

**APLIKASI PELAYANAN PELANGGAN Q-MALA  
SALON BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



**TAHUN AKADEMI GENAP 2020/2021**

**NIM**

**NAMA**

**1611500070**

**RATU ARISTA NUR**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**

**INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**

**PANGKAL PINANG**

**2021**

**APLIKASI PELAYANAN LABORATORIUM KOMPUTER ISB  
ATMA LUHUR BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG**

**2021**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1611500070

Nama : Ratu Arista Nur

Judul Skripsi : APLIKASI PELAYANAN PELANGGAN Q-MALA  
SALON BERBASIS ANDROID

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 03 Agustus 2021



(Ratu Arista Nur)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

APLIKASI PELAYANAN PELANGGAN Q-MALA SALON  
BERBASIS ANDROID

Yang dipersiapkan oleh

Ratu Arista Nur  
1611500070

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 16 Agustus 2021

Anggota Penguji

  
Hazziki Arie Pradana, S.Kom, M.T  
NIDN : 0213048601

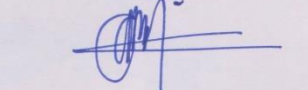
Kaprodi Teknik Informatika

  
Chandra Kirana, M.Kom  
NIDN : 0228108501

Dosen Pembimbing

  
Chandra Kirana, M.Kom  
NIDN : 0228108501

Ketua Penguji

  
Delpiah Wahyuningsih, M.Kom  
NIDN : 0008128901

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 16 Agustus 2021

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR

  
ELLYA BELMUD, M.KOM  
NIDN : 0201027901

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada ALLAH SWT atas anugrah yang telah dilimpahkan serta segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul “aplikasi pelayanan pelanggan Q-Mala Salon berbasis android” yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Studi Stara Satu (S1) pada Fakultas Teknik Informasi Program Studi Teknik Informatika ISB Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Karrena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun akan senantiasa penulis harapkan.

Dengan segala keterbatasan, penyusun menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala keberatan hati, penyusun menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Djaetun Hs Selaku Pendiri ISB Atma Luhur Pangkalpinang
2. Bapak Dr. Husni Teja Sukamana, S.T., M.Sc Selaku Rektor ISB Atma Luhur Pangkalpinang
3. Bapak Drs. Harry Sudjianto, MM, MBA Selaku Ketua Pengurus Yayasan ISB Atma Luhur Pangkalpinang
4. Bapak Ellya Helmud, S.Kom, M.Kom Selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi
5. Bapak Chandra Kirama, S.kom, M.Kom selaku ketua Program Studi Teknik Informatika sekaligus dosen pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan dan bantuan kepada penulis sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Bapak dan ibu penulis tercinta, yang selalu memberikan dukungan baik moral, materi, doa dan semangat dan kasih sayangnya.
7. Teman-teman seperjuangan yang telah mendukung dalam melakukan penelitian ini.



8. Saudara dan sahabat yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Diharapkan Sekiranya Skripsi Ini Dapat Bermanfaat Bagi Mahasiswa ISB Atma Luhur pangkalpinang yang nantinya akan menulis laporan skripsi dengan topik yang sama.

