

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN JASA *LAUNDRY*
SEPATU PADA *FRIENDSHOES* PANGKALPINANG
BERBASIS WEB**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI SISTEM INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMALUHUR
PANGKALPINANG**

2022

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN JASA *LAUNDRY*
SEPATU PADA *FRIENDSHOES* PANGKALPINANG
BERBASIS WEB**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI SISTEM INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMALUHUR
PANGKALPINANG
2022**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 1822500108

Nama : Veren Erfalina

Program Study : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Judul SKRIPSI : SISTEM INFORMASI MANAJEMEN JASA *LAUNDRY*
SEPATU PADA *FRIENDSHOES* PANGKALPINANG
BERBASIS WEB

Menyatakan bahwa laporan skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan ini terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan saksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, Juni 2022



(Veren Erfalina)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
SISTEM INFORMASI MANAJEMEN JASA LAUNDRY SEPATU PADA
FRIENDSHOES PANGKALPINANG BERBASIS WEB

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Veren Erfalina
1822500108

Yang dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 5 Juli 2022

Anggota Penguji



Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

Dosen Pembimbing



Agus Dendi R., S.Kom, M.Kom
NIDN. 0231087901

Kaprodi Sistem Informasi



Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

Ketua Penguji



Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306

Skripsi telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 12 Juli 2022

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR



Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan Skripsi dengan judul **“SISTEM INFORMASI MANAJEMEN JASA LAUNDRY SEPATU PADA FRIENDSHOES PANGKALPINANG BERBASIS WEB”** yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur. Saya menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa saya terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, saya menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, saya menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia serta memberkahi anugerah dan kemudahan kepada saya.
2. Keluarga tercinta, Ayah, Ibu, Kakak serta Adik saya yang telah memberikan dukungan dan nasehat kepada saya baik semangat maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjianto, MM, MBA., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi (SI) ISB Atma Luhur.
8. Bapak Agus Dendi R, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan masukan yang sangat berarti dan membimbing saya sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.

9. Aldrensyah pacar saya tercinta terima kasih telah memberi saya semangat setiap hari untuk kegiatan skripsi saya.
10. Serlinawati Anisa Aprilia, selaku teman saya tercinta terima kasih telah memberi semangat kepada saya untuk kegiatan skripsi.
11. Seluruh Dosen dan Karyawan di ISB Atma Luhur yang telah memberikan bimbingan dan bantuan selama saya menuntut ilmu.

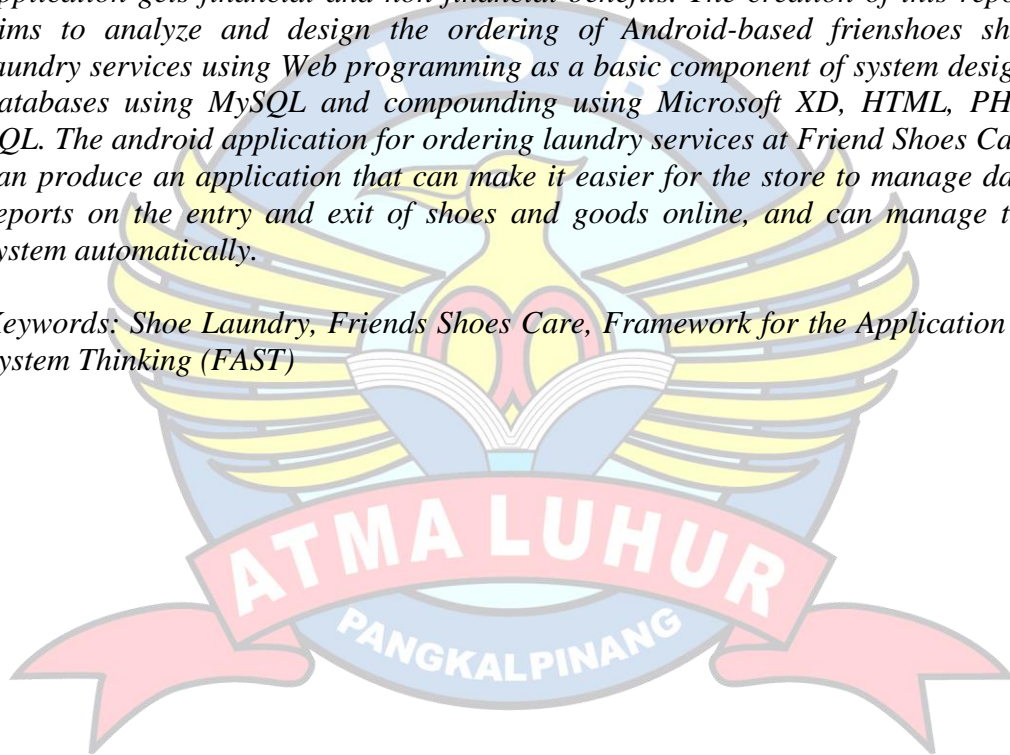
Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.



