

SISTEM INFORMASI BOOKING CUCI STEAM BERBASIS WEBSITE DI HOSOKAWA MOTOR

Nugroho Tri Santoso, Suwinarno Nadjamuddin, S.Kom., M.Kom.

Universitas Komputer Indonesia

Email : nugrohotrisantoso21@gmail.com

Abstrak - Hosokawa motor merupakan salah satu perusahaan dibidang jasa pencucian kendaraan yang awalnya hanya untuk pencucian mobil dan sekarang sudah ditambah dengan adanya pencucian motor. Pemanfaatan teknologi informasi bisa dilakukan di Hosokawa motor dengan meningkatkan layanannya berupa pemanfaatan internet sebagai media promosi dan pelayanan lainnya. Pemanfaatan internet bukan hanya untuk bisnis menengah keatas, tetapi bisa juga dimanfaatkan oleh bisnis menengah kebawah.

Dalam pembuatan laporan membutuhkan waktu yang cukup lama karena harus membuat manual laporan yang direkap sehingga selama sistem yang ada di Hosokawa motor kurang efisien. Tidak adanya informasi mengenai antrian pencucian kendaraan membuat konsumen yang datang dan akan mencuci kendaraannya harus mengantri terlebih dahulu sesuai dengan banyaknya konsumen yang telah datang lebih awal yang akan mencuci kendaraannya.

Metode pendekatan sistem menggunakan metode orientasi objek dibantu analisis Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram, Object Diagram, Deployment Diagram, Component Diagram. sedangkan bahasa pemrograman yang dipakai adalah bahasa pemrograman php menggunakan database MySQL.

Sistem Informasi booking cuci steam ini buat untuk mengatsi suatu permasalahan yang dihadapi oleh Hosokawa Motor dengan membut aplikasi yang dapat mempermudah proses pengolahan data lebih cepat, dan data-data yang diperlukan juga dapat tersimpan dan terolah dengan lebih baik. Saran bagi penelitian selanjutnya agar dapat menyempurnakan kekurangan yang di temukan pada sistem.

Kata kunci : Sistem informasi booking, booking cuci steam, cuci steam Hosokawa Motor

Abstract - Hosokawa motor is one of vehicle washing service company which initially only for car washing and now added with the washing of the motor. Utilization of information technology can be done in Hosokawa motor by improving its services in the form of utilization of internet, as media of promotion and other service.

Utilization of the internet is not only for middle and upper business, but can also be utilized by middle business down. In making the report takes a long time, because it must create a report manual that is recorded. so as long as the existing system in Hosokawa motor less efficient.

The systems approach using the method of the object orientation with the analysis tools Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram, Object Diagram, Deployment Diagram, Component Diagram. While the programming language used is the php programming language using MySQL database.

This steam laundry booking information system was built as one of the solutions to the problems faced by Hosokawa Motor. by building an application that can facilitate the processing of data more quickly, and the necessary data can also be stored and processed better. Suggestions for further research, in order to improve the deficiencies found in the system.

Keyword : Information system booking, booking steam wash, wash steam Hosokawa Motor

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hosokawa motor ialah perusahaan dibidang jasa pencucian kendaraan yang awalnya hanya untuk pencucian mobil dan sekarang sudah ditambah dengan adanya pencucian motor. Dalam pengembangan usaha bisnis yang dilakukan Hosokawa motor yang asalnya hanya pencucian mobil ditambah dengan pencucian motor terlihat jelas bahwa manajemen Hosokawa motor ingin lebih bersaing lagi dengan para kompetitornya. Pemanfaatan teknologi informasi bisa dilakukan di Hosokawa motor dengan meningkatkan layanannya berupa pemanfaatan internet sebagai media promosi dan pelayanan lainnya. Pemanfaatan internet bukan hanya untuk bisnis menengah keatas, tetapi bisa juga dimanfaatkan oleh bisnis menengah kebawah.

