

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI JASA DAN PENJUALAN BERBASIS WEBSITE PADA SALON DYNA

Dorani Lestariana Sitompul¹
Sasa Ani Arnomo²

¹Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi, Universitas Putera Batam

²Dosen Program Studi Sistem Informasi, Universitas Putera Batam

Email: pb171510054@upbatam.ac.id

ABSTRACT

Web-Based Service and Sales Information System at Salon Dina can facilitate the sales process at Salon Dina. With the existence of a web-based service and sales information system at the dina salon, it can improve the quality of service and data management at the dina salon. In addition, the salon can easily process sales data, goods data, purchase data and user data stored in the database. In this study, the author discusses how to design and build a Service and Sales Information System at Salon Dina. The system development methodology used is the System Development Life Cycle (SDLC) waterfall model which includes the stages of needs analysis, system design, system implementation and system testing. This system is built using the Hypertext Preprocessor (PHP) programming language, the framework uses CodeIgniter and the database server uses MySQL. The results to be achieved in this study are, Service and Sales Information Systems at Salon Dina. With the construction of this system, it is hoped that it can help the salon in processing sales data, goods data, purchase data and user data to be more effective and structured.

Keywords: Sales, Information Systems, System Development Life Cycle (SDLC), Web

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia mengalami banyak perubahan dan berkembang dengan pesat, khususnya di sektor bisnis banyak profesional muda terutama para wanita karier yang tinggal dan beraktivitas, di tunjang dengan perekonomian yang mapan mereka 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. Banyaknya salon yang berdiri membuat persaingan usaha semakin ketat, setiap salon berlomba untuk memberikan jasa dan penjualan yang

terbaik dengan konsumen yang kadang tidak diperkirakan sehingga menimbulkan jasa dan penjualan yang tidak optimal. Oleh karena itu, diperlukannya sebuah estimasi jasa dan penjualan agar proses kelangsungan hidup usaha dapat berjalan secara optimal.

Salon Dyna merupakan salon kecantikan yang menawarkan berbagai perawatan wajah. Mulai dari perawatan ujung rambut sampai ujung kaki, semua lengkap tersedia di Salon Dyna ini. Harga yang ditawarkan pun relatif lebih murah dibandingkan salon yang lainnya dan kualitasnya pun juga baik, sehingga Salon Dyna mempunyai pelanggan yang

banyak. Hingga saat ini, belum ada wadah tersendiri untuk Salon Dyna memasarkan produknya secara online. Penggunaan orang sebagai alat untuk memasarkan serta melakukan kegiatan promosi produk jasa dan penjualan juga belum optimal. Beberapa fitur penjualan online seperti cetak laporan penjualan belum terdapat pada website sehingga mengharuskan para pemilik usaha Salon Dyna merekap laporan penjualannya secara manual. Oleh karena itu, penulis ingin membantu menyelesaikan masalah yang ada pada Salon Dyna tersebut agar proses dalam sistem jasa dan penjualan dapat ditangani dengan cepat, tepat dan akurat.

Dari uraian tersebut maka akan dibangun sistem informasi berbasis website sebagai pengembangan dari sistem informasi dengan memanfaatkan konsep website. Dengan adanya sistem informasi yang bersifat web ini, diharapkan akan mempermudah pelanggan dalam pengaksesan informasi dimana saja dan kapan saja dengan sistem yang lebih *simple* namun sesuai kebutuhan pelanggan seperti informasi tata rias yang sedang tren saat ini dan lain sebagainya yang berhubungan dengan dekorasi pengantin (Pramana, 2019: 2).

Pada penelitian ini, penulis akan membuat sebuah website untuk Salon Dyna yang dapat memberikan informasi untuk para pelanggan dengan sebuah sistem jasa dan penjualan secara online yang dilengkapi informasi lengkap mengenai Salon Dyna dan berbagai macam produk yang dijual atau ditawarkan. Pada sistem ini juga akan dilengkapi dengan fasilitas pendukung jasa dan penjualan secara online melalui website sebagai sarana jasa dan penjualan untuk memesan berbagai perawatan yang ada di Salon Dyna tersebut. Sistem penjualan tunai yang selama ini digunakan adalah memakai

sistem penjualan tunai secara manual sehingga kinerjanya belum efektif dikarenakan terjadi penumpukan arsip yang tidak teratur, oleh karena itu akan dirancang suatu sistem penjualan tunai berbasis web yang mudah digunakan dan dipahami oleh pengusaha, sehingga sistem penjualan tunai menjadi sebuah informasi modern yang terkomputerisasi dengan baik guna mengatasi permasalahan tersebut (Wiharjanto, 2018: 2).

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dirancanglah sebuah *website* atau alat yang dipakai dalam membangun website yaitu *MySQL* dan *PHP* dan sebagai membangun database menggunakan *Sql* website jasa dan penjualan online sebagai media sarana promosi penjualan produk untuk Salon Dyna. Dengan mempunyai website jasa dan penjualan, Salon Dyna akan terlihat lebih profesional dan terpercaya, disamping itu keamanan dalam mengelola bisnis juga akan lebih terjamin, efektif dan efisien dalam mengelola produk tanpa adanya ikut campur pihak kedua.