ABSTRACT

Along with the rapid development of technology, of course, the use of Android plays an important role in various fields that support each other in aspects of life. With Android, ordering services will be faster and on time. The problem with Friends Shoes Care, is in the ordering system for shoe laundry services that are still unable to be online or still place orders directly to come to the store which results in the company being overwhelmed to serve consumers. Android-based messaging is no longer unfamiliar to a company, both a trading company and a service company. This is because many companies consider that the Android application gets financial and non-financial benefits. The creation of this report aims to analyze and design the ordering of Android-based friendshoes shoe laundry services using Web programming as a basic component of system design, databases using MySQL and compounding using Microsoft XD, HTML, PHP, SQL. The android application for ordering laundry services at Friend Shoes Care can produce an application that can make it easier for the store to manage data reports on the entry and exit of shoes and goods online, and can manage the system automatically.

Keywords: Shoe Laundry, Friends Shoes Care, Framework for the Application of System Thinking (FAST)



ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, tentu saja penggunaan Android memegang peranan penting di berbagai bidang yang saling mendukung dalam aspek kehidupan. Dengan adanya Android, maka pemesanan jasa akan lebih cepat dan tepat waktu. Masalah pada *Friends Shoes Care*, adalah pada sistem pemesanan jasa *laundry* sepatu yang masih belum bisa secara *online* atau masih melakukan pemesanan secara langsung datang ke toko yang mengakibatkan pihak perusahaan kewalahan melayani konsumen. Pemasanan berbasis Android tidak lagi asing bagi sebuah perusahaan baik perusahaan dagang maupun perusahaan jasa. Hal ini disebabkan banyaknya perusahaan menganggap dengan adanya aplikasi Android mendapatkan keuntungan secara finansial maupun non finansial. Pembuatan laporan ini bertujuan untuk menganalisis dan perancangan pemesanan jasa *laundry* sepatu *friendshoes* berbasis Android dengan menggunakan pemrograman Web sebagai komponen dasar dari perancangan sistem, basis data menggunakan MySQL dan perancangan menggunakan Microsoft XD, HTML, PHP, SQL. Aplikasi android pemesanan jasa *laundry* pada *Friend Shoes Care* dapat menghasilkan suatu aplikasi yang mampu mempermudah dari pihak toko dapat mengelola data laporan keluar masuknya sepatu dan barang secara *online*, serta dapat mengelola sistem secara terotomatisasi.

Kata Kunci: Cuci Sepatu, *Friends Shoes Care*, *Framework for the Application of System Thinking (FAST)*



DAFTAR ISI

| | HALAMAN |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PERNYATAAN | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| ABSTRACTION | vi |
| ABSTRAKSI | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR SIMBOL | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan dan Manfaat | 3 |
| 1.4.1 Tujuan | 3 |
| 1.4.2 Manfaat | 3 |
| 1.5 Sistematika Penulisan | 3 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 5 |
| 2.1 Model | 5 |
| 2.1.1 SLDC (<i>Suquential Development Life Cycle</i>) | 5 |
| 2.1.2 Sistem | 5 |
| 2.1.3 Karakteristik Sistem | 6 |
| 2.1.4 Formasi | 8 |
| 2.1.5 Sistem Informasi | 8 |
| 2.2 Metode Penelitian | 8 |
| 2.2.1 OOA (<i>Object Oriented Analysis</i>) | 8 |
| 2.2.2 OOD (<i>Object Oriented Design</i>) | 8 |
| 2.2.3 OOAD (<i>Object Oriented Analysis and Design</i>) ... | 9 |