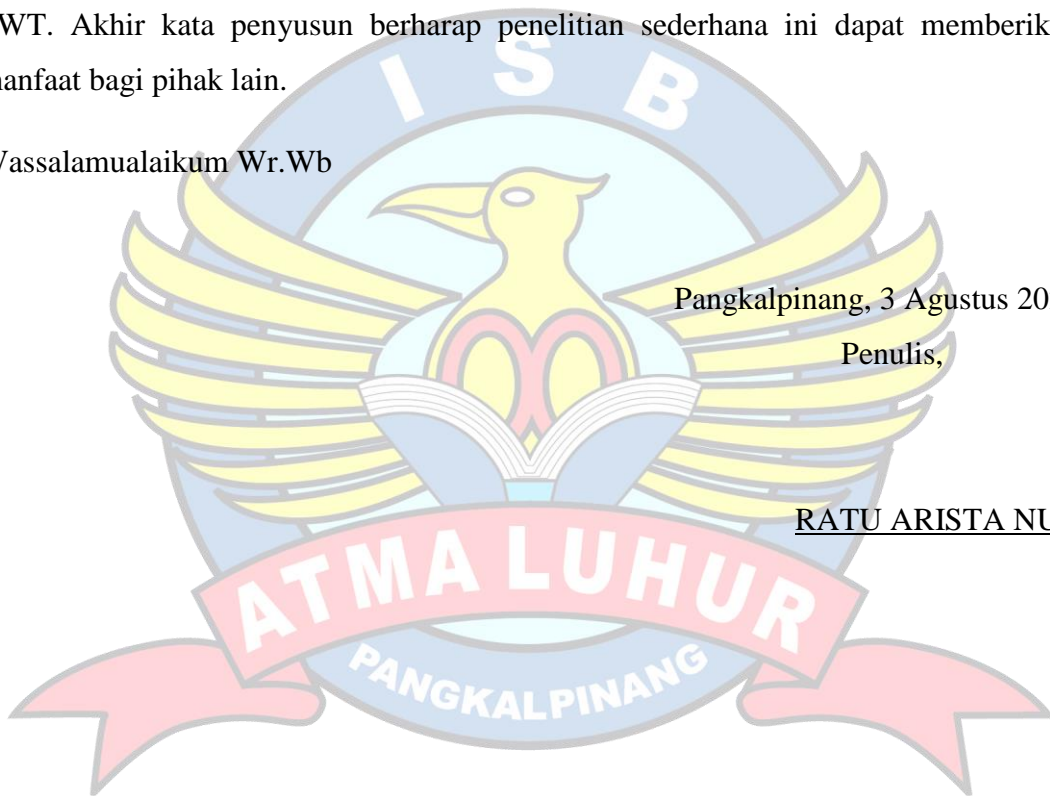
Semoga semua jasa yang telah diberikan mendapatkkn balasan dari ALLAH SWT. Akhir kata penyusun berharap penelitian sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi pihak lain.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Pangkalpinang, 3 Agustus 2021

