

# RANCANG BANGUNG SISTEM INFORMASI BOOKING TEMPAT PADA SALON LELY GUNA MEMUDAHKAN KONSUMEN BERBASIS WEB

Jopandi Syahputra Lubis<sup>1</sup>, Irvan<sup>2</sup>, Dedi Irwan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik Dan Komputer  
Universitas Harapan Medan, Medan, Indonesia

[jopandisyahputra@gmail.com](mailto:jopandisyahputra@gmail.com)

## Abstrak

Salon Lely merupakan salah satu toko kecantikan yang berlokasi di Jl.AR.Hakim, Gg. Rahayu II No.1 B Medan. Salon Lely ini menyediakan jasa perawatan rambut dan kecantikan seperti potong rambut, *creambath*, *smoothing*, *rebonding*, *hair toning*, *hair colouring*, *catok*, *keriting*, *facial* dan layanan salon lainnya. Permasalahan sering terjadi di salon lely sering terjadinya antrian panjang saat *customer* datang ke lokasi yang mengakibatkan harus mengantri terlebih dahulu, para customer juga tidak bisa melakukan pemesanan online tanpa datang langsung ke lokasi salon. Berangkat dari permasalahan diatas penulis coba membuat aplikasi sistem informasi pemesanan tempat guna meningkatkan pelayanan kepada *customer* tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk menyediakan fasilitas pelayanan konsumen berupa pemesanan yang dapat dilakukan secara *online* dan dari penelitian menghasilkan Aplikasi sistem informasi pemesanan salon Lely dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan secara online

Kata Kunci : Salon Lely, Sistem Informasi, Pemesanan Online, Konsumen

## Abstract

*Salon Lely is a beauty shop located at Jl.AR.Hakim, Gg. Rahayu II No.1 B Medan. Lely Salon provides hair and beauty care services such as haircut, cream bath, smoothing, rebonding, hair toning, hair coloring, vise, curling, facial and other salon services. Problems often occur at Lely salons, there are often long queues when customers come to the location which results in having to queue first, customers also cannot make online orders without coming directly to the salon location. Departing from the problems above, the author tries to make a reservation information system application in order to improve service to customers. The purpose of this research is to provide customer service facilities in the form of orders that can be made online and from the research, the Lely salon ordering information system application can make it easier for customers to place orders. by online*

**Keywords:** *Lely Salon, Information System, Online Ordering, Consumer*

## 1. PENDAHULUAN

Salon Lely merupakan salah satu toko kecantikan yang berlokasi di Jl. AR. Hakim, Gg. Rahayu II No.1 B Medan. Salon Lely ini menyediakan jasa perawatan rambut dan kecantikan seperti potong rambut, *creambath*, *smoothing*, *rebonding*, *hair toning*, *hair colouring*, *catok*, *keriting*, *facial* dan layanan salon lainnya. Permasalahan sering terjadi di salon lely sering terjadinya antrian panjang saat *customer* datang ke lokasi yang mengakibatkan harus mengantri terlebih dahulu, para customer juga tidak bisa melakukan pemesanan online tanpa datang langsung ke lokasi salon. Berangkat dari permasalahan diatas penulis coba membuat aplikasi sistem informasi pemesanan tempat guna meningkatkan pelayanan kepada *customer*. Sistem informasi sendiri merupakan kumpulan dari komponen – komponen perangkat keras, perangkat

lunak komputer, database, telekomunikasi, serta manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut. Sedangkan sistem informasi pemesanan diartikan sebagai Suatu alat untuk menyajikan informasi dengan cara sedemikian rupa untuk pengambilan keputusan pada perencanaan, proses, pengendalian kegiatan, pembuatan, cara memesan atau memesankan yang bertujuan untuk mewujudkan kepuasan konsumen.

Menurut penelitian (Riswanda & Priandika, 2021) yang berjudul “*Analisis dan perancangan sistem informasi manajemen pemesanan barang berbasis online*” dengan hasil mampu menerapkan sistem informasi pemesanan barang dengan menggunakan *web* dengan menggunakan bahasa pemrograman *php* dan *mysql* sebagai *database*.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk menyediakan fasilitas pelayanan konsumen berupa pemesanan yang dapat dilakukan secara *online*.
2. Untuk merancang aplikasi Sistem informasi pemesanan pada salon lely dalam upaya meningkatkan pelayanan dan memberikan kepuasan pelayanan konsumen.
3. Membangun sarana komunikasi yang mudah antara salon lely dengan *Customer* melalui media Website.

