman Daftar Booking Pelanggan 36
Gambar 3.12. Halaman Ubah Password Pelanggan 37
Gambar 3.13. Halaman Pemesanan Pelayanan 37
Gambar 3.14. Halaman Pemesanan Jadwal Pelayanan 38
Gambar 3.15. Halaman Konfirmasi Pemesanan 39
Gambar 3.16. Halaman Dashboard Admin 39
Gambar 3.17. Halaman Manajemen Daftar Booking 40
Gambar 3.18. Halaman Manajemen Daftar Layanan 41
Gambar 3.19. Halaman Daftar Pelanggan 41
Gambar 3.20. Halaman Pengaturan Jam Kerja 42
Gambar 3.21. Halaman Pengaturan Pembayaran 43
Gambar 3.22. Halaman Pengaturan Profil Website 43
Gambar 3.23. Desain *Usecase* Diaram 46
Gambar 3.24 *Activity* Diagram Login 47
Gambar 3.25 *Activity* Diagram Daftar Booking Admin 47
Gambar 3.26 *Activity* Diagram Layanan Admin 48
Gambar 3.27 *Activity* Diagram Pelanggan Admin 49
Gambar 3.28 *Activity* Diagram Pengaturan Admin 49

Gambar 3.29 *Activity* Diagram Biodata Pelanggan 50
Gambar 3.30 *Activity* Diagram Daftar Booking Pelanggan 51
Gambar 3.31 *Activity* Diagram Ubah Password Pelanggan 51
Gambar 3.32 *Activity* Diagram Logout 52
Gambar 3.33 *Sequence* Diagram Login 52
Gambar 3.34 *Sequence* Diagram Kelola Daftar Layanan 53
Gambar 3.35 *Sequence* Diagram Daftar Pelanggan 54
Gambar 3.36 *Sequence* Diagram Daftar Layanan 55
Gambar 3.37 *Sequence* Diagram Pengaturan Jam Kerja 56
Gambar 3.38 *Sequence* Diagram Pengaturan Pembayaran 56
Gambar 3.39 *Sequence* Diagram Pengaturan Profil Website 57
Gambar 3.40 Class Diagram 58
Gambar 3.41 Entity Relationship Diagram (ERD) 59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian
Lampiran 3. Surat Balasan Izin Penelitian
Lampiran 4. Lembar Kegiatan Observasi
Lampiran 5. Lembar Kegiatan Wawancara
Lampiran 6. Lembar kegiatan Dokumentasi
Lampiran 7. Lembar Kuesioner
Lampiran 8. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat dan mengalami perubahan yang sangat cepat, Selalu ditemukanya penemuan baru dengan tujuan menyempurnakan hasil teknologi sebelumnya.

Saat ini peran komputer sebagai ilmu teknologi yang dapat digunakan untuk mengolah data dan menghasilkan berbagai informasi yang digunakan untuk mendukung segala aktifitas kegiatan sehari hari.

Salah satu kemajuan teknologi informasi khususnya di sektor bisnis kecantikan. Banyak wanita membutuhkan suatu tempat untuk bersosialisasi dan bersantai disamping dari rutinitas padat mereka sehari-hari, bersantai dan melakukan perawatan tubuh secara bersamaan menjadi prioritas utama mereka sekarang ini.

Fakenails, merupakan salon kecantikan yang menawarkan berbagai macam pelayanan yang meliputi Nailart dan facial treatment. Harga yang ditawarkan pun relative murah dan terjangkau, kualitasnya pun juga baik, sehingga Salon Fakenails mempunyai pelanggan yang banyak. Dan dalam proses pelayanan maupun transaksi yang masih di kerjakan secara manual.

Didalam setiap pelayanan Salon Fakenails ini memiliki dua proses pelayanan, yaitu pada proses pelayanan Nailart konsumen dapat memesan terlebih dahulu jam pelayanan sebelum mengunjungi salon, atau konsumen juga dapat mengunjungi salon secara langsung. Begitu pula pada proses

pelayanan facial treatment pelanggan dapat memesan terlebih dahulu atau dapat langsung mengunjungi salon untuk melakukan perawatan.

Dan dalam proses pelayanan maupun transaksi yang masih di kerjakan secara manual membuat Salon Fakenails membutuhkan waktu yang lama untuk memprosesnya. Dan sering terjadinya benturan jadwal antar konsumen bagi yang melakukan pemesanan, sehingga konsumen harus menunggu antrian untuk melakukan perawatan. Sehingga untuk mempermudah proses pelayanan pada Salon Fakenails, penulis merasa perlu adanya solusi untuk permasalahan ini.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik ingin melakukan penelitian pada Salon Fakenails dalam hal pembuatan sistem informasi pemesanan jasa yang dituangkan dalam bentuk proposal tugas akhir dengan judul

"Sistem Informasi Pemesanan Jasa Nailart dan Facial Treatment pada Salon Fakenail berbasis Web".

Dengan adanya sistem informasi ini, diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi karyawan jika ingin mengatur jadwal reservasi jasa pelayanan yang terkomputerisasi, demikian juga dengan pelanggan diharapkan dapat memudahkan untuk melakukan pemesanan pelayanan jasa pada salon Fakenails.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu "Bagaimana Membangun Sistem Informasi Pemesanan Jasa Nailart dan Facial Freatment pada Salon Fakenails berbasis *Web*?"

1.3. Batasan Masalah

Untuk membatasi masalah yang diambil agar tujuan pembahasan lebih terarah, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Sistem Informasi ini akan dilakukan pada Salon Fakenails.
2. Sistem Informasi yang akan dibangun menyediakan 3 level pengguna yaitu, admin, member, dan pengunjung.
3. Penelitian ini difokuskan pada pemesanan jasa pelayanan dari jam pelayanan yaitu, pelayanan nailart dan pelayanan Facial Treatment.
4. Software yang digunakan untuk membangun sistem informasi ini adalah *Visual Studio Code*, MySQL sebagai database dari *web* sistem informasi ini, Edraw Max untuk visualisasi model untuk sistem informasi, dan *balsamiq mockup* untuk sketsa tampilan *user interface web*.
5. Bahasa pemograman yang digunakan untuk membangun sistem informasi pemesanan jasa ini adalah bahasa pemograman PHP dan HTML.
6. Sub sistem yang disediakan pada sistem informasi ini adalah pembayaran, pemesanan, riwayat pemesanan, kelola produk, kelola

jadwal pelayanan, kelola pemesanan pelanggan, konfirmasi pelanggan mengenai pembayaran, laporan pemesanan.

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah perancangan dan membangun Sistem Informasi Pemesanan Jasa Nailart dan Facial Treatment pada Salon Fakenails berbasis *web*, agar konsumen dapat mendapatkan layanan yang terstruktur dan terjadwal tanpa harus terjadi benturan antar jadwal dengan konsumen lain.

2.4.1 Manfaat Penelitian

a. Bagi Penulis

Agar mampu mengaplikasikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat saat masa perkuliahan dan menerapkannya juga menambah pengetahuan dan pengalaman, serta disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Tugas Akhir pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

b. Bagi STMIK Palangkaraya

Sebagai penambah referensi karya ilmiah pada perpustakaan STMIK Palangkaraya serta sebagai bahan penelitian dan juga untuk rujukan, perbandingan atau literatur bagi penulis selanjutnya.

c. Bagi Salon Fakenails

Dengan adanya rancangan dan pembuatan Sistem Informasi Pemesanan Jasa Nailart dan Facial Treatment berbasis *web* ini dibuat untuk dapat dijadikan sebagai bentuk inovasi dan meningkatkan sistem pelayanan pasa Salon Fakenails kepada konsumen agar lebih cepat, praktis, da efisien.

1.5. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penulisan proposal Tugas Akhir ini terdiri dari beberapa bab dan masing-masing bab membahas dan menguraikan pokok permasalahan yang berbeda, sebagai gambaran penulis menyertakan garis-garis besarnya yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, jenis penelitian, sistematika penulisan serta penjelasan istilah kunci yang digunakan dalam peneltian ini.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka yang diambil dari penelitian yang relevan juga prinsip dasar yang diperlukan untuk memecahkan masalah, dan juga mendukung judul, definisi, beserta susunan kajian teori yang disesuaikan dengan tema Tugas Akhir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi antara lain tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran objek penelitian, data yang dapat dipergunakan untuk memecahkan masalah, serta mengurai tentang analisis terhadap masalah yang diteliti.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan dari hasil rancangan seperti pencarian data, inisiasi, dan melakukan pembahasan dari hasil temuan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari bab-bab sebelumnya.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Dasar Teori

2.1.1 Sistem

Menurut Anggraeni dan Irvani (2017:23) sistem adalah sekumpulan elemen saling terkait/terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut Hutahean (2015) sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu.

Dapat disimpulkan bahwa sistem adalah sekumpulan komponen yang saling terhubung satu sama lain menjadi informasi yang akurat untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.2 Informasi

Menurut Anggraeni dan Irvani (2017:13) informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang diorganisasikan atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa informasi adalah sekumpulan data yang diolah sehingga menjadi sesuatu yang bermanfaat dan mudah dimengerti oleh pengguna.

2.1.3 Pemesanan

Menurut Johni S Pasaribu (2021) pemesanan dalam arti umum adalah perjanjian tempat antara 2 (dua) pihak atau lebih perjanjian pemesanan tempat tersebut dapat berupa perjanjian atas suatu ruangan, kamar, tempat duduk atau lainnya.

Maka dapat disimpulkan bahwa pemesanan adalah persediaan tempat atau produk dan juga bisa berupa perjanjian pemesanan tempat atau jasa serta mencakup catatan keseluruhan transaksi.

2.1.4 Jasa

Menurut Kotler dan Keller (2009) jasa dapat diartikan sebagai setiap perbuatan atau tindakan yang dapat ditawarkan oleh suatu pihak kepada pihak lain yang pada dasarnya bersifat *intangible* (tidak berwujud fisik) dan tidak menghasilkan kepemilikan sesuatu.

Menurut Lupiyoadi,R., dan Hamdani (2006) menyatakan bahwa jasa memiliki banyak arti, mulai dari pelayanan pribadi (*personal service*) hingga jasa sebagai suatu produk, pada dasarnya jasa merupakan seluruh aktivitas ekonomi yang hasilnya bukan berbentuk produk fisik, yang umumnya dihasilkan dan dikonsumsi secara bersamaan serta memberikan nilai tambah.

Dari kedua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa jasa merupakan suatu aktivitas atau tindakan yang diberikan oleh suatu pihak kepada pihak lainnya yang tidak berwujud fisik yang bertujuan untuk memenuhi keinginan pihak yang diberikan jasa tersebut.

2.1.5 Salon

Salon menurut Nelly Hakim (2002:169) adalah sarana pelayanan umum untuk kesehatan kulit, rambut dan tubuh dengan perawatan secara manual, modern, tanpa tindakan operasi (bedah).

Salon adalah fasilitas umum yang menyediakan kebutuhan penunjang, khususnya bagi para wanita sebagai tempat untuk perawatan kesehatan kulit, rambut dan tubuh dengan perawatan secara manual atau modern yang dilakukan tanpa tindakan operasi.

2.1.6 Web

Menurut Puspitosari dalam Kesuma & Rahmawati (2017:3) menjelaskan bahwa *website* adalah halaman informasi yang disediakan

melalui jalur internet sehingga bisa diakses diseluruh dunia, selama terkoneksi dengan jaringan internet.

Menurut Sidik dalam Arizona (2017:107) situs web (*Website*) awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hiperlink* yang memudahkan *sufer* (sebutan bagi pemakai komputer yang melakukan penyelusuran informasi di internet) untuk mendapatkan informasi dengan cukup mengklik suatu link berupa teks atau gambar maka informasi dari teks atau gambar akan ditampilkan secara lebih terperinci (*detail*).

Maka dapat disimpulkan web adalah halaman informasi yang tersedia di internet sehingga dapa diakses diseluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet.

2.1.7 *Unified Modelling Language* (UML)

Menurut Munawar (2018:49) UML (*Unified Modelling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal didunia pengembangan sistem yang berorientasi objek.

Unified Modelling Language menyediakan diagram-diagram yang sangat kaya dan dapat diperluas sesuai kebutuhan kita. Diagram adalah representasi secara grafis dan elemen-elemen tertentu beserta hubungan-hubungannya. Diagram penting karena diagram menyediakan representasi secara grafis dari sistem (atau bagiannya). Representasi grafis sangat memudahkan pemahaman terhadap sistem.

Unified Modelling Language menyediakan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta

ditulis dalam bahasa pemograman apapun. UML juga menggunakan *class* dan *operation* dalam konsep, dasarnya maka lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasa berorientasi objek seperti C++, *Java*, C#, atau *Visual basic.NET*.

Unified Modelling Language mendeskripsikan *Object Oriented Programming* (OOP) dengan beberapa diagram untuk memodelkan gambaran aplikasi yang akan dikembengkan.

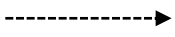
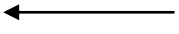
2.1.8 *Use Case Diagram*

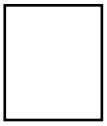
Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:155) *use case* merupakan permodelan untuk melakukan (*behavior*) sistem informasi yang dibuat.

Dari kutipan diatas dijelaskan bahwa *use case* mendeskripsikan sebuah informasi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang dibuat.

Berikut adalah simbol-simbol dalam *use case diagram*.

Tabel 2.1. Simbol *Use Case Diagram*

No	Simbol	Keterangan
(1)	(2)	(3)
1	*Actor* 	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat.
2	*Dependency* 	bergantung pada elemen yang tidak mandiri.
3	*Generalization* 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari pada yang lainnya.

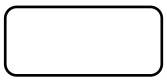
No	Simbol	Keterangan
(1)	(2)	(3)
4	*System* 	Menspesifikasikan paket yang menampilakan sistem secara terbatas
5	<<include>>	Hubungan dimana use case yang dituju harus melewati sebuah proses lain.
6	<<extend>>	Hubungan dimana use case yang dituju berdiri sendiri tanpa harus melewati sebuah proses lain.
7	*Association*	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lain.

2.1.9 *Activity Diagram*

Activity Diagram adalah diagram aktivitas yang menggambarkan *workflow* (aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:161).

Berikut ini adalah simbol-simbol dalam *Activity Diagram*.

Tabel 2.2. Simbol *Activity Diagram*

No	Simbol	Keterangan
(1)	(2)	(3)
1	*Activity* 	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antar muka saling berinteraksi satu sama lain.
2	*Action* 	*State* dari sebuah sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.

No	Simbol	Keterangan
(1)	(2)	(3)
3	*Initial Node* 	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4	*Activity Final Node* 	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan.
5	*Fork Node* 	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.

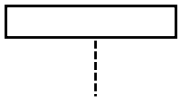
2.1.10 *Sequence Diagram*

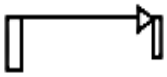
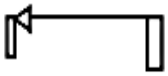
Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2016:165) *Sequence Diagram* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *massage* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Banyaknya gamber sekuen yanng harus digambar adalah minimal sebanyak pendefinisian use case yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada diagram sekuen sehingga semakin banyak *use case* yang didefinisikan maka diagram sekuen yang dibuat juga semakin banyak.

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan *skenario* atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai *respons* dari sebuah *event* untuk menghasilkan output tertentu.

Berikut ini adalah simbol-simbol dalam *Sequence Diagram*.

Tabel 2.3. Simbol *Sequence Diagram*

No	Simbol	Keterangan
(1)	(2)	(3)
1	*LifeLine* 	Objek entity, antar mukan yang saling berinteraksi.

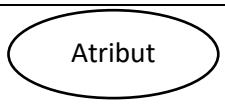
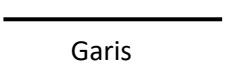
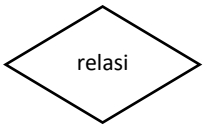
No	Simbol	Keterangan
(1)	(2)	(3)
2	*Massage* 	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
3	*Massage* 	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

2.1.11 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:50) menyatakan bahwa ERD digunakan untuk permodelan basis data relasional.

Teknik pemodelan rancangan basis data dengan *Entity Relationship Diagram* (ERD) ini terdiri dari beberapa simbol atau komponen yang memiliki fungsi tertentu. Berikut ini adalah komponen-komponen penyususn ERD.

Tabel 2.4. Simbol ERD

No	Komponen	Keterangan
(1)	(2)	(3)
1		Persegi panjang mewakili entitas.
2		Elips mewakili artibut.
3		Garis menghubungkan artibut dengan kumpulan entitas dengan relasi.
4.		Penghubung antara suatu entitas sebuah sistem komputer.

2.1.12 SWOT

Menurut Kristanto, dkk (2017) analisis SWOT adalah identifikasi berbagai faktor untuk merumuskan strategi perusahaan. Analisis ini didasarkan pada logika yang memaksimalkan kekuatan (*Strengts*) dan peluang (*Opportunities*) namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*Weakness*) dan ancaman (*Threats*).

2.1.13 EdrawMax



Gambar 2.1. Aplikasi Edraw Max

Menurut *website* resmi *EdrawMax* https://www.edrawsoft.com. *EdrawMax* adalah perangkat lunak diagram serbaguna yang mengintegrasikan fungsionalitas. *EdrawMax* memiliki opsi keseluruhan yang lebih baik untuk presentasi dan nilai bisnis.

