

BAB 3

3.1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada saat ini sudah sangat berkembang seiring dengan perkembangan zaman yang sudah sangat maju dan modern. Semua kegiatan dalam bidang usaha dilakukan dengan menggunakan teknologi yang semakin canggih. Tujuan utama suatu usaha pada umumnya yaitu untuk mencari keuntungan, kelanjutan usaha, serta pertumbuhan dan perkembangan usaha. Dalam mencapai tujuan tersebut tentu saja akan terkait dengan proses transaksi dan pelayanan, pelayanan pada proses transaksi ini dapat berupa transaksi pembayaran dan lain-lain. Pada proses transaksi tentunya membutuhkan alat bantu yang dapat digunakan untuk menunjang dan menyelesaikan suatu permasalahan.

Pelayanan merupakan suatu kegiatan yang terjadi dalam interaksi langsung antara seseorang dengan orang lain atau mesin secara fisik, dan menyediakan kepuasan pelanggan. Sedangkan melayani yaitu berarti membantu mempersiapkan (mengurus) apa yang dibutuhkan seseorang. Pada setiap usaha salon tentunya tidak lepas dari kegiatan pelayanan dan melayani pelanggan.

Banyak sekali terdapat salon-salon kecantikan pada saat ini, apa lagi di daerah istimewa Yogyakarta. Dimana pada umumnya salon merupakan tempat untuk mempercantik dan merawat diri bagi para kaum hawa, agar terlihat lebih cantik dan menarik. Pelayanan yang di berikan pada tiap salon berbeda-beda, ada sistem yang memberikan pelayanan yang sangat baik ada juga yang masih secara sederhana.

3.1.1. Identifikasi Masalah

salon Muna merupakan salon kecantikan yang menawarkan berbagai perawatan rambut dan wajah. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Layanan Pada Salon Muna Yogyakarta merupakan suatu perpindahan proses yang dilakukan secara manual menjad iterkomputerisasi. Dalam proses ini user atau pemilik salon dapat lebih mudah dalam melakukan pencatatan pemberian jasa dan transaksi pada konsumen menjadi lebih detail dan rapi. Waktu yang dibutuhkan untuk mengolah data

sangat singkat dan efisien dibandingkan dengan proses yang masih dilakukan secara manual, dalam sistem ini melakukan pendekatan kepada user untuk lebih mudah mengerti dan mudah menggunakan sistem dengan cepat sehubungan dengan operasional yang dilakukan salon Muna masih secara manual.

3.2. KEPUTUSAN DESAIN PERANGKAT LUNAK SECARA KESELURUHAN

3.2.1. Konsep pemodelan sistem

1. Defenisi data flow diagram (DFD)

Data flow diagram (DFD) merupakan alat yang digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir ataupun lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan (Jogiyanto, HM, 2005:700).

2. Entitas relationship diagram (ERD)

3. Mapping table

4. Microsoft access 2007

Microsoft Access adalah program pengolah data base yang canggih yang biasanyadigunakan untuk mengolah berbagai jenis data dengan pengoperasian yang mudah yangmisalnya, untuk menampung daftar pelanggan, pendataan data karyawan, dan lainsebagainya

3.2.2. Konsep dasar basis data

Basi data (database) adalah kumpulan dari berbagai data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Basis data tersimpan diperangkat keras, serta dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak. Pendefenisian basis data meliputi spesifikasi dari tipe data, struktur dan batasan dari data atau informasi yang aan disimpan. Database merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi, karena merupakan basis dalam menyediakan informasi pada para pengguna atau user.

3.2.3. Sistem perangkat lunak yang digunakan

1. Microsoft visual basic 6.0

Visual basic adalah salah satu bahasa pemrograman yang berorientasi object (Object Oriented Programming : OOP).

Pemrograman berorientasi obyek menawarkan konsep yang sederhana, dimana seorang programmer tidak di tuntutan untuk membuat aplikasi dengan membangun seluruh komponennya sendiri. Program aplikasi dapat dibuat dengan memanfaatkan obyek-obyek yang sudah ada . setiap obyek harus memiliki atribut/property dan event.

2. Microsoft access 2007

SQL server adalah sistem manajemen database relasional(RDBMS) yang dirancang untuk aplikasi dengan arsitektur client/server. Istilah client, server, dan client/server dapat digunakan untuk merujuk kepada konsep yang sangat umum atau hal yang spesifik dari perangkat keras atau perangkat lunak. Pada level yang sangat umum, sebuah client adalah setiap komponen dari sebuah sistem yang meminta layanan atau sumber daya (resource) dari komponen sistem lainnya. Sedangkan sebuah server adalah setiap komponen sistem yang menyediakan layanan atau sumber daya komponen sistem lainnya.