Tujuan dari pembuatan sistem ini adalah mampu meningkatkan kualitas pelayanan dan jasa yang ada di Salon Dyna dan memperjelas kegiatan dalam proses transaksi pencetakan laporan status dan cost yang didapat dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi yang sedang berjalan saat ini dengan sistem yang dibangun diharapkan akan dapat memberikan pengaruh kepada pemilik usaha sehingga mempermudah dalam pengaksesan oleh pengguna dalam melakukan pemesanan atau pelayanan jasa yang lebih detail.

2. KAJIAN TEORI

2.1 Teori Umum

1. Sistem

Sistem (*system*) merupakan sekumpulan komponen yang saling berkaitan satu

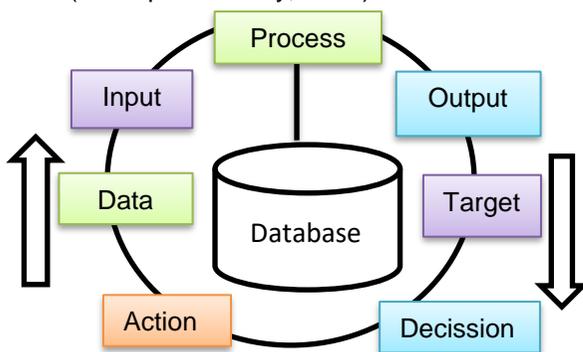
sama lain yang bertujuan untuk mencapai hasil yang maksimal sistem juga kumpulan dari sub-sub sistem, elemen-elemen, prosedur-prosedur, yang saling berintegrasi untuk mencapai tujuan tertentu seperti yang diharapkan pengguna sistem itu sendiri, seperti informasi, target atau *goal*.

2. Karakteristik Sistem

Sebuah sistem dalam hal ini tentu memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu yang ada pada sistem itu sendiri, yang menggambarkan atau menjelaskan bahwa hal tersebut dapat disebutkan sebagai suatu sistem (Muslihudin, 2018).

3. Informasi

Informasi (*information*) adalah data yang sudah jadi dan suatu bentuk yang berfungsi untuk pengguna atau si penerima informasi itu sendiri dan mempunyai nilai yang nyata serta bermanfaat atau dapat digunakan sipenerima informasi dalam mengambil keputusan yang akan datang atau yang akan digunakan. *Output* informasi dari komputer digunakan oleh para Manager, non Manager, serta orang-orang dan organisasi-organisasi atau dilingkungan yang harus memiliki atau menggunakan informasi dalam lingkungan perusahaan (Ali Hapzi & Tonny, 2019).



Gambar 1. Siklus Informasi

4. Sistem Informasi

Sistem informasi (*information system*) adalah pengelompokan dari beberapa sub-sub bagian yang dalam suatu kumpulan dari komponen-komponen dalam suatu perusahaan atau organisasi yang berhubungan dengan proses penciptaan dan pengaliran sistem informasi. Dalam hal ini, Teknologi Informasi merupakan salah satu komponen dalam perusahaan atau organisasi. Komponen-komponen yang lainnya adalah prosedur, struktur organisasi, sumberdaya manusia, produk, pelanggan, rekanan dan sebagainya yang memiliki tugas dan fungsi masing-masing dalam posisinya masing-masing. (Ali Hapzi & Tonny, 2019).

Sistem informasi adalah cara yang terorganisir untuk mengumpulkan, memasukkan, dan memroses data dan menyimpannya, mengelola, mengontrol dan melaporkannya sehingga dapat mendukung perusahaan atau organisasi untuk mencapai tujuan yang diinginkan suatu organisasi atau perusahaan (Tantra, 2018).

5. Aliran Sistem Informasi

Aliran Sistem Informasi adalah suatu bagian yang menunjukkan arah logika dari data yang akan diproses dari awal suatu program sampai akhir program. Bagan alir terdiri dari simbol-simbol yang akan dikerjakan. Aliran sistem informasi merupakan bagan alir yang menunjukkan arah dari program dan formulir termasuk tembusan-tembusannya. Secara umum aliran sistem merupakan gambaran yang didapat dari rangkaian *flowchat* yang dibangun dalam mendefinisikan sistem, dimana sistem yang dibangun terdiri dari beberapa komponen yang membentuk suatu aliran sistem informasi, dalam membangun aliran sistem informasi harus memperhatikan simbol-simbol yang

berlaku atau menjadi ketetapan dalam membangun sistem atau rancangan aliran yang dibangun dalam suatu sistem, dalam membangun aliran sistem informasi harus memahami arti atau pengertian dari simbol yang berlaku. Dari definisi dan penjelasan diatas dapatlah diambil kesimpulan, suatu sistem terdiri dari elemen yang bisa berbentuk individu atau bagian-bagian yang terpisah, kemudian berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan.

6. Komponen Sistem Informasi

Komponen sistem informasi terdiri dari berbagai hal yang memiliki fungsi masing-masing namun tetap memiliki tujuan untuk membentuk satu informasi yang valid. Ada 6 komponen utama dalam sistem informasi yang harus ada sehingga bisa terbentuk sebuah sistem yang bisa bekerja dengan baik. Komponen-komponen itu antara lain yang pertama adalah *Hardware* (perangkat keras). Perangkat keras ini meliputi berbagai piranti fisik yang dibutuhkan guna mendapatkan dan mengolah data informasi. Contoh komponen ini misalnya komputer. Komponen kedua adalah perangkat lunak (*software*) atau yang juga biasa disebut sebagai program. *Software* atau program ini adalah kumpulan instruksi-instruksi yang membuat perangkat keras bisa mengolah data yang didapatkan.

