DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **vi**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**

DAFTAR TABEL……**xviii**

DAFTAR SIMBOL ..... **xxi**

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 6

1.2.1. Identifikasi Masalah 6

1.2.2. Rumusan Masalah 6

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 7

1.3.1. Maksud Penelitian 7

1.3.2. Tujuan Penelitian 8

1.4. Kegunaan Penelitian 9

1.4.1. Kegunaan Akademis 9

1.4.2. Kegunaan Praktis 9

1.5. Batasan Masalah 10

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 11

1.6.1. Lokasi Penelitian 11

1.6.2. Waktu Penelitian 11

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem 12

2.1.1. Pengertian Dasar Sistem 12

2.1.2. Elemen Sistem 12

2.1.3. Klasifikasi Sistem 14

2.2. Konsep Dasar Informasi 15

2.2.1. Pengertian Data 15

2.2.2. Pengertian Informasi 16

2.2.3. Siklus Informasi 17

2.2.4. Kualitas Informasi 17

2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi 19

2.3.1. Pengertian Sistem Informasi 19

2.3.2. Elemen Sistem Informasi 20

2.4. Konsep Basis Data 22

2.5. Konsep Dasar Sistem Informasi Pelayanan Konsumen 24

2.5.1. Pelayanan Jasa dan Kualitas Jasa 24

2.5.2. Definisi Sistem Informasi Pelayanan Konsumen Berbasis Web 27

2.6. Internet 27

2.7. Objek yang Berhubungan dengan Web 28

2.8. Perangkat Lunak Pendukung 29

2.8.1. Macromedia Dreamwaver 8 29
2.8.2. Noteped ++……29
2.8.3. Xampp 30
2.8.4. HTML..... 30
2.8.5. PHP..... 31
2.8.6. CodeIgniter..... 32
2.8.7. MySQL..... 32

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 34
3.1.1. Sejarah Singkat..... 34
3.1.2. Visi dan Misi 35
3.1.3. Struktur Organisasi..... 36
3.1.4. Deskripsi Pekerjaan..... 36
3.2. Metode Penelitian..... 43
3.2.1. Desain Penelitian..... 43
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data..... 44
3.2.2.1. Sumber Data Primer..... 44
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder..... 45
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 45
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 46
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 46
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan..... 49
3.2.4. Pengujian Software..... 52

BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 54

4.1.1. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan..... 54

4.1.1.1. Use case Diagram yang Berjalan 54

4.1.1.2. Definisi Aktor dan Deskripsinya yang Berjalan ... 55

4.1.1.3. Definisi use case yang Berjalan 56

4.1.1.4. Skenario use case yang Berjalan..... 57

4.1.1.5. Activity diagram yang Berjalan 61

4.1.2. Evaluasi Sistem yang Berjalan 65

4.2. Perancangan Sistem..... 66

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem 66

4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 66

4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan 67

4.2.3.1. Use case Diagram yang Diusulkan 67

4.2.3.2. Definisi Aktor dan Deskripsinya..... 68

4.2.3.3. Definisi use case yang Diusulkan 69

4.2.3.4. Skenario use case yang Diusulkan..... 71

4.2.3.4.1. Skenario Cek Transaksi 71

4.2.3.4.2. Skenario Isi Form Keluhan 72

4.2.3.4.3. Skenario Melakukan Login..... 73

4.2.3.4.4. Skenario Order 74

4.2.3.4.5. Skenario Kelola All Transaksi 75

4.2.3.4.6. Skenario Kelola All Keluhan 76

4.2.3.4.7. Skenario Kelola Report Transaksi 78
4.2.3.4.8. Skenario Kelola All Berita 79
4.2.3.4.9. Skenario Kelola All Users..... 80
4.2.3.4.10. Skenario Kelola Harga 81
4.2.3.4.11. Skenario Kelola Transaksi Cabang 82
4.2.3.5. Activity diagram yang Diusulkan 83
4.2.3.5.1. Activity diagram Cek Transaksi 83
4.2.3.5.2. Activity diagram Isi Form Keluhan 83
4.2.3.5.3. Activity diagram melakukan login..... 84
4.2.3.5.4. Activity diagram Order 85
4.2.3.5.5.Activity diagram Kelola All Transaksi . 85
4.2.3.5.6. Activity diagram Kelola All Keluhan ... 86
4.2.3.5.7. Activity diagram Kelola Report Transaksi 86
4.2.3.5.8. Activity diagram Kelola All Berita 87
4.2.3.5.9. Activity diagram Kelola All Users..... 87
4.2.3.5.10. Activity diagram Kelola Harga 88
4.2.3.5.11. Activity diagram Kelola Transaksi Cabang 88
4.2.3.6. Sequence diagram 89
4.2.3.6.1. Sequence diagram Cek Transaksi 90
4.2.3.6.2. Sequence diagram Isi Form Keluhan ... 90
4.2.3.6.3. Sequence diagram Login 91

4.2.3.6.4. Sequence diagram Order 91
4.2.3.6.5. Sequence diagram Kelola All Transaksi 92
4.2.3.6.6. Sequence diagram Kelola All Keluhan 93
4.2.3.6.7. Sequence diagram Kelola Report Transaksi 93
4.2.3.6.8. Sequence diagram All Berita 94
4.2.3.6.9. Sequence diagram Kelola All Users 95
4.2.3.6.10. Sequence diagram Kelola Harga..... 96
4.2.3.6.11. Sequence diagram Kelola Transaksi Cabang 97
4.2.3.7. Class diagram 98
4.2.3.8. Componen diagram 99
4.2.3.9. Deployment diagram 100

4.2.4. Perancangan Antar Muka 101
4.2.4.1. Struktur Menu 101
4.2.4.2. Perancangan Input 103
4.2.4.3. Perancangan Output 108
4.2.5. Perancangan Arsitektur Jaringan 113

BAB V. PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

5.1. Implementasi 114
5.1.1. Batasan Implementasi 114

5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak 115
5.1.3. Implementasi Perangkat Keras 116
5.1.4. Implementasi Basis Data (Sintaks SQL) 116
5.1.5. Implementasi Antar Muka 119
5.1.5.1. Implementasi Antar Muka Berdasarkan user 119
5.1.5.2. Implementasi Antar Muka Berdasarkan
Menu Konsumen (member) 120
5.1.5.3. Implementasi Antar Muka Berdasarkan
Administrator Pusat 121
5.1.5.4. Implementasi Antar Muka Berdasarkan
Adminsitator Cabang 122
5.1.6. Implementasi Instalasi Program 123
5.1.7. Penggunaan Program 126
5.1.7.1. Penggunaan Program User 127
5.1.7.2. Penggunaan Program Member 133
5.1.7.3. Penggunaan Program Admin 137
5.2. Pengujian 150
5.2.1. Rencana Pengujian 151
5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian 152
5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 161

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan 162

6.2. Saran 163

DAFTAR PUSTAKA 164

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Nama Gambar	Hal
2.1	Transformasi Data Menjadi Informasi.	16
2.2	Siklus Informasi	17
2.3	Kualitas Informasi	19
2.4	Struktur HTML	31
3.1	Struktur Organisasi	36
3.2	SDLC model Waterfall	47
4.1	Diagram use case Sistem Berjalan.	55
4.2	Activity Diagram Prosedur Order pada Sistem yang Berjalan.	62
4.3	Activity Diagram Prosedur Keluhan pada Sistem yang Berjalan	63
4.4	Activity Diagram Prosedur Berita dan Promosi pada Sistem yang Bejalan	64
4.5	Use case Diagram yang Diusulkan.	67
4.6	Activity Diagram Cek Transaksi yang Diusulkan	83
4.7	Activity Diagram Form Keluhan yang Diusulkan.	83
4.8	Activity Diagram Melakukan Login yang Diusulkan.	84
4.9.	Activity Diagram Activity Diagram Order yang Diusulkan.	85
4.10	Activity Diagram Kelola Form Keluhan yang Diusulkan.	85
4.11	Activity Diagram Kelola All Keluhan	86
4.12	Activity Diagram Report Transaksi yang Diusulkan	86
4.13	Activity Diagram Kelola All Berita yang Diusulkan	87