Penulis,

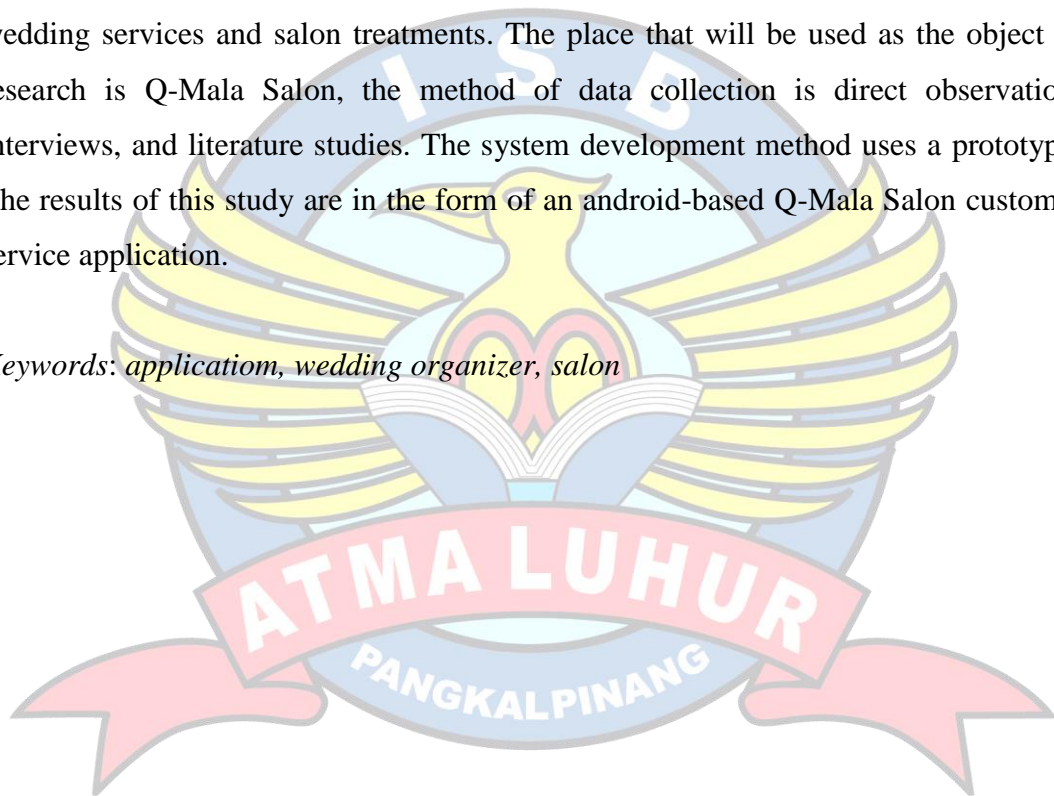
RATU ARISTA NUR



## ***ABSTRACT***

Wedding organizer is a financial service that helps the bride and groom and their families in planning to implementing a series of wedding events according to a predetermined schedule and budget by offering various wedding concepts and also various colors. Not only that, care is also one of the interests of women. The system that runs until now still uses manuals because visitors have to come directly to order wedding services and salon treatments. The place that will be used as the object of research is Q-Mala Salon, the method of data collection is direct observation, interviews, and literature studies. The system development method uses a prototype. The results of this study are in the form of an android-based Q-Mala Salon customer service application.

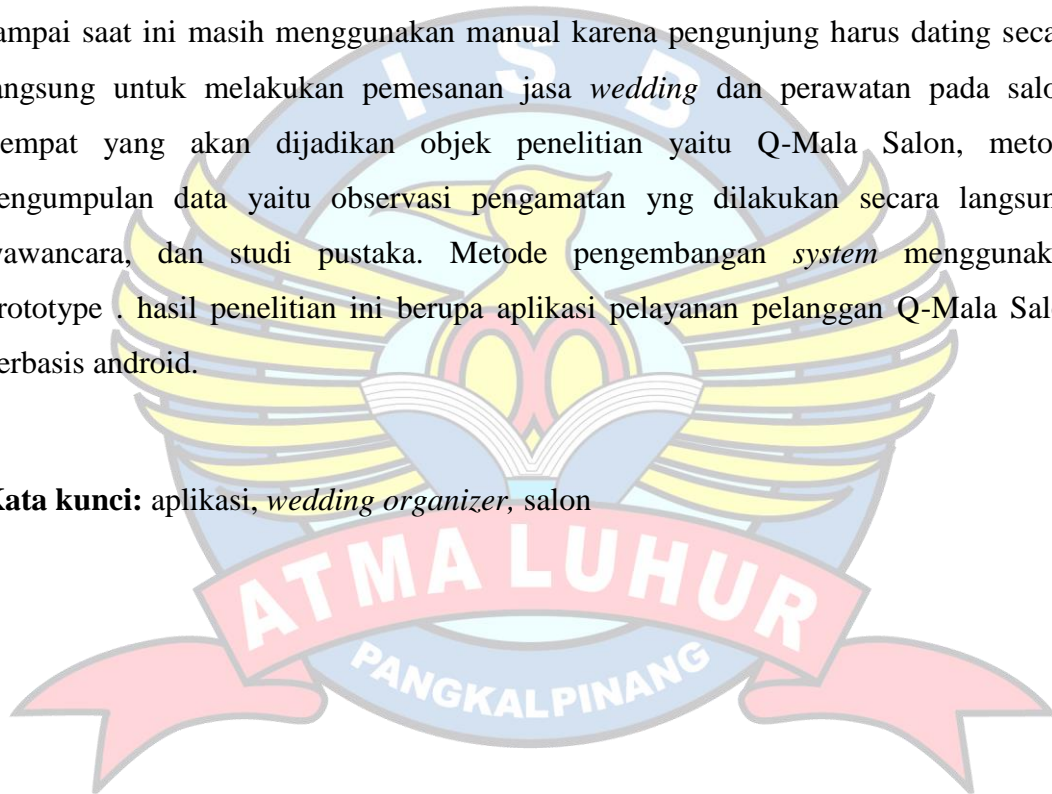
*Keywords: applicatiom, wedding organizer, salon*