3.2.4. Teori analisis

a. Analisis kebutuhan sistem

Analisis kebutuhan sistem sangat dibutuhkan dalam mendukung kinerja sistem. Apakah sistem yang dibuat sudah sesuai dengan yang dibutuhkan atau belum, karena kebutuhan sistem akan mendukung tercapainya tujuan suatu instansi atau perusahaan.

Dengan adanya sistem baru yang telah dibuat diharapkan lebih dapat membantu dalam proses transaksi dan laporan pada salon, untuk mempermudah analisis sistem dalam menentukan keseluruhan kebutuhan secara lengkap, maka dibagi kebutuhan sistem menjadi dua jenis yaitu kebutuhan fungsional.

b. Kebutuhan fungsional

Kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem yang berisi

informasi-informasi apa saja yang harus ada dan dihasilkan oleh sistem. Adapun analisis kebutuhan fungsional meliputi :

1. Sistem harus dapat melakukan pendataan karyawan
2. Sistem harus dapat melakukan pendataan produk
3. Sistem harus dapat melakukan pendataan layanan salon/jasa salon
4. Sistem harus dapat melakukan pendataan petugas kasir
5. Sistem harus dapat melakukan pendataan pengunjung
6. Sistem harus dapat melakukan transaksi pembayaran

c. Kebutuhan nonfungsional

Kebutuhan ini adalah tipe kebutuhan yang berisi property perilaku yang dimiliki oleh sistem.

- Operational (operasional)
- Security (keamanan)
- Information (informasi)
- Performance (kinerja)

