SISTEM INFORMASI

PELAYANAN PELANGGAN DI FANNY SALON

ARTIKEL

Oleh : Jeanny Synthia Putri

Abstract

Fanny Salon is an effort in the field of beauty care services. The salon is a salon that is pretty much demand. However, in this salon Fanny all transactions that occur as data recording treatment, payment and transaction queue number handwritten and stored in the book. So that the salon is in desperate need of a system for cashiers in the management of the transaction, no queues, as well as updating the existing types of treatments in Fanny Salon. So with the authors of this study are expected to create an information service system that will help improve the performance of the service.

The method of research software used to complete the final task is the approach using object-oriented system while the system development method used is Prototype models. The programming language used is PHP and MySql as its database.

For Fanny Salon is expected to provide an alternative and a solution to to improve performance, both in the processing of customer data, and preparing reports income per certain period. So with this information system can help increase profits Fanny Salon in improving its business. As well as will help make the decisions that will be taken to improve the salon business.

Keywords : Information Systems, Services, Fanny Salon.

I. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kebutuhan manusia akan teknologi informasi dan komunikasi di masa sekarang ini telah menjadi suatu hal yang wajib, dimana hampir segala aspek kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi banyak dimanfaatkan manusia untuk menunjang dan memudahkan aktifitas kehidupan sehari-hari.

Pengunaan teknologi dapat meningkatkan dan menunjang suatu aktivitas bisnis, sehingga banyak pelaku bisnis menerapkan teknologi untuk bersaing dengan pelaku bisnis lainya. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, pelaku bisnis juga harus cepat megadopsi perkembangan teknologi yang ada agar tidak tertinggal dengan pelaku bisnis lainya.

Fanny Salon merupakan bidang pelayanan jasa kecantikan yang termasuk dalam kategori salon yang baru di kota Bandung dan banyak peminatnya. Fanny Salon ini

menyediakan banyak pelayanan perawatan kecantikan untuk melayani pelangganya. Diantaranya pelayanan perawatan rambut seperti Creambath, Smooting, Rebonding, Hair Extensien, potong rambut, perawatan kuku seperti medicure, pedicure dan nail art.

Maka dari itu salon ini sangat membutuhkan sebuah sistem yang terkomputerisasi dalam proses pengolahan transaksi serta data pelanggan yang ada di salon ini. Atas dasar pemikiran tersebut, maka diperlukan sistem informasi transaksi salon dengan berbagai komponennya yang dapat memberikan informasi atau gambaran bagi manajemen. Sistem informasi ini dapat dipergunakan sebagai pedoman untuk berkaitan dengan pengolahan transaksi pelayanan terhadap pelanggan dan sistem ini diharapkan dapat mempercepat proses penyajian data sewaktu-waktu diperlukan dalam menentukan kebijakan.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah yang telah dikemukan di atas maka dapat diindetifikasikan latar belakang masalah sebagai berikut :

1. Terjadinya penumpukan pelanggan pada saat transaksi pembayaran dikarenakan pada saat transaksi pembayaran masih manual sehingga tidak jarang membuat pelanggan merasa pelayanan nya lamban.
2. Kurang efektifnya sistem pelayanan pelanggan kadang menyebabkan didahulukan nya pelanggan baru dibanding pelanggan yang sudah lama menunggu di salon dikarenakan tidak adanya nomor antrian.
3. Pencatatan data pelanggan masih ditulis dalam buku besar sehingga pencarian data pelanggan jika sewaktu-waktu diperlukan membutuhkan waktu yang sangat lama untuk mencarinya.
4. Masih terdapat kesalahan perhitungan karena perhitungan transaksi masih dihitung menggunakan kalkulator.

Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem yang masih berjalan di Fanny Salon.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi pelayanan agar dapat membantu dalam mengolah data pelanggan, meminimalisasikan antrian pelanggan dan perhitungan transaksi yang terjadi di Fanny Salon.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pelayanan pelanggan pada Fanny Salon.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi pelayanan pelanggan pada Fanny Salon.

Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang penulis identifikasi, maka maksud pembuatan Tugas Akhir ini adalah untuk membangun Sistem Informasi pelayanan pelanggan di Fanny Salon guna mempermudah pegawai dalam mengolah data-data pelanggan dan mengolah data-data transaksi di Fanny Salon sehingga mempermudah pegawai ataupun pimpinan untuk menghasilkan informasi yang akurat dan tepat pada saat dibutuhkan.

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan di Fanny Salon.

2. Untuk membuat perancangan sistem informasi pelayanan pelanggan di Fanny Salon.
3. Untuk mengetahui pengujian sistem informasi pelayanan pelanggan di Fanny Salon.
4. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi pelayanan pelanggan di Fanny Salon.

Kegunaan Penelitian

Bagi Fanny Salon diharapkan dapat memberikan alternative dan solusi untuk meningkatkan kinerja pembuatan laporan pendapatan perperiode tertentu dan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan cara-cara yang telah ada sebelumnya dan juga dapat membantu karyawan dalam melakukan kegiatannya di salon.