| | | |
|----------------|--|-----------|
| 2.3 | <i>Tools</i> | 10 |
| 2.3.1 | UML | 10 |
| 2.3.2 | MySQL | 10 |
| 2.3.3 | <i>Website</i> | 11 |
| 2.4 | Studi Perpustakaan | 11 |
| BAB III | METODE PENELITIAN | 14 |
| 3.1 | Model Pengembangan Perangkat Lunak | 14 |
| 3.2 | Metode Pengembang Sistem | 16 |
| 3.3 | Alat Bantu Pengembang Sistem | 16 |
| BAB IV | PEMBAHASAN | 18 |
| 4.1 | Profil <i>Friend Shoes Care</i> | 18 |
| 4.2 | Logo <i>Friend Shoes Care</i> | 19 |
| 4.3 | Jenis Pelayanan <i>Friend Shoes Care</i> | 19 |
| 4.4 | Struktur Organisasi | 22 |
| 4.5 | Visi dan Misi <i>Friend Shoes Care</i> | 24 |
| 4.5.1 | Visi | 24 |
| 4.5.2 | Misi | 24 |
| 4.6 | Analisis Proses | 24 |
| 4.6.1 | Proses Bisnis | 24 |
| 4.7 | Analisis Dokumen | 25 |
| 4.7.1 | Analisis Dokumen Keluaran | 25 |
| 4.7.2 | <i>Activity Diagram</i> | 28 |
| 4.7.3 | Dokumen Keluaran | 29 |
| 4.8 | Perancang Sistem yang Diusulkan | 29 |
| 4.8.1 | Identifikasi Kebutuhan | 29 |
| 4.8.2 | <i>Package Diagram</i> | 32 |
| 4.8.3 | <i>Use Case Diagram</i> | 33 |
| 4.8.4 | Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> | 34 |
| 4.8.5 | <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) | 37 |
| 4.8.6 | Transformasi ERD ke LRS | 38 |
| 4.8.7 | LRS | 39 |