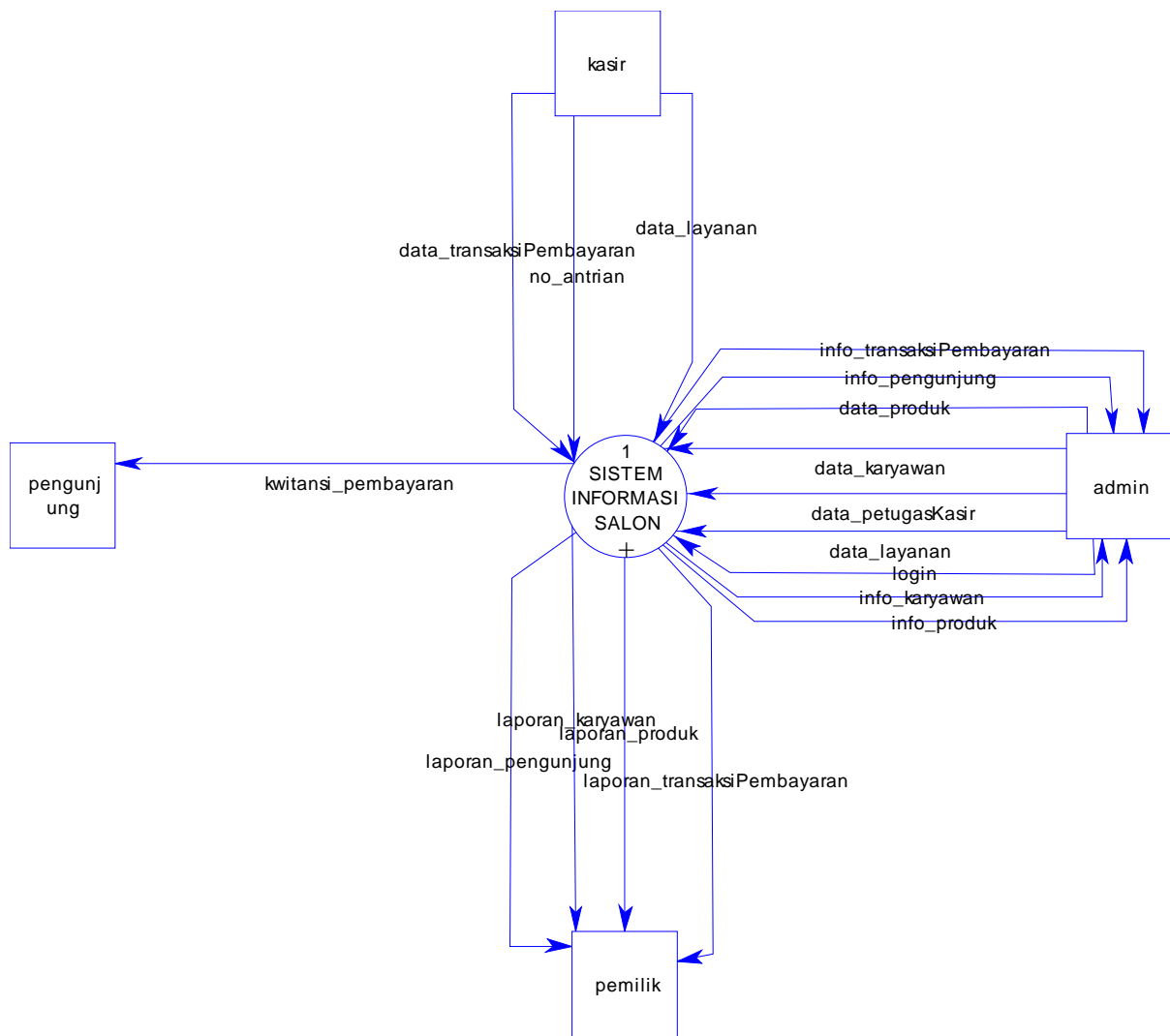
3.3. DESAIN ARSITEKTUR PERANGKAT LUNAK

3.3.1. Perancangan sistem

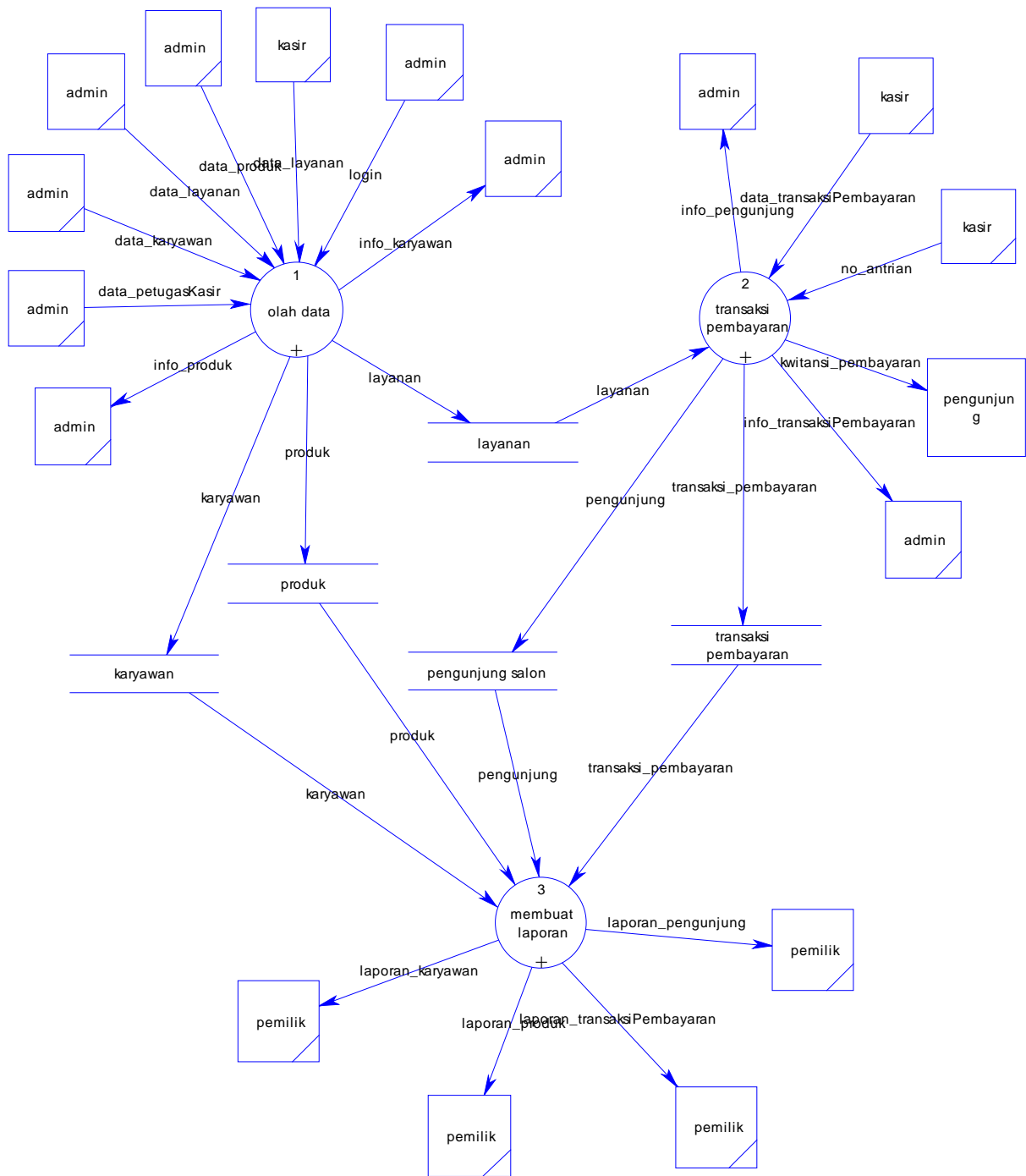
a. Perancangan proses

Rancangan model merupakan suatu gambaran yang menjelaskan suatu bentuk atau model.