Batasan Masalah

Pembatasan masalah sangat diperlukan dalam penelitian tujuannya agar objek penelitian menjadi lebih terarah dan memperoleh gambaran yang jelas sesuai dengan tujuan peneliti harapkan. Untuk itu masaah yang akan dibahas pada penelitian hanya mencakup :

1. Sistem informasi yang dibuat hanya membahas mengenai pengolahan data pelanggan, pembuatan nomor antrian, proses perhitungan data transaksi perawatan yang diolah di Fanny Salon.
2. Satu nomor antrian berlaku untuk 1 orang pelanggan.
3. Pembuatan member dikenakan biaya Rp.30.000 berlaku seumur hidup dan akan mendapat diskon 10% setiap 1x perawatan.
4. Penelitian hanya membahas mengenai pembuatan aplikasi pembuatan laporan sesuai dengan kebutuhan meliputi laporan perawatan, laporan member dan laporan pendapatan.

II. KAJIAN PUSTAKA

KONSEP DASAR SISTEM INFORMASI

Menurut Tata Sutarbi, sistem didefiniskan sebagai sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama mencapai suatu tujuan tertentu. Sedangkan informasi adalah hasil pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang mengambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata dan digunakan untuk pengambilan keputusan.

SALON

Salon adalah sebuah fasilitas umum yang menyediakan kebutuhan penunjang, khususnya bagi para wanita. Adanya kehadiran sebuah salon banyak dipengaruhi oleh adanya faktor gaya hidup dan trend mode yang berlaku pada masyarakat setiap tahunnya. Tuntutan peran dan pekerjaan, hingga padatnya aktivitas yang harus terpenuhi membuat seseorang harus memaksimalkan tenaga hingga mendapatkan hasil yang memuaskan. Tenaga dan pikiran yang sudah tercurahkan, diperlukan pengembalian kondisi tubuh menjadi semul dengan menyeimbangkan dan merelaksasikan pikiran dan tubuh.

PELAYANAN PELANGGAN

Pengertian pelayanan pelanggan adalah bentuk pemberian layanan atau servis yang diberikan kepada pelanggan atau konsumen. Persaingan yang semakin ketat sekarang ini, dimana semakin banyak produsen yang terlibat dalam pemenuhan kebutuhan dan keinginan pelanggan menyebabkan setiap perusahaan harus menempatkan orientasi kepada pemenuhan kepuasan pelanggan sebagai tugas utama.

Pelayanan kepada pelanggan merupakan salah satu unsur terpenting dalam komunikasi pemasaran. Pelayanan kepada pelanggan bertujuan memelihara dan meningkatkan hubungan psikologis antara produsen dan pelanggan serta memantau barbagai keluhan pelanggan.

PERANGKAT LUNAK PENDUKUNG

1. *Apache*

Apache merupakan perangkat lunak *open source* yang dikembangkan oleh komunitas terbuka yang terdiri dari pengembang-pengembang dibawah naungan *Apache Software Foundation*. *Apache* adalah aplikasi *web server*, yang berguna untuk melayani dan memfungsikan situs web dalam membangun sebuah aplikasi website.

2. PHP*: Hypertext Preprocessor*

PHP merupakan scripting language yang didesain untuk membuat web dinamis. Kata PHP berasal dari PHP :*HyperText Preprocessor* yang dikembangkan oleh Rasmus Lerdorf.

3. Sublime Text

Sublime text adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan diberbagai platform *operating system* dengan menggunakan teknologi *Phyton API*. Fungsionalitas dari aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan *sublime-packages*. Sublime text mendukung berbagai bahasa pemograman dan mampu menyajikan fitur *syntax highlight* hampir disemua bahasa pemograman yang didukung ataupun dikembangkan oleh komunitas seperti C, C++, C#, CSS, HTML, Java, Java script, Perl, PHP, Phyton, SQL. Biasanya bagi bahasa pemograman yang didukung ataupun belum terdukung secara *default* dapat dimaksimalkan dengan menggunakan *add-ons* yang bisa didownload sesuai kebutuhan user.

4. CodeIgniter

CodeIgniter dikembangkan oleh komunitas dan disebarluaskan ke seluruh dunia dengan lisensi bebas. CodeIgniter tergolong *framework* dengan ukuran kecil dan cukup mudah dipahami.

Kelebihan dalam membuat website dengan menggunakan *framework* CodeIgniter, diantaranya adalah :

a. *Open source*
   CodeIgniter merupakan *framework* yang dapat dikembangkan secara *legal*, berlisensi Apache/BSD *style opensource* sehingga dapat dikembangkan dan digunakan sesuai dengan kebutuhan.

b. *Multiplatform*
   CodeIgniter sangat ringan ketika dijalankan pada berbagai platform. Pada bagian sistem utama, CodeIgniter hanya memerlukan kapasitas yang sedikit untuk *server* dalam membentuk *class library*.
c. Efisiensi waktu
   Dengan adanya struktur dan *library* yang telah disediakan oleh *framework*, *programmer* dapat fokus pada proses pengembangan sistem yang akan dibangun.
d. Menggunakan metode MVC
   Metode MVC adalah metode dengan cara *model, view, controller*. Model *framework* ini dapat mempermudah membedakan antara tampilan dan program.