EdrawMax adalah alat menggambar yang memiliki lebih dari cukup fitur, tamplate, dan contoh bagi pengguna untuk menyelesaikan tugas apa pun baik itu diagram atau bagan.

2.1.14 Balsamiq



Gambar 2.2. Aplikasi Balsamiq Mockup

Menurut Hanifah (2015) Balsamiq Mockup adalah salah satu *software* yang digunakan dalam pembuatan desain atau *prototype* dalam pembuatan tampilan *user interface* sebuah aplikasi.

2.1.15 Visual Studio Code



Gambar 2.3. Visual Studio Code

Menurut Atmoko & Arizona (2017) *Visual Studio Code* adalah kode editor yang dikembangkan oleh *Microsoft* untuk *Windows, Linux* dan *MacOS*. Ini termasuk dukungan untuk debugging, kontrol git yang tertanam dan GitHub, penyorotan sintaksis, penyelesaian kode cerdas, snippet, dan refactoring kode.

2.1.16 MySQL



Gambar 2.4. MySQL

Menurut Arief (2011), MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi *web* yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengelolaan datanya.

MySQL adalah DBMS yang *open source* dengan dua bentuk lisensi, yaitu *Free Software* (perangkat lunak bebas) dan *Shareware* (perangkat

lunak berpemilik yang penggunanya terbatas. Jadi MySQL adalah *database server* yang gratis dengan dengan lisensi GNU *General Public License* (GPL) sehingga dapat dipakai untuk keperluan pribadi atau komersil tanpa harus membayar lisensi.

2.1.17 XAMPP

Iqbal (2019) menyatakan XAMPP merupakan *software server apace* dimana dalam XAMPP yang telah tersedia database *server* seperti MySQL dan PHP programming. XAMPP memiliki keunggulan yaitu cukup mudah dioperasikan, tidak memerlukan biaya serta mendukung instalasi pada *Windows* dan Linux.

Berdasarkan definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian XAMPP adalah *web server* yang digunakan untuk mengembangkan dan merancang situs *website* pada *server local*.

2.1.18 HTML

Abdulloh (2018) HTML merupakan singkatan dari *Hyper Text Markup Languange* yaitu bahasa standar web yang dikelola penggunanya oleh W3C (*World Wide Web Consortium*) berupa tag-tag yang menyususn setiap elemen dari *website*.

Berdasarkan definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian HTML merupakan bahasa markup standar yang digunakan untuk membuat halaman *website* dan aplikasi web.

2.1.19 PHP MyAdmin

Erawati (2019) PHP MyAdmin merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat database, memodifikasi tabel , maupun mengirim database secara cepat dan mudah tanpa harus menggunakan perintah.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian PHP MyAdmin merupakan salah satu *software* gratis yang ditulis dalam

bahasa php dan merupakan *software* yang paling populer digunakan untuk mengelola table dan data pada database melalui web.

2.1.20 Blackbox Testing

Menurut Hermanto (2019) Black Box Testing adalah menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

Berdasarkan pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa Blackbox Testing merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengamati hasil input dan output dari perangkat lunak tanpa mengetahui struktur kode dari perangkat lunak.

2.1.21 SDLC

Rosa & Shalahuddin (2018) mengemukakan bahwa SDLC atau *Software development Life Sycle* adalah proses pengembangan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan best practice atau cara-cara yang sudah teruji baik).

Berdasarkan definisi yang telah diungkapkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian metode SDLC mampu menampilkan informasi dengan tepat, akurat, dan berguna dalam membantu pengambilan keputusan.

2.2. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan suatu penelitian sebelumnya yang sudah pernah dibuat dan dianggap cukup relevan serta mempunyai keterkaitan dengan judul dan tabel yang akan diteliti sehingga berguna

untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama.

Penelitian yang relevan bermaksud sebagai referensi yang berhubungan dengan penelitian yang akan dibahas yang memperoleh keaslian dari penelitian yang diusulkan agar dapat memiliki perbedaan dari peneliti-peneliti sebelumnya.

Berikut telah diperoleh beberapa jurnal penelitian terdahulu yang dapat digunakan sebagai bahan acuan pendukung judul penelitian yang relevan yang telah berhasil dihimpun, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.5. Kajian Penelitian yang Relevan

No	**Penulis/Tahun**	**Topik Penelitian**	**Hasil**
(1)	(2)	(3)	(4)
1.	Anggih Akbar Nugraha (2020)	Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Jasa Wedding Organizer Berbasis Web Pada Saino Wedding Organizer	Dengan adaya web ini, Saino Wedding Organizer dapat meningkatkan kepuasan pelanggan, imana pelanggan dapat melakukan transaksi dan mendapatkan informasi dengan mudah, begitu juga dengan owner yang diharapkan dapat memudahkan dalam mempromosikan penyewaan jasa Wedding Organizer.
2.	Sampurna Dadi Riskiono (2018)	Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tour Dan Travel Berbasis Web (Studi Kasus SMART Tour)	Hasil penelitian yang didapat sistem informasi pelayanan yaitu agar dapat mempermudah pelayanan pemesanan tiket *Tour* dan *Travel* serta dapat mempermudah dalam pengelolaan paket *Tour* dan *Travel*.

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Hasil
(1)	(2)	(3)	(4)
3.	Adi Supriyatna (2017)	Sistem Informasi Pemesanan Jasa Percetakan Berbasis Web	Dengan adanya sistem informasi berbasis web yang dapat mempermudah konsumen untuk dapat mencari informasi terkait produk dan jasa yang ditawarkan serta memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan jasa tanpa harus mendatangi lokasi. Serta sistem ini juga dapat memberikan kemudahan dalam mengolah data dan pembuatan laporan.
4.	Sutrisno (2021)	Sistem Informasi Sewa Jasa Porter Dan Peralatan Untuk Pendakian Gunung Berbasis Web	Dengan adanya sistem informasi sewa jasa porter dan peralatan mendaki gunung dapat memberikan kemudahan bagi yang ingin menyewa jasa porter dalam mendaki gunung dan menyewa peralatan pendakian, serta pengelola jasa porter dapat lebih mudah mempromosikan sewa jasa porter dan pengelola dapat mengontrol proses penyewaan jasa dan barang yang sedang disewa.
5.	Yoko Andramawan (2018)	Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Jasa Perbaikan Komputer, Laptop, dan Smartphone Berbasis Android	Dengan adanya sebuah pemesanan jasa online khusus memperbaiki komputer, laptop dan smartphone langsung ditempat sehinggah mempermudah pengguna perangkat baik itu konsumen maupun tukang servis yang dapat mendaftar dan langsung bekerja

Berdasarkan pembahasan pada tabel 2.5 dapat disimpukan bahwa penelitian yang dikembangkan oleh beberapa peneliti sebelumnya dengan penelitian yang dibuat penulis memiliki perbedaan. Perbedaan terletak pada produk atau jasa yang ditawarkan, yang dimana penulis melakukan penelitian pada pemesanan jasa nailart dan facial treatment bebsasis *website*.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Tinjauan Umum

Salon Fakenails merupakan salon yang menyediakan berbagai jenis pelayanan seperti nailart dan facial treatment dengan harga yang bervariasi. Salon Fakenails yang dikelola oleh Anna Maria Magdalena yang dimulai pada tahun 2019 hingga sekarang. Lokasi penelitian ini terletak di Jl.Yos Sudarso induk (lantai 2 apotek Kurnia).

Nailart merupakan seni dalam menghias kuku agar terlinat lebih manis dan cantik sehingga dapat menambah rasa percaya diri dan menambah keindahan kuku dengan perpaduan berbagai warna. Facial Treatment merupakan metode perawatan untuk kulit wajah yang meliputi pengelupasan kulit dan menghilangkan kotoran serta sel-sel kulit mati, dengan begitu tampilan wajah menjadi lebih segar, halus, dan cerah.

Salon Fakenails masih menerapkan sistem pemesanan atau booking melalui instagram atau via whatsapp atau pelanggan juga dapat datang langsung ke tempat. Fakenails hanya melakukan promosi menggunkan media sosial instagram.

Salon Fakenails merupakan salon yang menerapkan model bisnis B2C (*Business to Costumer*), akan tetapi belum menggunakan sistem penjualan berbasis *web* karena kurangnya pengetahuan pemilik salon tentang penjualan berbasis *website* dan juga biaya yang dikeluarkan untuk membuat website itu sendiri tidaklah sedikit. Akibatnya konsumen harus melakukan pemesanan atau booking melalui instagram atau via whatsapp

yang membuat keryawan harus melakukan pendataan secara manual sehingga sering terjadi bentrokan jadwal dan membuat konsumen harus mengantri dan menunggu, terlebih lagi dengan pelanggan yang sudah memesan tetapi tidak datang tepat waktu, hal ini tentu menyulitkan para karyawan dan juga calon konsumen.

3.2. Jenis Penelitian

Penelitian ini dikembangkan menggunakan model SDLC (*Software Development Life Cycle).* SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak yang terdiri dari rencana (*Planning*), analisis (*Analysis*), desain (*Design*), Inplementasi (*Implementation*), uji coba (*Testing*), dan pengelolaan (*Maintenance*).

3.2.1. Persyaratan (*Requirments*)

Persyaratan (*Requirments*) merupakan proses analisis yang berkaitan dengan sistem yang akan dibuat. Analisis ini bisa dilakukan dengan wawancara, studi litelatur, dan observasi. Dalam tahapan ini tim analisis akan menggali informasi sebanyak mungkin dari informan tentang *software* yang mereka inginkan beserta dengan kebutuhan sistem lainnya. Hasil dari tahapan ini akan menghasilkan dokumen spesifikasi kebutuhan *user*.

3.2.2. Desain (*Design*)

Proses ini berfokus pada pembangunan struktur data, arsitektur perangkat lunak, perancangan *interface*, perancangan fungsi internal dan eksternal serta detail dari setiap algoritma prosedur.

3.2.3. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi dilakukan pembuatan aplikasi oleh programmer dengan menggunakan kode dari bahasa pemogramman yang sesuai dengan aplikasi atau sistem yang akan dibuat.

3.2.4. Verifikasi (*Verification*)

Tahap verifikasi meliputi pengintegrasian sistem dan testing terhadap aplikasi yang telah dibuat. Sistem akan diverifikasi untuk diuji kelayakannya.

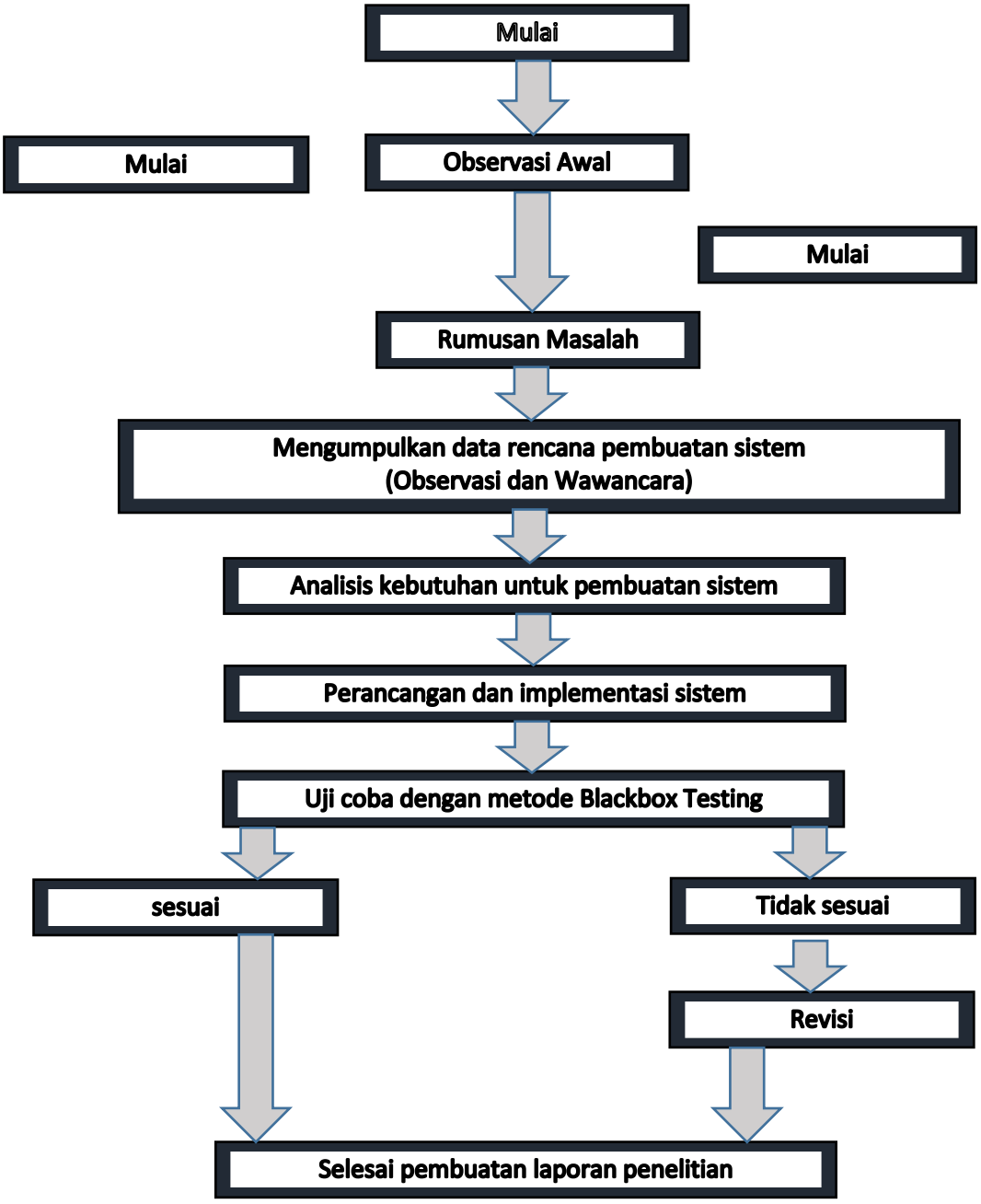
Dalam tahapan verifikasi semua modul yang dikerjakan oleh perancang dan programmer yang memiliki perbedaan akan digabungkan kemudian diuji apakah sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan atau masih terdapat kesalahan atau *error* dalam sistem sebelumnya yang nantinya dapat diperbaiki ulang.

3.2.5. Pengelolaan (*Maintenance*)

Tahapan ini umumnya meliputi tahapan penginstalan perangkat lunak dan pengujian pada aplikasi. *Maintenance* merupakan tanggung jawab dari pengembang untuk memastikan aplikasi atau sistem dapat berjalan dengan lancar setelah didemokan kepada pemakai.

3.3. Desain Penelitian

Adapum desain penelitian yang akan digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Penjelasan dari masing-masing tahapan dapat dijabarkan sebagai berkut:

a. Dalam penelitian, penulis melakukan observasi terlebih dahulu sebagai bahan pembuatan sistem.
b. Setelah melakukan observasi awal penulis merumuskan masalah meninjau kendala yang terjadi ditempat penelitian.

c. Setelah merumuskan masalah, penulis mengumpulkan data pendukung rencana pembuatan sistem dengan metode observasi dan wawancara.
d. Setelah mengumpulkan data, penulis menganalisis kebutuhan untuk pembuatan sistem informasi pemesanan.
e. Setelah menganalisis, penulis merancang dan mengimplementasikan sistem.
f. Setelah merancang, penulis menguji coba sistem tersebut apakah sudah sesuai atau belum, apabila belum sesuai maka penulis akan merevisi pembuatan sistem sampai sesuai dan apabila sistem sudah sesuai maka pembuatan sistem sudah selesai.

3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data dan memperoleh data dengan mudah. Penulis mengumpulkan data itu sendiri dengan cara mengamati, bertanya, mendengarkan dan mengambil data pada objek yang diteliti. Penelitian bersifat mutlak karena dalam proses penelitian ini, penulis mengharuskan saling berinteraksi dengan narasumber yang bersangkutan. Adapun instrumen penelitian yang dilakukan penulis yaitu kuesioner, observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam melakukan observasi, penulis mengamati secara langsung semua kegiatan yang terjadi pada objek yang diteliti. Selanjutnya yairu wawancara, penulis melakukan kegiatan tanya jawab bersama narasumber untuk mendapatkan suatu informasi yang dibutuhkan.

3.5. Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

Adapun teknik dan prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

3.5.1. Metode Observasi

Observasi yang dilakukan penulis berupa metode pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diamati yaitu proses pemesanan jasa nailart dan facial treatment yang berjalan pada Salon Fakenails.

3.5.2. Metode Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara berkomunikasi dan tanya jawab langsung dengan narasumber yaitu, pemilik Salon Fakenails. Untuk pengumpulan data, penulis bertanya secara langsung permasalahan-permasalahan yang terjadi, serta sistem atau bagaimana proses pemesanan dan transaksi yang diterapkan saat ini..

3.5.3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengambil gambar-gambar yang diperoleh dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan laporan kegiatan, foto-foto, serta data-data yang berkaitan dengan penelitian.

3.5.4. Kuesioner

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab yaitu pemilik salon dan konsumen salon.

3.5.5. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Untuk menganalisa sistem kerja yang ada dan strategi dasar pada bisnis untuk mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi jalannya bisnis.