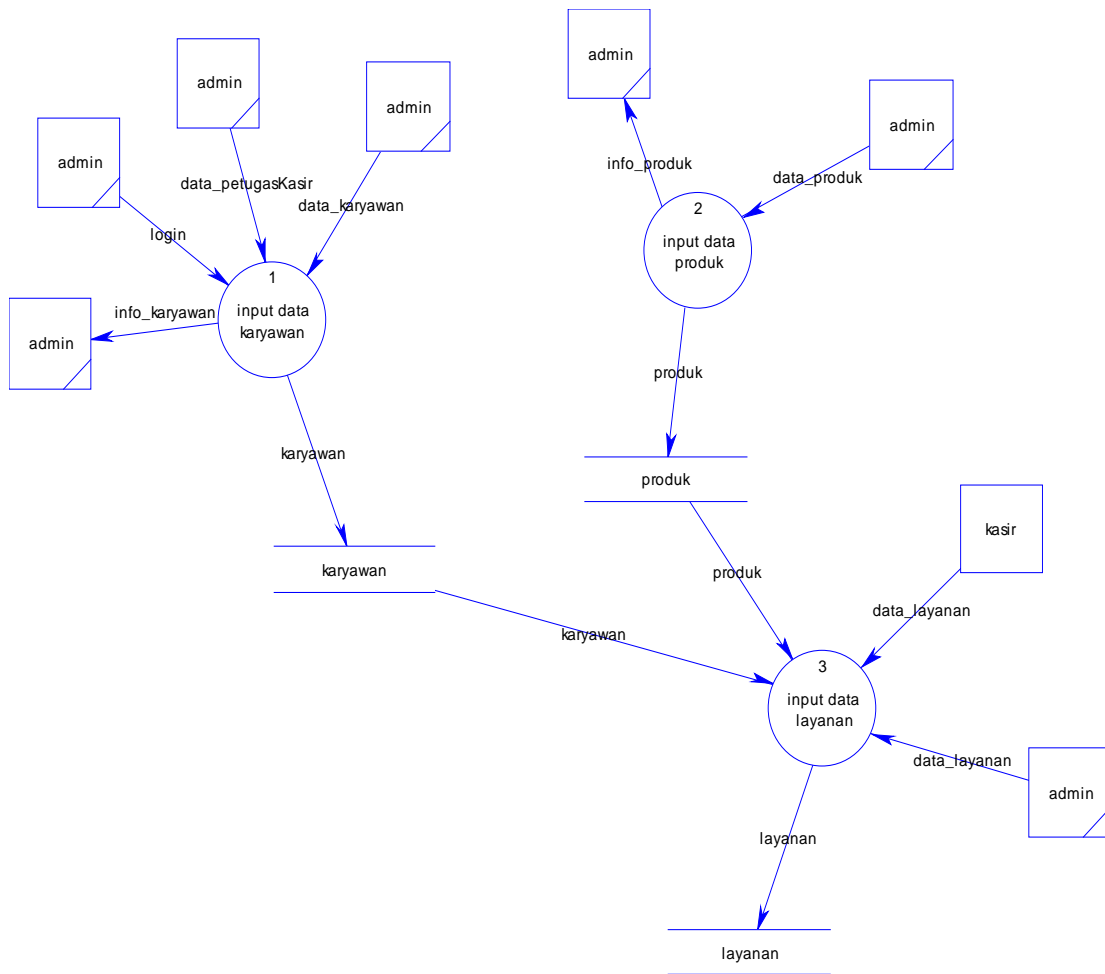
- Data flow diagram (DFD) level 0 sistem yang di usulkan.