5. *MySQL*

MySQL adalah sebuah perangkat lunak *open source* yang berfungsi sebagai sistem manajemen basis data relasional (*RDBMS*). *MySQL* banyak digunakan dikarenakan perangkat lunak ini gratis dan memiliki kelebihan dalam manangani database yang kompleks dan cukup besar serta dapat memanangani database berbasis *client-server*.

6. *XAMPP*

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang menggabungkan 3 perangkat lunak yaitu, *apache*, *phpmyadmin* dan *mysql* ke dalam satu paket. *XAMPP* mempunyai kelebihan untuk bisa berperan sebagai *webserver* dengan menggunakan *apache* untuk simulasi pengembangan *website*, sehingga bagi pengembang *website* dapat mempresentasikan ke pihak lain secara langsung dari komputer, tanpa harus terkoneksi ke internet. *XAMPP* juga dilengkapi dengan fitur manajemen basis data p*hpmyadmin*, sehingga bagi para pengembang *website* dapat mengembangkan *website* berbasis database secara mudah.

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

OBJEK PENELITIAN

Objek penelitian merupakan tempat dimana masalah yang diteliti berada. Menentukan objek penelitian harus selektif, agar data dan kebutuhan yang ingin diteliti sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan.

Fanny Salon didirikan pada awal tahun 2015 tepatnya 1 januari 2015. Salon ini beralamat di Jalan Simpang Saguling Rajamandala Bandung Barat. Fanny Salon buka setiap hari mulai pukul 08.00 pagi s/d jam 20.00 malam. Salon ini menawarkan berbagai macam perawatan salon dengan harga yg sangat terjangkau untuk segala kalangan.

Dengan konsep seperti salon di jepang yang meyajikan tata ruangan berwarna pink dan biru muda dengan di hiasi lukisan-lukisan bunga sakura dan tokoh kartun doraemon yang ada di jepang. Sehingga membuat para pelanggan betah berlama-lama berada di salon ini dan para pelayannya pun sangat ramah dalam memberikan pelayanan terhadap konsumen.

METODE PENELITIAN

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode analisis dan pemrograman berorientasi objek. Pemograman berorientasi objek adalah sebuah konsep pemograman untuk membuat kode program yang lebih terstruktur, terkelompok berdasarkan objek-objek yang terlibat sehingga bagian-bagiannya dapat digunakan untuk pembuatan

aplikasi. Pemograman berorientasi objek membagi-bagi kode program aplikasi menjadi kumpulan bungkusan benda/objek dipandang dari sudut pandang aplikasi komputer dan proses yang dilakukan dalam aplikasi.

Untuk membangun suatu sistem yang kompleks secara sistematis dan terintegrasi, dibutuhkan metode-metode pembangunan sistem agar dapat menuntun pembuat untuk menghasilkan suatu sistem standar. Untuk mengembangkan suatu sistem informasi, kebanyakan orang menggunakan suatu metodologi pengembangan sistem. Dalam perancangan Sistem Informasi Perpustakaan ini, penulis menggunakan metode *prototyping* yang merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Model proses *prototype* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh pemakai (*user*).

Gambar 1 Model Prototyping

METODE PENGUMPULAN DATA

Ada dua teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data Primer
   Teknik pengumpulan data primer yaitu data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian yang akan diteliti atau responden. Data primer yang dimaksud dalam penelitian ini ialah siswa, guru dan karyawan aktif memanfaatkan perpustakaan.

2. Pengumpulan Data Sekunder
   Data sekunder yaitu data yang diambil dari lembaga atau institusi. Data sekunder digunakan untuk mendukung data primer seperti data lokasi penelitian maupun data anggota perpustakaan yang didapatkan melalui institusi terkait.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

PERANCANGAN SISTEM

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses yang sedang berjalan untuk menghasilkan suatu sistem yang baru, atau memperbaharui sistem yang ada untuk meningkatkan efektifitas kerja agar dapat memenuhi hasil yang digunakan dengan tujuan memanfaatkan teknologi dan fasilitas yang tersedia. Pada bagian ini penyusun akan memberikan usulan yang merupakan sistem informasi secara komputerisasi yang diharapkan akan membantu dan mempermudah pekerjaan.

Adapun tujuan dari tahap perancangan sistem ini adalah untuk menghasilkan perancangan pengolahan data pelayanan di Fanny Salon sehingga dapat memperbaiki atau meningkatkan kinerja sistem dari sistem yang sedang berjalan.

a. *Use Case Diagram*

Use case mendepkripsikan interaksi tipikal antara para pengguna sistem dengan sistem itu sendiri, dimana actor dapat berupa orang, peralatan atau sistem lain yang

berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun. *Use case* menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai.

Gambar 2 Use case yang diusulkan

b. *Skenario use case*

Skenario *use case* mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh sistem tersebut terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor.

c. *Activity diagram*

Diagram ini menjelaskan alur kerja suatu sistem. *Activity diagram* mirip dengan state diagram karena sejumlah aktifitas menggambarkan keadaan suatu proses dengan memperlihatkan urutan aktifitas yang dijalankan baik berupa pilihan maupun paralel. Diagram ini juga berguna untuk menganalisis sebuah use case dengan menggambarkan aksi-aksi yang diperlukan dan kapan aksi-aksi tersebut dijalankan. Selain itu, *activity diagram* dapat menjelaskan urutan algoritma yang kompleks dan memodelkan sejumlah aplikasi dengan proses parallel.

