

APLIKASI *E-BOOKING* SALON BERBASIS WEB PADA DHIVA ZAHRA SALON DAN SPA CILEGON – BANTEN

Anharudin¹, La Flora Bonita Dewi²

Program Studi Rekayasa Sistem Komputer, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Serang Raya¹

Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Serang Raya²

e-mail : anharudin@unsera.ac.id¹, laura.bonita94@gmail.com²

Abstrak - *Booking* merupakan sebuah proses perjanjian yang berupa pemesanan barang ataupun jasa namun belum di tutup dengan sebuah transaksi jual beli. Dhiva Zahra Salon dan Spa yang merupakan sebuah salon perawatan tubuh yang di tujukan khusus untuk kaum wanita, baik untuk anak-anak maupun dewasa. Dhiva Zahra Salon dan Spa sampai saat ini masih menerapkan pemesanan secara langsung, dengan cara datang ke tempat mereka, sehingga hal ini mengakibatkan banyaknya penumpukan pelanggan atau *customer* diwaktu yang bersamaan ketika sedang ramai. Maka dari itu di butuhkan sebuah sistem yang memudahkan *customer* dalam hal pelayanan. Adapun konsepnya adalah aplikasi *E-Booking* Salon Berbasis *Web*. Aplikasi ini dibangun dan dirancang dengan menggunakan model *waterfall* dan UML (*Unified Modeling Language*) dengan beberapa diagram, yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP*, *framework CSS Bootstrap* dan *MySQL* sebagai basis datanya. Dengan dibangunnya aplikasi *E-Booking* Salon ini, diharapkan dapat membantu meningkatkan kinerja dalam proses bisnis kedepannya dan menjadi acuan bagi pengusaha salon kecantikan yang ingin menggunakan sistem ini.

Kata Kunci : *E-Booking*, *MySQL*, *PHP*, *Web*.

I. PENDAHULUAN

Semakin berkembangnya informasi di jaman *modern* ini, yang tidak hanya sekedar pendukung proses bisnis perusahaan tetapi lebih dari itu adalah memegang peranan yang sangat penting untuk mengendalikan proses bisnis perusahaan. Perkembangan ini berdampak juga pada pelaku bisnis salon kecantikan, yang di dukung dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat mengenai penampilan dan keinginan yang secara tidak langsung membawa kemajuan dalam dunia kecantikan. Salon kecantikan saat ini menjadi pilihan utama bagi kaum wanita yang ingin mempercantik diri, jika perawatan tidak bisa dilakukan sendiri di rumah biasanya kita membutuhkan jasa salon. Dengan adanya salon kecantikan mereka dapat meningkatkan kepercayaan diri dan penampilannya.

Dhiva Zahra Salon dan Spa merupakan sarana perawatan tubuh yang di tujukan khusus untuk kaum wanita, baik untuk anak-anak maupun dewasa.

Sebagai usaha yang bergerak di bidang jasa perawatan dan kecantikan, *customer* yang memiliki aktivitas padat ketika ingin melakukan *Booking* perawatan harus datang langsung dan lama menunggu antrian sehingga cara ini tidak efektif. Dhiva Zahra Salon dan Spa belum memiliki sistem pelayanan *customer* yang baik. Pelayanan tersebut masih menggunakan cara yang sederhana yaitu, karyawan masih harus mencatat data *Booking customer* dengan menggunakan buku catatan, sehingga data mudah hilang karena tidak tersusun dengan rapi.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis bermaksud merancang sebuah aplikasi pemesanan *customer*, oleh karena itu, penulis memilih topik ini untuk tugas akhir skripsi dengan judul “rancang bangun aplikasi e-booking salon berbasis web”.

II. KAJIAN PUSTAKA

a. Aplikasi

Menurut Nazrudin Safaat H (2012 : 9) perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media. Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau *suite* aplikasi (*application suite*). Contohnya adalah *Microsoft Office* dan *Open Office.org*, yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar kerja, serta beberapa aplikasi lainnya. Aplikasi-aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan setiap aplikasi. Sering kali, aplikasi ini memiliki kemampuan untuk

saling berinteraksi satu sama lain sehingga menguntungkan pengguna.

b. Pemesanan

Pemesanan adalah suatu proses, pembuatan, cara memesan atau memesan yang dilakukan konsumen guna memperoleh barang atau jasa yang diinginkan. Istilah booking sama artinya dengan pemesanan, dimana di dalam penulisan skripsi ini pengertian booking adalah proses pemesanan jasa untuk perawatan kecantikan.