4.14 Activity Diagram Kelola All Users yang Diusulkan 87
4.15 Activity Diagram Kelola Harga yang Diusulkan 88
4.16 Activity Diagram Kelola Transaksi Cabang yang Diusulkan 88
4.17 Sequence diagram Cek Transaksi 90
4.18 Sequence diagram Isi Form Keluhan..... 90
4.19 Sequence diagram Login 91
4.20 Sequence diagram Order 91
4.21 Sequence diagram Kelola All Transaksi 92
4.22 Sequence diagram Kelola All Keluhan 93
4.23 Sequence diagram Kelola Report Transaksi..... 93
4.24. Sequence diagram Kelola All Berita 94
4.25 Sequence diagram Kelola All Users..... 95
4.26 Sequence diagram Kelola Harga 96
4.27 Sequence diagram Kelola Transaksi Cabang 97
4.28 Class diagram Sistem Usulan 98
4.29 Component diagram Sistem Usulan 99
4.30 Deployment diagram Sistem usulan..... 100
4.31 Perancangan Struktur Menu Sistem Usulan..... 101
4.32 Perancangan Struktur Menu Admin Pusat Sistem Usulan 102
4.33 Perancangan Struktur Menu Admin Cabang Sistem Usulan..... 102
4.34 Perancangan Struktur Menu Konsumen Sistem Usulan..... 103
4.35 Perancangan Input Cek Status Cucian..... 103

4.36 Perancangan Input Keluhan 104
4.37 Perancangan Input Login 105
4.38 Perancangan Input Order Pemesanan 106
4.39 Perancangan Input Menambah Jenis Cucian dan Harga 107
4.40 Perancangan Output All Transaksi 108
4.41 Perancangan Output Report Transaksi 109
4.42 Perancangan Output All Keluhan (Semua Transaksi) 110
4.43 Perancangan Output Pengelolaan All Berita 111
4.44 Perancangan Output Pengelolaan All Users 112
4.45 Perancangan Arsitektur Jaringan 113
5.1 Setup Program 123
5.2 Memilih Lokasi Penginstalan 124
5.3 Instal Program 124
5.4 Menjalankan XAMPP 125
5.5 Mengaktifkan XAMPP 125
5.6 Alamat Program 126
5.7 Tampilan Halaman Utama User 127
5.8 Tampilan Tentang Kami 128
5.9 Tampilan Daftar Harga 129
5.10 Tampilan Informasi Cek Status 130
5.11 Tampilan Hubungi Kami-Kontak 131
5.12 Tampilan Form Keluhan 132
5.13 Tampilan Form Login 133

5.14 Halaman Utama Member 134
5.15 Halaman Input Data Order 135
5.16 Halaman Data Transaksi 136
5.17 Tampilan Form Login 137
5.18 Halaman Utama Admin Pusat 138
5.19 Halaman Utama Admin Cabang 139
5.20 Pengelolaan data semua transaksi 140
5.21 Form pengelolaan Data Laporan 141
5.22 Form pengelolaan Data Keluhan 142
5.23 Form Edit Keluhan 143
5.24 Form Pengelolaan Berita 144
5.25 Input Berita atau Promo 145
5.26 Form edit berita atau promo 146
5.27 Pengelolaan Users 147
5.28 Halaman Transaksiku 148
5.29 Halaman Data Transaksi Cabang 149