7. SDLC (*System Development Life Cycle*)

SDLC adalah tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analis sistem dan programmer dalam membangun sistem informasi. Langkah yang digunakan meliputi: melakukan survei dan menilai kelayakan proyek pengembangan sistem informasi, mempelajari dan menganalisis sistem informasi yang sedang berjalan, menentukan permintaan pemakai sistem

informasi, memilih solusi atau pemecahan masalah yang paling baik, menentukan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), merancang sistem informasi baru, membangun sistem informasi baru, mengkomunikasikan dan mengimplementasikan sistem informasi baru, memelihara dan melakukan perbaikan/peningkatan sistem informasi baru bila diperlukan. *System Development Lyfe Cycle* (SDLC) adalah keseluruhan proses dalam membangun sistem melalui beberapa langkah. Ada beberapa model SDLC. Model yang cukup populer dan banyak digunakan adalah *waterfall*. Beberapa model lain SDLC misalnya *fountain*, *spiral*, *rapid*, *prototyping*, *incremental*, *build & fix*, dan *synchronize & stabilize*. Dengan siklus SDLC, proses membangun sistem dibagi menjadi beberapa langkah dan pada sistem yang besar, masing-masing langkah dikerjakan oleh tim yang berbeda. Dalam sebuah siklus SDLC, terdapat enam langkah. Jumlah langkah SDLC pada referensi lain mungkin berbeda, namun secara umum adalah sama. Langkah tersebut adalah: Analisis sistem, yaitu membuat analisis aliran kerja manajemen yang sedang berjalan, Spesifikasi kebutuhan sistem, yaitu melakukan perincian mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem dan membuat perencanaan yang berkaitan dengan proyek sistem, Perancangan sistem, yaitu membuat desain aliran kerja manajemen dan desain pemrograman yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi, Pengembangan sistem, yaitu tahap pengembangan sistem informasi dengan menulis program yang diperlukan, Pengujian sistem, yaitu melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat, Implementasi dan pemeliharaan sistem, yaitu menerapkan dan

memelihara sistem yang telah dibuat Siklus SDLC dijalankan secara berurutan, mulai dari langkah pertama hingga langkah keenam.

8. Sejarah Perkembangan SDLC

Sejarah perkembangan *System Development Life Cycle* diawali pada pertengahan tahun 60-an dimana terjadi kegagalan yang sangat besar dalam penerapan aplikasi EDP (*Electronic Data Processing*) untuk sistem-sistem besar, sebagian besar disebabkan tidak adanya pengembangan sistem (Telkom, 2019). Sesudah terjadinya kegagalan tersebut pada akhir tahun 60-an dan awal 70-an, kesadaran akan pentingnya metodologi pengembangan sistem mulai tumbuh.

9. Use Case Diagram

Use Case merupakan sebuah cara yang dilakukan dalam pengembangan sebuah perangkat lunak atau sistem informasi untuk menangkap kebutuhan fungsional dari sistem yang bersangkutan, *use case* menjelaskan interaksi yang terjadi antara aktor inisiator dari interaksi sistem itu sendiri dengan sistem yang ada, sebuah *use case* direpresentasikan dengan urutan langkah yang sederhana. Perilaku sistem adalah bagaimana sistem beraksi dan bereaksi. Perilaku ini merupakan aktifitas sistem yang bisa dilihat dari luar dan bisa diuji. Perilaku sistem ini di *capture* di dalam *use case*. *Use case* sendiri menyimpulkan sistem, lingkungan sistem, serta hubungan antara sistem dengan lingkungannya. Syarat penamaan pada *use case* adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami. Ada dua hal utama pada *use case* yaitu pendefinisian apa yang disebut *actor* dan *use case*.

10. Class Diagram

Class diagram adalah sebuah *class* yang menggambarkan struktur dan penjelasan

class, paket, dan objek serta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. *Class diagram* juga menjelaskan hubungan antar *class* dalam sebuah sistem yang sedang dibuat dan bagaimana caranya agar mereka saling berkolaborasi untuk mencapai sebuah tujuan.

Class diagram adalah gambaran alur *database* dalam program. Dalam sebuah laporan sistem maka *class diagram* wajib ada. *Sequence diagram* adalah bagian dari UML (*Unified Modeling Language*). Dalam sebuah laporan *sequence diagram* wajib ada karena sangat penting.

11. Activity Diagram

Diagram aktivitas merupakan suatu jenis diagram khusus dari *statechart* diagram yang menyajikan *state-state* dan transisi-transisi yang terjadi pada akhir operasi-operasi. Diagram aktivitas dapat digunakan untuk merepresentasikan *state-state* serta transisi-transisi yang bersifat sinkron, sementara *statechart diagram* digunakan untuk merepresentasikan keadaan-keadaan asinkron. (Nugroho, 2019).

12. Object Diagram

Object Diagram adalah salah satu perancangan sistem yang digunakan untuk menjelaskan tentang nama obyek, atribut dan metode yang dipakai. *Object Diagram* memberikan gambaran dari objek-objek dalam sebuah sistem pada satu waktu. Diagram objek menjelaskan gabungan struktur sistem dari segi penamaan objek dan jalannya objek dalam sistem yang sedang dibangun. Pada diagram objek harus dipastikan semua kelas yang sudah didefinisikan pada diagram kelas harus dipakai objeknya, karena jika tidak, pendefinisian kelas itu tidak dapat dipertanggungjawabkan. Diagram objek juga berfungsi untuk mendefinisikan

contoh atau isis dari atribut tiap kelas (Shalahuddin.M, 2018).