c. HTML (Hyper Text Markup Language)

Menurut Anhar (2010 : 40) HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah sekumpulan simbol-simbol atau tag-tag yang dituliskan dalam sebuah file yang digunakan untuk menampilkan halaman pada web browser. Tag-tag HTML selalu diawali dengan <x> dan diakhiri dengan </x> dimana x tag HTML itu seperti b, i, u, dll.

d. PHP

Menurut Anhar (2010 : 3) PHP yaitu bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source*. PHP merupakan *script* yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada *server (server side HTML embedded scripting)*. PHP adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman *website* yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh *client*. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima *client* selalu yang terbaru/*up to date*. Semua *script* PHP dieksekusi pada *server* dimana *script* tersebut dijalankan.

Lalu Menurut Aditya Nur Alan (2010: 1) PHP (*Personal Home Page*) adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk memprogram situs *web* dinamis. PHP dapat digunakan untuk membangun sebuah CMS (*Content Management System*).

e. MySQL

Menurut Anhar (2010 : 21) MySQL (*My Structure Query Language*) adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (*Database Management System*) atau DBMS dari sekian banyak DBMS, seperti *Oracle, MS SQL, Postgre SQL* dan lain-lain. MySQL merupakan DBMS yang *multithread, multi-user* yang bersifat gratis dibawah lisensi GNU *General Public License (GPL)*. Tidak seperti *Apache* yang merupakan *software* yang dikembangkan oleh komunitas umum dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing. MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan Swedia, yaitu MySQL AB. MySQL AB memegang hak cipta kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah : David Axmark, Alian Larson dan Michael Monty Widenius. Seperti yang telah

disebutkan sebelumnya, MySQL bersifat gratis. Pemrograman PHP juga sangat mendukung/*support* dengan *database* MySQL sehingga apabila kita mempelajarinya dengan sungguh-sungguh kita dapat mengaplikasikan PHP dan MySQL dalam membuat aplikasi *website*.

f. Metode Waterfall

Menurut Pressman (2015 : 42) model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Nama model ini sebenarnya adalah "*Linear Sequential Model*". Model ini sering disebut juga dengan "*classic life cycle*" atau metode waterfall. Model ini termasuk ke dalam model *generic* pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering (SE)*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

g. UML (Unified Modeling Language)

Menurut Sucipto (2011 : 195) UML atau *Unified Modeling Language*) adalah cara sukses merombak analisa berorientasi objek dan desain, dan muncul pertama kali pada tahun 90'an. Itu ada setelah banyak pemikiran-pemikiran gabungan dari Booch, Rumbaugh (OMT) dan Jacobson, yang dianggap sebagai pendahulu munculnya UML. UML menembus proses standarisasi bersama OMG (*Object Management Group*) dan sekarang menjadi standar pembuatan sistem yang sering dipakai. UML disebut juga contoh bahasa yang terdiri dari banyak cara dan kaidah-kaidah yang sangat penting dalam perancangan dan desain suatu sistem, UML sebagai grafis utama untuk catatan cara mendesain dengan cepat dan prosedural. Dalam mendesain dan merancang sistem UML menganjurkan tahapan-tahapan dalam pengerjaannya. Karena UML adalah bagian yang sangat penting untuk dijadikan sebagai kaidah dalam perancangan dan desain sistem. Sebuah kepastian adalah bagian kunci terpenting dalam melakukan komunikasi untuk sebuah rancangan.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Untuk mendapatkan data penelitian dilakukan dengan beberapa teknik dimulai dari teknik pengumpulan data, analisa kebutuhan, desain sistem, *coding*, pengujian dan implementasi.

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan tujuan penelitian yang di rencanakan kemudian di catat secara sistematis serta dapat di tinjau

- langsung terhadap permasalahan yang diambil.
- b. Interview atau Wawancara
Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung guna memperoleh informasi yang berkaitan dengan penelitian yang diambil.
- c. Studi Literatur
Pengumpulan data dengan cara literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang berkaitan dengan judul penelitian.

2. Analisa Kebutuhan

Pada tahap awal penelitian ini, dilakukan analisis kebutuhan yang diperlukan dalam perangkat lunak beserta pemecahan masalah yang harus diselesaikan. Dibutuhkan berbagai sumber informasi mengenai kebutuhan yang dibutuhkan peneliti yaitu data salon. Setelah itu disusun daftar permintaan atau kebutuhan yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi E-Booking Salon.