Tabel 3.1.Analisis SWOT

Keunggulan (*Strenght*)	**Kelemahan (*Weakness*)**
(1)	(2)
1. Mempermudah pengelolaan data. 2. Proses pelayanan dan pemesanan lebih cepat dan efisien. 3. Keamanan data yang terjamin. 4. Meningkatkan daya saing bisnis.	1. Memiliki keterbatasan jumlah dan juga tingkat kemampuan SDM yang menguasai suatu sistem informasi. 2. Membutuhkan jaringan internet yang memadai untuk dapat melakukan pemesanan. 3. Kesalahan dalam mengakses dapat menyebabkan berbagai masalah, terutama oleh sembarang pengguna.
Peluang (*Opportunities*)	**Ancaman (*Threats*)**
(3)	(4)
1. Pesaing bisnis mungkin terlambat dalam mengadopsi sistem informasi pemesanan secara *website.* 2. Membangun sistem informasi berbasis web untuk melakukan pemesanan layanan sehingga pengelolaan salon lebih mudah.	1. Dengan sistem pelayanan yang sekarang banyak konsumen yang melakukan pelayanan ditempat lain. 2. Kompetitor akan ikut mrngadopsi sistem pelayanan yang sama menggunakan *website*. .

Berdasarkan analisis diatas dapat diketahui bahwa sistem yang ada di salon Fakenails yang berjalan saat ini masih kurang efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan pencatatan informasi data pemesanan masih menggunakan cara manual dicatat dibuku. Jika konsumen yang ingin melakukan pemesanan, karyawan harus mengecek terlebih dahulu jadwal dan data pemesan yang dimana dapat mengalami kesalahan dalam mengatur jadwal,

sehingga ini dapat berdampak pada minat konsumen yang nanti akan mengalami bentrokan jadwal dan harus menunggu antrian. Sehingga perlu peningkatan pada pemesanan pelayanan pada salon Fakenails melalui sistem informasi pemesanan jasa nailart dan facial treatment pada salon Fakenails berbasis web yang dapat memberikan kemudahan bagi konsumen dan salon Fakenails.

3.6. Analisis Kebutuhan

3.6.1. Analisis Kebutuhan Sistem

a. Kebutuhan Pengguna

1) *User* dapat melihat tampilan halaman utama *website* yang berupa macam-macam pelayanan yang tersedia oleh Salon
2) *User* yang ingin melakukan pemesanan harus melakukan login terlebih dahulu, jika user belum mempunyai akun maka *user* harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu.
3) *User* membutuhkan perangkat dan jaringan internet untuk dapat mengakses web.
4) *Admin/User* dapat melakukan pengelolaan data.

b. Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras (*Hardware*) yang digunakan penulis untuk mendesain dan menjalankan sistem ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2. Kebutuhan Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
(1)	(2)	(3)
1.	*Type*	Acer
2	*Processor*	Intel(R) Celeron(R) CPU N3350 @ 1.10GHz 1.10 GHz

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
(1)	(2)	(3)
3	*memmory*	500 GB
4	RAM	RAM 4 GB
5	*Keyboard*	Standar
6	*Mouse*	Standar

Perangkat keras (*Hardware*) yang digunakan pihak objek penelitian untuk menjalankan sistem ini adalah sebagai berikut:

Tabel. 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras Objek

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
(1)	(2)	(3)
1.	*Type*	Asus VivoBook A516JP
2	*Processor*	Intel i5-1035G1
3	*memmory*	256 GB
4	RAM	RAM 4 GB
5	*Keyboard*	Standar
6	*Mouse*	Standar

c. Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk mendesain sistem ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4. Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
(1)	(2)	(3)
1.	*Microsoft Windows 10*	Sebagai sistem operasi perangkat keras yang digunakan.
2.	*Visual Studio Code*	Sebagai perangkat lunak yang digunakan sebagai tempat pengkodingan program web yang akan dibuat.
3.	*Edraw Max*	Sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain UML sistem informasi.

No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
(1)	(2)	(3)
4.	*Balsamiq*	Sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain user interface sistem informasi.
5.	*XAMPP*	Perangkat lunak ini digunakan sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*).
7.	*Google Chrome*	Sebagai perangkat lunak yang digunakan sebagi empat percobaan program web yang sedang dalam proses pembuatan sebelum di online kan.

3.6.2. Analisis Kelayakan Sistem

a. Kelayakan Teknologi

Teknologi yang akan digunakan dalam aplikasi ini berbasis *website*. Teknologi berbasis *website* ini mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Karena teknologi ini dapat diakses melalui perangkat komputer dan juga perangkat *mobile*.

b. Kelayakan Operasional

Kelayakan operasional sebuah aplikasi nantinya akan digunakan pihak salon Fakenails untuk mempermudah proses pelayanan dan pemesanan kepada konsumen berbasis arsitektur *web* yang dapat digunakan diperangkat *computer* dan juga *mobile*

3.7. Desain Sistem

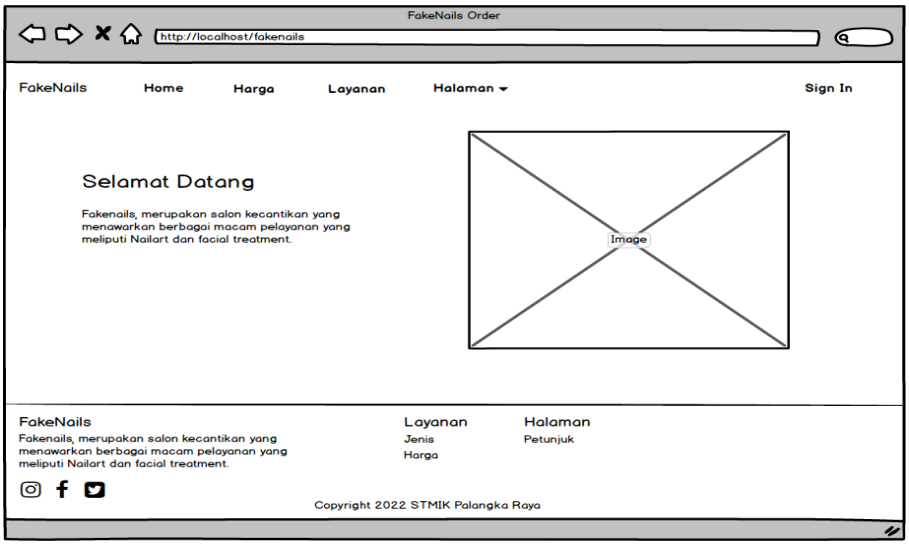
3.7.1. Desain Antarmuka

Pada tahapan ini akan diterangkan rancangan desain *interface* pada halaman-halaman didalam sistem informasi penjualan ini nantinya. Adapun rancangan desain *interface*-nya adalah sebagai berikut:

a. Desain Halaman Utama

1) Halaman Utama

Halaman utama merupakan halaman yang pertama kali muncul dari sistem informasi pemesanan pada Salon Fakenails, pada halaman ini ditampilkan Homepage dari Salon Fakenails.

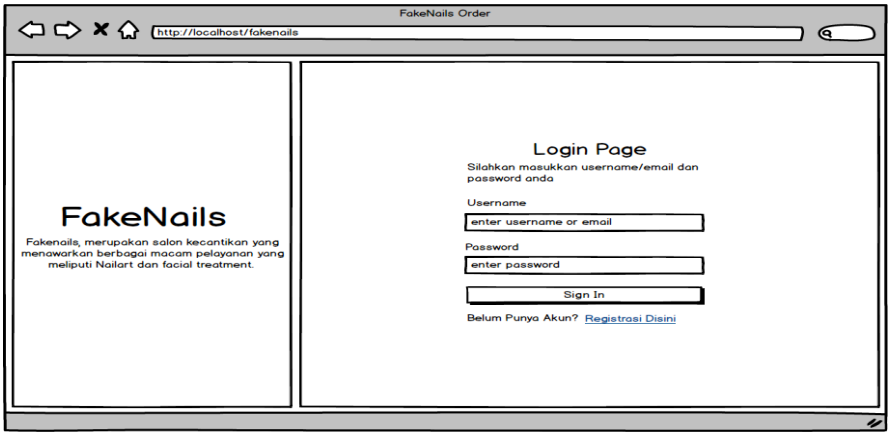


Gambar 3.2. Halaman Utama Website

Pada Gambar 3.2. diatas merupakan rancangan halaman dari tampilan Homepage atau halaman utama web yang digunakan untuk menampilkan menu pelayanan dan herga yang tersedia, dan juga terdapat menu untuk sign in kedalam sistem.

2) Halaman Login

Halaman login merupakan halaman login untuk dapat mengakses sistem informasi yang dimana harus memasukan *username* dan *password* untuk masuk.

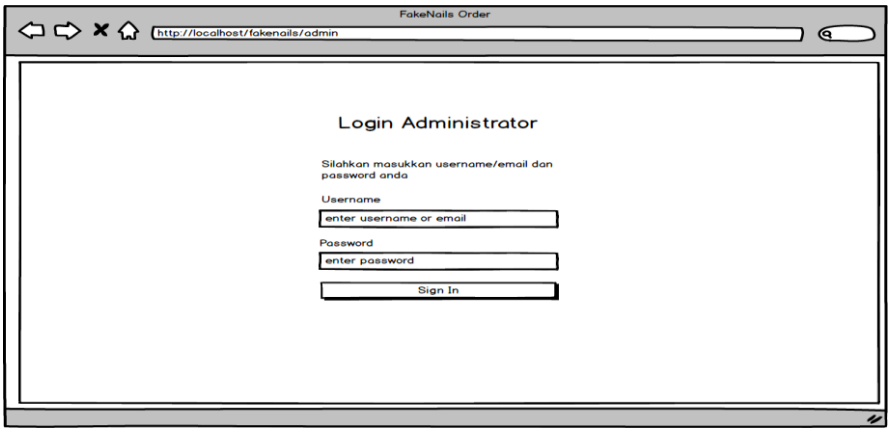


Gambar 3.3. Halaman Login

Pada Gambar 3.3. diatas merupakan rancangan tampilan dari halaman dari login pelanggan dengan cara menginputkan *Username* dan *Password* jika berhasil login akan di alihkan ke halaman Profil Pelanggan.

3) Halaman Login Admin

Halaman Login bagi admin untuk dapat mengakses sistem dengan cara memasukan *username* dan *password.*

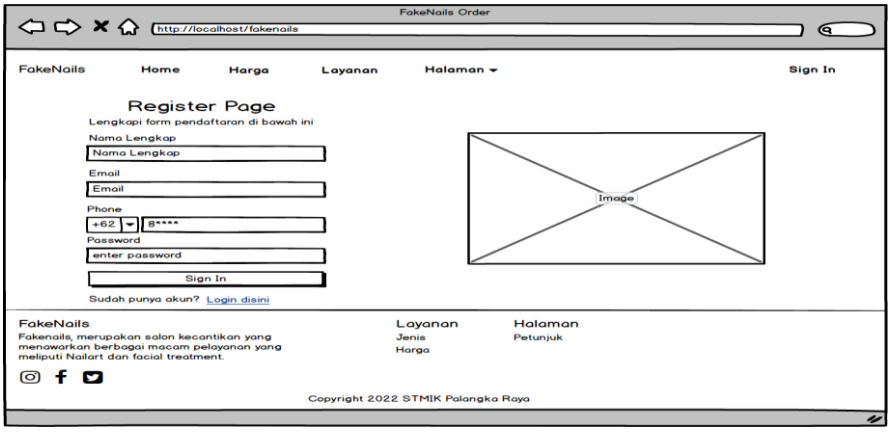


Gambar 3.4 Halaman Login Admin

4) Halaman Register

Halaman Register merupakan halaman untuk pengguna yang belum memiliki akun untuk melakukan pemesanan yang dimana

pengguna akan mengisi semua data dan menyimpan data agar dapat mengakses sistem.

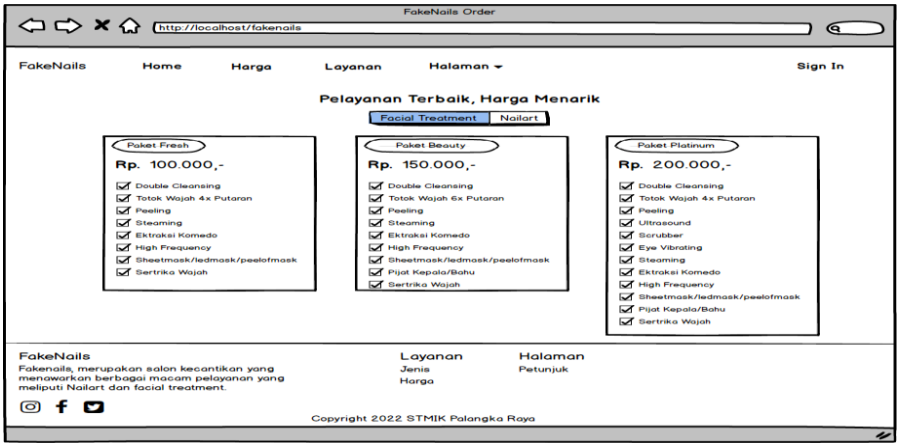


Gambar 3.5. Halaman Register

Pada Gambar 3.5. di atas merupakan tampilan halaman bagi pengguna yang belum memiliki akun dan ingin melakukan pemesanan, maka pengguna wajib mendaftarkan akun terlebih dahulu dengan cara menginputkan nama, Email, nomor telepon, dan *Password*.

5) Halaman Harga Pelayanan Facial Treatment

Halaman Harga Pelayanan Facial Treatment merupakan halaman untuk pengguna dapat melihat daftar harga dan macam-macam paket pelayanan yang disediakan oleh Salon Fakenails.

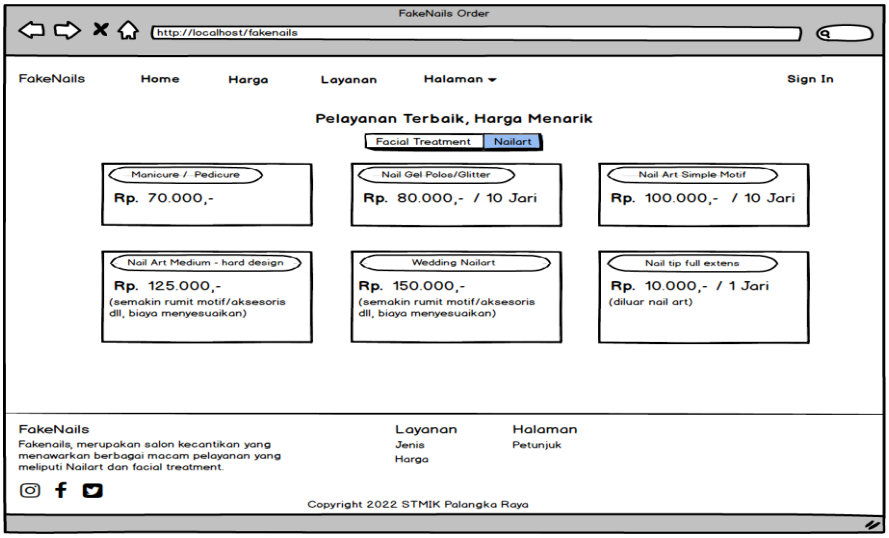


Gambar 3.6. Halaman Harga Pelayanan Facial Treatment

Pada gambar 3.6. diatas merupakan tampilan rancangan dari halaman daftar harga dan daftar paket pelayanan yang disediakan untuk Facial Treatment, yang dimana dapat diakses oleh siapa saja.

6) Halaman Harga Pelayanan Nailart

Halaman Harga Pelayanan Nailart merupakan halaman bagi pengguna untuk dapat melihat daftar harga dari pelayanan nailart yang telah disediakan oleh Salon Fakenails.

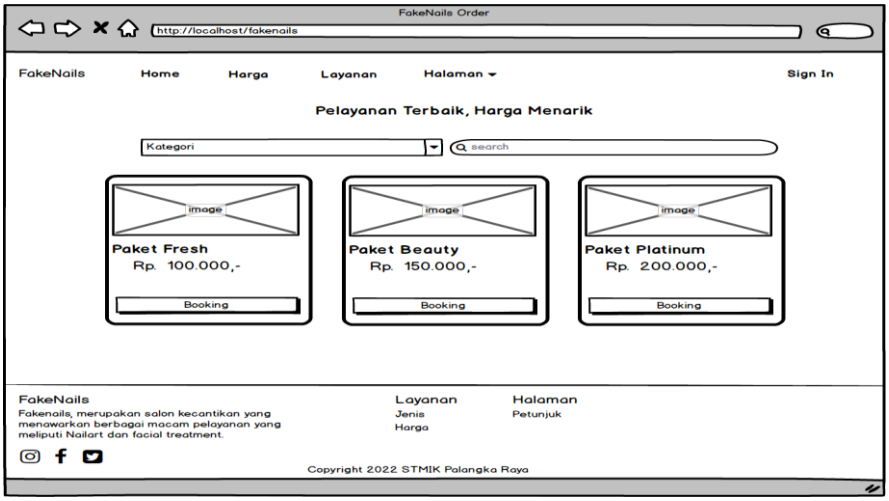


Gambar 3.7. Halaman Harga Pelayanan Nailart

Pada Gambar 3.7. merupakan rancangan tampilan dari daftar harga pelayanan untuk Nailart, dan halaman ini dapat diakses oleh siapa saja.

