

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PELAYANAN
PIJAT DAN BEKAM BERBASIS WEB DI SANGGAR
REFLEKSI KOTA PANGKALPINANG**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2023**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PELAYANAN
PIJAT DAN BEKAM BERBASIS WEB DI SANGGAR
REFLEKSI KOTA PANGKALPINANG**

SKRIPSI

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



Oleh :

NURSALIM

2022520017

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2023**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

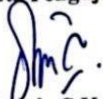
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PELAYANAN
PIJAT DAN BEKAM BERBASIS WEB DI SANGGAR
REFLEKSI KOTA PANGKALPINANG

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nursalim
2022520017

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 05 Agustus 2023

Anggota Penguji



Sarwindah, S.Kom.,M.M
NIDN. 0212068601

Kaprodi Sistem Informasi

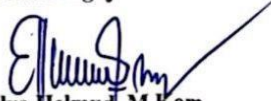

Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501



Dosen Pembimbing


Anisah, M.Kom
NIDN. 0226078302

Ketua Penguji


Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Pada Tanggal 12 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR


Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami ucapkan kepada Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kesehatan serta kesempatan kepada kami sehingga mampu menyelesaikan Skripsi ini dengan baik dan selesai sesuai waktu yang telah ditentukan. Laporan Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana, dan Laporan Skripsi ini berjudul “Rancang bangun sistem informasi pelayanan pijat dan Bekam berbasis web”.

Tujuan penulisan pada Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan kuliah pada Program Studi S1 (Si) jurusan SISTEM INFORMASI ISB ATMA LUHUR Pangkalpinang. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan penelitian dan teori-teori serta alat-alat yang digunakan berkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis dengan sub bidang ilmu komputer sistem informasi. Penelitian ini dibuat dengan metodologi penelitian *WATERFALL*. Penulis menyadari bahwa Laporan SKRIPSI ini masih jauh dari sempurna, karena itu kritik dan saran akan penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan yang penulis punya, penulis menyadari bahwa Laporan SKRIPSI ini tidak akan lancar dan berjalan dengan baik tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini kami menyampaikan ucapan terimakasih banyak kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjianto, M.M., M.B.A., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Prof. Dr. Moedjono, M.Sc., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
8. Ibu Anisah, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing ISB Atma Luhur.

6. Bpk Sugiyanto, selaku Pimpinan Sanggar Refleksi Pangkalpinang
7. Karyawan Sanggar Refleksi Pangkalpinang yang telah memberikan dukungan kepada saya untuk dapat menyelesaikan Laporan Skripsi.
8. Terima kasih juga buat semua teman – teman yang tidak bisa kami ucapkan satu persatu yang telah memberikan banyak bantuan pemikiran, moral maupun spiritual.

Penulis mohon maaf apabila masih banyak kekurangan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini, dan semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Pangkalpinang, 5 Agustus 2023



Nursalim

ABSTRAK

Penggunaan internet pada dunia ini yang menjuruskan ke global usaha mulai memanfaatkan jaringan internet menjadi halnya media umum menjadi penjualan serta pembelian menjadi bahan kenaikan pangkat . Sangar Refleksi pangkalpinang merupakan perusahaan yg berkiprah di bidang terapi Pijat, seperti Refleksi,urut badan serta bekam yan mana pemesanan berasal konsumenyang mau melakukan terapi di lakukan dengan tiba eksklusif pada tempat Sangar Refleksi Pankalpinang.buat pada buatlah solusi maka di buatlah e-commerce yang di mana konsumen dapat melakukan pemesanan dengan praktis tanpa wajib tiba ke daerah. Sera perusahaan lebih praktis menyampaikan isu bagi konsumen yang nanti berpengaruhterhadap service perusahaan terhadap konsumen. pada pengembangan e-commerce ini penulis menggunakan metode waterfal adapun peranvangan menggunakan permodelan DFD serta ERD, sedangkan pada pembuatan web, penulis menggunakan bahasa pemograman PHP dan MySQL menjadi media Basis data.