DAFTAR TABEL

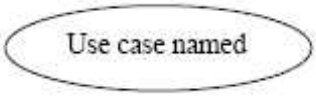
Tabel	Nama Tabel	Hal
1.1	Pesaing Laundry Ciremai Indah di Kab.Kuningan	3
1.2	Jadwal Penelitian	10
4.1	Aktor dan Deskripsi pada Sistem yang Berjalan	56
4.2	Definisi use case pada Sistem yang Berjalan	56
4.3	Skenario Use case Order Jasa pada sistem yang Berjalan	57
4.4	Skenario Use case Keluhan pada sistem yang Berjalan	59
4.5	Skenario Use case Berita dan Promosi pada Sistem yang Berjalan	60
4.6	Evaluasi Sistem yang Berjalan	65
4.7	Aktor dan Deskripsi yang Diusulkan	68
4.8	Definisi use case yang diusulkan	69
4.9	Skenario Use case Cek Transaksi	71
4.10	Skenario Use case Isi Form Keluhan	72
4.11	Skenario Use case Melakukan Login.	73
4.12	Skenario Use case Order	74
4.13	Skenario Use case Kelola All Transaksi	75
4.14	Skenario Use case Kelola All Keluhan	76
4.15	Skenario Use case Kelola Report Transaksi	78
4.16	Skenario Use case Kelola All Berita	79
4.17	Skenario Use case Kelola All Users	80
4.18	Skenario Use case Kelola Harga	81

4.19 Skenario Use case Kelola Transaksi Cabang 82
4.20 Event List Form Input Cek Status Transaksi 104
4.21 Event List Form Input Keluhan 104
4.22 Event List Form Input Login 105
4.23 Event List Form Input Order Pemesanan 106
4.24 Event List Form Input Jenis Cucian dan Harga 107
4.25 Event List Form Output All Transaksi 108
4.26 Event List Form Output Report Transaksi 109
4.27 Event List Form Output All Keluhan 110
4.28 Event List Form Output Pengelolaan All Berita 111
4.29 Event List Form Pengelolaan Output All Users 112
5.1 Implementasi Halaman Utama User 119
5.2 Implementasi Halaman Utama Menu Konsumen Member 120
5.3 Implementasi Halaman Utama Admin 121
5.4 Implementasi Halaman Utama Admin Cabang 122
5.5 Rencana Pengujian 151
5.6 Pengujian Login Admin 152
5.7 Pengujian Login Konsumen 153
5.8 Pengujian Data All Transaksi 154
5.9 Pengujian Data Report Transaksi 155
5.10 Pengujian Data All Keluhan 156
5.11 Pengujian Data Berita 157
5.12 Pengujian Data All Users 159

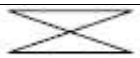
5.13 Pengujian Input data order 159
5.14 Pengujian Input Cek Status 162
5.15 Pengujian Input Keluhan 163

DAFTAR SIMBOL

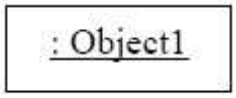
Tabel Notasi *Use Case Diagram*

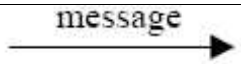
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	**Actor**	Actor adalah pengguna sistem. Actor tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan input atau memberikan output, maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai actor.
	**Use Case**	Use case digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama use case dituliskan didalam elips tersebut.
	Association	Asosiasi digunakan untuk menghubungkan actor dengan use case. Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara Actor dengan Use Case.

Tabel Notasi *Activity Diagram*

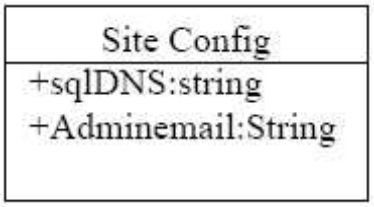
SIMBOL	KETERANGAN
	Titik Awal
	Titik Akhir
	Activity
	Pilihan Untuk mengambil Keputusan
	Fork; Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan peralel menjadi satu.
	Rake; Menunjukkan adanya dekomposisi
	Tanda Waktu
	Tanda pengiriman
	Tanda penerimaan
	Aliran akhir (Flow Final)