7) Halaman Layanan

Halaman Layanan merupakan halaman untuk pelanggan dapat melakukan pemesanan layanan yang telah disediakan oleh Salon Fakenails.

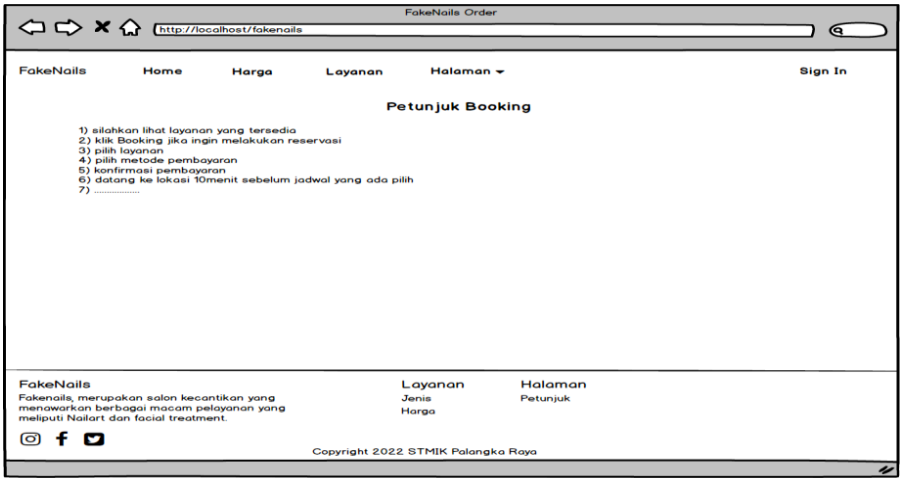


Gambar 3.8. Halaman Layanan

Pada gambar 3.8. diatas merupakan tampilan dari rancangan untuk halaman pemesanan pelayanan yang di inginkan oleh pelanggan, dan dapat memilih melalui kategori pelayanan Nailart maupun kategori pelayanan Facial Treatment.

8) Halaman Petunjuk

Halaman Petunjuk merupakan halaman yang telah disediakan untuk membantu pelanggan melakukan pemesanan pada sistem informasi.



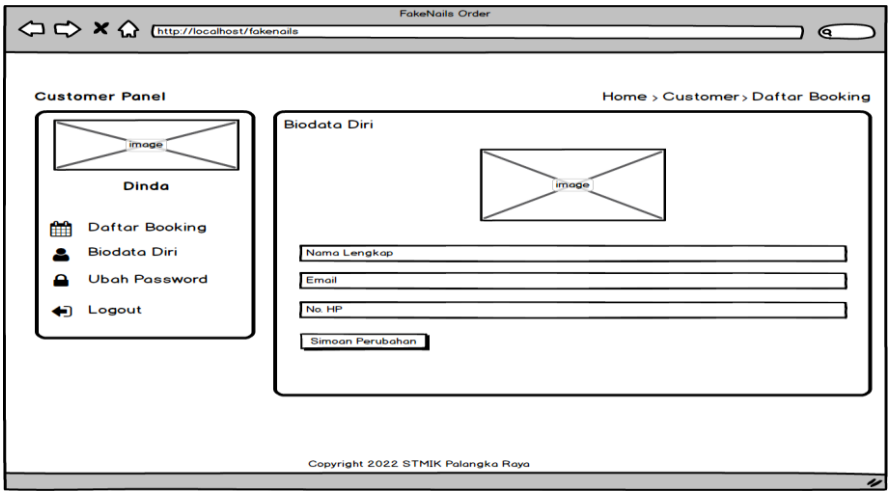
Gambar 3.9. Halaman Petunjuk

Pada gambar 3.9. merupakan rancangan halaman yang menampilkan informasi petunjuk bagi pengguna cara untuk melakukan pemesanan.

a. Desain Halaman Pelanggan

1) Halaman Profil Pelanggan

Halaman Profil Pelanggan merupakan halaman yang hanya dapat diakses oleh pengguna dan menampilkan biodata diri yang dapat melakukan perubahan dan menyimpan data.

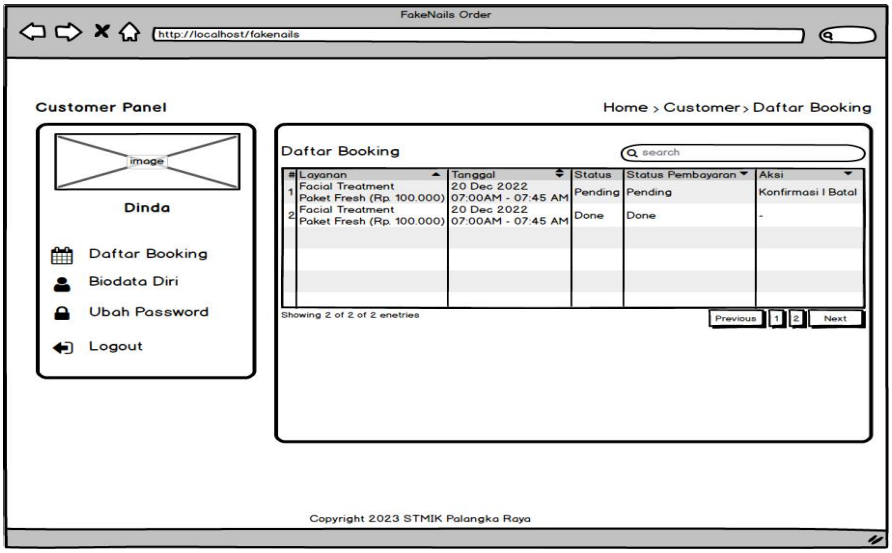


Gambar 3.10. Halaman Profil Pelanggan

Pada Gambar 3.10. diatas merupakan rancangan halaman Profil dari pelanggan yang telah terdaftar dan dapat melakukan perubahan data diri dan menyimpan perubahan.

2) Halaman Daftar Booking Pelanggan

Halaman Daftar Booking Pelanggan merupakan halaman yang hanya dapat diakses oleh pengguna yang menampilkan halaman daftar dari pemesanan.

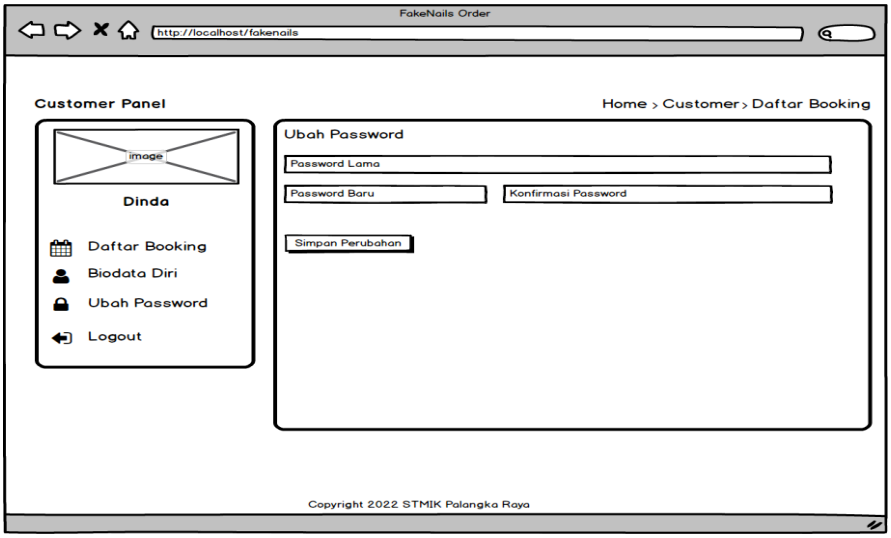


Gambar 3.11. Halaman Daftar Booking Pelanggan

Pada Gambar 3.11. merupakan rancangan dari halaman daftar pemesanan pelanggan, yang menampilkan pelayanan yang dipesan, tanggal pemesanan, status pemesanan, status pembayaran yaitu konfirmasi dari transaksi pembayaran yang telah dilakukan maupun yang belum dilakukan, dan kemudian aksi yaitu pelanggan dapat melakukan konfirmasi pemesanan yang nanti akan dialih pada halaman konfirmasi pemesanan dan melakukan pembayaran atau pelanggan dapat melakukan pembatalan pada pemesanan.

3) Halaman Ubah password Pelanggan

Halaman Ubah password Pelanggan merupakan halaman yang hanya dapat diakses pengguna untuk melakukan perubahan pada *password*.

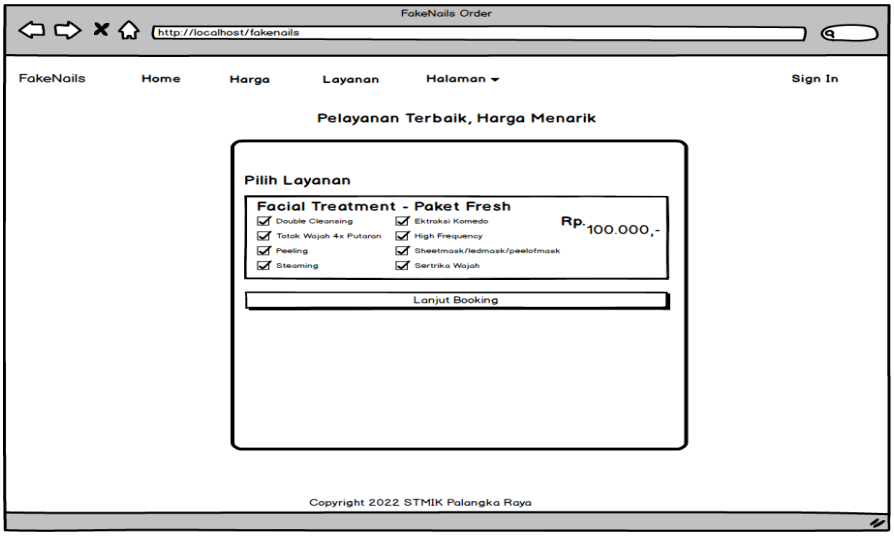


Gambar 3.12. Halaman Ubah Password Pelanggan

Pada Gambar 3.12. merupakan rancangan dari halaman ubah *Password* pelanggan, dengan cara menginputkan *Password* lama dan juga input *Password* baru, kemudian input konfirmasi *Password*, dan simpan perubahan.

4) Halaman Pemesanan Pelayanan

Halaman Pemesanan Pelayanan pada halaman ini pelanggan akan melakukan pemesanan pada salah satu pelayanan yang tersedia pada Salon Fakenails.

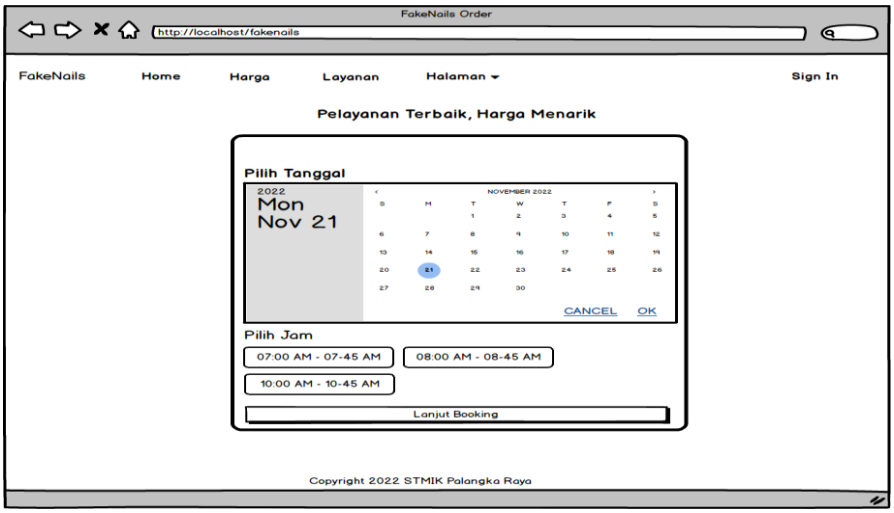


Gambar 3.13. Halaman Pemesanan Pelayanan

Pada Gambaer 3.13. merupakan tampilan rancangan dari pemesanan pelayanan, yaitu pelanggan akan mengkonfirmasi dan mengecek kembali pelayanan yang akan dipesan sebelum melanjutkan pemesanan.

5) Halaman Pemesanan Jadwal Pelayanan

Halaman Pemesanan Jadwal Pelayanan pada halaman ini pelanggan akan melakukan pengaturan jadwal pemesanan yang akan dilakukan pada Salon Fakenails.

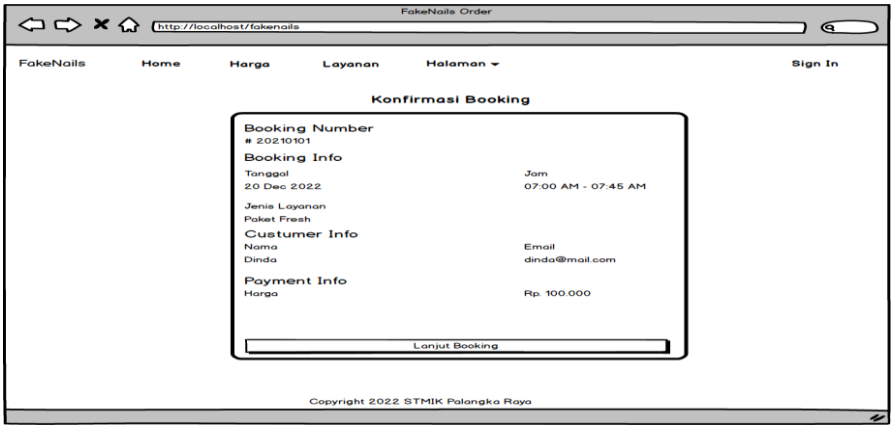


Gambar 3.14. Halaman Pemesanan Jadwal Pelayanan

Pada Gambar 3.14. diatas merupakan tampilan dari pemesanan jadwal pelayanan yang akan dilakukan oleh pelanggan, dengan cara menginputkan tanggal dan jam pelayanan terlebih dahulu sebelum melanjutkan pemesanan.

6) Halaman Konfirmasi Pemesanan

Halaman Konfirmasi Pemesanan merupakan halaman yang menampilkan daftar dari pemesanan yang telah dipesan oleh pelanggan.



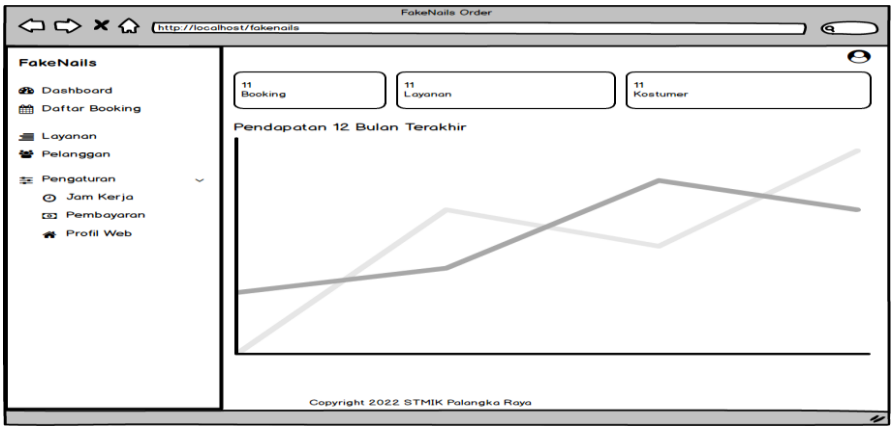
Gambar 3.15. Halaman Konfirmasi Pemesanan

Pada Gambar 3.15. merupakan rancangan tampilan dari halaman konfirmasi pemesanan yang telah dilakukan, pada halaman ini akan menampilkan informasi dari pemesanan yang berisi tanggal dan jam yang telah dipilih, jenis pelayanan, informasi pelanggan, dan informasi total harga yang akan dibayar.

b. Desain Halaman Administrator

1) Halaman Dashboard Admin

Halaman Dashboard Admin merupakan halaman admin dengan tampilan grafik pendapatan dan pemesanan yang telah dilakukan oleh Salon Fakenails.

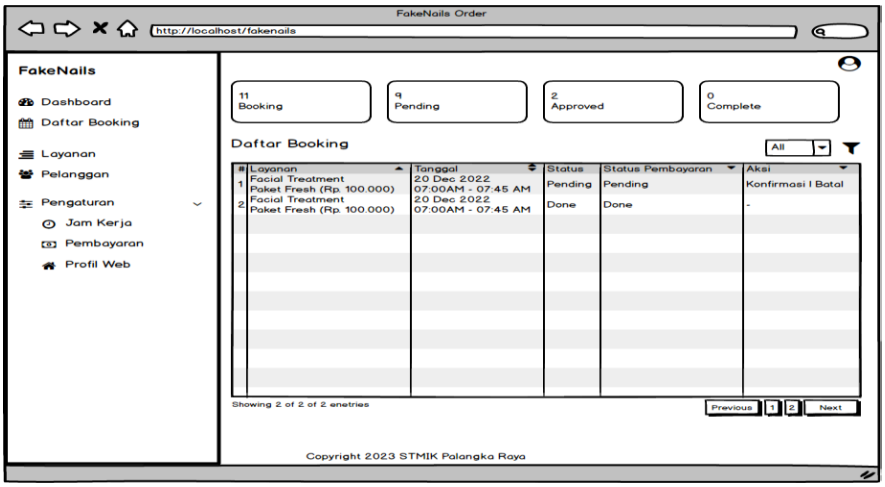


Gambar 3.16. Halaman Dashboard Admin

Pada Gambar 3.16. merupakan rancangan tampilan dari halaman dashboard admin yang menampilkan informasi grafik dari pendapatan pertahun.