Kata kunci : *e-commerce, Waterfall, PHP, MySQL*



ABSTRACT

The use of the internet in this world which leads to the business world is starting to utilize internet networks as well as social media as sales and purchases as promotional materials. Sangar Reflexology in Pangkalpinang is a company engaged in massage therapy, such as reflexology, body massage and cupping where orders from consumers who want to do therapy are made by coming directly to the Pankalpinang Reflexology Center. To make a solution, create an e-commerce site. where consumers can place orders easily without having to come to the place. It is easier for companies to provide information for consumers which will later affect the company's service to consumers. In developing this e-commerce, the writer used the waterfal method and the design used the DFD and ERD modeling, while in making the web, the writer used the programming language PHP and MySQL as database media.

Keywords : *e-commerce, Waterfall, PHP, MySQL*



DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| LEMBAR PERNYATAAN PLAGIAT | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI..... | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| ABSTRAKSI | v |
| ABSTRACT | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR SIMBOL..... | x |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.5 Sistematik Penulisan Laporan..... | 3 |
| | |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 5 |
| 2.1 Rancang Bangun..... | 5 |
| 2.2 Sistem Informasi..... | 5 |
| 2.3 Rapid Application Development (RAD) | 6 |
| 2.4 Unified Modeling Language..... | 6 |
| 2.5 Databases | 11 |
| 2.6 MySql | 11 |
| 2.7 Hypertext Preprocessor..... | 13 |
| 2.8 Penelitian Terdahulu..... | 13 |
| | |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN..... | 15 |
| 3.1 Model RAD | 15 |
| 3.2 Metode Penelitian Pengembangan Sistem..... | 15 |

| | | |
|--------------------------------|--|-----------|
| 3.3 | Alat Bantu..... | 16 |
| 3.4 | Kerangka Penelitian..... | 18 |
| BAB IV PEMBAHASAN | | 19 |
| 4.1 | Tinjauan Umum | 19 |
| 4.1.1 | Sejarah Singkat Sanggar Refleksi | 19 |
| 4.1.2 | Tugas dan Wewenang..... | 19 |
| 4.2 | Requirement Planning..... | 20 |
| 4.2.1 | Analisa Proses Bisnis Sistem Berjalan..... | 20 |
| 4.2.2 | Activity Diagram | 21 |
| 4.2.3 | Analisis Dokumen Keluaran..... | 23 |
| 4.2.4 | Analisis Dokumen Masukan | 24 |
| 4.2.5 | Identifikasi Kebutuhan..... | 24 |
| 4.2.6 | Package Diagram | 26 |
| 4.2.7 | Use Case Diagram..... | 26 |
| 4.2.8 | Deskripsi Use Case | 29 |
| 4.3 | Workshop Desain..... | 32 |
| 4.3.1 | Entry Relationship Diagram (ERD)..... | 32 |
| 4.3.2 | Tranformasi ERD ke LRS..... | 33 |
| 4.3.3 | Logical Record Struktire (LRS) | 34 |
| 4.3.4 | Tabel | 35 |
| 4.3.5 | Spesifikasi Basis Data..... | 36 |
| 4.3.6 | Rancangan Dokumen Keluaran | 40 |
| 4.3.7 | Rancangan Dokumen Masukan | 41 |
| 4.3.8 | Rancangan Antar Muka | 42 |
| 4.3.9 | Rancangan Layar..... | 43 |
| 4.3.10 | Sequence Diagram | 48 |
| 4.3.11 | Class Diagram..... | 54 |

| | |
|----------------------|----|
| BAB V PENUTUP | 55 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 55 |
| 5.2 Saran | 55 |
| DAFTAR PUSTAKA | 57 |
| LAMPIRAN..... | 58 |



DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---------------------------------------|---------|
| Tabel 4.1 Tabel Pelanggan..... | 35 |
| Tabel 4.2 Tabel Penjadwalan..... | 35 |
| Tabel 4.3 Tabel Paket..... | 35 |
| Tabel 4.4 Tabel Karyawan..... | 35 |
| Tabel 4.5 Tabel Pembayaran..... | 35 |
| Tabel 4.6 Tabel Jenis Pembayaran..... | 36 |
| Tabel 4.7 Tabel Bilik..... | 36 |



DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*



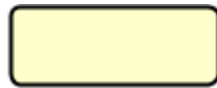
Start Point

Menggambarkan awal aktifitas.



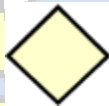
End Point

Menggambarkan akhir dari aktifitas.



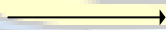
Activity

Menggambarkan proses bisnis.