Adapun Manfaat dari Penelitian yaitu:

1. Pelanggan dapat memesan di salon Lely secara online sehingga tidak menunggu waktu yang lama untuk mengantri
2. Memberikan kemudahan bagi pihak salon lely dalam mendapatkan informasi dari *Customer* serta menyajikan informasi kepada *Customer*.
3. Dapat membangun kerjasama antara salon lely dengan konsumen sehingga konsumen tidak meninggalkan salon lely.

## 2. Landasan Teori

### 2.1 Pengertian Sistem

Menurut (Fauzan, 2019), bahwa sistem dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan pendekatan komponen. "Dengan pendekatan prosedur, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu". Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah suatu aturan yang digunakan untuk mengumpulkan atau mengelompokkan element-element yang saling berhubungan satu sama lain sehingga terjadi proses input dan output guna mencapai tujuan utama.

### 2.2 Pengertian Informasi

Informasi atau dalam bahasa inggrisnya adalah information, berasal dari kata informacion bahasa perancis. Kata tersebut diambil dari bahasa latin yaitu informationem yang artinya konsep, ide, garis besar. Informasi adalah suatu data yang sudah diolah atau diproses sehingga menjadi suatu bentuk yang memiliki arti bagi penerima informasi yang memiliki nilai bermanfaat. Contoh ketika menerima informasi baru, ketika anda bertanya kepada teman mengenai makanan favoritnya, kemudian teman anda menjawab bahwa makanan favoritnya adalah sate dan bakso. Jawaban tersebut merupakan informasi bagi anda karena anda menjadi tahu bahwa makanan favorit teman anda adalah sate dan bakso (Puspitasari & Budiman, 2021).

Informasi merupakan sesuatu yang dihasilkan dari pengolahan data. Data yang sudah ada dikemas dan diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah informasi yang berguna. Sebagai

dasar pengetahuan, informasi adalah kumpulan dari data yang diolah sehingga menjadi sesuatu yang berarti dan bermanfaat. Data adalah fakta-fakta, angka-angka, atau statistik-statistik yang dapat menghasilkan kesimpulan. Informasi-informasi yang terkumpul dapat diolah menjadi sebuah pengetahuan baru. Informasi adalah suatu data atau objek yang diproses terlebih dahulu sedemikian rupa sehingga dapat tersusun dan terklasifikasi dengan baik sehingga memiliki arti bagi penerimanya, yang selanjutnya menjadi pengetahuan bagi penerima tentang suatu hal tertentu yang membantu pengambil keputusan secara cepat (Puspitasari & Budiman, 2021).

Fungsi utama informasi adalah menambah pengetahuan atau mengurangi ketidakpastian pemakai informasi ketika berbekal informasi seseorang dapat mengambil keputusan yang kompleks, informasi hanya dapat menambah kemungkinan kepastian atau mengurangi berbagai macam pilihan (Puspitasari & Budiman, 2021).

### 2.3 Pengertian E-Payment

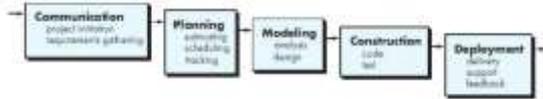
Menurut (Agus Mulyana, 2021) Sistem pembayaran elektronik (*Epayment*) khusus telah dikembangkan untuk bisa menangani pembayaran barang –barang secara elektronik melalui internet. Sistem pembayaran elektronik untuk internet adalah sitem pembayaran kartu kredit, tunai digital, sistem akumulasi total pembelian digital, sistem pembayaran nilai tersimpan, sistem pembayaran *peer-to-peer*, cek elektronik, dan sistem pembayaran tagihan elektronik.

Pembayaran elektronik menurut (Agus Mulyana, 2021) adalah pembayaran secara elektronik, didalam pembayaran elektronik uang disimpan, diproses, dan di terima dalam bentuk informasi digital dan proses pemindahannya di inialisasi melalui alat pembayaran elektronik. Pembayaran secara tradisional dilakukan melalui uang tunai, cek, atau kartu kredit. Sedangkan pembayaran elektronik dilakukan menggunakan software tertentu, kartu pembayaran, dan uang elektronik. Komponen-komponen utama dari sistem pembayaran elektronik antara lain: aplikasi pemindahan uang infrastruktur jaringan, peraturan dan prosedur yang memerintah kegunaan dari sistem tersebut.