2) Halaman Manajemen Daftar Booking

Halaman Manajemen Daftar Booking Admin merupakan halaman yang menampilkan daftar pemesanan yang telah dilakukan oleh pelanggan, dan admin dapat melakukan konfirmasi pemesanan.

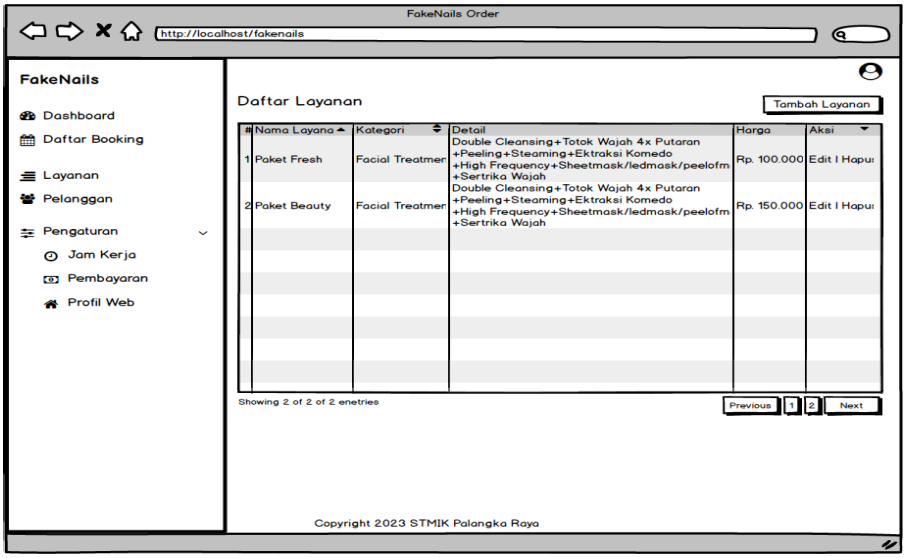


Gambar 3.17. Halaman Manajemen Daftar Booking

Pada Gambar 3.17. diatas merupakan tampilan dari rancangan halaman daftar pemesanan pelanggan yang menampilkan informasi pelayanan yang dipesan, tanggal pelayanan, status pemesanan, status pembayaran, dan aksi yang dapat dikonfirmasi oleh admin atau dibatalkan.

3) Halaman Manajemen Daftar Layanan

Halaman Manajemen Daftar Layanan merupakan halaman admin untuk mengelola daftar pelayanan yang disediakan.

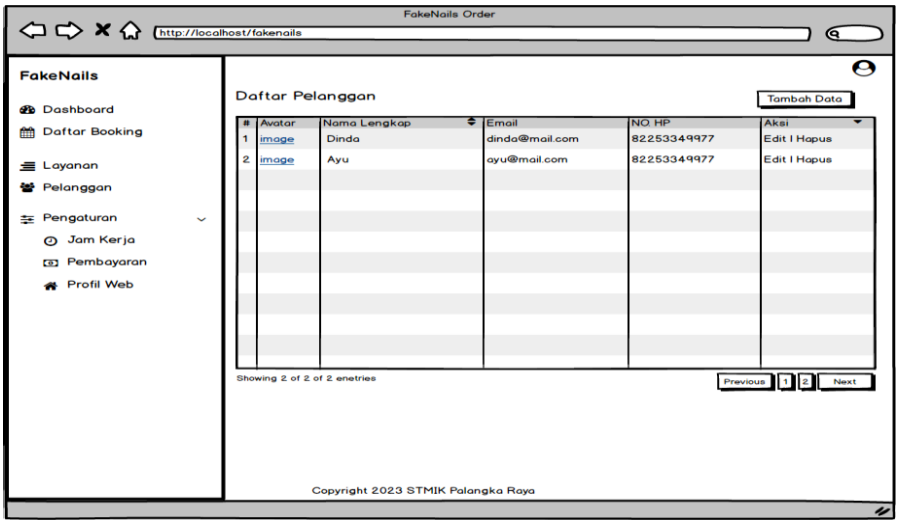


Gambar 3.18. Halaman Manajemen Daftar Layanan

Pada Gambar 3.18. merupakan tampilan halaman daftar pelayanan yang digunakan untuk mengelola informasi pelayanan yang disediakan dan juga proses untuk melakukan tambah data, edit data, dan hapus data.

4) Halaman Daftar Pelanggan

Halaman Daftar Pelanggan merupakan tampilan halaman admin untuk melihat daftar pelanggan yang telah melakukan pemesanan pelayanan pada Salon Fakenails.

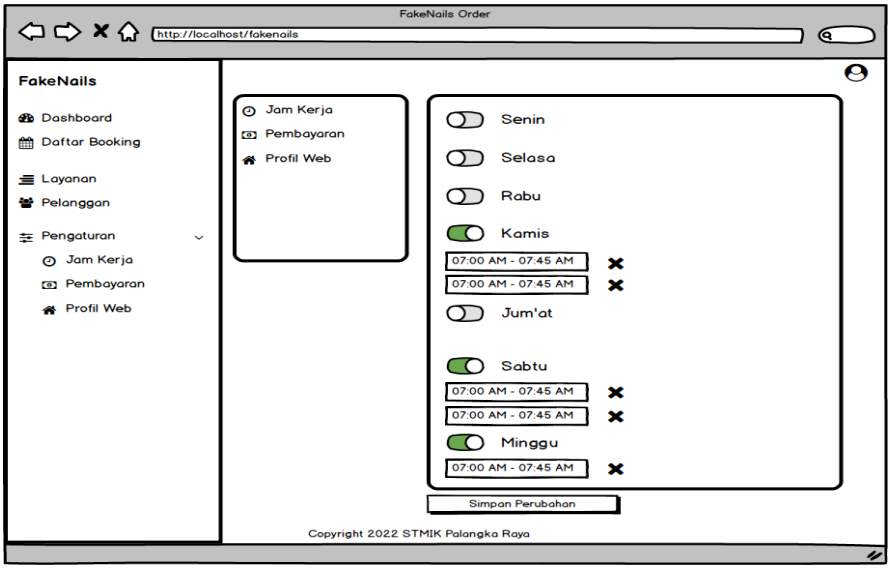


Gambar 3.19. Halaman Daftar Pelanggan

Pada Gambar 3.19. merupakan rancangan tampilan dari halaman daftar pelanggan yang telah melakukan pemesan, admin juga dapat melakukan penambahan data, edit, dan juga hapus data.

5) Halaman Pengaturan Jam Kerja

Halaman Pengaturan Jam Kerja merupakan halaman admin untuk mengelola jam kerja yang akan dilakukan Salon Fakenails untuk melakukan pelayanan.

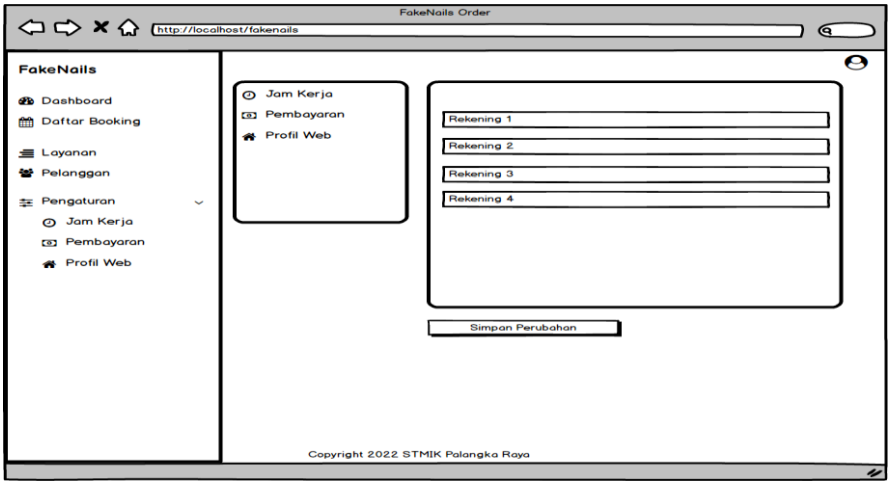


Gambar 3.20. Halaman Pengaturan Jam Kerja

Pada Gambar 3.20. merupakan rancangan dari halaman pegaturan jam kerja, admin dapat menyesuaikan jam kerja pelayanan yang akan dilakukan untuk melakukan pelayanan.

6) Halaman Pengaturan Pembayaran

Halaman Pengaturan Pembayaran merupakan halaman admin untuk mengelola daftar tujuan pembayaran untuk pelanggan.

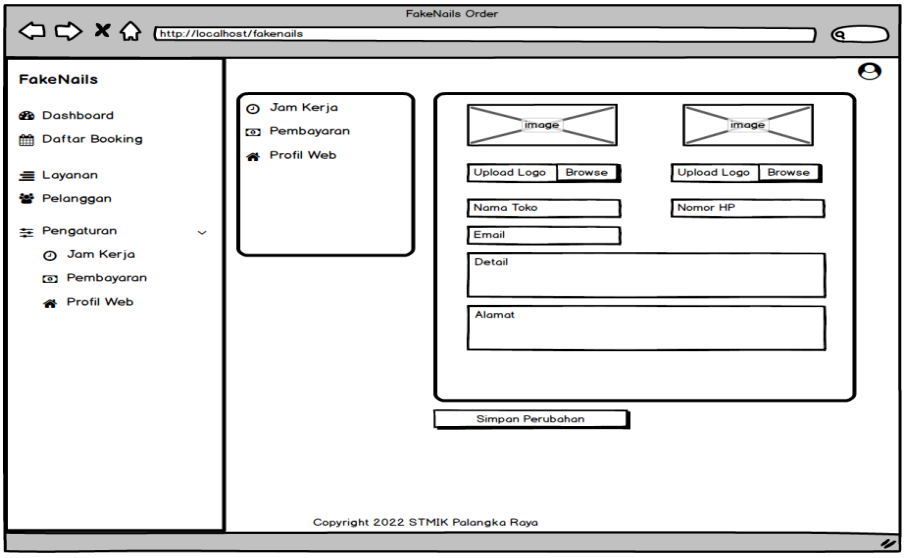


Gambar 3.22. Halaman Pengaturan Pembayaran

Pada Gambar 3.21. merupakan halaman admin untuk mengelola pengaturan tujuan pembayaran via transfer.

7) Halaman Pengaturan Profil Website

Pada halaman ini admin dapat mengatur dan mengelola tampilan pada halaman profil website.



Gambar 3.22. Halaman Pengaturan Profil Website

Pada Gambar 3.22. merupakan halaman admin untuk mengelola pengaturan profil dari website, untuk menampilkan berbagai informasi tentang Salon Fakenails.

3.7.2. Desain Proses

Pada desain proses akan diuraikan bagan aliran program yaitu, *user, case diagram, sequence diagram,* dan *activity diagram*.

a. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram adalah gambaran *graphical* dari semua actor, use case, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. *Use Case Diagram* tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan *Use Case*, tetapi hanya memberikan gambaran singkat hubungan antara *Use Case*, aktor dan sistem. *Use Case Diagram* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

1) Indentifikasi Actor dan Interaksi rancangan Sistem

Sistem yang dirancang peneliti memiliki tiga *actor* yaitu: administrator, member, dan pengunjung. Interaksi *actor* dengan sistem akan dijelaskan pada tabel dibawah ini:

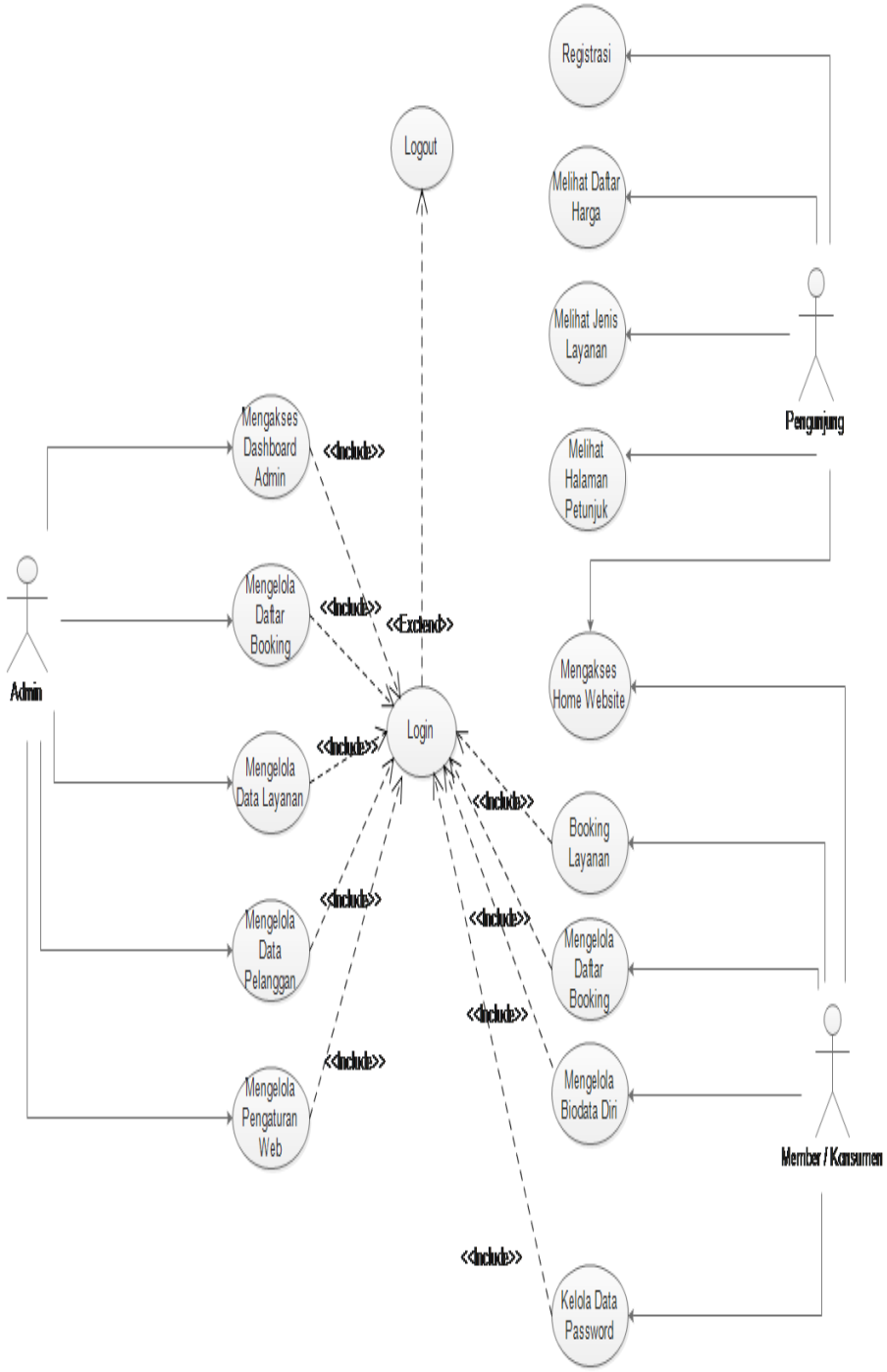
Tabel 3.5 Kegiatan Aktor dan Interaksi

Actor	Kegiatan
(1)	(2)
Administrator	1. Login 2. Akses Dashboard Admin 3. Manajemen Daftar Pemesanan 4. Manajemen Data Layanan 5. Manajemen Data Pelanggan 6. Manajemen Pengaturan Web 7. Keluar Sistem/Logout

(1)	(2)
Member/Konsumen	1. Login 2. Akses Home Website 3. Pelayanan Pemesanan 4. Manajemen Daftar Pemesanan 5. Manajemen Biodata Diri 6. Manajemen Data Password 7. Keluar Sistem/Logout
Pengunjung	1. Mengakses Home Website 2. Registrasi 3. Melihat Daftar Harga 4. Melihat Jenis Pelayanan 5. Melihat Halaman Petunjuk

2) Pembuatan *Usecase* Diagram

Berdasarkan pada tabel 3.5 didapatkan spesifikasi kebutuhan yang dapat dibuat *usecase* diagram. Berikut rancangan *usecase* diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