13. Diagram Sequence

Sequence diagram adalah suatu diagram yang menunjukkan interaksi antar obyek dan mengindikasikan komunikasi diantara obyek-obyek tersebut. Diagram ini juga menunjukkan serangkaian pesan yang dipertukarkan oleh obyek-obyek yang melakukan suatu tugas atau aksi tertentu. Obyek-obyek tersebut kemudian diurutkan dari kiri ke kanan, aktor yang menginisiasi interaksi biasanya ditaruh di paling kiri dari diagram. Pada diagram ini, dimensi vertikal merepresentasikan waktu. Bagian paling atas dari diagram menjadi titik awal dan waktu berjalan ke bawah sampai dengan bagian dasar dari diagram. Garis *vertical*, disebut *lifeline*, dilekatkan pada setiap obyek atau aktor. Kemudian *lifeline* tersebut digambarkan menjadi kotak ketika obyek melakukan suatu operasi, kotak tersebut disebut *activation box*.

2.2 Teori Khusus

1. Jasa

Jasa adalah proses kegiatan satu pihak kepada pihak lain dengan menginginkan balasan berupa matri ataupun sesuai yang diinginkan pihak pertama. Jasa merupakan suatu fenomena yang rumit. Kata "jasa" (*service*) itu sendiri mempunyai banyak arti, dan ruang lingkup, dari pengetahuan yang paling sederhana, yaitu hanya berupa pelayanan dari seseorang kepada orang lain, bisa juga diartikan sebagai mulai dari pelayanan yang diberikan oleh manusia, baik yang dapat dilihat (*explicit service*) maupun yang tidak dapat dilihat, yang hanya bisa dirasakan (*implicit service*) sampai kepada fasilitas-fasilitas pendukung yang harus tersedia dalam penju lan jasa. (Dinamika & Jamabi, 2018)

2. Salon

Salon adalah tempat atau wadah untuk tata rias yang sebagian besar digunakan atau dipakai bagi kaum wanita tapi tidak menutup kemungkinan bagi kaum laki-laki guna mempercantik diri atau untuk kebutuhan yang lain seperti acara-acara resmi untuk pernikahan atau sejenisnya.

3. Sistem Informasi Jasa dan Penjualan Dyna Salon

Sistem informasi yaitu suatu sistem yang menyediakan informasi untuk manajemen dalam mengambil keputusan dan juga untuk menjalankan operasional perusahaan, dimana sistem tersebut merupakan kombinasi dari orang-orang, teknologi informasi dan prosedur-prosedur yang terorganisasi. Biasanya suatu perusahaan atau badan usaha menyediakan semacam informasi yang berguna bagi manajemen. Sistem informasi jasa dan penjualan diartikan sebagai satu pembuatan pernyataan layanan, sedangkan kegiatannya akan dijelaskan melalui prosedur-prosedur yang meliputi urutan kegiatan dimulai dari jenis layanan, produk, kemudian dilakukannya aktivitas layanan (*service*) seperti diterimanya layanan (*service*) dari sipemilik lapangan damgan pengguna lapangan, sehingga tercapainya tujuan dan harapan yang diinginkan.

4. Website

Website merupakan suatu tempat informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses dimana pun selama anda terkoneksi dengan jaringan internet. *Website* merupakan kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara, animasi, sehingga lebih merupakan media informasi yang menarik untuk dikunjungi (Bsi, 2020).

5. HTML (*Hyper Text Markup Language*)

HTML merupakan sebuah bahasa yang awalnya bahasa yang sebelumnya banyak dipakai di dunia percetakan dan penerbitan yang disebut sebagai SGML (*Standard Generalized Markup Language*). Pengertian HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah bahasa pemrograman standar yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, yang kemudian dapat diakses untuk menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web internet (*Browser*).

6. PHP

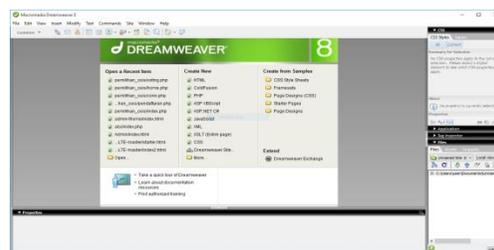
PHP adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman web yang bersifat dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat suatu halaman itu diminta oleh *client*. PHP juga bersifat *open source* sehingga setiap orang dapat menggunakan secara gratis. (Bsi, 2016) Pada awalnya PHP merupakan singkatan dari *Personal Home Page*. Sesuai dengan namanya, PHP digunakan untuk membuat *website* pribadi.

7. MySQL (*My Structure Query Language*)

MySQL (*My Structure Query Language*) adalah salah satu *DataBase Management System* (DBMS) dari sekian banyak DBMS seperti Oracle, MS SQL, Postagre SQL, dan lainnya. MySQL berfungsi untuk mengolah database menggunakan bahasa SQL. MySQL bersifat *open source* sehingga kita bisa menggunakannya secara gratis. Pemrograman PHP juga sangat mendukung atau *support* dengan database MySQL (Bsi, 2020).