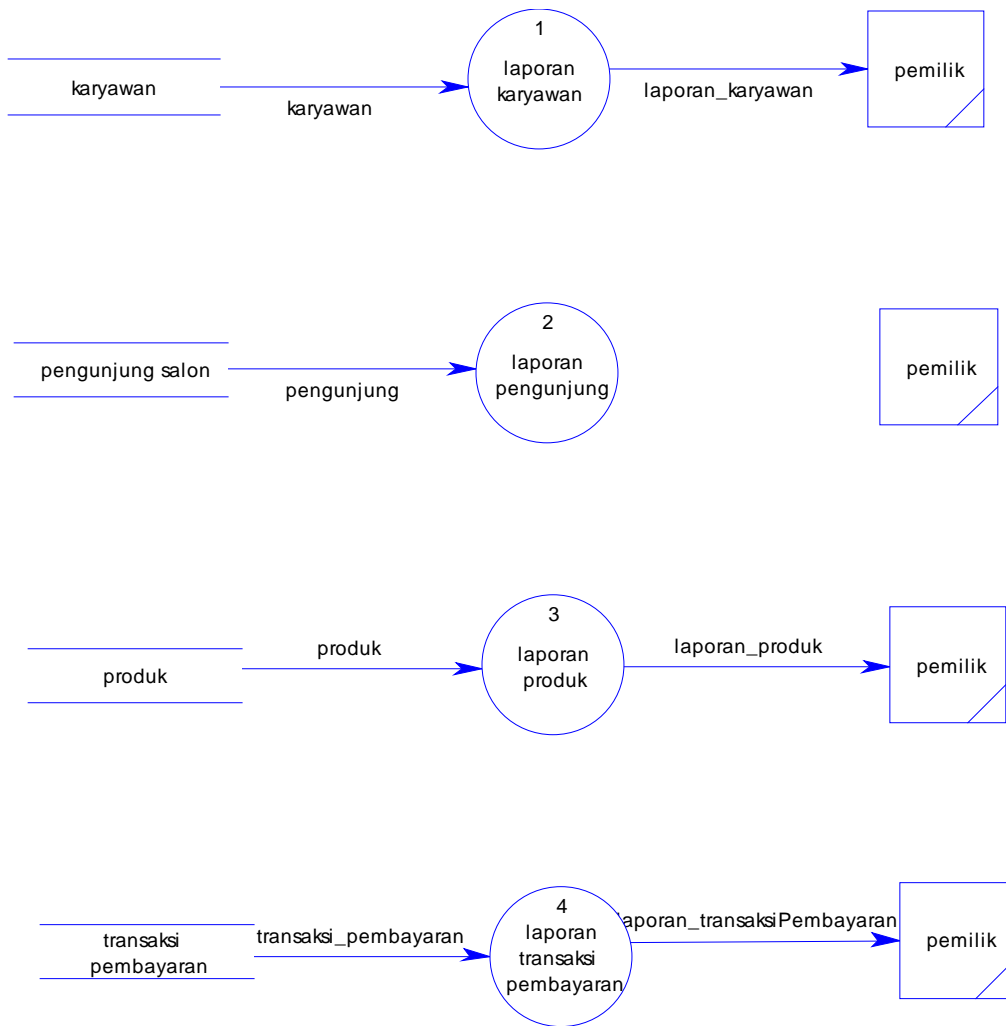
- Data flow diagram (DFD) level 1 sistem yang di usulkan



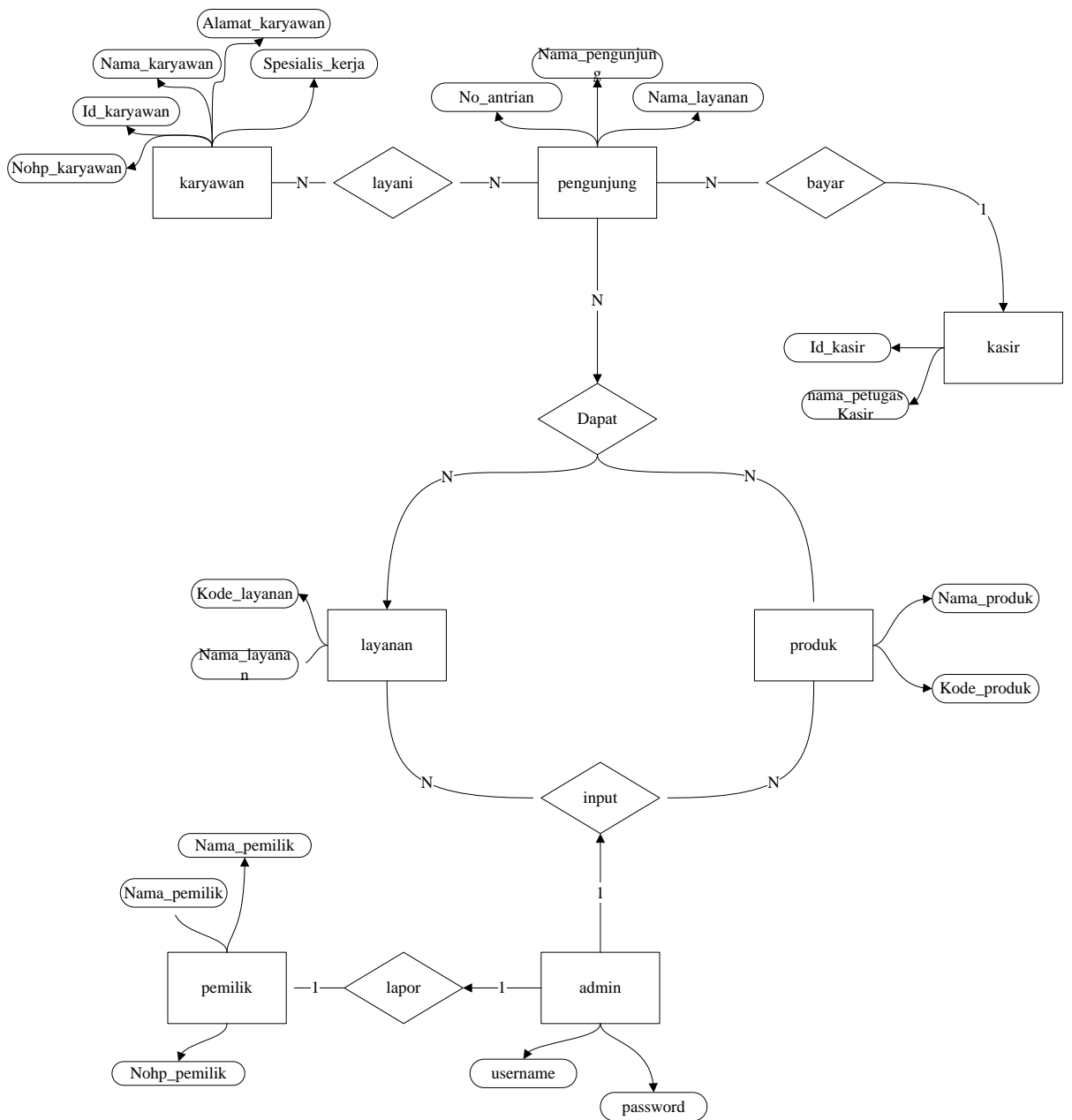
- Data flow diagram (DFD) level 1 proses olah data