Gambar 3 Activity diagram yang diusulkan

d. *Sequence diagram*

Sequence diagram adalah interaksi diagram yang memperlihatkan event-event yang berurutan sepanjang berjalannya waktu. Selain itu *Sequence Diagram* merupakan salah satu diagram interaksi yang menjelaskan bagaimana suatu operasi itu dilakukan. Masing-masing sequence diagram akan menggambarkan aliran-aliran pada suatu use case.

Gambar 4 Sequence diagram yang diusulkan

e. *Class diagram*

Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan *object* beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dll. Berikut adalah *Class Diagram* yang menggambarkan skema yang terdapat dalam *database*.

Gambar 5 Class diagram yang diusulkan

f. *Object diagram*

Object diagram dalah suatu diagram yang berfungsi untuk mengatur atribut, objek dan hubungan antara contoh dalam diagram, objek diagram juga dapat menampilkan struktur model sistem dalam waktu tertentu.

Gambar 6 Object diagram yang diusulkan

g. *Deployment diagram*

Deployment diagram menunjukkan tata letak sebuah sistem secara fisik, menampakkan bagian-bagian *software* yang berjalan pada bagian-bagian *hardware* yang digunakan untuk mengimplementasikan sebuah sistem dan keterhubungan antara komponen-

komponen *hardware* tersebut. *Deployment diagram* dapat digunakan pada bagian-bagian awal proses perancangan sistem untuk mendokumentasikan arsitektur fisik sebuah sistem.

Gambar 7 Deployment diagram yang diusulkan

h. *Kodifikasi*

Pengkodean pada umumnya bertujuan untuk mempermudah pemasukan data, penyusunan data dan pencarian data.

Urutan pembuatan kode buku dimulai dari kode main kategori dan sub kategori yang diambil dari buku panduan klasifikasi ilmu pengetahuan. Selanjutnya mengambil tiga huruf dari nama pengarang jika buku bukan dari dinas pendidikan, apabila buku dari dinas maka pengarang ditulis IND. Untuk judul buku diambil satu huruf diawal judul. Bagian akhir merupakan stok buku ketika buku masuk ke perpustakaan.

PERANCANGAN ANTAR MUKA

Pada perancangan antar muka atau *interface* ini akan menggambarkan rancangan tampilan yang ada dalam sistem yang diusulkan. Adapun yang akan dibahas yaitu struktur menu, perancangan *input* dan perancangan *output*.

a. Struktur menu

Pada perancangan struktur menu ini akan dijelaskan tentang link yang saling berhubungan dalam sistem yang diusulkan.

Gambar 8 Struktur menu

b. Perancangan input

Perancangan input adalah perancangan tampilan pada saat melakukan proses penginputan data pada form pengisian yang berkaitan dengan Sistem Informasi Perpustakaan.

Gambar 9 Perancangan input

c. Perancangan output

Perancangan output merupakan perancangan yang berkaitan dengan hasil dari data perpustakaan yang sudah diolah.

Gambar 10 Perancangan output

PERANCANGAN ARSITEKTUR JARINGAN

Perancangan arsitektur jaringan adalah bentuk umum dari suatu rancangan program untuk memudahkan pemakai dalam menjalankan program komputer secara terintegrasi.

Gambar 11 Arsitektur jaringan

PENGUJIAN

Pengujian merupakan bagian yang terpenting dalam proses pembuatan perangkat lunak. Pengujian ini dilakukan untuk menjamin kulitas dari perangkat lunak yang dibangun dan mengetahui kelemahan dari perangkat lunak yang dibangun. Kasus uji yang baik adalah yang memiliki tingkat kemungkinan tinggi untuk menemukan kerusakan yang belum ditemukan.

Pengujian perangkat lunak menggunakan *black box testing*, dalam *black box testing* yang diuji adalah tentang masukan dan keluarannya. Dengan adanya masukan yang dilakukan diharapkan dapat memberikan keluaran seperti yang diharapkan atau sesuai dengan tujuan.

a. Rencana pengujian

Pengujian sistem informasi perpustakaan ini menggunakan data uji berupa sebuah data masukan dari petugas perpustakaan dan anggota perpustakaan.

Tabel 1 Rencana pengujian

b. Kasus dan hasil pengujian

Setelah tahap rencana pengujian, dilanjutkan dengan kasus dan hasil pengujian berdasarkan kelas uji.

Tabel 2 Kasus dan hasil pengujian

c. Kesimpulan hasil pengujian

Berdasarkan dari hasil pengujian diatas, dapat disimpulkan bahwa pada perangkat lunak sistem informasi perpustakaan yang telah dibangun layak dan sesuai dengan fungsi yang dibutuhkan pada perpustakaan.