## ABSTRAK

*Wedding organizer* merupakan jasa yang membantu para calon pengantin dan keluarganya dalam perencanaan sampai dengan pelaksanaan rangkaian acara pesta pernikahan sesuai jadwal dan anggaran yang telah ditetapkan dengan menawarkan berbagai konsep pernikahan dan juga berbagai macam warna. Bukan itu saja, perawatan juga menjadi salah satu kepentingan bagi wanita. *System* yang berjalan sampai saat ini masih menggunakan manual karena pengunjung harus datang secara langsung untuk melakukan pemesanan jasa *wedding* dan perawatan pada salon. Tempat yang akan dijadikan objek penelitian yaitu Q-Mala Salon, metode pengumpulan data yaitu observasi pengamatan yang dilakukan secara langsung, wawancara, dan studi pustaka. Metode pengembangan *system* menggunakan prototype. Hasil penelitian ini berupa aplikasi pelayanan pelanggan Q-Mala Salon berbasis android.

**Kata kunci:** aplikasi, *wedding organizer*, salon





## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN ANTI PLAGIAT .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	3
1.5 Sistematis Penulisan Laporan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>5</b>
2.1 Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	5

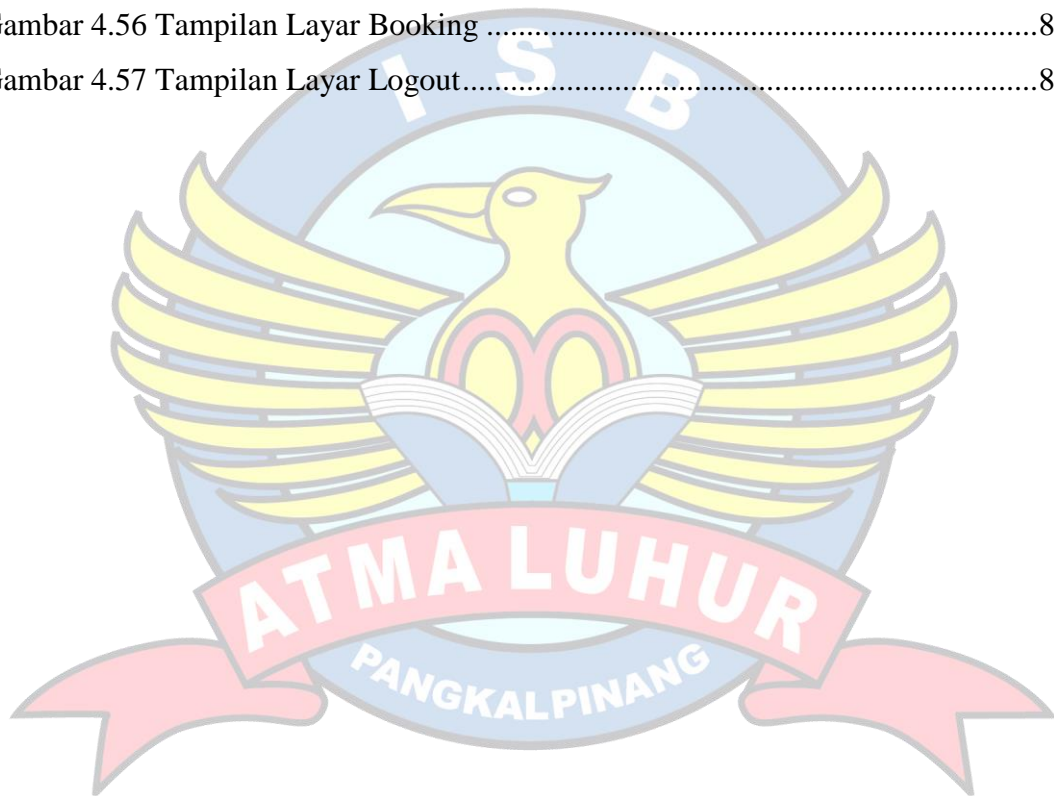
2.2 Definisi Metode Pengembangan Pengembangan Perangkat Lunak.....	7
2.3 Definisi <i>Tools</i> Pengembangan Perangkat Lunak .....	8
2.4 Teori Pendukung .....	11
2.5 Penelitian Terdahulu .....	16
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>23</b>
3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	23
3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	25
3.3 Alat Bantu Pengembangan Perangkat Lunak .....	25
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>27</b>
4.1 Profil Q-Mala Salon .....	27
4.2 Analisis Masalah .....	31
4.3 Perancangan Sistem .....	35
4.4 Rancangan Layar.....	64
4.5 Tampilan Layar .....	75
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>88</b>
5.1 Kesimpulan .....	88
5.2 Saran .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>91</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Prototype .....	5
Gambar 2.2 Contoh <i>Use Case Diagram</i> .....	9
Gambar 2.3 Contoh <i>Activity Diagram</i> .....	10
Gambar Contoh <i>Sequence Diagram</i> .....	10
Gambar Contoh <i>Class Diagram</i> .....	11
Gambar 2.6 Skema Arsitektur Android .....	12
Gambar 2.7 Logo XAAMP .....	15
Gambar 4.1 Bagian Depan Salon .....	27
Gambar 4.2 Bagian Deban Sebelah Kanan .....	28
Gambar 4.3 Dalam Salon Perawatan .....	28
Gambar 4.4 Bagian Dalam Salon Bagian Kanan .....	28
Gambar 4.5 Struktur Organisasi .....	29
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Berjalan Perawatan .....	35
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Barjalan Pernikahan .....	35
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan .....	37
Gambar 4.9 <i>Use Case Diagram</i> Pegawai.....	38
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Registrasi .....	43
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Login .....	44
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> W.O .....	45
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Perawatan .....	46
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Booking .....	47
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram</i> Logout .....	48
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram</i> admin .....	49
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram</i> admin pengguna edit.....	50
Gambar 4.18 <i>Activity Diagram</i> admin pengguna hapus .....	51
Gambar 4.19 <i>Activity Diagram</i> admin foto edit.....	52