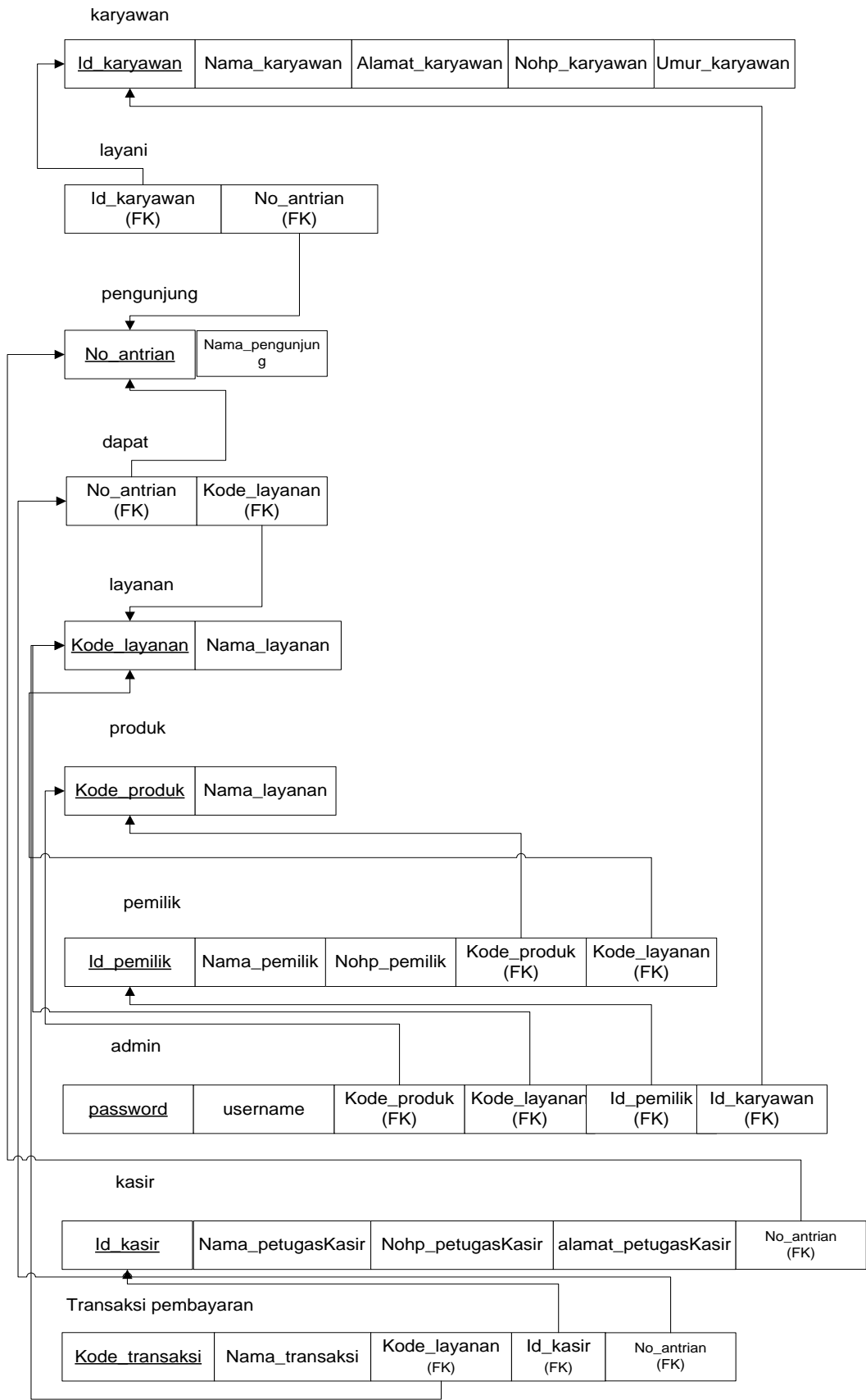
- Data flow diagram (DFD) level 1 poses laporan