### 2.4 Metode Waterfall

Menurut (Susilo, 2018) model *Waterfall* adalah model klasik yang membangun perangkat lunak secara sistematis, satu demi satu. Model ini sebenarnya disebut "*Linear Sequential Model*". Model ini sering disebut sebagai "*classical life cycle*" atau metode *waterfall*. Model ini termasuk dalam model umum desain perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce

sekitar tahun 1970, sehingga sering dianggap ketinggalan zaman, tetapi merupakan model yang paling banyak digunakan dalam desain perangkat lunak. Model ini menggunakan pendekatan yang sistematis dan berurutan. Disebut *waterfall* karena bagian yang dilewati harus menunggu tahap sebelumnya selesai dan dijalankan satu demi satu. Adapun tahap dalam model waterfall yaitu :



Gambar 1 Fase *Waterfall*  
(Sumber: Susilo, 2018)

Keuntungan menggunakan metode waterfall adalah prosesnya lebih terstruktur, itulah sebabnya kualitas perangkat lunak baik dan terjaga. Ini juga lebih menguntungkan bagi pengguna karena Anda dapat merencanakan dan menyiapkan data dan proses yang diperlukan sejak awal. Waktunya juga menjadi lebih tidak pasti karena waktu setiap proses dapat ditentukan dengan pasti. Agar memiliki pandangan yang jelas tentang tujuan menyelesaikan pengembangan program. Dengan urutan yang pasti, perkembangan setiap tahapan juga dapat terlihat dengan pasti. Di sisi lain, model ini merupakan jenis model yang dokumennya lengkap, sehingga proses perawatannya dapat dengan mudah dilakukan (Tabrani, 2018).

Kelemahan menggunakan metode waterfall adalah sifatnya yang kaku sehingga sulit untuk melakukan perubahan di tengah proses. Jika prosedur hilang dari fase sebelumnya, fase pengembangan harus dimulai dari awal. Ini akan memakan waktu lebih lama. Karena jika proses sebelumnya belum selesai maka proses selanjutnya juga tidak bisa dijalankan. Oleh karena itu, jika ada celah dalam permintaan pengguna, proses pengembangan harus dimulai dari awal lagi. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa proses pengembangan perangkat lunak menggunakan metode waterfall berjalan lambat (Tabrani, 2018).

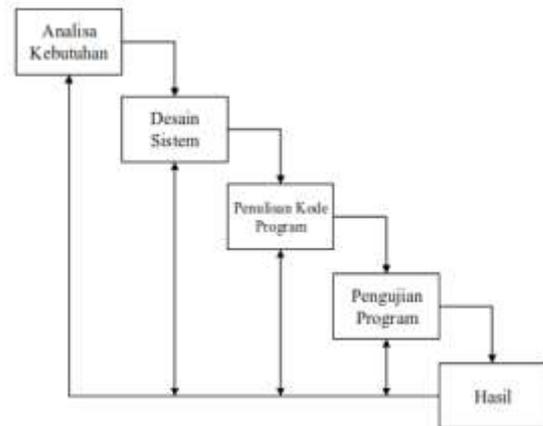
### 2.5 Website

*Website* merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam *link-up* lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada *website* disebut dengan *web page* dan *link* dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (*hyper text*), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. Pages diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome dan aplikasi browser lainnya (Josi, 2017). Situs atau web dapat dikategorikan menjadi 2 (dua) yaitu:

1. Web Statis, yaitu web yang berisi atau menampilkan informasi yang sifatnya statis (tetap).
2. Web Dinamis, yaitu web yang menampilkan informasi serta dapat berinteraksi dengan user yang sifatnya dinamis.

### 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada tahap analisa dan perancangan sistem, peneliti menggunakan metode *waterfall*. Adapun dalam tahap pengembangan sistem *waterfall* ini terdiri dari beberapa aktifitas yang tentunya sesuai dengan tahapan yang telah dijabarkan pada alur proses pengembangan sistem. Tahap tersebut yaitu:



Gambar 2 Tahapan Metode *Waterfall*

Dari hasil analisis sistem yang dilakukan, selanjutnya dilakukan perancangan *interface* terhadap bentuk sistem yang akan dihasilkan. Dalam tahap perancangan ini, dirancang bentuk-bentuk halaman *web* yang akan ditampilkan sebagai media interaksi antara *customer* dengan sistem dan admin dengan sistem, adapun rancangannya sebagai berikut:

**FORM LOGIN**

Gambar 3 *Form Login*

Didalam perancangan halaman ini terdapat dua buah textbox yang digunakan untuk mengisi nama

dan *password* pengguna, serta dua buah *button* untuk keluar dan untuk *login*.