| | | |
|-----------------------------|---|-----------|
| 4.8.8 | Tabel | 40 |
| 4.8.9 | Spesifikasi Basis Data | 41 |
| 4.9 | Rancangan Struktur | 47 |
| 4.10 | Rancangan Layar | 48 |
| 4.10.1 | Rancangan Layar Halaman Utama | 48 |
| 4.10.2 | Rancangan Layar <i>Login Admin</i> | 48 |
| 4.10.3 | Rancangan Layar Utama | 49 |
| 4.10.4 | Rancangan Layar <i>Login User</i> | 49 |
| 4.10.5 | Rancangan Layar <i>Entry Data Pelanggan</i> | 50 |
| 4.10.6 | Rancangan Layar Data Barang | 51 |
| 4.10.7 | Rancangan Layar <i>Entry Data Jasa</i> | 52 |
| 4.10.8 | Rancangan Layar Data Expedisi | 53 |
| 4.10.9 | Rancangan Layar Data Karyawan | 54 |
| 4.10.10 | Rancangan Layar <i>Entry Data Transaksi</i> | 55 |
| 4.10.11 | Rancangan Layar Cetak Laporan | 56 |
| 4.11 | <i>Class Diagram</i> | 56 |
| 4.12 | <i>Sequence Diagram</i> | 58 |
| BAB V | PENUTUP | 65 |
| 5.1 | Kesimpulan | 65 |
| 5.2 | Saran | 65 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 67 |
| LAMPIRAN A..... | | 68 |
| LAMPIRAN B..... | | 71 |
| LAMPIRAN C..... | | 73 |
| LAMPIRAN D..... | | 76 |
| LAMPIRAN E..... | | 83 |
| LAMPIRAN F | | 87 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|-------------|---|
| Gambar 4.1 | Logo <i>Friend Shoes Care</i> 19 |
| Gambar 4.2 | Struktur Organisasi 22 |
| Gambar 4.3 | <i>Activity Diagram</i> Mencatat Diagram Data Barang 25 |
| Gambar 4.4 | <i>Activity Diagram</i> Mencatat Data Pelanggan 26 |
| Gambar 4.5 | <i>Activity Diagram</i> Mencatat Data Pesanan 26 |
| Gambar 4.6 | <i>Activity Diagram</i> Mencatat Pembayaran 27 |
| Gambar 4.7 | <i>Activity Diagram</i> Mencatat Laporan 27 |
| Gambar 4.8 | <i>Package Diagram</i> 32 |
| Gambar 4.9 | <i>Use Case Diagram</i> Laporan 33 |
| Gambar 4.10 | <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) 37 |
| Gambar 4.11 | Transformasi ERD ke LRS 38 |
| Gambar 4.12 | LRS 39 |
| Gambar 4.13 | Rancangan Struktur 47 |
| Gambar 4.14 | Rancangan Halaman Utama 48 |
| Gambar 4.15 | Rancangan Layar <i>Login Admin</i> 48 |
| Gambar 4.16 | Rancangan Layar Utama 49 |
| Gambar 4.17 | Rancangan Layar <i>Login User</i> 49 |
| Gambar 4.18 | Rancangan Layar <i>Entry Data Pelanggan</i> 50 |
| Gambar 4.19 | Rancangan Layar Data Barang 51 |
| Gambar 4.20 | Rancangan Layar <i>Entry Data Jasa</i> 52 |
| Gambar 4.21 | Rancangan Layar Data Ekspedisi 53 |
| Gambar 4.22 | Rancangan Layar Data Karyawan 54 |
| Gambar 4.23 | Rancangan Layar <i>Entry Data Transaksi</i> 55 |
| Gambar 4.24 | Rancangan Layar Cetak Laporan 56 |
| Gambar 4.25 | <i>Class Diagram</i> 57 |
| Gambar 4.26 | <i>Seqence Diagram Login Admin</i> 58 |
| Gambar 4.27 | <i>Sequence Diagram User</i> 58 |
| Gambar 4.28 | <i>Seqence Diagram Pelanggan</i> 59 |

| | | |
|-------------|--|----|
| Gambar 4.29 | <i>Seqence Diagram</i> Barang | 60 |
| Gambar 4.30 | <i>Seqence Diagram</i> Master Jasa | 61 |
| Gambar 4.31 | <i>Seqence Diagram</i> Ekspedisi | 62 |
| Gambar 4.32 | <i>Seqence Diagram</i> Karyawan | 62 |
| Gambar 4.33 | <i>Seqence Diagram</i> Transaksi Pesanan | 63 |
| Gambar 4.34 | <i>Seqence Diagram</i> Cetak Nota | 64 |
| Gambar 4.35 | <i>Seqence Diagram</i> Enti Pengiriman | 64 |



DAFTAR LAMPIRAN





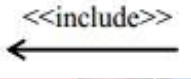
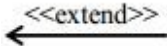
| | Halaman |
|--|---------|
| Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan | |
| Lampiran A – 1 Surat Tanda Terima Pembayaran | 68 |
| Lampiran A – 2 Laporan Jasa <i>Laundry</i> | 69 |
| Lampiran B Masukan Sistem Berjalan | |
| Lampiran B – 1 Nota Penjualan | 70 |
| Lampiran C Rancangan Usulan Keluaran | |
| Lampiran C – 1 Nota | 71 |
| Lampiran C – 2 Laporan Pesanan | 72 |
| Lampiran D Rancangan Usulan Masukan | |
| Lampiran D – 1 Data Karyawan | 73 |
| Lampiran D – 2 Data Pelanggan | 74 |
| Lampiran D – 3 Data Barang | 75 |
| Lampiran D – 4 Data Jasa | 76 |
| Lampiran D – 5 Data Ekspedisi | 77 |
| Lampiran D – 6 Data Pengiriman | 78 |
| Lampiran E Surat Riset dan Kartu Konsultasi | |
| Lampiran E – 1 Surat Izin Riset | 79 |
| Lampiran E – 2 Surat Balasan Tempat Riset | 80 |
| Lampiran E – 3 Kartu Konsultasi | 81 |
| Lampiran F Biodata Penulis | |
| Lampiran F – 1 Biodata Penulis | 82 |