Gambar 4.20 <i>Activity Diagram</i> admin foto hapus .....	53
Gambar 4.21 <i>Activity Diagram</i> admin paket edit .....	54
Gambar 4.22 <i>Activity Diagram</i> admin paket hapus .....	55
Gambar 4.23 <i>Activity Diagram</i> admin pemesanan edit .....	56
Gambar 4.24 <i>Activity Diagram</i> admin pemesanan hapus .....	57
Gambar 4.25 <i>quence Diagram</i> Login Pelanggan .....	58
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi Pelanggan .....	58
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Form <i>Booking</i> Pelanggan.....	59
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> form login pegawai .....	60
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> daftar booking pegawai.....	60
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> daftar customer pegawai.....	61
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> daftar laporan pegawai.....	61
Gambar 4.32 <i>Calss Diagram</i> pelanggan .....	62
Gambar 4.33 <i>Class Diagram</i> pegawai .....	63
Gambar 4.34 Tampilan Rancangan Layar Utama.....	64
Gambar 4.35 Rancangan Menu Utama .....	65
Gambar 4.36 Rancangan Layar W.O .....	66
Gambar 4.37 Rancangan Layar Paket Pernikahan .....	67
Gambar 4.38 Rancangan Layar Galeri.....	68
Gambar 4.39 Rancangan Layar Form Registrasi .....	69
Gambar 4.40 Rancangan Layar Pelaminan .....	70
Gambar 4.41 Rancangan Layar Baju Kebaya .....	71
Gambar 4.42 Rancangan Layar Perawatan .....	72
Gambar 4.43 Rancangan Layar Paket Perawatan .....	73
Gambar 4.44 Rancangan Layar <i>Booking</i> .....	74
Gambar 4.45 Tampilan Layar Utama.....	75
Gambar 4.46 Tampilan Layar Form Registrasi.....	76
Gambar 4.47 Tampilan Layar Menu Utama .....	77
Gambar 4.48 Tampilan Layar W.O.....	78