Selama ini Hosokawa motor memiliki beberapa permasalahan dalam menjalankan proses bisnisnya yaitu, sistem yang ada hanya berupa pencatatan pada buku besar dimana setiap transaksi dicatat pada nota setelah itu petugas pembayaran langsung mencatat rekap dari nota transaksi, jadi selama ini belum ada proses yang terkomputerisasi sehingga apabila pemilik meminta laporan pendapatan maka harus menunggu sampai petugas pembayaran selesai merekap nota transaksi harian. Dalam pembuatan laporan membutuhkan waktu yang cukup lama karena harus membuat manual laporan yang direkap sehingga selama sistem yang ada di Hosokawa motor kurang efisien. Tidak adanya informasi mengenai antrian

pencucian kendaraan membuat konsumen yang datang dan akan mencuci kendaraannya harus mengantri terlebih dahulu sesuai dengan banyaknya konsumen yang telah datang lebih awal yang akan mencuci kendaraannya. Sehingga apabila antrian banyak terpaksa konsumen harus menunggu gilirannya yang memakan waktu lama.

Pada Hosokawa motor perlu adanya pengembangan sistem untuk meningkatkan pelayanan, baik itu untuk konsumen maupun pegawainya. Dengan memanfaatkan teknologi informasi beberapa permasalahan diatas bisa diatasi dengan membangun sistem informasi yang bisa menangani pengelolaan laporan, yang awalnya berupa pencatatan nota dan merekapnya menjadi inputan kedalam komputer yang akan diolah secara otomatis dan menghasilkan laporan yang cepat. Selain itu harus adanya informasi antrian untuk para konsumen yang akan mencuci kendaraannya agar para konsumen tidak usah menunggu lama dalam antrian. Dengan adanya sistem booking secara online konsumen bisa mempersiapkan waktu kedatangan ke tempat pencucian agar tidak menunggu lama.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana sistem booking yang sedang berjalan di Hosokawa Motor.
2. Bagaimana mengembangkan sistem booking di Hosokawa Motor.
3. Bagaimana melakukan pengujian sistem booking di Hosokawa Motor.
4. Bagaimana implementasi sistem booking di Hosokawa Motor.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan penelitian di Hoshokawa Motor yaitu sebagai berikut :

1. Supaya mengetahui sistem informasi booking yang sedang berjaalan di Hoshokawa Motor.
2. Supaya membuat perancangan sistem informasi booking di Hosokawa Motor.
3. Untuk mengetahui pengujian sistem informasi booking di Hosokawa Motor.
4. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi booking di Hosokawa Motor.

1.4 Batasan Masalah

1. Sistem yang dibangun meliputi booking antrian, pembayaran langsung, pembuatan laporan.
2. Booking online hanya bisa dilakukan oleh member yang harus menyimpan saldonya minimal Rp. 100.000.
3. Tidak adanya pembayaran secara online.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Booking

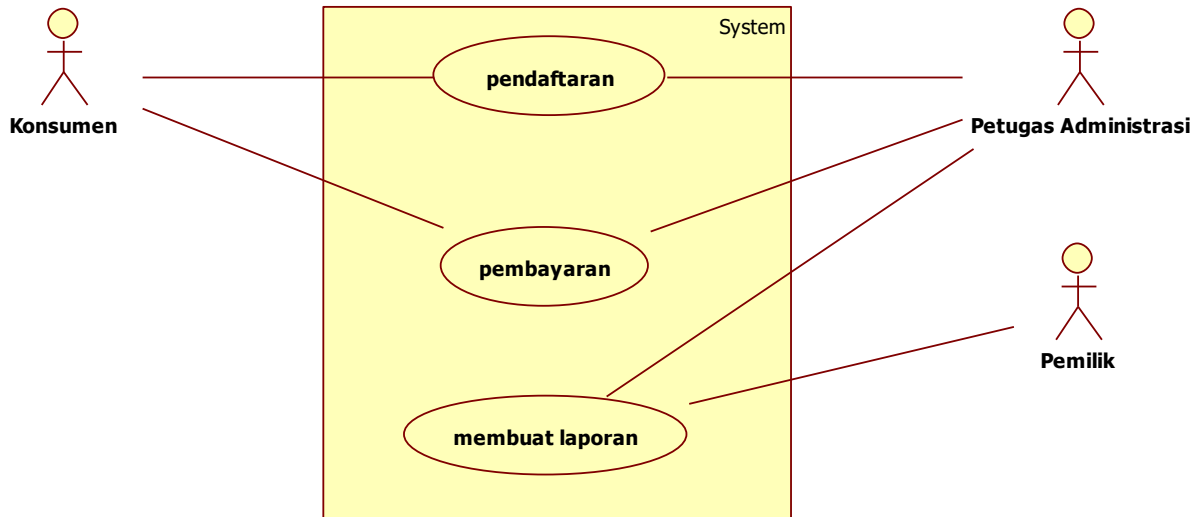
Booking atau pemesanan adalah proses, perbuatan, cara memesan, atau memesankan.