IMPLEMENTASI

Implementasi adalah suatu proses penerapan rancangan program yang telah dibuat kedalam sebuah aplikasi pemrograman sesuai dengan tujuan yang diharapkan dari program aplikasi tersebut. Kegiatan implementasi dilakukan dengan dasar yang telah direncanakan dalam tahap perancangan.

Implementasi dari sistem informasi pelayanan pelangan di Fanny salon, dilakukan menggunakan bahasa dan lingkungan pemrograman PHP dengan sublime text 2 sebagai perangkat lunaknya, dan juga bahasa SQL sebagai basis data dengan MySQL sebagai perangkat lunaknya. Bahasa pemograman PHP tersebut dapat dijalankan pada berbagai platform sistem operasi dan perangkat keras.

IMPLEMENTASI PERANGKAT LUNAK

Dalam implementasi aplikasi, perangkat lunak yang digunakan sebagai berikut

1. Windows 7
2. XAMPP 3.2.1 untuk lokal internet dan penyimpanan database
3. Sublime text 2
4. Google chrome

IMPLEMENTASI PERANGKAT KERAS

1. Rekomendasi minimum adalah dengan menggunakan processor minimal intel Pentium core2duo 3.2 Ghz.
2. Harddisk terpasang 120 GB
3. Memori (RAM) rekomendasi minimal 1 GB
4. VGA card terpasang rekomendasi minimal 512 MB
5. Mouse dan keyboard dan monitor sebagai peralatan antarmuka.

IMPLEMENTASI ANTAR MUKA

Implementasi antar muka merupakan gambaran mengenai antar muka dari perangkat lunak yang dibuat. Implementasi antar muka pada perangkat lunak ini dirancang dengan menampilkan setiap tampilan program.

a. Tampilan login Fanny Salon

Gambar 12 Tampilan Login

b. Tampilan pelayanan

Gambar 13 Tampilan Pelayanan

c. Tampilan laporan

Gambar 14 Tampilan Laporan

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan implementasi dan penjelasan yang telah dikemukakan sebelumnya oleh penulis, dapat diambil kesimpulan dari sistem informasi pelayanan pelanggan ini sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi sistem informasi pelayan pelanggan ini maka diharapkan dapat lebih mempermudah bagian prasarana dalam melakukan pencarian data yang dibutuhkan.
2. Dengan dibuatnya sistem informasi pembuatan nomor antrian, diharapkan pelayanan pelanggan di Fanny Salon menjadi lebih efektif.
3. Sistem informasi ini diharapkan dapat membantu pengolahan setiap transaksi pelayanan dan pembayaran di Fanny Salon sehingga proses pembuatan nota pembayaran dapat dilakukan secara otomatis.

4. Dengan dibuatnya sistem informasi pelayanan pelanggan yang memiliki database yang dapat menginput, menyimpan, mencari serta mencetak data laporan, dapat mempercepat proses sehingga kinerja efisien.

SARAN

Beberapa saran yang dipertimbangkan dalam memanfaatkan program aplikasi PELAYANAN PELANGGAN DI FANNY SALON yang penulis buat yaitu:

1. Untuk pengembangan salon kedepan nya, di harapkan adanya penjualan barang aneka perawatan di Fanny Salon.
2. Untuk penjualan barang aneka perawatan di salon, khusus untuk member dapat membelinya secara kredit.

DAFTAR PUSTAKA

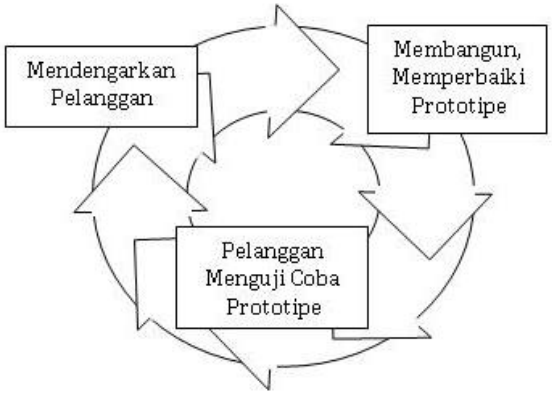
Ardhana. YM Kusuma, 2013. Pemprograman PHP Codeigniter *Blackbox*. Jakarta: Jasakom.

O'Brien. James A. 2010. *Introduction to Information System*. New York: McGraw-Hill Irwin.

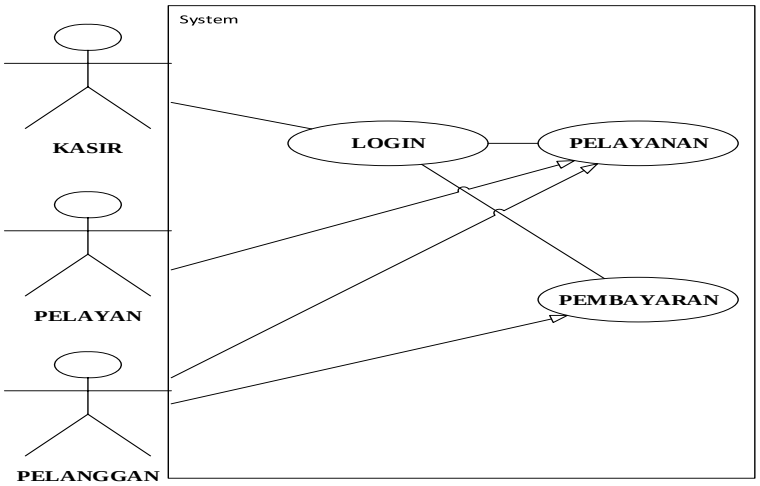
Sujarweti. V Woratna. 2014. Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Sutarbi. Tata. 2012. Sistem Informasi dan Implementasinya. Yogyakarta: Andi.