Dashboard	Data Kriteria	Data Alternatif	Data Penilaian
Dashboard			
Data Kriteria	Data Perhitungan	Data Hasil Akhir	Data Pengguna
Data Alternatif			
Data Penilaian			
Data Perhitungan			
Data Hasil Akhir			
User Management			

Gambar 4 Form Tampilan Dashboard

Di halaman terdapat beberapa menu nantinya pengguna dapat mengaksesnya.

Dashboard	Data Kriteria
Dashboard	
Data Kriteria	No. Kode Nama Bobot Opsi
Data Alternatif	
Data Penilaian	
Data Perhitungan	
Data Hasil Akhir	
User Management	

Gambar 5 Form Halaman Kriteria

Halaman ini berfungsi untuk menyimpan data kriteria yang sudah di buat oleh pengguna.

Dashboard	Data Alternatif	Tambah
Dashboard		
Data Kriteria	No. Kode Nama Opsi	
Data Alternatif		
Data Penilaian		
Data Perhitungan		
Data Hasil Akhir		
User Management		

Gambar 6 Form Halaman Alternatif

Halaman ini digunakan pengguna untuk menyimpan data alternatif yang telah dimasukkan ke dalam sistem.

Dashboard	Data Penilaian	Search
Dashboard		
Data Kriteria	No. Kode Alternatif Nama Alternatif Nilai Opsi	
Data Alternatif		
Data Penilaian		
Data Perhitungan		
Data Hasil Akhir		
User Management		

Gambar 7 Form Tampilan Data Penilaian

Halaman ini digunakan oleh pengguna untuk memasukkan data penilaian terhadap data alternatif yang ada.

Dashboard	Data Hasil Akhir
Dashboard	
Data Kriteria	Hasil Akhir Perhitungan
Data Alternatif	
Data Penilaian	
Data Perhitungan	
Data Hasil Akhir	
User Management	

Gambar 8 Form Tampilan Data Perhitungan

Halaman ini digunakan oleh pengguna untuk melihat data perhitungan yang otomatis dilakukan oleh sistem.

Dashboard	Data Hasil Akhir
Dashboard	
Data Kriteria	Hasil Akhir Perhitungan
Data Alternatif	
Data Penilaian	
Data Perhitungan	
Data Hasil Akhir	
User Management	

Gambar 9 Form Tampilan Data Nilai Akhir

Di halaman ini berfungsi untuk pengguna melihat hasil akhir perhitungan yang telah otomatis dihitung melalui sistem.

Dashboard	User Management	Tambah	Search
Dashboard			
Data Kriteria	No. Email Nama Level Opsi		
Data Alternatif			
Data Penilaian			
Data Perhitungan			
Data Hasil Akhir			
User Management			

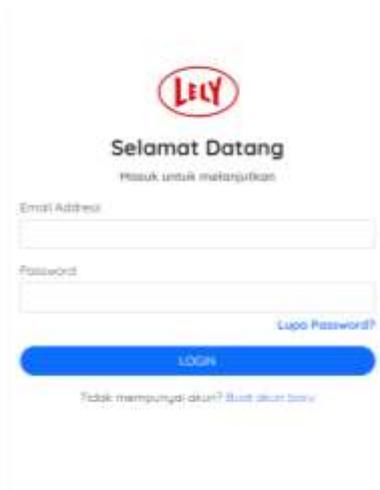
Gambar 10 Form Halaman *User Management*

Di halaman ini berfungsi pengguna untuk menambahkan user dalam memakai aplikasi tersebut.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Pengujian

Setelah penelitian ini dilaksanakan maka tahap selanjutnya adalah menunjukkan hasil penelitian dan melakukan pengujian sistem. Sistem yang telah selesai dirancang terdiri dari beberapa halaman yang memiliki fungsi masing-masing. Adapun halaman yang akan di tampilkan sebagai berikut :



Gambar 11 Halaman *login*

Halaman ini menampilkan tampilan awal yang mana merupakan untuk pengguna melakukan login di dalam sistem.



Gambar 12 Halaman Dashboard Admin

Halaman ini digunakan oleh pengguna melihat menu yang telah tersedia di dalam sistem.



Gambar 13 Halaman User

Halaman ini berfungsi untuk menyimpan data user di dalam sistem.



Gambar 14 Halaman Tambah User

Halaman ini digunakan oleh admin untuk menambah data user di dalam sistem.



Gambar 15 Halaman Layanan

Halaman ini digunakan admin untuk menambah layanan di dalam sistem.



Gambar 16 Halaman Tambah Layanan

Halaman ini merupakan tampilan untuk menambah data layanan di dalam sistem.