8. Macromedia Dreamweaver8

Tampilan ruang kerja dari Macromedia Dreamweaver8 seperti yang terlihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Macromedia Dreamweaver8 Pada halaman awal Dreamweaver 8 terdapat beberapa menu yang dapat dipilih :

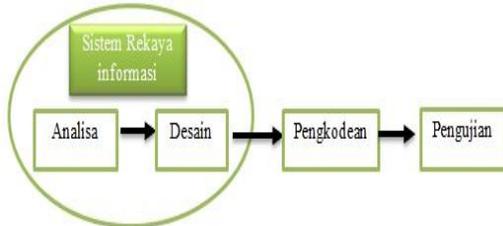
- a. Menu Utama
- b. Create New
- c. Open a Recent Item
- d. Toolbar Dokumen
- e. Insert Bar
- f. Tab Common
- g. Tab Layout
- h. Tab Application
- i. Tab Form
- j. Tab Text
- k. Tab HTML
- l. Tab Flash Elements
- m. Design View
- n. Code View
- o. Panel Properties

3. METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Desain dalam penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini penulis menerapkan metode atau cara *waterfall*. Metode *waterfall* metode ini merupakan metode yang paling sederhana dan yang paling mudah dipahami dalam melakukannya metode ini sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Metode ini sering juga disebut sebagai metode atau model air terjun ini

menggunakan tahap-tahapan yang sistematis yang sangat mudah dalam penerapan metode ini dalam melakukan pengembangan maupun pembangunan sistem yang dilakukan (Rosa & Shalahuddin, 2019: 28).



Gambar 3. Ilustrasi Model Waterfall
Sumber : (Rosa & Shalahuddin, 2019)

9. Analisa SWOT Program yang berjalan

Analisis SWOT merupakan salah satu metode perencanaan atau menemukan suatu kelemahan dan kekuatan sistem yang menjadi tolak ukur apakah sistem yang dibangun dapat berguna atau sesuai dengan yang diharapkan strategis yang digunakan dalam mendapatkan analisa sistem yang sedang berlangsung atau sedang dibangun untuk mengevaluasi kekuatan atau *Strengths*, kelemahan atau *Weaknesses*, peluang atau *Opportunities*, dan ancaman atau *Threat* dalam suatu proyek yang sedang dikerjakan atau suatu spekulasi bisnis yang akan terjadi dimasa mendatang guna berfungsinya sistem yang dibangun (Puguh Cahyono, 2016).

10. Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

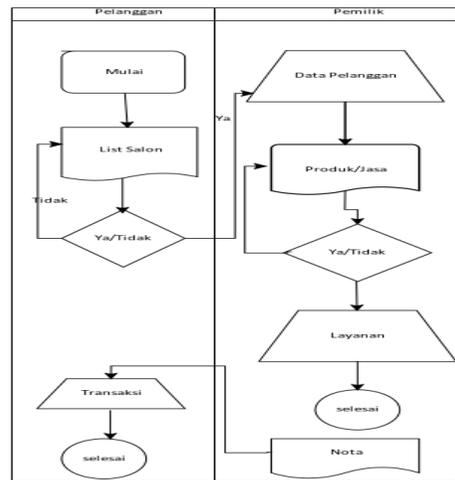
Konsep jasa dan penjualan pada Salon Dyna saat ini masih sangat tidak mempermudah masyarakat atau pengguna jika dibandingkan dengan

perkembangan teknologi saat ini. Jasa dan Penjualan pada Salon Dyna yang terjadi saat ini masih menggunakan cara manual seperti dalam pembelian produk dalam sistem dengan cara yang masih manual.

Pada aliran sistem informasi yang akan dikembangkan disini meliputi pelanggan maupun pemilik Salon Dyna itu sendiri jasa dan penjualan dengan mengikutsertakan pelanggan dan pemilik Salon Dyna pada aliran yang digambarkan ini akan menjelaskan fungsi dan tugas masing-masing sehingga lebih mudah dalam pemahaman, kedua aktor ini tidak bisa dipisahkan satu sama lain dalam menggambarkan aliran sistem informasi yang akan dibangun.

11. Aliran Sistem Informasi yang Sedang Berjalan

Pada tahap ini menjelaskan dan menggambarkan aliran sistem informasi yang sedang berlangsung pada Salon Dyna melalui tahapan atau langkah-langkah dan gambar. Pada gambar ini akan dijelaskan aliran sistem informasi yang sedang berjalan pada Salon Dyna:



Gambar 4. Aliran sistem Dyna Salon

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisa Sistem Yang Baru

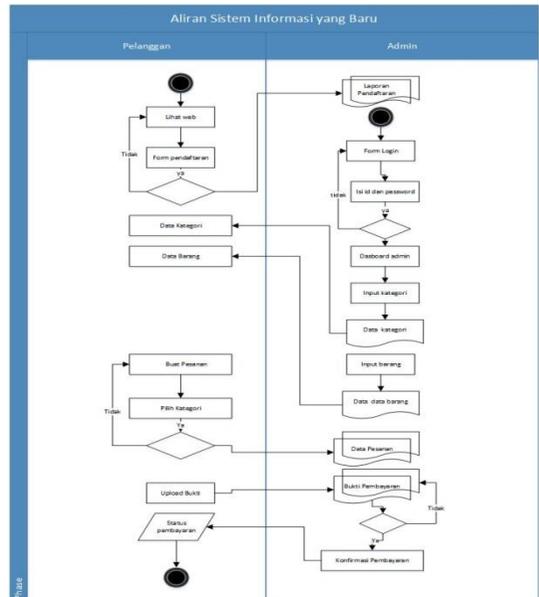
Tujuan dari perancangan sistem ini adalah untuk memudahkan setiap pelayanan jasa dan penjualan dan pengolahan data pada Salon Dina, sistem ini akan memperbaiki sistem yang sudah berjalan sebelumnya. Pada sistem sebelumnya, semua kegiatan masih dilakukan dengan cara manual yakni pencatatan melalui pembukuan. Dalam sistem yang baru kegiatan pengolahan data dan pelayanan penjualan pada Salon Dina akan dilakukan dengan sebuah sistem informasi berbasis web yang nantinya bisa diakses secara *online* kapan saja dan dimana aja oleh pemilik (*Owner*) maupun pelanggan yang membutuhkan informasi terkait layanan salon maupun penjualan produk pada Salon Dina.