3. Desain Sistem

Tahap desain sistem mengacu pada analisis kebutuhan yang digunakan sebagai sumber informasi. Informasi tersebut akan digunakan untuk merancang desain aplikasi E-Booking Salon. Tahap desain tersebut meliputi:

A. Perancangan *Unified Modeling Language* (UML)

Perancangan cara kerja program menggunakan UML meliputi desain *Use Case*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*.

B. Perancangan antar muka pengguna (*interface*)

Perancangan antar muka pengguna menggunakan *Balsamiq Mockup* yang akan menampilkan form sesuai analisa kebutuhan.

4. Coding

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak mulai direalisasikan setelah sebelumnya dilakukan analisa kebutuhan dan desain. Untuk pembuatan aplikasi, peneliti menggunakan aplikasi Notepad++ sebagai *text editor* dan XAMPP sebagai *local server* nya.

5. Pengujian

Dengan kata lain, tahap pengujian ini bertujuan untuk menguji keterhubungan dari tiap-tiap fungsi perangkat lunak untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah terpenuhi. Pengujian dilakukan menggunakan proses *black box testing*.

6. Implementasi

Setelah tahap pengujian selesai, maka tahap berikutnya adalah implementasi aplikasi E-Booking Salon yang akan diterapkan di Dhiva Zahra Salon dan Spa. Biasanya memerlukan waktu yang paling lama. Pemeliharaan mencakup koreksi dari beberapa kesalahan yang tidak

ditemukan pada tahapan sebelumnya, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan-persyaratan baru ditambahkan.

Analisis Pengguna

Dalam menjalankan aplikasi, dibagi menjadi 2 pengguna, yaitu *admin*, dan *customer*. Berikut adalah keterangan serta hak akses apa saja yang dapat dilakukan oleh pengguna.

1. Admin

Admin dapat menggunakan seluruh fungsi menu yang disediakan di halaman *admin*, yaitu : Merubah, menghapus dan menyimpan data kedalam *database* serta mencetak laporan.

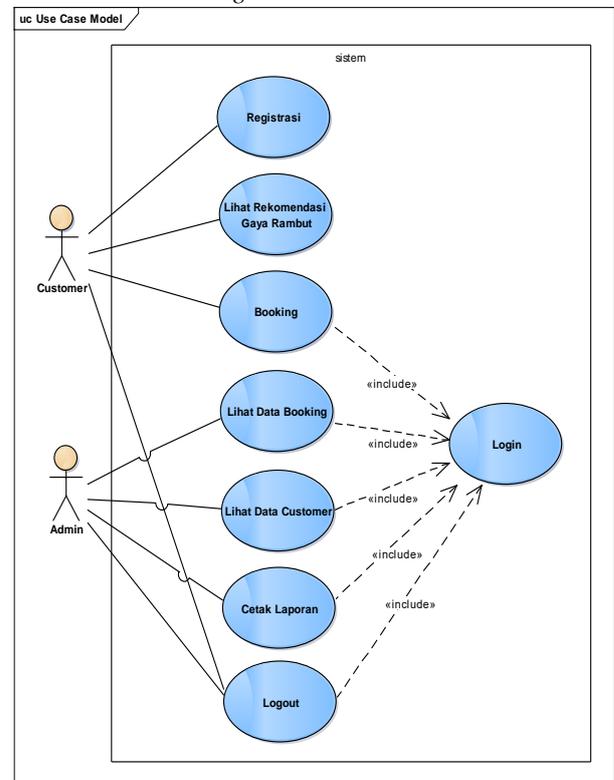
2. *Customer*

Customer dapat melihat informasi seputar salon yang meliputi rekomendasi gaya rambut, mengetahui keberadaan lokasi salon, melakukan pendaftaran sebelum *login*, melakukan proses booking, melakukan konsultasi *online*, yang di sediakan di halaman *customer*.

Perancangan Sistem

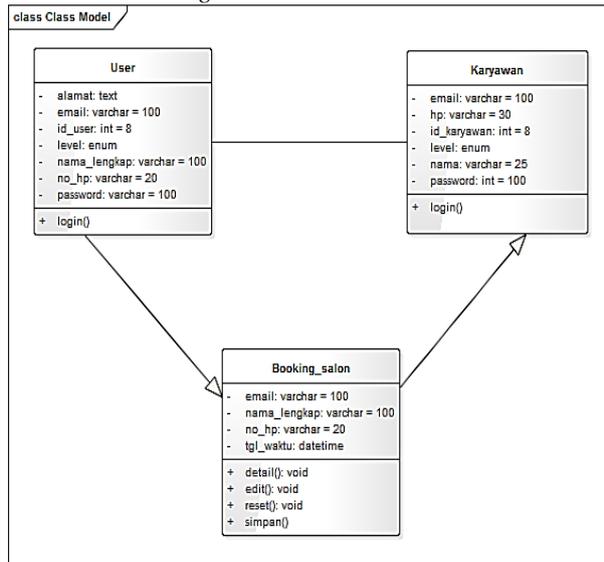
Perancangan sistem dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan model pengembangan sistem UML (*Unified Modeling Language*). Diagram-diagram yang akan digunakan pada perancangan sistem ini adalah sebagai berikut.