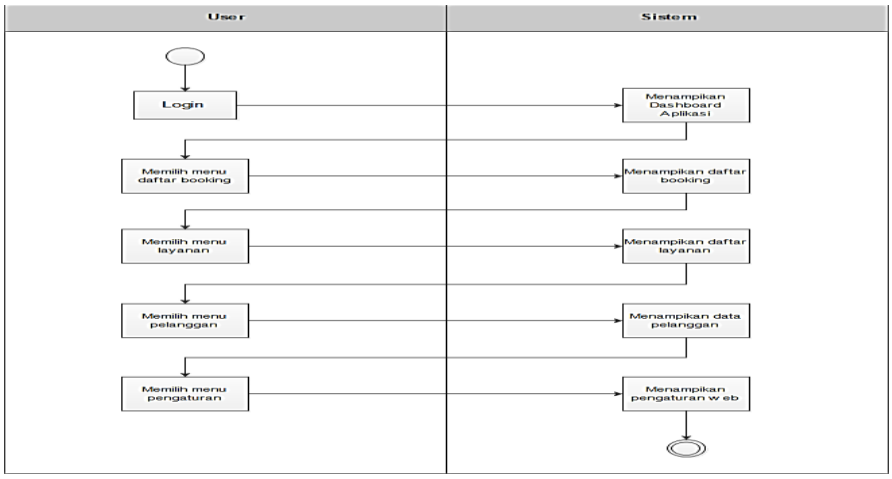


Gambar 3.23 Desain *Usecase* Diaram

b. Desain *Activity* Diagram

Diagram ini menjabarkan dengan lebih detail tiap-tiap aktivitas yang dilakukan oleh sistem dan *user* berdasarkan rancangan *usecase* diagram. Dalam rancangan ini penulismenjabarkannya sebagai berikut :

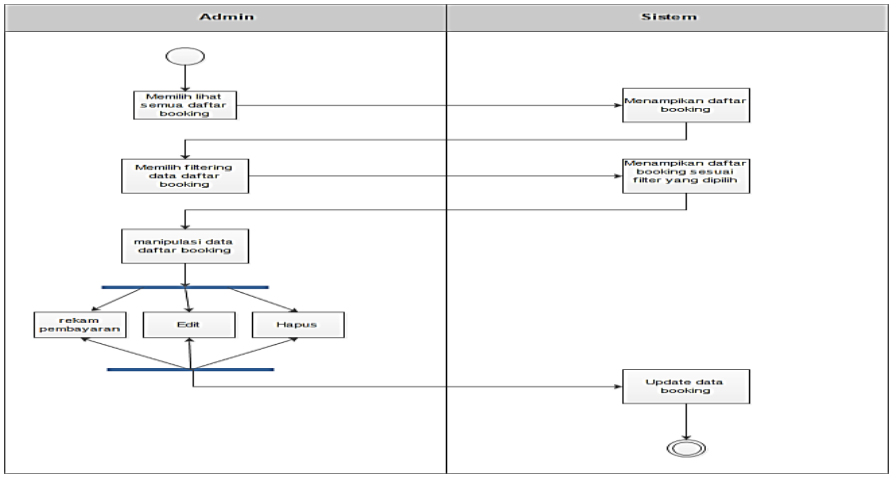
1) *Activity* Diagram Login



Gambar 3.24. *Activity* Diagram Login

Pada Gambar 3.24 diatas adalah daftar alur aktivitas yang dapat dilakukan pada saat admin melakukan login pada sistem.

2) *Activity* Diagram Daftar Booking Admin

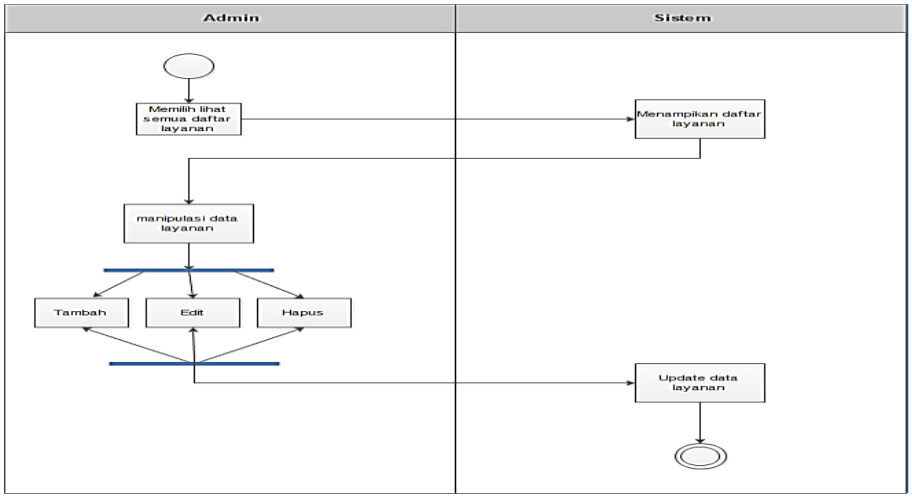


Gambar 3.25 *Activity* Diagram Daftar Booking Admin

Pada gambar 3.25 diatas, admin memilih menu daftar booking, kemudian sistem akan menampilkan halaman daftar booking. Admin

memilih dilter data daftar booking, kemudian sistem akan menampilkan daftar booking sesuai filter yang dipilih. Admin mengisi data daftar booking lalu dapat melakukan rekam pembayaran, edit, dan hapus. Kemudian sistem akan mengupdate data booking

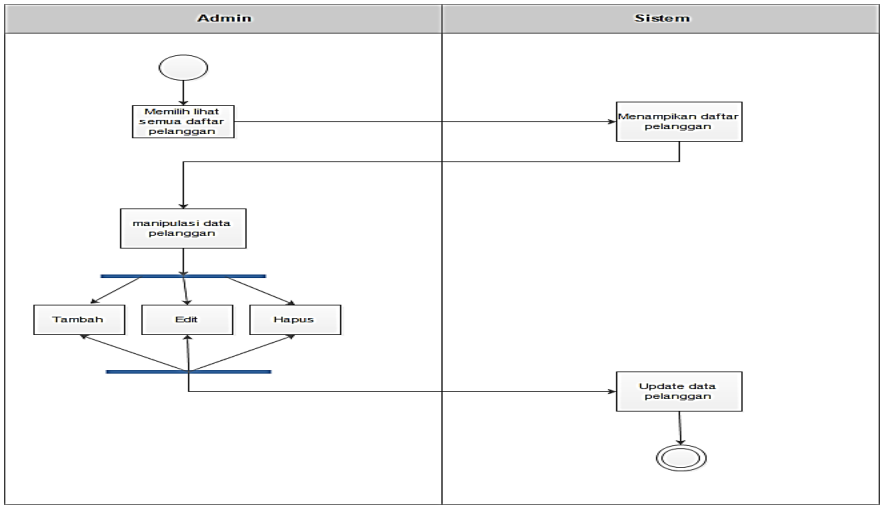
3) *Activity* Diagram Layanan Admin



Gambar 3.26 *Activity* Diagram Layanan Admin

Pada gambar 3.26 diatas merupakan diagram layanan yang dimana admin memilih menu daftar layanan, kemudian sistem akan menampilkan daftar layanan. Admin dapat melakukan tambah, edit, dan hapus data layanan. Dan sistem akan mengapdate data layanan

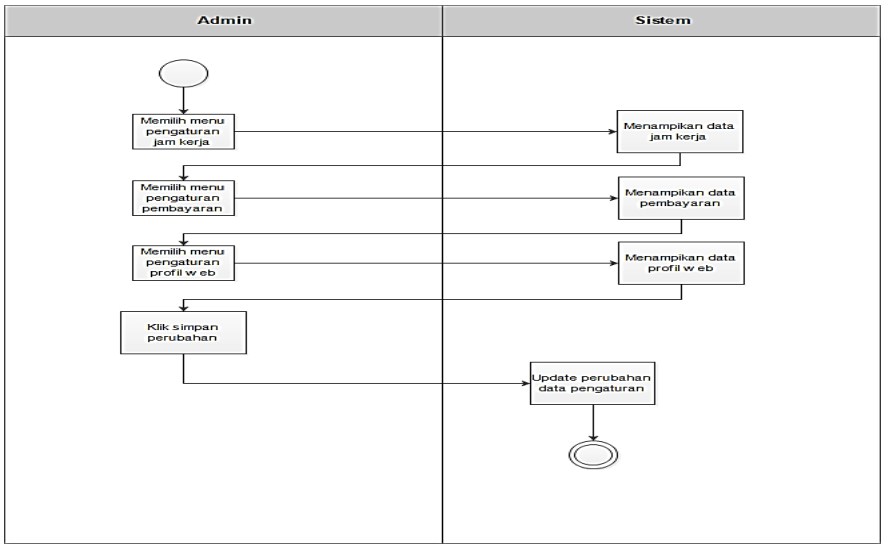
4) *Activity* Diagram Pelanggan Admin



Gambar 3.27 *Activity* Diagram Pelanggan Admin

Pada gambar 3.27 diatas merupakan diagram pelanggan, yang dimana admin dapat memilih menu daftar pelanggan, kemudian sistem akan menampilkan daftar pelanggan. Admin dapat melakukan tambah, edit, dan hapusdata pelanggan. Lalu sistem akan melakukan update data pelanggan

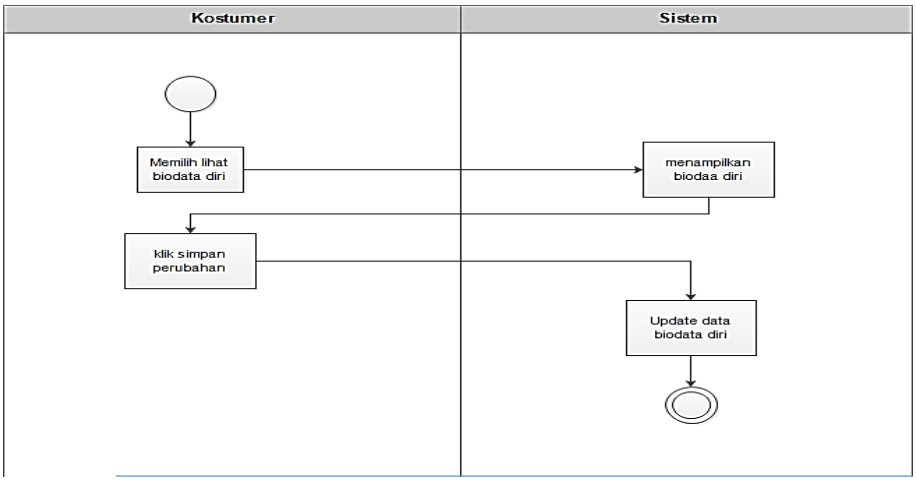
5) *Activity* Diagram Pengaturan Admin



Gambar 3.28 *Activity* Diagram Pengaturan Admin

Pada gambar 3.28 diatas, merupakan diagram pengaturan admin, yang dimana admin dapat memilih menu pengaturan jam kerja, kemudian sistem akan menampilkan data jam kerja. Admin dapat memilih menu pengaturan pembayaran, lalu sistem akan menampilkan data pembayaran. Admin dapat memilih menu pengaturan profil web, kemudian sistem akan menampilkan data pengaturan profil. Admin dapat menyimpan perubahan, kemudian sistem akan mengapdate data pengaturan.

6) *Activity* Diagram Biodata Pelanggan

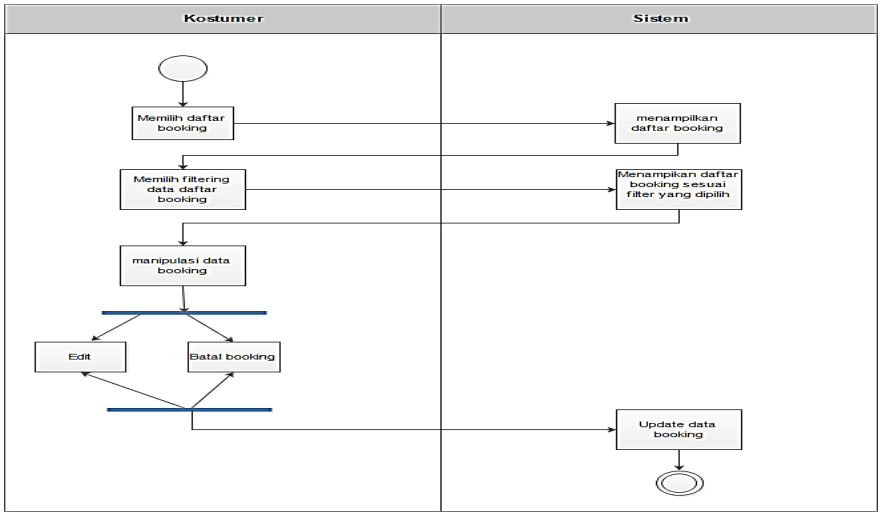


Gambar 3.29 *Activity* Diagram Biodata Pelanggan

Pada gambar 3.29 diatas, merupakan diagram biodata

pelanggan yang diamana pelanggan dapat memilih menu biodata diri, kemudian sistem akan menampilkan biodata diri. Pelanggan dapat menyimpan perubahan, lalu sistem akan mengupdate biodata diri.

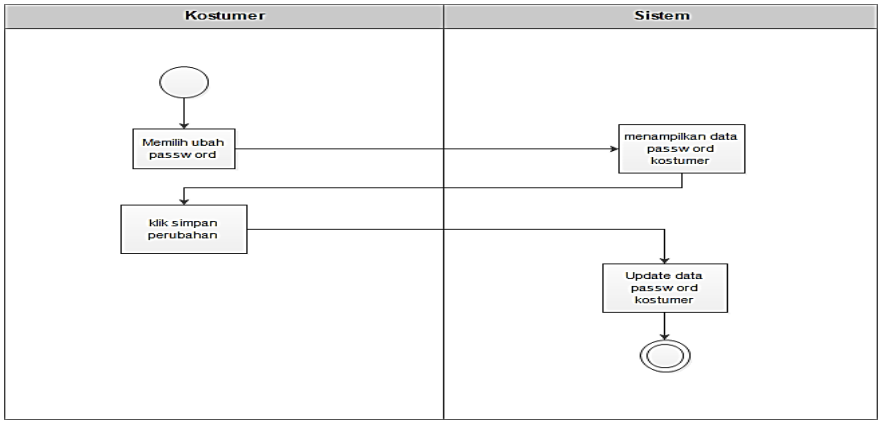
7) *Activity* Diagram Daftar Booking Pelanggan



Gambar 3.30 *Activity* Diagram Booking Pelanggan

Pada gambar 3.30 diatas, merupakan diagram daftar booking pelanggan, yang dimana pelanggan dapat memilih menu daftar booking, kemudian sistem akan menampilkan daftar booking. Lalu pelanggan dapat melakukan filtering data daftar booking, kemudian sistem akan menampilkan daftar booking sesuai filter yang dipilih. Lalu pelanggan dapat melakukan edit dan batal booking, kemudian sistem akan mengupdate daftar booking.

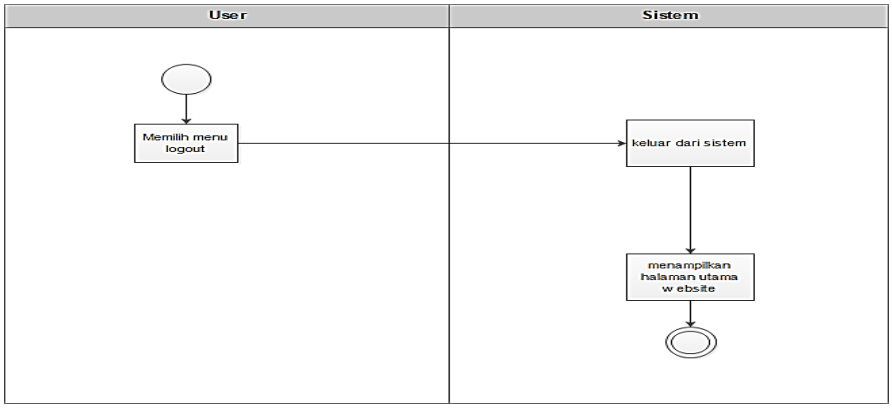
8) *Activity* Diagram Ubah Password Pelanggan



Gambar 3.31 *Activity* Diagram Ubah Password Pelanggan

Pada gambar 3.31 merupakan diagram ubah password pelanggan, yang dimana pelanggan memilih menu ubah password, kemudian sistem akan menampilkan data password pelanggan. Lalu pelanggan memilh simpan perubahan, kemudian sistem akan mengupdate data password pelanggan.