Gambar 17 Halaman Stylist

Halaman ini untuk menyimpan data stylist di dalam sistem.

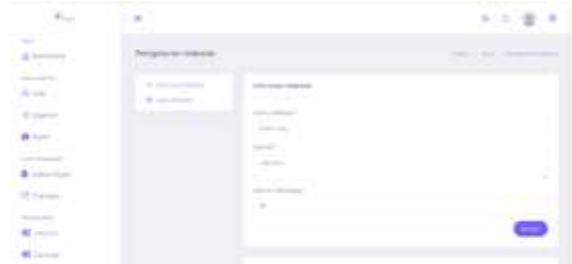


Gambar 18 Halaman Tambah Stylist

Di halaman ini berfungsi untuk menambah data stylist di dalam sistem.



**Gambar 19 Halaman Jadwal Stylist**  
Di halaman ini berfungsi untuk menyimpan data jadwal stylist di dalam sistem.



**Gambar 23 Halaman Website**  
Di halaman ini berfungsi untuk melihat dan mengubah *website* di dalam sistem.



**Gambar 20 Halaman Tambah Jadwal Stylist**  
Di halaman ini berfungsi menambah jadwal stylist di dalam sistem.



**Gambar 24 Halaman Corousel**  
Di halaman ini berfungsi melihat data corousel di sistem.



**Gambar 21 Halaman Transaksi**  
Di halaman ini berfungsi admin untuk melihat data transaksi di dalam sistem.



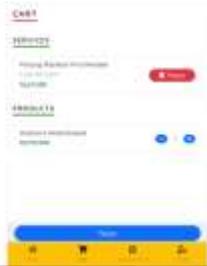
**Gambar 25 Halaman Tambah Corousel**  
Di halaman ini berfungsi untuk menambah data corousel di dalam sistem.



**Gambar 22 Halaman Tambah Transaksi**  
Di halaman ini berfungsi admin menambahkan data transaksi di dalam sistem.



**Gambar 26 Halaman Dasboard Pengguna**  
Di halaman ini berfungsi untuk pengguna untuk mengakses berbagai menu i dalam sistem.



Gambar 27 Halaman Chart  
Halaman ini berfungsi sebagai keranjang belanja di dalam sistem.



Gambar 28 Halaman Appoinment  
Di halaman ini berguna untuk pengguna booking di dalam sistem.



Gambar 29 Halaman Profile  
Di halaman ini berfungsi untuk mengubah data *profile* di dalam sistem.

## 5. Penutup

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah penulis lakukan maka dapat disimpulkan bahwa

1. Aplikasi sistem informasi pemesanan salon Lely dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan secara online.
2. Aplikasi sistem informasi pemesanan salon Lely berhasil dibangun dan berjalan dengan normal tanpa ada kendala.
3. Dengan adanya aplikasi pemesanan salon lely membuat pihak salon lely dapat meningkatkan

pelayanan kepada pelanggan dan dapat bersaing seiring perkembangan zaman.

4. Dengan adanya aplikasi sistem informasi pemesanan salon lely ini juga membuat pelanggan merasa terbantu tanpa harus mengantri.

## DAFTAR PUSTAKA

Agus Mulyana, H. W. (2021). *PERANCANGAN E-PAYMENT SYSTEM PADA E-WALLET MENGGUNAKAN KODE QR BERBASIS ANDROID*. *October* 2018. <https://doi.org/10.34010/komputika.v7i2.1511>

Fauzan, M. F. (2019). *PENYEDIAAN LAYANAN SISTEM INFORMASI PPDB ONLINE DENGAN PENGGUNAAN APLIKASI SMART STUDENT REGISTRATION DENGAN MENGGUNAKAN METODE WATERFALL*. 1–6.

Josi, A. (2017). Penerapan Metode Prototyping Dalam Membangun Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). *Jti*, 9(1), 50–57.

Puspitasari, M., & Budiman, A. (2021). *PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN METODE FAST ( FRAMEWORK FOR THE APPLICATION SYSTEM THINKING ) ( STUDI KASUS : SMAN 1 NEGERI KATON )*. 2(2), 69–77.

Riswanda, D., & Priandika, A. T. (2021). *Analisis dan perancangan sistem informasi manajemen pemesanan barang berbasis online*. 2(1).

Susilo, M. (2018). Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall. *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 2(2), 98–105. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v2i2.171>

Tabrani, M. (2018). Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Inventori Pt. Pangan Sehat Sejahtera. *Jurnal Inkofar*, 1(2), 30–40. <https://doi.org/10.46846/jurnalinkofar.v1i2.12>