Analisa sistem informasi yang baru adalah pelanggan membuka web yang sudah disediakan oleh Salon Dina, kemudian melihat informasi yang dibutuhkan pelanggan seperti *list* layanan dan jasa yang ditawarkan, kategori, ketersediaan barang, dan informasi lainnya. Di dalam *web* juga telah disediakan informasi terkait penjualan barang salon, sehingga pelanggan mendapatkan informasi yang lengkap sebelum memutuskan untuk membeli produk pada Salon Dina maupun memesan jasa salon. Apabila pelanggan tertarik mengenai informasi yang didapatkan dan memutuskan untuk membeli, maka pelanggan beralih kemenu pendaftaran dan memilih barang atau jasa terkait kemudian sistem akan mengarahkan pelanggan untuk mengisi data informasi pelanggan. Selanjutnya pelanggan melakukan *upload* bukti pembayaran dan menunggu konfirmasi dari Salon Dina terkait barang atau produk yang dibeli maupun jasa yang dipesan, kemudian *admin* akan melakukan verifikasi data pelanggan.

Dalam analisis sistem yang baru ini, laporan data pemesan/transaksi, laporan laporan data pelanggan tersimpan dalam *database* dan laporan hanya dapat diakses oleh pihak admin Salon Dina.

2. Aliran Sistem Informasi Yang Baru

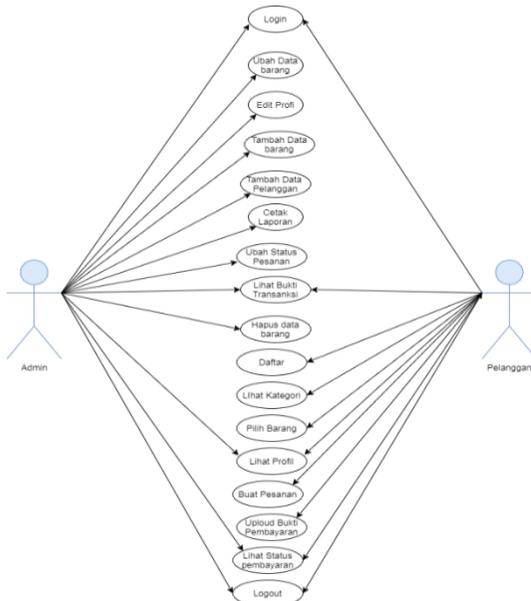
Pada sistem aliran yang baru terdapat modifikasi yang signifikan dimana proses yang dikerjakan admin akan diganti menggunakan sistem komputer. Sistem aliran informasi yang baru dapat dilihat pada *flowmap* dibawah yang menjelaskan bagian dari aliran yang akan dibangun terkait Saon Dina:



Gambar 5. Aliran Sistem Informasi Baru Salon Dina

3. Use Case Diagram

Pada subbab ini akan menjelaskan bagaimana aktor berinteraksi terhadap sistem yang dibangun dan apa saja interaksi atau kegiatan yang bisa dilakukan aktor terhadap sistem informasi pada Salon Dina.

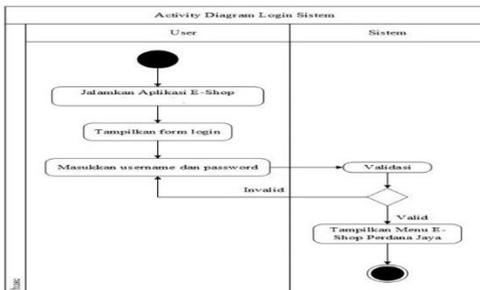


Gambar 6. Diagram Use Case Salon Dina

4. Diagram Activity

a. Diagram Activity Login Pada Sistem

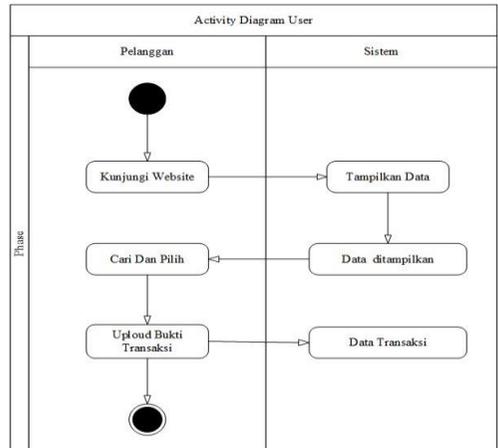
Pada proses *diagram activity login* sistem menampilkan *login* aktivitas pembeli dan pemesanan jasa pada Salon Dina dan *admin* dari *web* untuk melakukan perubahan maupun pengeditan data terhadap sistem yang dibangun.