2.2. Pengertian Cuci Steam

Cuci steam adalah salah satu cara untuk mencuci dan membersihkan kendaraan bagian eksterior dan interior kendaraan. Dapat juga mensanitasi dan menghilangkan bau serta cuci steam ini ramah lingkungan.

III. METODE PENELITIAN

Saya (penulis) menggunakan metod prototype. Metode prototype yaitu metode pengembangan perangkat lunak, yang dimana metode ini proses pembuatan sistem cepat dan bertahap, adanya interaksi antara pengembang dan pemakai (user) sehingga apabila terjadi kesalahan dapat langsung dievaluasi. Berikut ini adalah diagram *use case* diagram yang sedang berjalan :



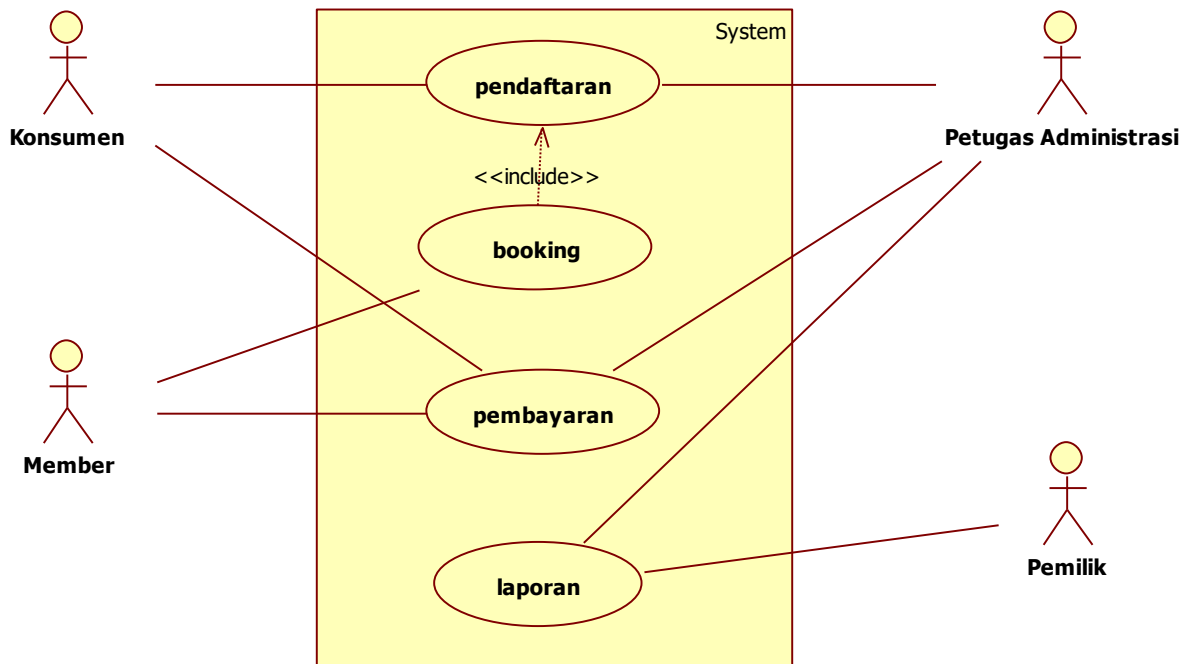
Gambar Use Case Diagram yang sedang berjalan