a. *Usecase Diagram*



Gambar 1. *Use Case Diagram*

b. Class Diagram

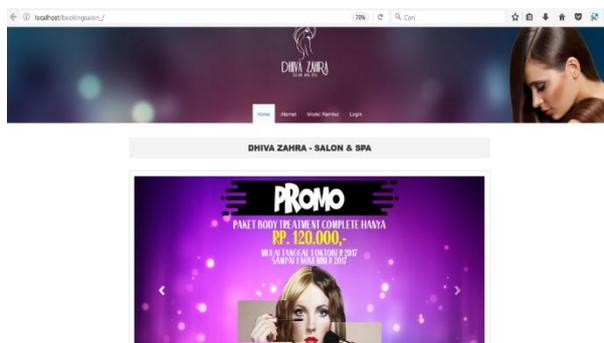


Gambar 2. Class Diagram

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Halaman Utama User

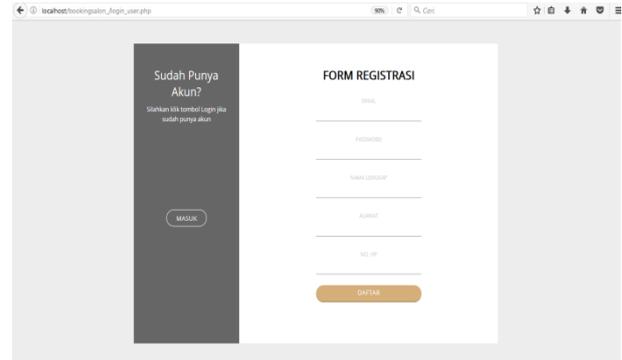
Halaman menu utama ini akan ditampilkan pada saat aplikasi dibuka, menu ini berisi tentang informasi umum, alamat, model rambut, login dan daftar.



Gambar 3. Tampilan Halaman Utama User

2. Halaman Registrasi User

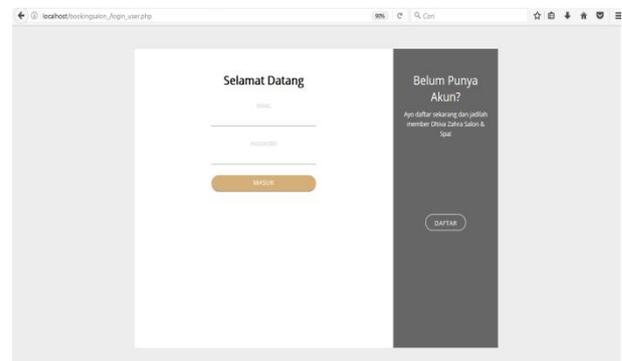
Halaman registrasi merupakan halaman di mana pengguna melakukan daftar dengan memasukkan data diri seperti email, password, nama lengkap, alamat, no.hp yang akan disimpan pada database agar user dapat login dengan memasukkan email beserta password.



Gambar 4. Tampilan Registrasi User

3. Halaman Login User

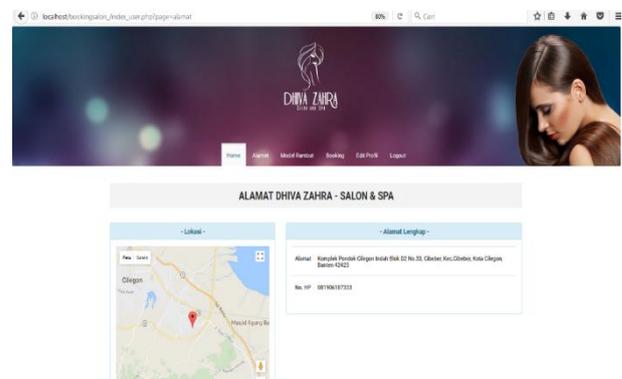
Halaman login merupakan halaman dimana user yang telah selesai melakukan daftar atau dalam menu utama langsung menuju login jika sudah mempunyai data email beserta password.