Gambar 7. Diagram Activity Login System Salon Dina

b. Diagram Activity Untuk User Terhadap Sistem

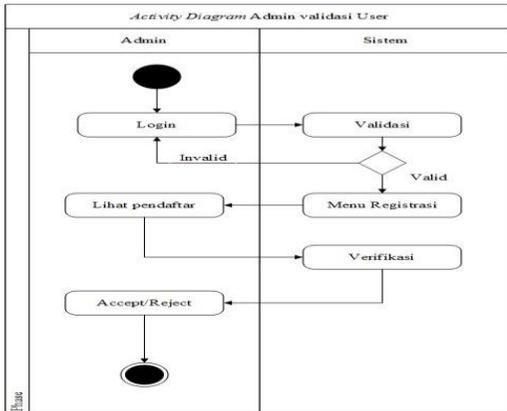
Pada *diagram activity user* menggambarkan aktivitas atau kegiatan pembeli alat elektronik terhadap sistem yang dibangun atau dirancang pada sistem Salon Dina.



Gambar 8. Diagram Activity User Salon Dina

c. Diagram Activity Admin Validasi User

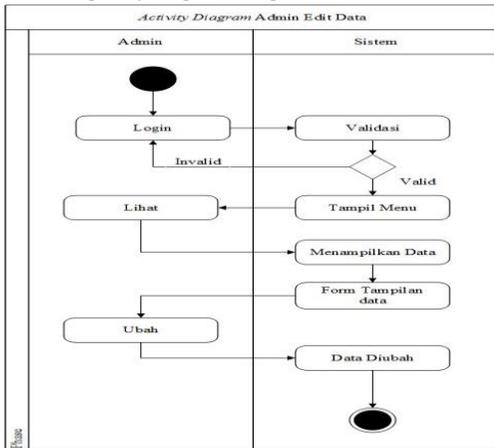
Pada *diagram admin verifikasi user* atau pembeli alat elektronik menjelaskan kegiatan *admin* dalam mengidentifikasi pendaftar pada sistem *informasi web* Salon Dina, dalam hal ini *admin* bisa melakukan edit data pada aktor yang telah melakukan pendaftaran pada sistem Salon Dina.



Gambar 9. Diagram Activity Admin Validasi User Salon Dina

d. Diagram Activity Admin Edit Data User

Pada proses ini menjelaskan gambaran *activity diagram* dimana *admin* melakukan perubahan data pada sistem atau rancangan yang dibangun.

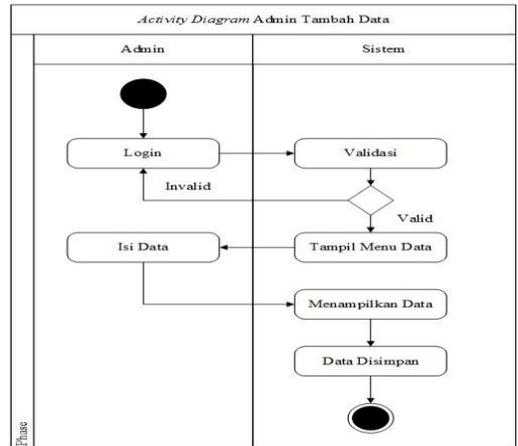


Gambar 10. Diagram Activity Admin Ubah Data User Salon Dina

e. Diagram Activity Admin Tambah Data Pada User

Pada diagram sistem admin tambah data user yang dibangun bisa dilihat pada gambar 4.6 menjelaskan alur sistem *activity diagram* admin tambah data *user*,

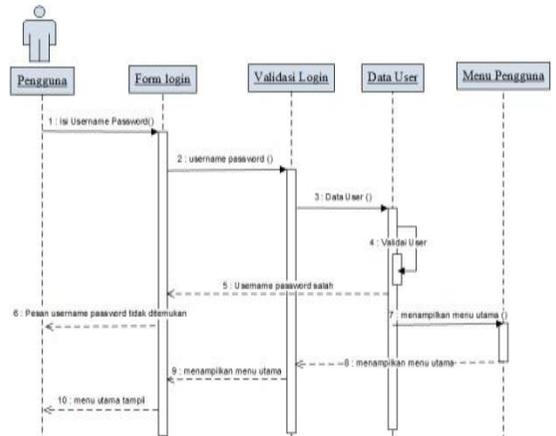
dimana dalam kegiatan ini menjelaskan kerja admin dalam mengelola user melakukan kegiatan perubahan data user sesuai dengan yang diminta pada sistem informasi web Salon Dina.