- Entitas relationship diagram

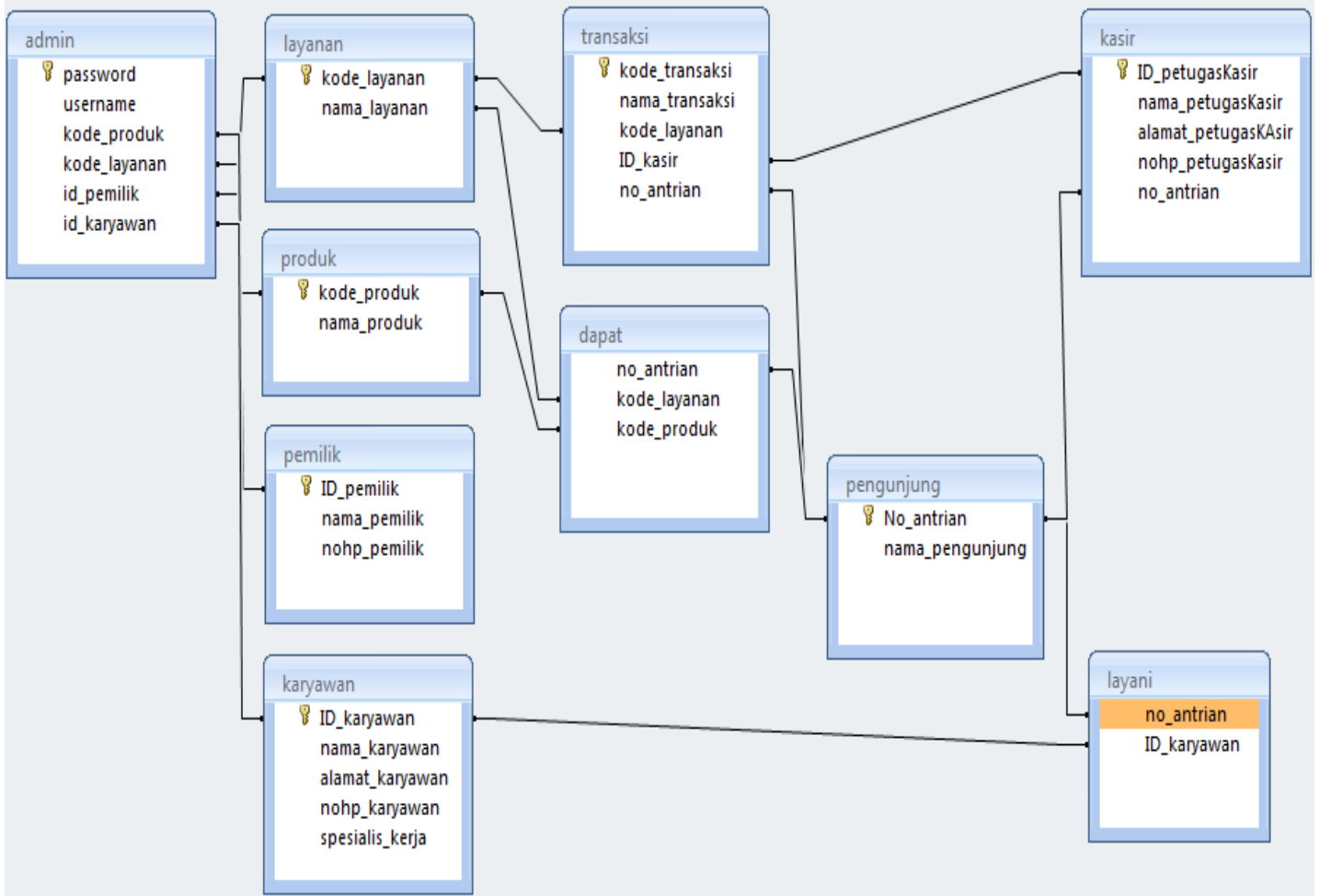


- Mapping table



4.3.1. Perancangan basis data

- Relasi antar tabel

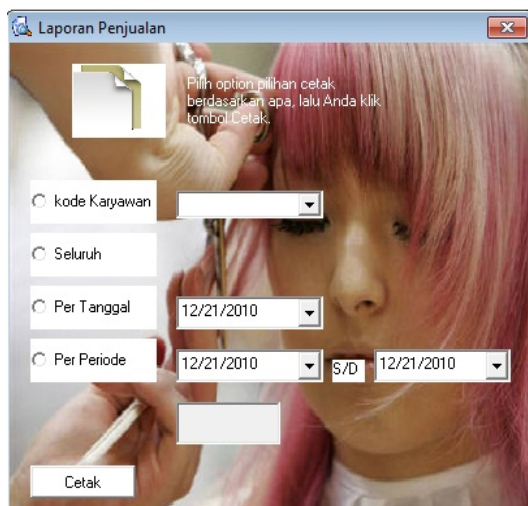
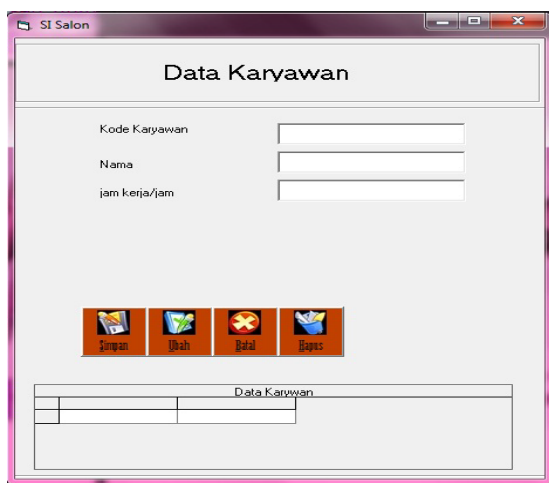


- Struktur tabel

ENTITAS	ATRIBUT	KETERANGAN
karyawan	Id_karyawan, char (10)	Primary key
	nama_karyawan, text (20)	
	alamat_karyawan, char (50)	
	Nohp_karyawan, number (12)	
	Spesialis_kerja, text (30)	
pengunjung	No_antrian, number (2)	Primary key
	Nama_pengunjung, text (20)	
	Nama_layanan, text (30)	

layanan	Kode_layanan, char (5)	Primary key
	Nama_layanan, text (30)	
produk	Kode_produk, char (5)	Primary key
	Nama_layanan, text (30)	
kasir	Id_kasir, char (10)	Primary key
	Nama_petugasKasir, text (20)	
admin	Password, char (20)	Primary key
	Username, char (30)	
pemilik	Id_pemilik, char (10)	Primary key