Gambar 5. Tampilan Login User

4. Halaman Alamat

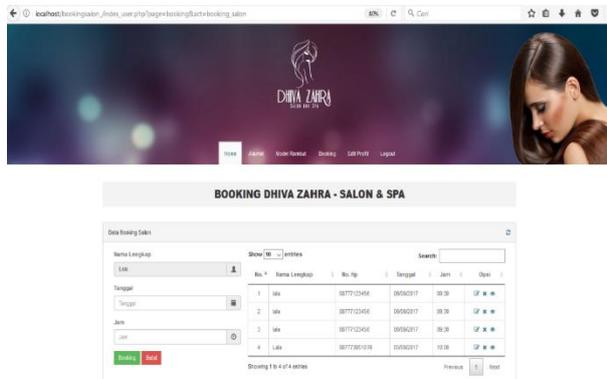
Halaman alamat merupakan halaman yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada customer tentang lokasi keberadaan Dhiva Zahra Salon dan Spa.



Gambar 6. Tampilan Halaman Alamat

5. Halaman *Booking*

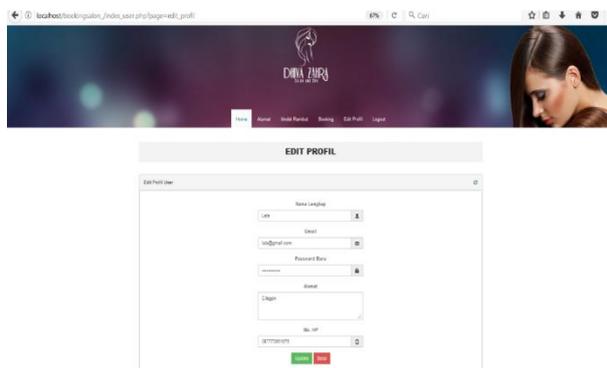
Halaman *booking* merupakan halaman *user* yang bertujuan untuk melakukan proses booking layanan salon sesuai dengan tanggal dan waktu yang di inginkan.



Gambar 7. Tampilan Halaman *Booking*

6. Halaman Edit Profil

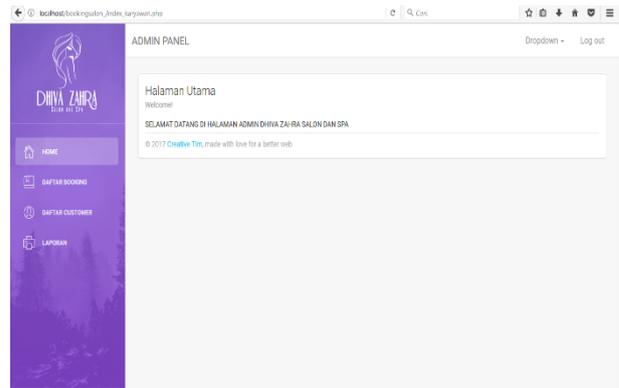
Halaman edit profil merupakan halaman *user* yang bertujuan untuk melihat dan merubah data profil customer Dhiva Zahra Salon dan Spa.



Gambar 8. Tampilan Halaman Edit Profil

7. Halaman Menu Utama Admin

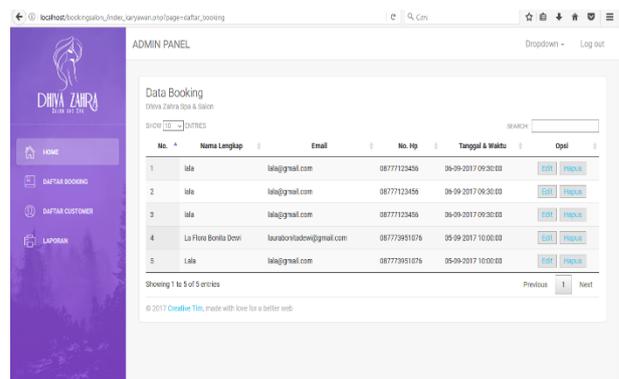
Halaman menu utama admin ini akan ditampilkan pada saat selesai melakukan proses *login*, menu ini berisi tentang informasi umum, daftar booking, daftar customer dan laporan.