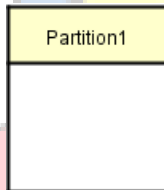
Decision

Menggambarkan keputusan/pilihan.



State Transition

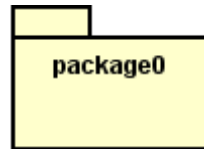
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *state*.



Swimlane

Menggambarkan pemisahan aktifitas.

Simbol *Package Diagram*



Package

Pengelompokkan dan pengorganisasian kelas-kelas dan *interface* yang sekelompok menjadi suatu unit tunggal dalam *library*.

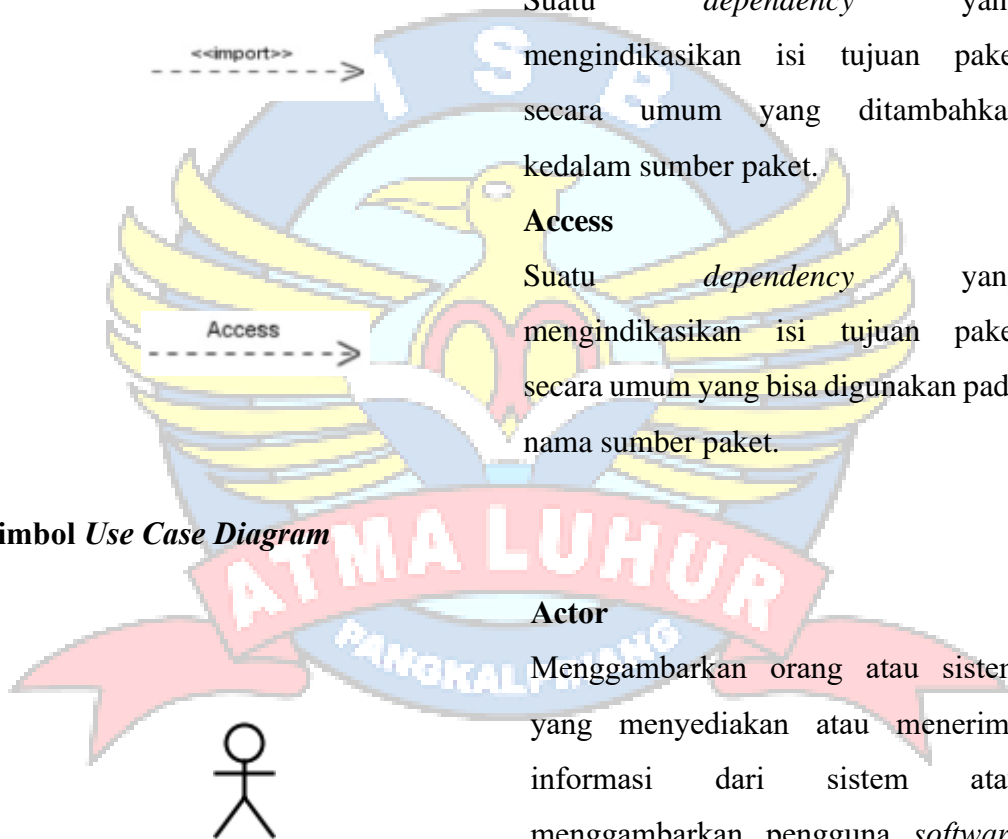
Import

Suatu *dependency* yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang ditambahkan kedalam sumber paket.

Access

Suatu *dependency* yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang bisa digunakan pada nama sumber paket.

Simbol *Use Case Diagram*



Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna *software* aplikasi (*user*).



Use Case

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham & mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

Association

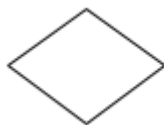
Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *usecase*.

Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)



Entity

Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem.



Relationship

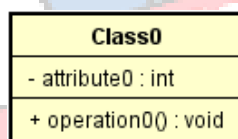
Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity.



Attribut/Property

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.

Simbol *Class Diagram*



Class

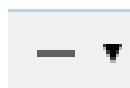
Kelas pada struktur sistem.



Interface0

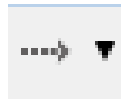
Interface

Sama dengan konsep *interface* dalam pemograman berorientasi objek.



Association

Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai juga disertai dengan *multiplicity*.



Association Dependency

Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.



Generalization

Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi.