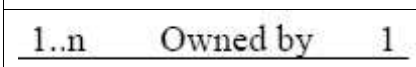
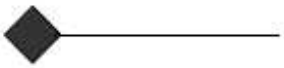
Tabel Notasi *Sequence Diagram*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	**Object**	Object merupakan instance dari sebuah class dan dituliskan tersusun secara horizontal. Digambarkan sebagai sebuah class (kotak) dengan nama obyek didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma
	**Actor**	Actor juga dapat berkomunikasi dengan object, maka actor juga dapat diurutkan sebagai kolom. Simbol Actor sama dengan simbol pada Actor Use Case Diagram.
	Lifeline	Lifeline mengindikasikan keberadaan sebuah object dalam basis waktu. Notasi untuk Lifeline adalah garis putus-putus vertikal yang ditarik dari sebuah obyek.
	**Activation**	Activation dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah lifeline. Activation mengindikasikan

		sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi.
	**Message**	Message, digambarkan dengan anak panah horizontal antara Activation. Message mengindikasikan komunikasi antara object-object.

Tabel Notasi pada *Class Diagram*

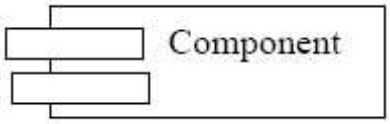
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	**Class**	*Class* adalah blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek. Sebuah class digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari *class*. Bagian tengah mendefinisikan property/atribut *class*. Bagian akhir

		mendefinisikan method method dari sebuah *class*.
	**Assosiation**	Sebuah asosiasi merupakan sebuah *relationship* paling umum antara 2 class, dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antara 2 *class*. Garis ini bisa melambangkan tipe-tipe *relationship* dan juga dapat menampilkan hukum-hukum multiplisitas pada sebuah *relationship* (Contoh: One-to-one, one-to-many, many-to-many).
	**Composition**	Jika sebuah *class* tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari *class* yang lain, maka *class* tersebut memiliki relasi *Composition* terhadap *class* tempat dia bergantung

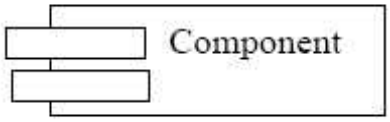
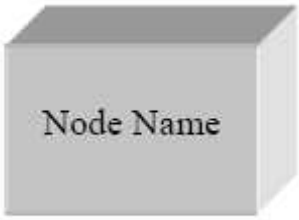
		tersebut. Sebuah *relationship composition* digambarkan sebagai garis dengan ujung berbentuk jajaran genjang berisi/solid.
	**Dependency**	Kadangkala sebuah *class* menggunakan *class* yang lain. Hal ini disebut *dependency*. Umumnya penggunaan *dependency* digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu *class* yang menggunakan *class* yang lain. Sebuah *dependency* dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.
	**Aggregation**	*Aggregation* mengindikasikan keseluruhan bagian *relationship* dan biasanya disebut sebagai relasi "mempunyai sebuah" atau

		"bagian dari". Sebuah *aggregation* digambarkan sebagai sebuah garis dengan sebuah jajaran genjang yang tidak berisi/tidak solid.
	**Generalization**	Sebuah relasi *generalization* sepadan dengan sebuah relasi *inheritance* pada konsep berorientasi obyek. Sebuah *generalization* dilambangkan dengan sebuah panah dengan kepala panah yang tidak solid yang mengarah ke kelas "*paren*t"-nya/induknya.

Tabel Notasi *Component Diagram*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	komponen	Sebuah komponen melambangkan sebuah entitas software dalam sebuah sistem. Sebuah komponen dinotasikan sebagai sebuah kotak segiempat dengan dua kotak kecil tambahan yang menempel disebelah kirinya.
	Depedency	Sebuah Dependency digunakan untuk menotasikan relasi antara dua komponen. Notasinya adalah tanda panah putus-putus yang diarahkan kepada komponen tempat sebuah komponen itu bergantung.

Tabel Notasi *Deployment Diagram*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	**komponen**	Pada deployment diagram, komponenkomponen yang ada diletakkan didalam node untuk memastikan keberadaan posisi mereka
	**Node**	Node menggambarkan bagian-bagian hardware dalam sebuah sistem. Notasi untuk node digambarkan sebagai sebuah kubus 3 dimensi.
	Association	Sebuah association digambarkan sebagai sebuah garis yang menghubungkan dua node yang mengindikasikan jalur komunikasi antara element-elemen hardware.