DAFTAR TABEL




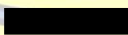

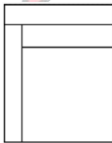
| | Halaman |
|---|---------|
| Tabel 4.1 <i>User</i> | 40 |
| Tabel 4.2 Karyawan | 40 |
| Tabel 4.3 Pelanggan | 40 |
| Tabel 4.4 Pesanan | 40 |
| Tabel 4.5 Nota | 40 |
| Tabel 4.6 Jasa | 41 |
| Tabel 4.7 Kirim | 41 |
| Tabel 4.8 Ekspedisi | 41 |
| Tabel 4.9 Toko | 41 |
| Tabel 4.10 Struktur <i>User</i> | 42 |
| Tabel 4.11 Struktur Karyawan | 42 |
| Tabel 4.12 Struktur Pelanggan | 43 |
| Tabel 4.13 Struktur Pesanan | 43 |
| Tabel 4.14 Struktur Nota | 44 |
| Tabel 4.15 Struktur Jasa | 44 |
| Tabel 4.16 Struktur Tabel Kirim | 45 |
| Tabel 4.17 Struktur Tabel Ekspedisi | 45 |
| Tabel 4.18 Struktur Tabel Toko | 46 |

DAFTAR SIMBOL


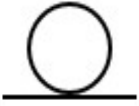
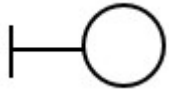



Simbol *Use Case Diagram*

| No. | Simbol | Deskripsi |
|-----|---|---|
| 1. | Aktor  | Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> . |
| 2. | Assosiasi  | Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya. |
| 3. | <i>Use Case</i>  | Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil terstruktur bagi suatu actor. |
| 4. | <i>Association</i>  | Abstraksi dari penghubung antara actor dengan use case. |
| 5. | <i>Include</i>  | Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya. |
| 6. | <i>Extend</i>  | Menunjukkan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainya jika suatu kondisi terpenuhi. |

Simbol Activity Diagram

| No. | Simbol | Deskripsi |
|-----|---|--|
| 1. | Status Awal  | Status awal aktivitas sistem, sebuah <i>diagram</i> aktivitas memiliki sebuah status awal. |
| 2. | Aktivitas  | Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja. |
| 3. | Percabangan/ <i>decision</i>  | Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu. |
| 4. | Penggabungan/ <i>join</i>  | Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu. |
| 5. | Status Akhir  | Status akhir yang dilakukan oleh sistem, sebuah <i>diagram</i> aktivitas memiliki sebuah status akhir. |
| 6. | Swimlane  | Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi. |

Simbol *Sequence Diagram*

| No. | Simbol | Deskripsi |
|-----|--|--|
| 1. | <p><i>Actor</i></p>  | Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem. |
| 2. | <p><i>Entity class</i></p>  | Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan. |
| 3. | <p><i>Boundary class</i></p>  | Menggambarkan gambaran dari form. |
| 4. | <p><i>Control class</i></p>  | Menggambarkan penghubung antara <i>boundary</i> dengan tabel |
| 5. | <p><i>A focus of control and a life line</i></p>  | Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya <i>message</i> . |
| 6. | <p><i>A message</i></p>  | Menggambarkan pengiriman pesan. |

Simbol Class Diagram

| No. | Simbol | Deskripsi |
|-----|---|--|
| 1. |  | Kelas pada struktur sistem. |
| 2. |  | Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek. |
| 3. |  | Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> . |
| 4. |  | Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas lain, berarah biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> . |
| 5. |  | Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus). |
| 6. |  | Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas. |
| 7. |  | Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian. |