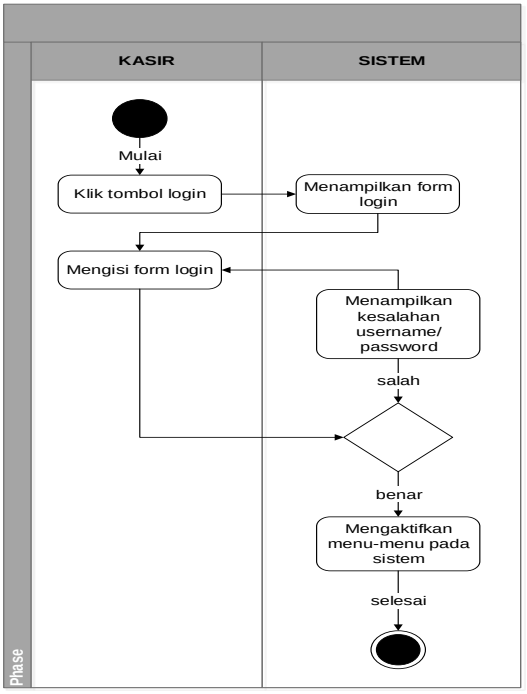
DAFTAR GAMBAR



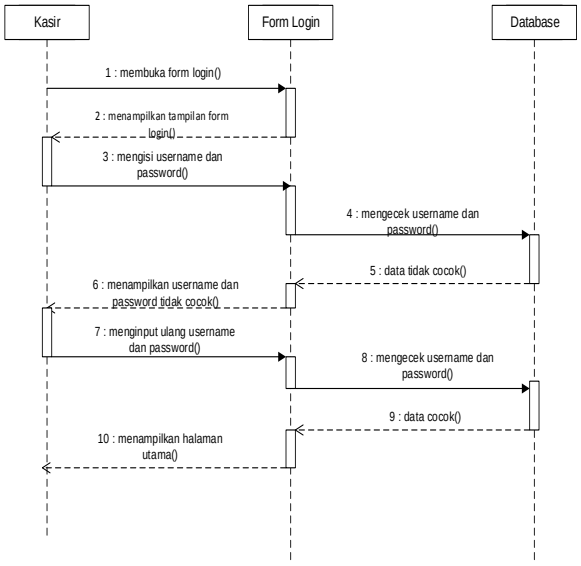
Gambar 1 Model Prototyping



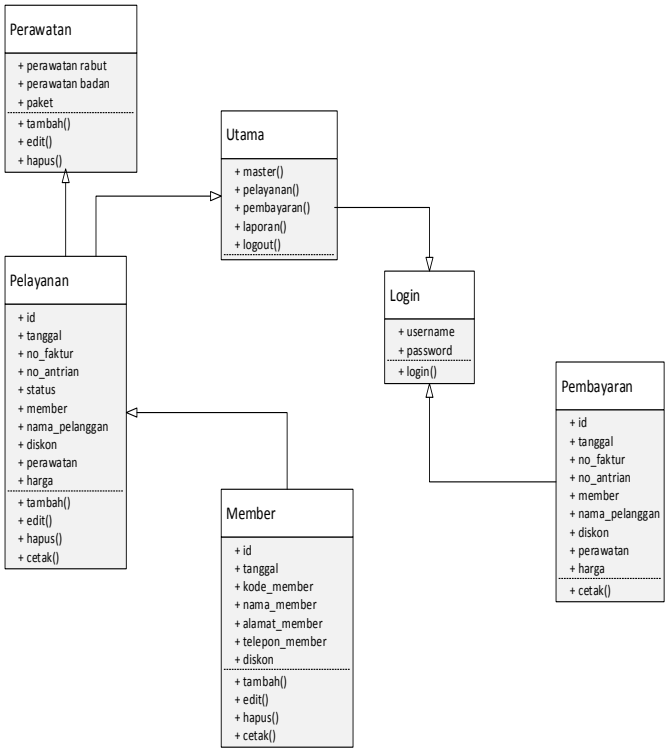
Gambar 2 Use case yang diusulkan



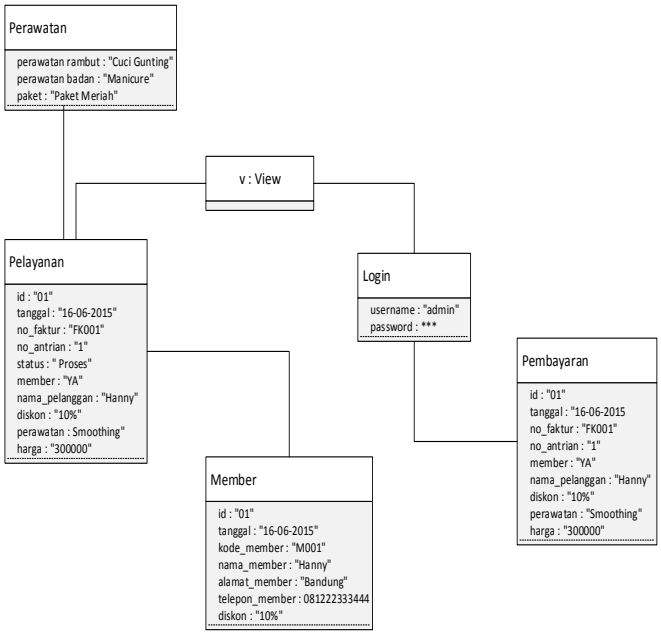
Gambar 3 Activity diagram login



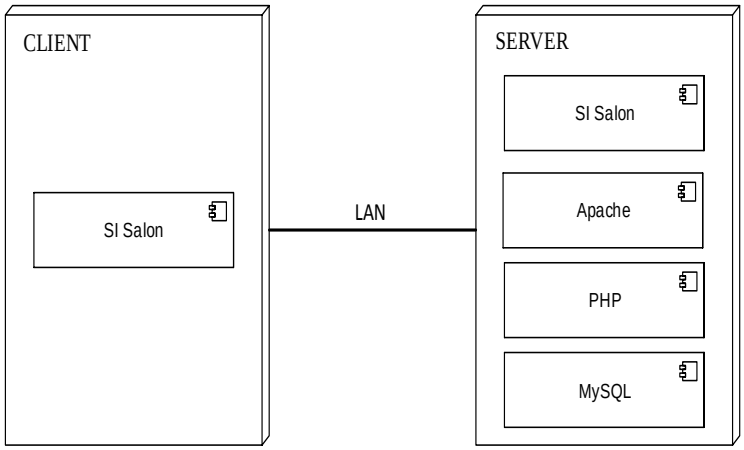
Gambar 4 Sequence diagram



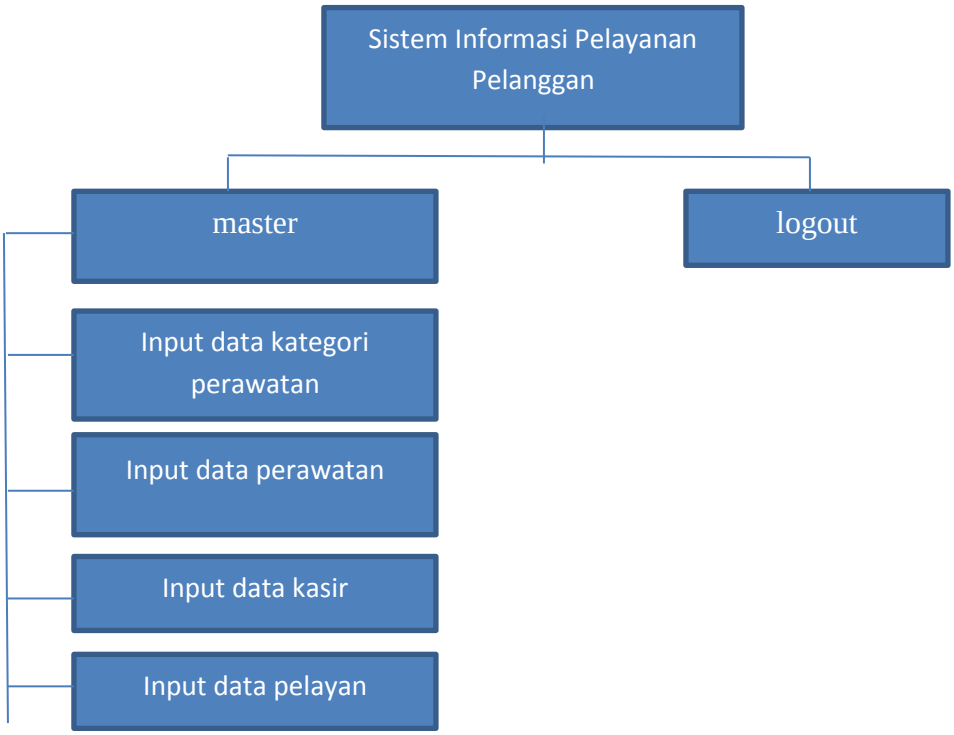
Gambar 5 Class diagram



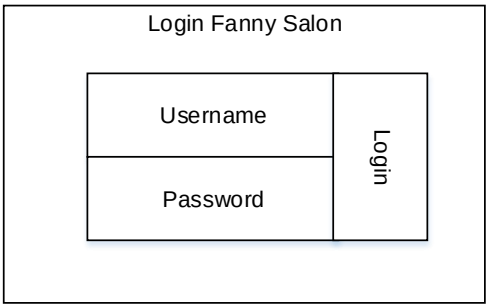
Gambar 6 Object diagram



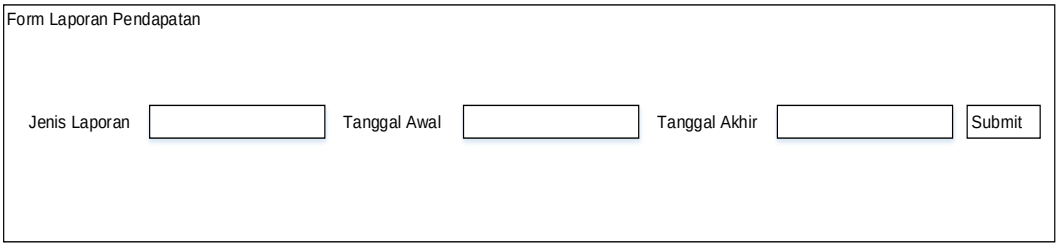
Gambar 7 Deployment diagram



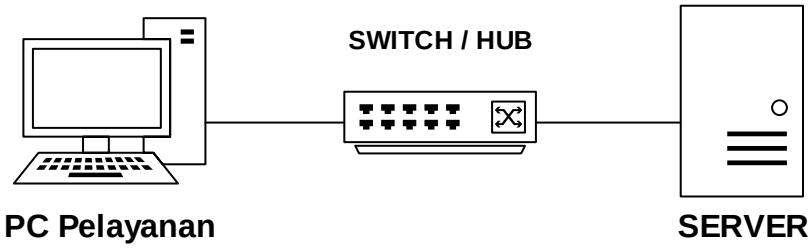
Gambar 8 Struktur menu