9) *Activity* Diagram Logout

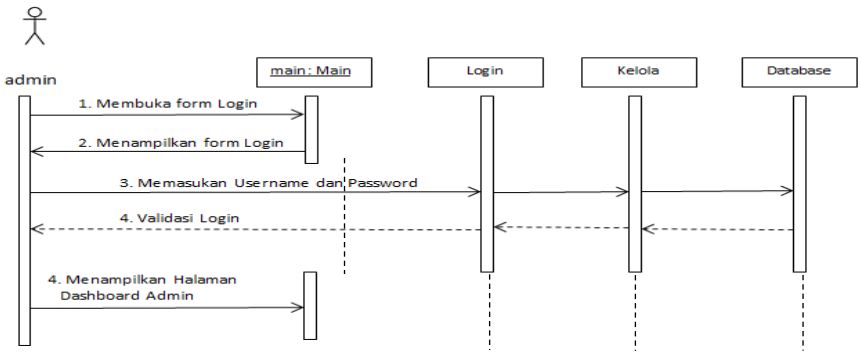


Gambar 3.32 *Activity* Diagram Logout

Pada gambar 3.32 diatas, merupakan diagram logout *user*, yang dimana *user* dapat memilih menu Logout, kemudian sistem akan keluar dari sistem, lal menampilkan halaman utama website

c. Desain *Sequence* Diagram

1) *Sequence* Diagram Login

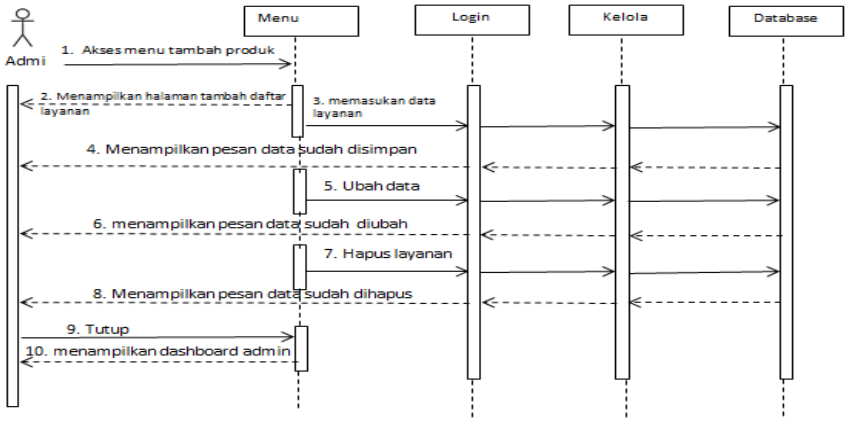


Gambar 3.33 *Sequence* Diagram Login

Pada Gambar 3.33 diatas, terdapat 2 aktor dan 2 objek, yaitu: main dan Login. Pertama masuk ke layar main dan memasukan

Username dan *Password.* Dari layar Login sistem akan melakukan pengecekan data *user* yang ada didalam *database*. Kemudian sistem akan melakukan validasi. Jika validasi berhasil maka akan dapat mengakses ke halaman utama admin.

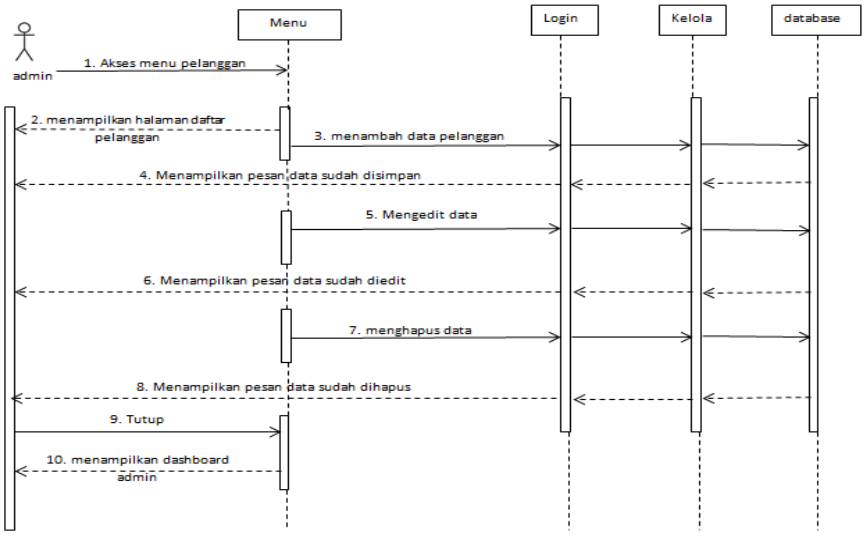
2) *Sequence* Diagram Kelola Daftar Layanan



Gambar 3.34 *Sequence* Diagram Kelola Daftar Layanan

Pada gambar 3.34 diatas, terdapat 2 aktor dua objek, yaitu: menu dan input data daftar layanan. Pertama admin mangakses layar menu utama. Dari input layanan, admin melakukan kelola daftar layanan. Dengan memasukan data layanan. Admin dapat memilih simpan maka sistem akan menyimpan data layanan kedalam *database*. Jika admin mengubah salah satu dari data layanan. Admin dapat memilih tombol edit. Sistem akan menyimpan data yang telah diubah ke dalam *database*. Jika admin menghapus data layanan maka sistem akan menghapus data layanan dari *database*.

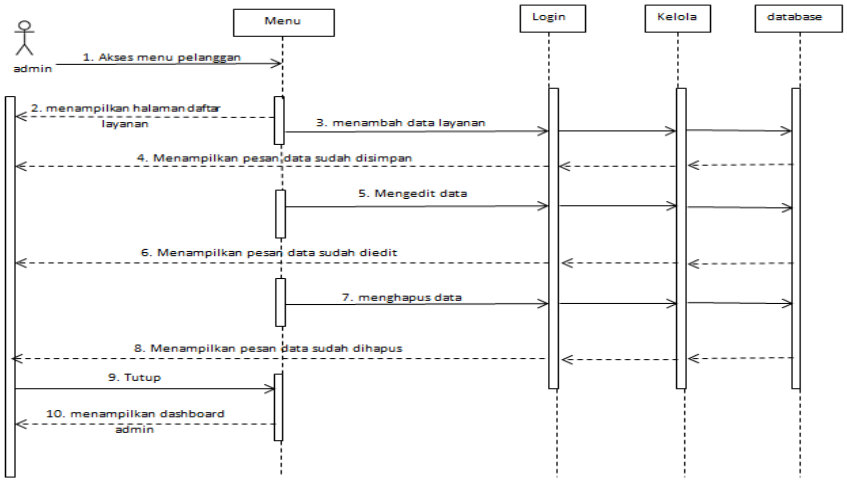
3) *Sequence* Diagram Daftar Pelanggan



Gambar 3.35 *Sequence* Diagram Daftar Pelanggan

Pada gambar 3.35 diatas, terdapat 2 aktor dan 2 objek yaitu: menu dan input data pelanggan. Pertama admin mengakses ke menu utama. Dari input pelanggan admin melakukan kelola data pelanggan. Dengan memasukan data pelanggan. Kemudian admin memilih tombol simpan, maka data pelanggan akan tersimpan kedalam *database*. Jika admin mengubah data pelanggan. Admin dapat memilih tombol edit, maka sistem akan menyimpan data yang telah diubah kedalam *database*. Jika admin menghapus data pelanggan maka sistem akan menghapus data dari *database*.

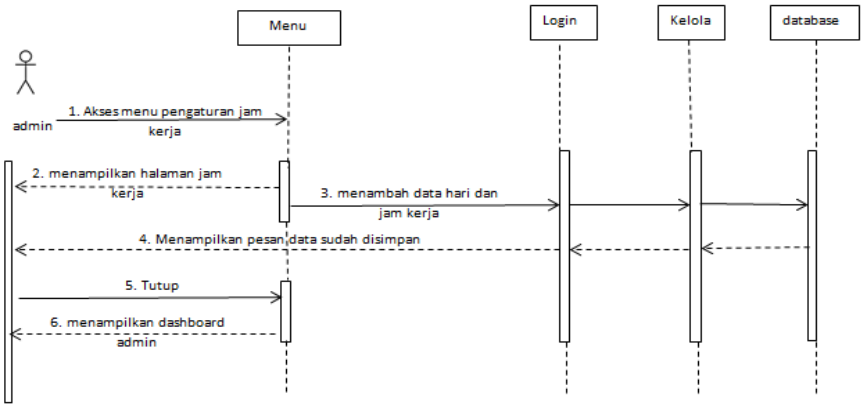
4) *Sequence* Diagram Daftar Layanan



Gambar 3.36 *Sequence* Diagram Daftar Layanan

Pada gambar 3.36 diatas, terdapat 2 aktor dan 2 objek yaitu: menu dan input data layanan. Pertama admin mengakses ke menu utama. Dari input layanan admin melakukan kelola data layanan. Dengan memasukan data layanan. Kemudian admin memilih tombol simpan, maka data layanan akan tersimpan kedalam *database*. Jika admin mengubah data layanan. Admin dapat memilih tombol edit, maka sistem akan menyimpan data yang telah diubah kedalam *database*. Jika admin menghapus data layanan maka sistem akan menghapus data dari *database*.

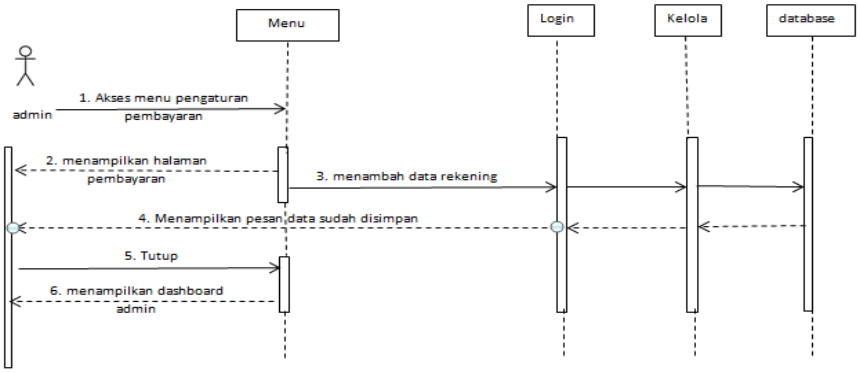
5) *Sequence* Diagram Pengaturan Jam Kerja



Gambar 3.37 *Sequence* Diagram Pengaturan Jam Kerja

Pada gambar 3.37 diatas, terdapat 2 aktor dan 2 objek yaitu: menu dan input data jam kerja. Dari jam kerja admin melakukan kelola data pengaturan jam kerja. Dengan memasukan data jam kerja. Kemudian admin memilih tombol simpan perubahan, maka data layanan akan tersimpan kedalam *database*.

6) *Sequence* Diagram Pengaturan Pembayaran

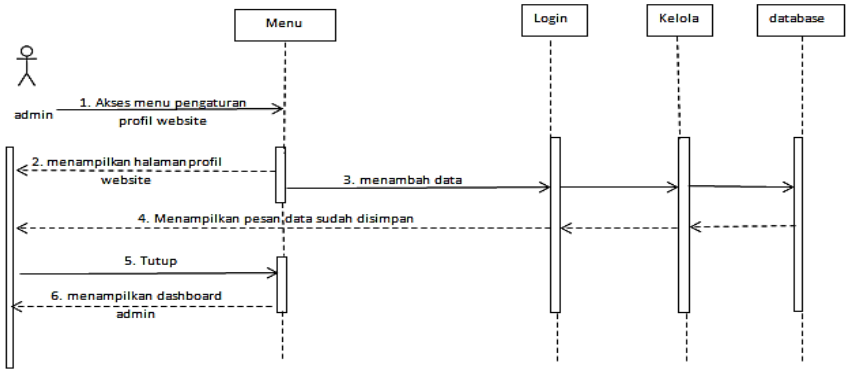


Gambar 3.38 *Sequence* Diagram Pengaturan Pembayaran

Pada gambar 3.38 diatas, terdapat 2 aktor dan 2 objek yaitu: menu dan input data pembayaran. Dari pengaturan pembayaran admin melakukan kelola data pengaturan pembayaran. Dengan

memasukan data rekening. Kemudian admin memilih tombol simpan perubahan, maka data layanan akan tersimpan kedalam *database*.

7) *Sequence* Diagram Pengaturan Profil Website



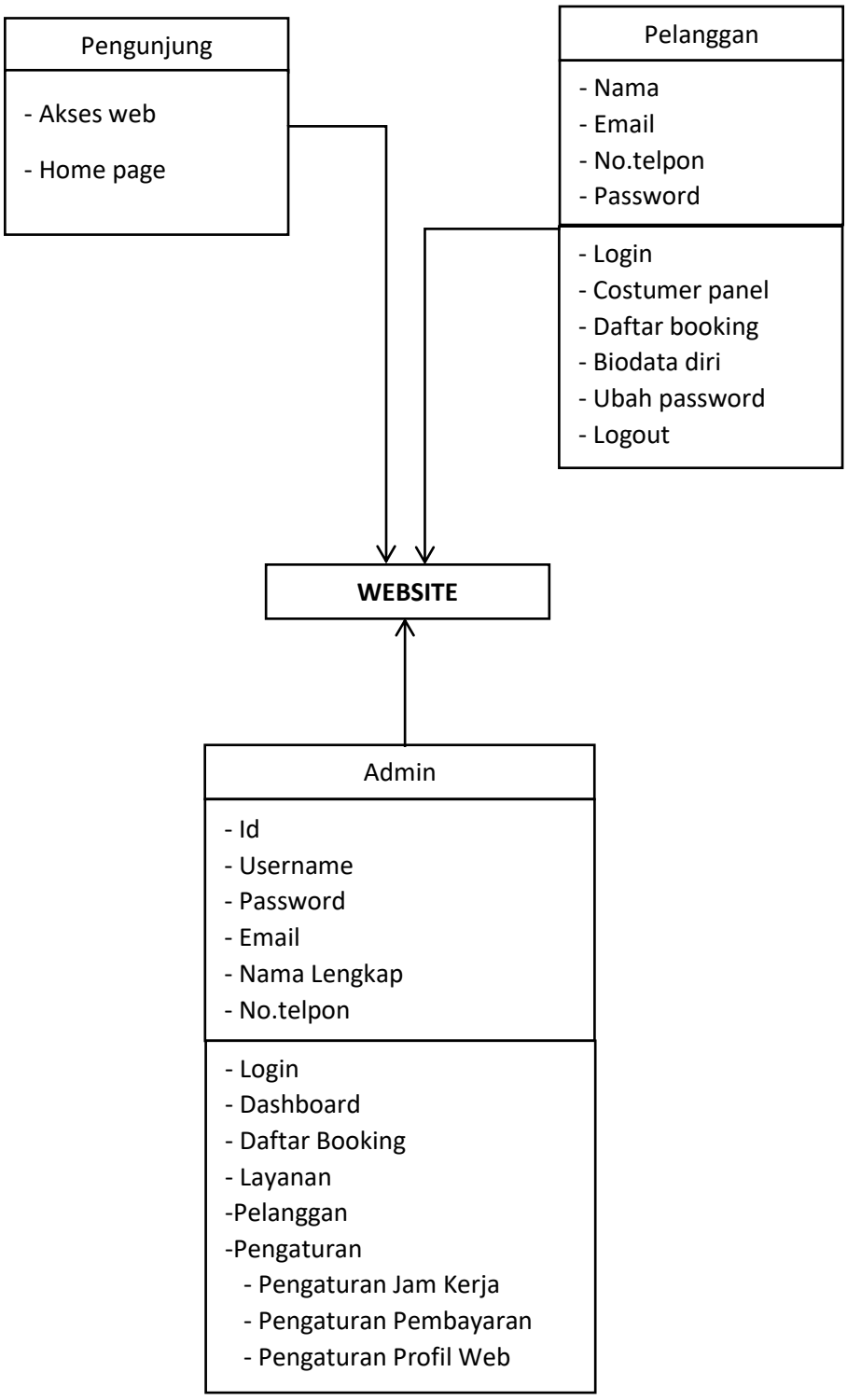
Gambar 3.39 *Sequence* Diagram Pengaturan Profil Website

Pada gambar 3.39 diatas, terdapat 2 aktor dan 2 objek yaitu: menu dan input data Profil. Dari pengaturan profil website admin melakukan kelola data pengaturan profil website. Dengan memasukan data foto, logo, nama toko, nomor hp, email, detail, alamat. Kemudian admin memilih tombol simpan perubahan, maka data layanan akan tersimpan kedalam *database*.

d. Desain Basis Data

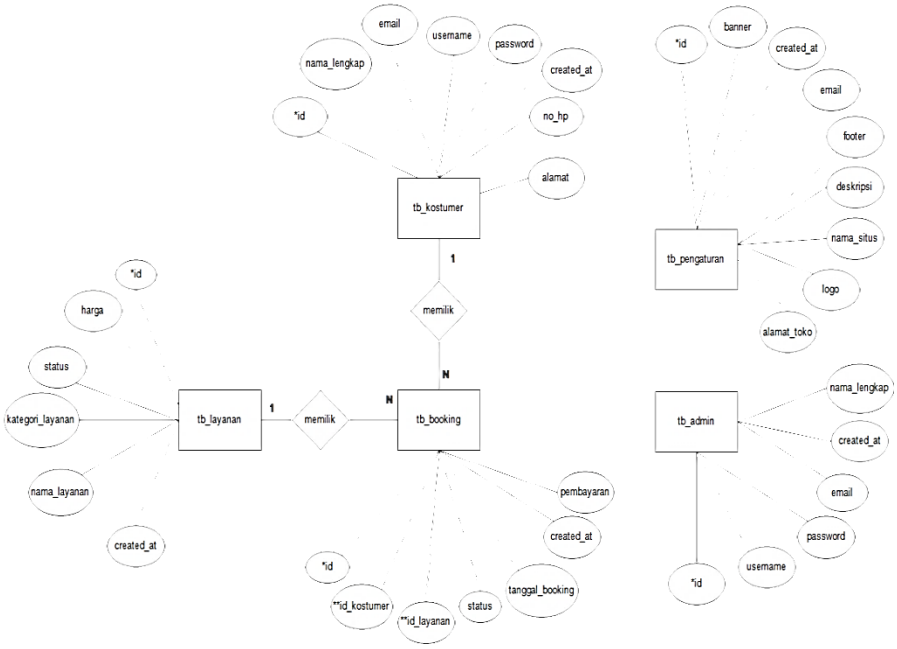
Pada tahapan ini penulis menggunakan 3 (tiga) rancangan basis data, yaitu: *Class* Diagram, *Entity Relationship Diagram* (ERD), dan Tabel Basis Data.