Gambar 9. Tampilan Halaman Utama Admin

8. Halaman Menu Daftar *Booking*

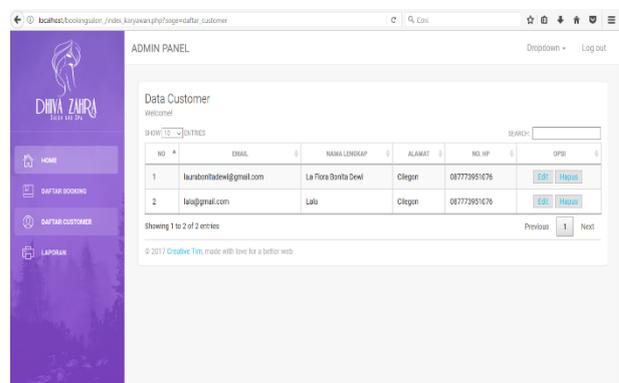
Halaman menu daftar booking di halaman admin ini bertujuan untuk menampilkan, mengubah dan menghapus data booking customer.



Gambar 10. Tampilan Halaman Menu Daftar *Booking*

9. Halaman Menu Daftar *Customer*

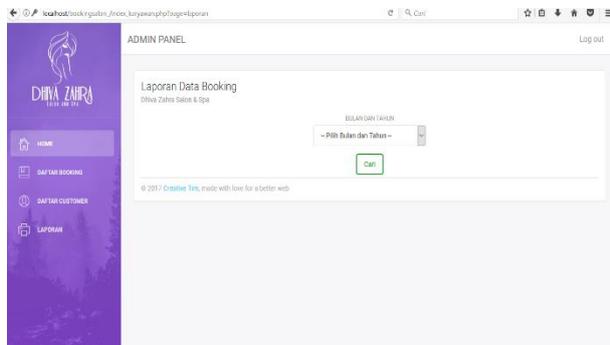
Halaman menu daftar customer di halaman admin ini bertujuan untuk menampilkan, mengubah dan menghapus data customer.



Gambar 11. Tampilan Halaman Menu Daftar *Customer*

10. Halaman Menu Laporan

Halaman menu laporan di halaman admin ini bertujuan untuk mencetak laporan data booking *customer* berdasarkan bulan dan tahun.



Gambar 12. Tampilan Halaman Menu Laporan

V. PENUTUP

Berdasarkan hasil pembahasan melalui proses perancangan sampai dengan implementasi aplikasi *E-Booking* Salon berbasis Web dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi *E-Booking* ini di bangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, *framework* CSS Bootstrap dan MySQL sebagai basis data nya. Di rancang menggunakan model *waterfall* dan UML (*Unified Modeling Language*) dengan beberapa diagram, yaitu: *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*.
2. Dengan adanya aplikasi *E-Booking* ini dapat membantu memudahkan *Customer* dalam proses *booking* layanan perawatan sehingga *Customer* tidak harus datang langsung ke salon serta agar cepat dan mudah melakukan proses pelayanan yang sudah tersedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar. (2010). *Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak*. Jakarta Selatan: Mediakita.
- Georgiana, Vina. (2011). "Rancangan Sistem Informasi *Online Booking* Pada Salon Cantik". *ComTech*. Vol. 2 No. 1 Juni 2011:209-217.
- Hermawan, Indra dan Kurnia, Dian Ade. (2014). "Sistem Informasi Pemesanan Paket Berbasis Web Pada Yuni Salon Duku Puntang Kabupaten Cirebon". *Jurnal Online Ict Smik Ikni*. Vol. 12 No.(2).
- Muntohar Tri Yuni. (2014). "Analisis Dan Perancangan Aplikasi Manajemen Salon Dan Spa Berbasis Web (Studi Kasus : Kirani Family Salon Sleman)".

Pressman, Roger S. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi Buku Satu*. Yogyakarta: Andi

Sentosa, Aditya dan Thamrin, Taqwan. (2015). "Aplikasi *E-Booking* Rumah Makan Berbasis Web Dengan Penerapan Arsitektur Model View Controller (Studi Kasus : Rumah Makan Kampoeng Bamboe)". *Jurnal Manajemen Sistem Informasi dan Teknologi*.

Santoso, Halim Budi, dkk. (2017). "Program Bantu Pemesanan Jasa Perbaikan AC Studi Kasus: CV. Kurniatama". *Jurnal Matrik*. Vol. 16. No.2, Mei 2017.

Sucipto. (2011). *Konsep dan Teknik Pengembangan Sistem Berbasis Teknologi Informasi*. Banten: Dinas Pendidikan Provinsi Banten.

Wibowo, Angga. (2007). *16 Aplikasi PHP Gratis untuk Pengembangan Situs Web*. Yogyakarta: Andi.