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dapat diartikan sebagai pengembangan sistem dari sistem yang telah berjalan. Tahapan perancangan prosedur ini akan dijelaskan menggunakan pemodelan sistem informasi berorientasi objek dengan alat bantu *Unified Modeling Language (UML)*.

Berikut ini *use case* diagram yang diusulkan :



Gambar Use Case Diagram yang diusulkan

4.2 Implementasi

Untuk pembangunan perangkat lunak ini menggunakan Google Chrome sebagai web browser, bahasa pemrograman menggunakan PHP 5.2.9, macromedia dreamweaver 8 sebagai perangkat lunaknya, XAMPP versi 1.7.3 sebagai perangkat lunak web server, sementara MySQL digunakan sebagai perangkat lunak dalam pembuatan database.

Batasan implementasi dalam mengimplementasikan perangkat lunak aplikasi ini yaitu proses jasa grooming dan penjualan pada Momo Petshop & Care berbasis desktop.

1. Implementasi *Software*

Software yang digunakan terdiri dari :

1. *Operating System* Windows 10.
2. XAMPP 1.7.3.
3. Bahasa Pemrograman PHP.
4. Macromedia Dreamweaver 8.
5. Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera.

2. Implementasi Hardware

Perangkat Keras yang digunakan terdiri dari :

1. Processor yang digunakan minimum adalah processor Pentium atau sekelasnya
2. Hardisk minimum 40 Gb
3. Memory minimum 512 Mb
4. VGA Card minimum 64 Mb
5. Mouse, Keyboard dan Monitor

3. Implementasi Antarmuka

a. **Tampilan Login**

Berikut ini merupakan implementasi tampilan login admin di Hosokawa Motor.

The image shows a login interface with a light green header containing the word "Login". Below the header is a dark green background with two white input fields labeled "Username" and "Password". A "Login" button is positioned below the password field. At the bottom of the dark green area, there is a copyright notice: "© Copyright 2018 By Hosokawa Motor".

Gambar Tampilan Login

b. **Tampilan Input Tarif Cuci**

Berikut ini merupakan implementasi tampilan input tarif cuci.

The image shows a form titled "Input Tarif Cuci Steam". It contains the following fields: "Jenis Kendaraan" with a dropdown menu showing "--Pilih Jenis Kendaraan--"; "Nama Cuci Steam" with a text input field; "Tarif" with a text input field starting with "Rp."; and "Keterangan" with a larger text area. At the bottom of the form are two buttons: "Simpan" and "Batal".

Gambar Tampilan Input Tarif Cuci

c. **Tampilan Pendaftaran Member**

Berikut ini merupakan implementasi tampilan pendaftaran member di Hosokawa Motor.

The image shows a form titled "Form Pendaftaran Member". It contains the following fields: "Nama Member" with a text input field; "Kota" with a dropdown menu showing "--Pilih Kota--"; "Alamat" with a text input field; "No Telepon/HP" with a text input field; and "Email" with a text input field. At the bottom of the form are two buttons: "Simpan" and "Batal".

Gambar Tampilan Pendaftaran Member

d. Tampilan Pendaftaran Cuci Steam

Berikut ini merupakan implementasi tampilan pendaftaran cuci steam di Hosokawa Motor.