Gambar 11. Diagram Activity Admin Tambah Data Pada User Salon Dina

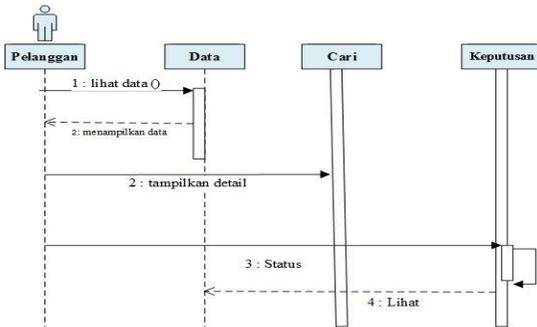
5. Sequence Diagram

a. Diagram Sequence Login Sistem



Gambar 12. Diagram Sequence login sistem

b. Diagram Sequence Pelanggan

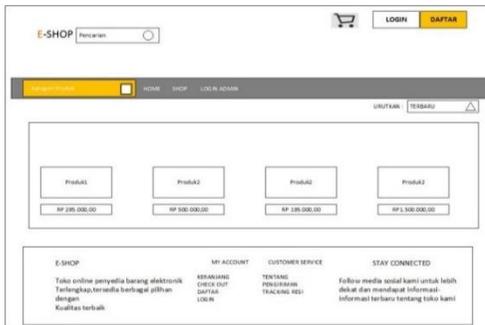


Gambar 14. Diagram Sequence Admin Verifikasi User

6. Desain Rinci

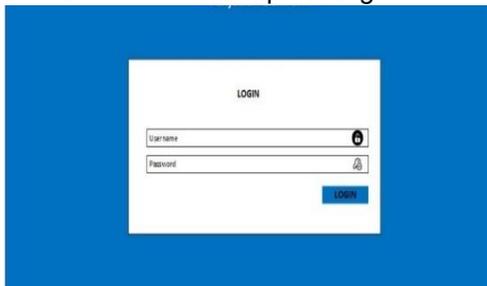
a. Rancangan Layar Masukan

1. Halaman Tampilan utama



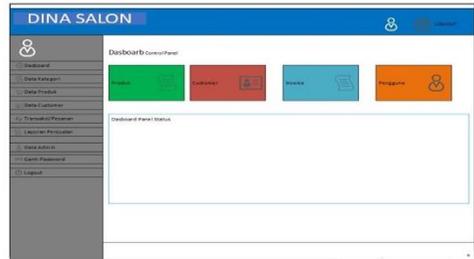
Gambar 15. Tampilan Utama Website

2. Halaman Tampilan Login Admin



Gambar 16. Form Tampilan Login Admin

3. Halaman Dashboard



Gambar 17. Tampilan Halaman Dashboard

5. SIMPULAN

Berdasarkan pemahaman dari penelitian dan ditemukan hasil dari penelitian yang menjadi pembahasan yang dilakukan penulis, ada beberapa kesimpulan sebagai berikut ini :

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada produk dan jasa Salon Dina penulis dapat menyimpulkan *website* yang akan dibangun akan memberikan layanan informasi yang akan memudahkan pelanggan dalam mendapatkan informasi atau data yang terkait dengan produk yang dibutuhkan.
2. Sistem informasi produk dan jasa Salon Dina yang dibangun mampu membantu dan mempermudah pihak Salon Dina salon dalam mengelola data barang, data pelanggan dan data pemesanan serta data pembayaran yang tersimpan di dalam *database*.

DAFTAR PUSTAKA

Andrianof, H. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Promosi Dan Penjualan Pada Toko Ruminansia Berbasis Web. *Rancang Bangun Sistem Informasi Promosi Dan Penjualan Pada Toko Ruminansia Berbasis Web*, 5, 11–19.

Ardiansyah, S., Sofyan, M., & Asman, H. (2019). Rancang Bangun E-

- Commerce. *Informatika*, 8(1), 23–31.
- Elisabet Yunaeti, A., & Irviani, R. (2017). *PENGANTAR SISTEM INFORMASI* (Ed.1.-yogy; E. Risanto, ed.). Yogyakarta: ANDI.
- Fitri Ayu and Nia Permatasari. (2018). perancangan sistem informasi pengolahan data PKL pada divisi humas PT pegadaian. *Jurnal Infra Tech*, 2(2), 12–26. Retrieved from <http://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/download/33/25>
- Hasanudin, M. (2019). Aplikasi E-Commerce Sistem Informasi Penjualan Rolling Door Berbasis Rapid Application Development. *Petir*, 12(1), 368. <https://doi.org/10.33322/petir.v12i1.368>
- Hendarsyah, D. (2019). E-Commerce Di Era Industri 4.0 Dan Society 5.0. *IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*, 8(2), 171–184. <https://doi.org/10.46367/iqtishaduna.v8i2.170>
- Ishari, Q. A., Wibowo, A. T., & Milad, M. K. (2020). Jurnal Sistem Informasi Aset Intelektual Berbasis Knowledge Management System. *Matics*, 12(1), 15. <https://doi.org/10.18860/mat.v12i1.8099>
- Liu, M., Zhang, Q., Gao, S., & Huang, J. (2020). The spatial aggregation of rural e-commerce in China: An empirical investigation into Taobao Villages. *Journal of Rural Studies*, 80(September), 403–417. <https://doi.org/10.1016/j.jrurstud.2020.10>
- Tukino, T. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Gangguan Dan Restitusi Pelanggan Internet Corporate Berbasis Web (Studi Kasus Di PT. Indosat Mega Media West Regional). *Jurnal Ilmiah Informatika*, 6(01), 1. <https://doi.org/10.33884/jif.v6i01.324>
- Tukino, T., & Amrizal, A. (2017). Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Transaksi Online Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL Pada PT Pos Indonesia (Persero) Batam 29400. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(1), 199-210
- T. Tukino, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemerintah Kerja Overtime Pegawai Berbasis Web Pada PT PLN Batam,” *Comput. Based Inf. Syst. J.*, vol. 6, no. 2, pp. 9–19, 2018, doi: 10.33884/cbis.v6i2.690.



Biodata, Penulis Pertama,

Dorani Sitompul, **Lestariana** merupakan mahasiswa Prodi Sistem Informasi Universitas Putera Batam.



Biodata,

Penulis kedua, **Sasa Ani Arnomo**, merupakan Dosen Prodi Sistem Informasi Universitas Putera Batam. Penulis banyak berkecimpung di bidang Sistem Informasi