Gambar 4.49 Tampilan Layar Paket Pernikahan .....	79
Gambar 4.50 Tampilan Layar Galeri .....	80
Gambar 4.51 Tampilan Layar Pelaminan .....	81
Gambar 4.52 Tampilan Layar Baju Kebaya .....	82
Gambar 4.53 Tampilan Layar Jadwal .....	83
Gambar 4.54 Tampilan Layar Perawatan.....	84
Gambar 4.55 Tampilan Layar Paket Perawatan.....	85
Gambar 4.56 Tampilan Layar Booking .....	86
Gambar 4.57 Tampilan Layar Logout.....	87





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 BIODATA

Lampiran 2 surat permohonan riset

Lampiran 3 kartu konsultasi

Lampiran 4 lembar berita acara kunjungan

Lampiran 5 surat keterangan penyelesaian penelitian

Lampiran 6 kuisioner

Lampiran 7 CITSM





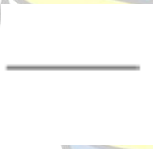


## DAFTAR TABEL

Table 2.1 Ringkasan Penelitian Terdahulu .....	18
Table 4.1 Analisa Kebutuhan Non-Fungsional.....	33
Table 4.2 Analisa Kebutuhan Pengguna.....	33
Table 4.3 Spesifikasi Kebutuhan Pegawai.....	34









## DAFTAR SIMBOL

### 1. *Usecase Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Usecase</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.
2		Aktor	Orang yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.
3		Asosiasi	Komunikasi antara aktor dan usecase yang berpartisipasi pada usecase atau <i>usecase</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4		<i>Ekstend</i>	Relasi <i>usecase</i> tambahan ke sebuah <i>usecase</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>usecase</i> tambahan itu.
5		<i>Include</i>	Relasi <i>usecase</i> tambahkan ke sebuah <i>usecase</i> dimana <i>usecase</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>usecase</i> ini.


## 2. Activity Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Status Awal/ <i>Start</i>	Simbol <i>start</i> untuk menyatakan awal dari suatu proses.
2		Aktivitas	Simbol <i>action</i> menyatakan aksi yang dilakukan dalam suatu arsitektur sistem, diawali dengan kata kerja.
3		Percabangan/ <i>Decision</i>	Simbol <i>decision</i> digunakan untuk menyatakan kondisi dari suatu proses percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
4		Penggabungan/ <i>Join</i>	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
5		Status Akhir/ <i>End</i>	Simbol <i>stop</i> untuk menyatakan akhir dari suatu proses.
6		<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

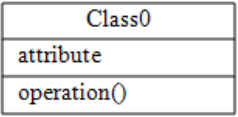


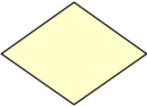


### 3. *Sequeance Diagram*


No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Aktor	Menggambarkan seseorang yang berinteraksi dengan sistem
2		<i>Boundary</i>	Sebuah objek yang menjadi penghubung antara <i>user</i> dengan sistem.
3		<i>Control</i>	Suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas
4		<i>Entity</i>	Menggambarkan suatu objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan kedalam database
5		<i>Object Message</i>	Menggambarkan pengiriman pesan dari sebuah objek ke objek lain
6		<i>Recursive</i>	Sebuah objek yang mempunyai sebuah operasi kepada dirinya sendiri.
7		<i>Lifeline</i>	<i>Lifeline</i> mengidentifikasi keberadaan sebuah objek dalam basis waktu notasi untuk <i>lifeline</i> adalah garis putus-putus vertikal yang ditarik dari sebuah objek.



8		<i>Activation</i>	<i>Activation</i> dinotasikan sebagai kotak segi empat yang digambar pada sebuah <i>lifeline</i> . Mengindikasikan sebuah objek yang akan melakukan sebuah aksi.
---	---	-------------------	--

#### 4. Simbol Class Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Class</i>	Himpunan dari objek yang berbagi atribut dan operasi yang sama.
2		<i>Association</i>	Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara <i>class</i> .
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
4		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari dua objek.
		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.

		<i>Dependency</i>	<p>Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.</p>
--	---	-------------------	--