Form Pendaftaran Cuci Steam Motor

| | |
|--|---|
| No Pendaftaran | <input type="text" value="201806240001"/> |
| Nomor Antrian | <input type="text" value="1"/> |
| Plat Nomor | <input type="text"/> |
| Atas Nama | <input type="text"/> |
| No Hp | <input type="text"/> |
| Member | <input type="radio"/> Ya <input checked="" type="radio"/> Tidak |
| Id Member | <input type="text"/> /* Bukan member isi - |
| <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/> | |

Gambar Tampilan Pendaftaran Cuci Steam

e. Tampilan Data Pendaftar Cuci Steam

Berikut ini merupakan implementasi tampilan data pendaftar cuci steam di Hosokawa Motor

Data Pendaftar Cuci Steam Hosokawa Motor

| <input type="button" value="Pendaftaran"/> | | | | | |
|--|-----------|------------|--------------|--------|----------------------------|
| NO | ATAS NAMA | PLAT NOMOR | NO HP | STATUS | AKSI |
| 1 | Nono | D 1234 XX | 085738275183 | Baru | Pembayaran |
| <input type="button" value="First"/> <input type="button" value="Prev"/> <input checked="" type="button" value="1"/> <input type="button" value="Next"/> <input type="button" value="Last"/> | | | | | |

Gambar Tampilan Data Pendaftar Cuci Steam

f. Tampilan Pembayaran

Berikut ini merupakan implementasi tampilan pembayaran di Hosokawa Motor.

Pembayaran Cuci Steam Hosokawa Motor

| | |
|---------------------------------------|---|
| No Pendaftaran | <input type="text" value="201806240001"/> |
| No Pengerjaan | <input type="text" value="20180624001"/> |
| Jenis Cuci | <input type="text" value="-- Pilih Jenis Cuci --"/> |
| Tarif | Rp. <input type="text"/> |
| <input type="button" value="Tambah"/> | |

Data Pencucian Hosokawa Motor

| No | Id Cuci | Jenis Cuci | Tarif | Sub Total | Batal |
|---------------|---------|------------|-------|-----------|----------------------|
| Total Bayar : | | | | | <input type="text"/> |

Gambar Tampilan Pembayaran

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Perancangan sistem informasi booking cuci steam yang sudah berbasis website.
2. Pengujian sistem informasi booking cuci steam dilakukan dengan pengujian black box.
3. Sistem informasi booking cuci steam secara keseluruhan berfungsi dengan baik pada tahap implementasi aplikasi dan fitur lainnya berjalan dengan baik.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian dan perancangan sistem yang penulis lakukan di Hosokawa Motor, ada beberapa saran diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Sistem booking bisa dilakukan bukan hanya oleh member saja tetapi oleh konsumen.
2. Adanya sistem booking menggunakan aplikasi mobile.
3. Adanya perhitungan estimasi waktu dalam pengerjaan cuci steam.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D., “Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk SLTP kelas III”, Yogyakarta : Media Tama 2006.
- [2] Dr. Azhar Susanto, SE., M.Buss., Ak., “Sistem Informasi Manajemen konsep dan pengembangannya”, Bandung : Lingga Jaya 2004.
- [3] Jogiyanto H.M., “Analisis dan Desain Sistem Informasi”, Yogyakarta : Andi 2001.
- [4] cuci steam
- [5] booking
- [6] <https://id.wikipedia.org/wiki/data>
- [7] Adi Nugroho, ST., MMSI, “Perancangan Dan Implementasi Sistem Basis Data”, Yogyakarta : Andi Publisher 2004.
- [8] <http://aldysoftware.blogspot.com/2013/09/xampp-181-32-bit.html>
- [9] https://id.wikipedia.org/wiki/Mozilla_Firefox
- [10] <http://www.sublimetext.com/blog/articles/sublime-text-2-public-alpha>
- [11] M. Rudiyanto Arief., “Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP Dan MySQL”, Yogyakarta : Andi Publisher 2011.
- [12] Angga Wibowo, “Aplikasi PHP Gratis Untuk Pengembangan Situs Web”, Semarang : Andi 2007.
- [13] Andri Kristanto, “Perancangan Sistem Informasi”. Yogyakarta : Gava Media 2008.
- [14] Bin Ladjamudin, Al Bahra “Analisis dan Desain Sistem Informasi” Graha Ilmu Tangerang 2005