1) *Class* Diagram



Gambar 3.40 *Class* Diagram

2) *Entity Relationship Diagram* (ERD)



Gambar 3.41 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

3) Desain Basis Data

a) Tabel Admin

Nama Tabel : tbl_admin

Primary Key : id_admin

Keterangan : digunakan untuk menyimpan *username* dan *password* yang akan digunakan untuk Login Tabel ini diigunakan untuk menyimpan *username* dan *password* yang akan digunakan untuk Login ke halaman utama admin sehingga admin memiliki hak akses untuk mengelola data.

Tabel 3.6 Tabel Admin

Field	Tipe Data	Length	Keterangan
Id_admin	int (8)	auto increment	id admin
username	varchar	25	user admin
password	varchar	8	password admin

b) Tabel Pelanggan

Nama Tabel : tbl_pelanggan

Primary Key : id_pelanggan

Keterangan :Tabel pelanggan digunakan untuk menyimpan *username* dan *password* pelanggan yang akan digunakan untuk login agar dapat melakukan prosestransaksi.

Tabel 3.7 Tabel Pelanggan

Field	Tipe Data	Length	Keterangan
id_pelanggan	Int(8)	auto increment	id pelanggan
nm_pelanggan	varchar	25	nama pelanggan
Username	varchar	25	username
Password	varchar	8	password
Alamat	text		Alamat
no_hp	varchar	12	no.hp

c) Tabel Layanan

Nama Tabel : tbl_layanan

Primary Key : id_layanan

Keterangan :Tabel layanan digunakan untuk menyimpan data layanan yang akan ditampilkandidalam sistem.

Tabel 3.8 Tabel Layanan

Field	Tipe Data	Leght	Keterangan
nm_layanan	varchar	25	nama layanan
Kategori	verchar	100	Kategori layanan
detail_layanan	varchar	8	detail layanan
Harga	Bigint	20	harga layanan

d) Tabel Daftar Booking

Nama Tabel : tbl_daftar_booking

Primary Key : -

Keterangan :Tabel daftar booking digunakan untuk menyimpan data transaksi pemesanan.

Tabel 3.9 Tabel Booking

Field	Tipe Data	Lenght	Keterangan
nama_layanan	Varchar	100	Nama layanan
tgl_booking	datetime		tanggal booking
status_booking	varchar	25	status booking
status_pembayaran	varchar	25	Status pembayaran

3.8. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian yang telah penulis rencanakan terdapat pada tabel berikut:

No	Kegiatan	2022					2023					
		Agustus	September	Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
1.	Pengajuan Judul											
2.	Pelaksanaan Penelitian											
3.	Pengambilan Surat Tugas											
4.	Konsultasi Judul TA											
5.	Pengumpulan data											
6.	Konsultasi BAB I											
7.	Konsultasi BAB II											
8.	Konsultasi BAB III											
9.	Pendaftaran Seminar Proposal											
10.	Seminar Proposal											
11.	Revisi											
12.	Penyusunan TA											
13.	Sidang TA											

DAFTAR PUSTAKA

Adi, S. (2017). *Sistem Informasi Pemesanan Jasa Percetakan Berbasis Web*. Vol.5, No.1.

Anggih, A. N. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Jasa Wedding Organizer Berbasis Web Pada Saino Wedding Organizer*. Vol.1, No.1.

Anggraeni, E., & Irvini, R. (2017). *Pengantar Sistem Informasi.* Yogyakarta: Andi.

Arief, M. R. (2011). *Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP*. Yogyakarta:Andi.

Arizona. (2017). *Aplikasi Pengolahan Data Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa* (APBDES) *Pada Kantor Desa Bakau Kecamatan Jawai Berbasis Web*. Program Studi Teknik Informatika, 1.

Hakim, N. (2002). *Tata Kecantikan Kulit Tingkat Terampil*. Jakarta: Carina Indah Utama

Hanifah, R. (2015). *Apa Itu Balsamiq Mockup*. Retrieved November 15, 2020, from https://prakerinmalang.wordpress.com/2015/12/08/apa-itu-balsamiq-mockup/

Hutahaean, J. (2015). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deeppublish.

Johni. S. P. (2021). *Pembuatan Aplikasi Pemesanan Banner Diwarna Print Kota Cimahi*. Jurnal Widiyatama, 7 (2), 138-111. https://doi.org/10.33197/jitter.vol7.iss2.2021.551

Kesuma. C., & Rahmawati, L. (2017). *Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada SMK Purnama 2 Banyumas*. Indonesia Journal on Networking and Security, 7, 1-9.

Kotler, P., & Keller, K. L. (2009). *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Kristanto, T., Muliawati, E. C., Arief, R., & Hidayat, S. (2017). *Strategi Peningkatan Omset UKM Percetakan dengan Pendekatan Analisis SWOT*. SESINDO 9, 2017.

Lupiyoadi,R., & Hamdani (2006). *Manajemen Pemasaran Jasa* (Ed.2). Jakarta: Salemba Empat

Munawar, (2018). *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML (Unified Modeling Languange)*. Bandung: Informatika Bandung.

Rosa A. S. & M. Shalahuddin. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.

Sukamto, R,. & M. Shalahuddin. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak.* Bandung: Informatika Bandung.

Sutrisno (2021). *Sistem Informasi Sewa Jasa Porter dan Peralatan Untuk Pendakian Gunung Berbasis Web.* Vol.7, No.2.

Sampurna, D. R. (2018). *Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tour Travel Berbasis Web (Studi Kasus SMART Tour)*. dcckotabumi. https://doi.org/10.35959/jik.v6i2.112

STMIK Palangkaraya, 2022. *Pedoman Penulisan Tugas Akhir Program Studi Sistem Informasi*, STMIK, Palangkaraya.

Yoko, A. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Jasa Perbaikan Komputer, Laptop, dan Smartphone Berbasis Web*. Vol.6, No.1.

LAMPIRAN

1. Surat Tugas

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No 114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
No. 392/STMIK-3.C.1/AK/VIII/2022

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya, menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Rommi Kaestria, M.Kom.
   N I K : 198605242011103
   Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program

2. Nama : Drs. Sartana, M. Si
   N I K : 195906071995102
   Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : ANISA GABRIELA PUTRI
N I M : C1957201003
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pemesanan Jasa Nailart dan Facial Treatment Pada Salon Fakenails Berbasis Web

Berlaku sampai dengan : 27 Agustus 2023

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 27 Agustus 2022
Program Studi Sistem Informasi
Ketua,

Normayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal dan Pengembangan
2. Dosen Pembimbing yang bersangkutan

2. Surat Izin Penelitian

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0536-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Email: humas@stmikplk.ac.id ~ Website: www.stmikplk.ac.id

Nomor : 45..../STMIK-C.1./.AK/II/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Pemilik Salon Fakenails Pky**
Jl.Yos Sudarso, Fakenails PKY
Gedung Lantai 2, Kota
Palangkaraya Provinsi
Kalimantan Tengah

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama	: ANISA GABRIELA PUTRI
NIM	: C1957201003
Prodi (Jenjang)	: Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	: 2022/2023 (7)
Lama Penelitian	: 08 September 2022 s.d 25 Januari 2023
Tempat Penelitian	: Fakenails PKY

Dengan judul Tugas Akhir:

Sistem Informasi Pemesanan Jasa Nailart Dan Facial Treatment Pada Salon Fakenails Berbasis Web

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 24 Januari 2023
Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

3. Surat Balasan Izin Penelitian

Salon FakenailsPKY

Palangka Raya, 25 Januari 2023

No Surat : -

Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.

Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

(STMIK) Palangkaraya

di- Tempat

Dengan hormat,

Untuk menanggapi surat permohonan izin penelitian yang Bapak/Ibu kirimkan pada tanggal 23 Januari 2023 dengan nomor surat 45 /STMIK-C.1/AK/I/2023, pada mahasiswa.

Nama : Anisa Gabriela Putri

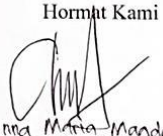
NIM : C1957201003

Program Studi : Sistem Informasi

Telah kami setujui untuk melaksanakan penelitian pada Salon FakenailsPky dengan permasalahan dan judul tugas akhir "Sistem Informasi Pemesanan Jasa Nailart dan Facial Treatment pada Salon Fakenails Berbasis Web". Pada umumnya kami tidak keberatan dengan hal tersebut dan kami berikan izin kepada mahasiswa diatas untuk melaksanakan penelitian ditempat kami.

Demikian surat balasan permohonan izin penelitian ini kami sampaikan, atas pengertiannya kami ucapkan terimakasih.

Hormat Kami



Anna Maria Magdalena

Pemilik Salon Fakenailspky

4. Lembar Kegiatan Observasi

OBSERVASI

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengamatan secara langsung untuk mendapatkan data mengenai :

1) Informasi mengenai gambaran umum Salon Fakenails
2) Informasi proses pengelolaan sistem pelayanan yang sedang berjalan
3) Informasi proses transaksi pelayanan yang sedang berjalan

5. Lembar Kegiatan Wawancara

WAWANCARA

Dalam penelitian ini, penulis melakukan wawancara kepada narasumber secara langsung atau tidak langsung kepada pihak objek penelitian dengan memberikan beberapa pertanyaan adalah sebagai berikut :

A. Pemilik Salon Fakenails

Nama : Anna Maria Magdalena

Jabatan : Pemilik Salon

---

1. Bagaimana sejarah berdirinya mengenai salon Fakenails?

   Jawab : Fakenails berdiri pada tahun 2019 yang dulunya hanya sebuah toko yang menjual kuku palsu dengan lokasi toko yang berada di Jl. B. Koetin. Kemudian memulai bidang baru dengan mengadakan pelayanan nailart pada tahun 2020 hingga sekarang.

2. Berapa jumlah karyawan yang bekerja di salon Fakenails saat ini?

   Jawab : karyawan pada salon Fakenails pada saat ini terdapat 6 untuk pelayanan nailsart dan 2 karyawan untuk pelayanan Facial Treatment.

3. Bagaimana proses sistem pelayanan yang sedang berjalan pada salon Fakenails?

   Jawab : Sistem pelayanan pada salon Fakenails menerapkan sistem pemesanan atau booking melalui instagram atau via whatsapp, atau pelanggan juga dapat datang langsung ke tempat.

4. Apa saja kendala yang sering terjadi pada sistem pelayanan yang sedang berjalan pada salon Fakenails saat ini?

   Jawab : Konsumen harus melakukan pemesanan atau booking melalui instagram atau via whatsapp yang membuat keryawan harus melakukan pendataan secara manual sehingga sering terjadi bentrokan jadwal dan membuat konsumen harus mengantri dan menunggu, terlebih lagi dengan pelanggan yang sudah memesan tetapi tidak datang tepat waktu, hal ini tentu menyulitkan para karyawan dan juga calon konsumen.

5. Apakah fasilitas jaringan internet di salon Fakenails saat ini dapat menunjang pengelolaan data berbasis website?

   Jawab : Pada salon Fakenails terdapat WiFi yang dapat mendukung jaringan internet dan dapat membantu proses pelayanan berbasis website.

6. Lembar Kegiatan Dokumentasi

DOKUMENTASI

1. Foto penyerahan Surat Izini Penelitian



Foto Penyerahan Surat Izin Penelitian kepada Pemilik Salon Fakenails

2. Foto Kegiatan Wawancara dan Observasi

Proses wawancara bersama mengenai sistem yang sedang berjalan saat ini.



Foto saat melakukan wawancara dengan pemilik Salon Fakenails.



Foto Halaman Depan Salon Fakenails

7. Lembar Kuesioner

SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA NAILART DAN FACIAL TREATMENT PADA SALON FAKENAILS

Nama : .....

Jenis Kelamin : 1) Laki-Laki 2. Perempuan *)

*Coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan. Berilah tanda cek (√) pada salah satu pernyataan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

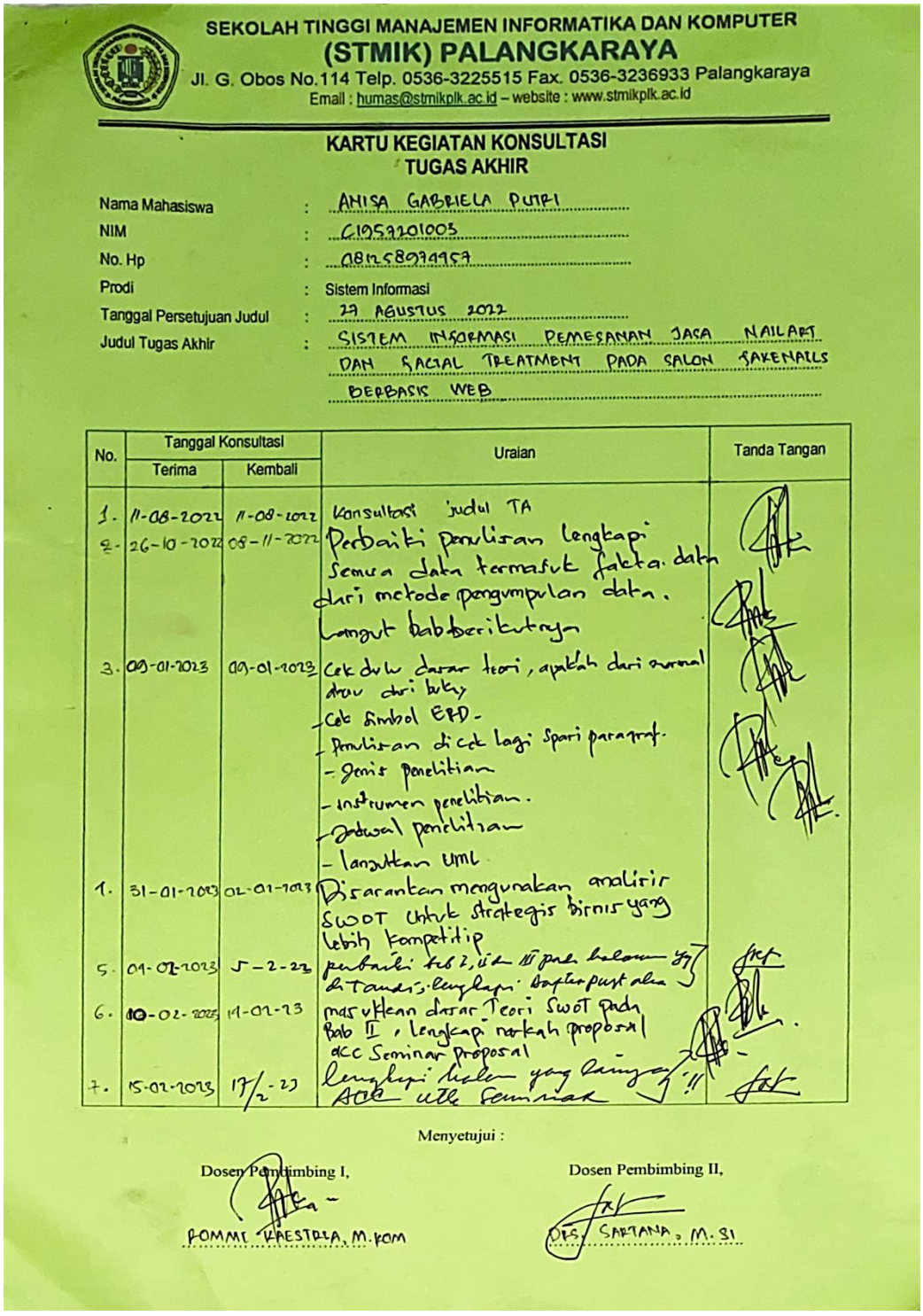
No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Seuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya dapat terbantu dengan adanya sistem pemesanan yang mudah dan siap digunakan					
2.	Sistem ini mempunyai navigasi menu yang mudah digunakan					
3.	Sistem ini mempunyai tampilan (*user interface*) yang menarik					
4.	Sistem ini mampu memberikan informasi kepada pengguna					
5.	Sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak Salon Fakenails					

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangka Raya, Mei 2023

.....

8. Kartu Kegiatan Konsultasi



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : ANISA GABRIELA PUTRI
NIM : C1959201003
No. Hp : 081258994959
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 29 AGUSTUS 2022
Judul Tugas Akhir : SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA NAILART DAN FACIAL TREATMENT PADA SALON SAKENAILS BERBASIS WEB

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	11-08-2022	11-08-2022	Konsultasi judul TA	
2.	26-10-2022	08-11-2022	Perbaiki penulisan lengkapi semua data termasuk fakta. data dari metode pengumpulan data. Lanjut bab berikutnya	
3.	09-01-2023	09-01-2023	Cek dulu dasar teori, apakah dari journal atau dari buku - Cek simbol ERD. - penulisan dicek lagi spari paragraf. - Jenis penelitian - instrumen penelitian. - jadwal penelitian - lanjutkan UML	
1.	31-01-2023	02-02-2023	Disarankan menggunakan analisis SWOT untuk strategis bisnis yang lebih kompetitip	
5.	04-02-2023	5-2-23	perbaiki bab 2, isi di bab III pada bagian yg ditandai, lengkapi daftar pustaka	
6.	10-02-2023	11-02-23	masukkan dasar Teori SWOT pada Bab II, lengkapi naskah proposal acc Seminar Proposal	
7.	15-02-2023	17/2-23	Lengkapi bagian yang kurang !!! ACC utk Seminar	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

ROMMI KAESTRIA, M.KOM

Dosen Pembimbing II,

DES. SARTANA, M.SI