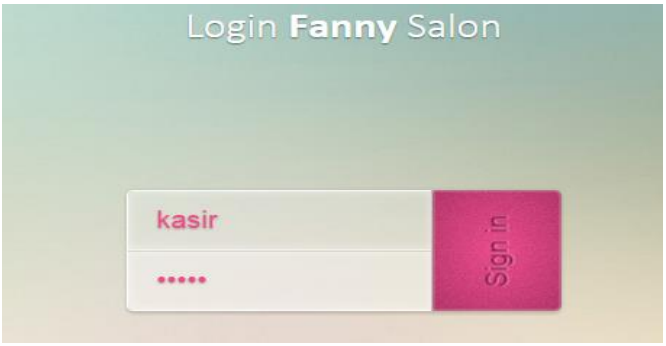
Gambar 9 Perancangan input



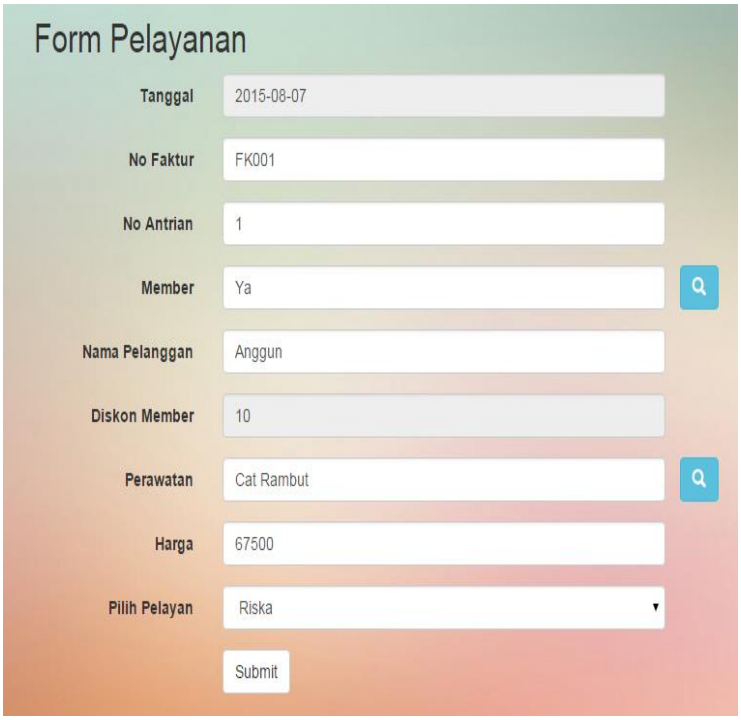
Gambar 10 Perancangan output



Gambar 11 Arsitektur jaringan



Gambar 12 Tampilan Login



Gambar 13 Tampilan Pelayanan



Gambar 14 Tampilan Laporan

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Rencana Pengujian

Item Uji	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
Login	Memeriksa proses login	*Black box*
Pengujian input data Master	Proses penambahan, edit, delete, dan proses simpan	
Pengujian Pelayanan	Proses penambahan data perawatan sekaligus proses simpan	*Black box*
Pengujian Pembayaran	Proses pengisian data pembayaran sekaligus proses simpan dan cetak struk pembayaran	*Black box*
Pengujian Laporan	Proses pemilihan tanggal sekaligus cetak laporan	*Black box*

Tabel 2 Kasus dan Hasil Pengujian

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memasukan username dan password yang benar	Dapat Login dan masuk ke halaman utama	Masuk ke halaman menu utama	[X] Diterima [ ] Ditolak
Memasukan username dan password yang salah	Tidak dapat login dan masuk ke halaman utama	Tidak dapat login dan menampilkan pesan kesalahan pengisian *username* dan password.	[X] Diterima [ ] Ditolak