	Nama_pemilik, text (20)	
	Nohp_pemilik, number (12)	

3.3.3. Desain Antar Muka



.. Laporan Transaksi ..

Pilih option pilihan cetak berdasarkan apa, lalu Anda klik tombol Cetak.

Kode Transaksi

Seluruh

Per Tanggal

Layanan

Data Layanan

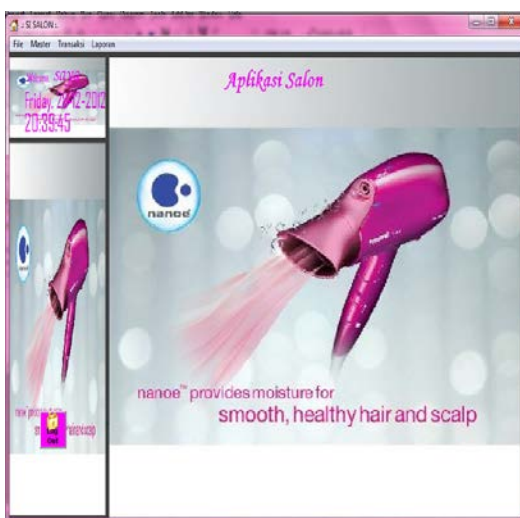
Kode Layanan

Layanan

Jumlah Layanan

Harga

Total Record :



Project1 - FrmPengunjung (Form)

Pengunjung

nomor pendaftaran

Nama

Alamat :

No. Telp :

Tgl Daftar / Update

bayar :

Total Record :

Transaksi

Tanggal layanan

Jam Mulai :

Jam Selesai :

Kode Petugas

Nama Petugas

Tipe Layanan

Sisa Bayar / Kembali :

.. Petugas ..

Data Petugas

Status

Kode Petugas

Nama Petugas

Password

Kode	Nama	Status
101	admin	admin
102	saya	admin

.: SI Salon .:

Login



Nama Petugas :

Ok

Password:

Cancel

nance™ provides moisture for
smooth, healthy hair and scalp