

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI KLINIK BEAUTYFY BERBASIS
WEB**

(Tugas Akhir)

Oleh

SITI NADYA ARRAHMA

1907051023



**PROGRAM STUDI DIII MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI KLINIK BEAUTYFY BERBASIS WEB

Oleh

SITI NADYA ARRAHMA

Untuk mengetahui informasi terkait Klinik Pelanggan harus datang terlebih dahulu ke Klinik, hal tersebut membuat para pelanggan merasa kesulitan untuk mendapatkan informasi terkait klinik dan pemesanan produk. Oleh karena itu untuk meningkatkan pelayanan klinik kecantikan Beautyfy maka diperlukan membuat Sistem Informasi yang bersifat online untuk mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi terkait klinik sehingga informasi yang dibutuhkan mudah untuk didapatkan. Tujuan tugas akhir ini adalah mengembangkan sistem informasi yang berjalan saat ini menjadi suatu sistem informasi berbasis web untuk mempermudah dalam pelayanan di klinik sehingga proses kinerja dapat meningkat dan lebih baik. Simpulan dari penelitian ini adalah membuat Sistem Informasi Penjualan di Klinik Beautyfy berbasis web agar mempermudah pelanggan dalam mengetahui informasi terkait klinik.

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI KLINIK BEAUTYFY BERBASIS
WEB**

Oleh

SITI NADYA ARRAHMA

(Tugas Akhir)

Sebagai Salah Satu Syarat Mencapai Gelar
Ahli Madya Manajemen Informatika

Pada

**Jurusan Ilmu Komputer
Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam**



**PROGRAM STUDI DIII MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
2022**

Judul Tugas Akhir : **SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI
KLINIK BEAUTYFY BERBASIS WEB**

Nama Mahasiswa : **Siti Nadya Arrahma**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1907051023

Program Studi : DIII Manajemen Informatika

Jurusan : Ilmu Komputer

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

MENYETUJUI

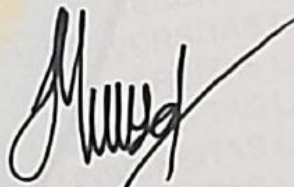
1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama



Yohana Tri Utami, M.Kom.
NIP 19900110 201903 2 010

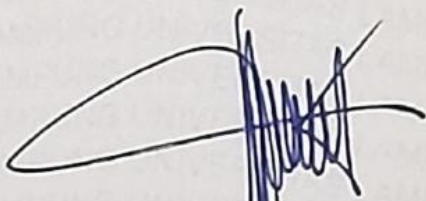
Pembimbing Kedua



Muhaqiqin, S.Kom., M.T.I.
NIP 19930525 202203 1 009

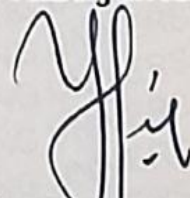
2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Komputer



Didik Kurniawan, S.Si., M.T.
NIP 19800419 200501 1 004

Ketua Program Studi
DIII Manajemen Informatika

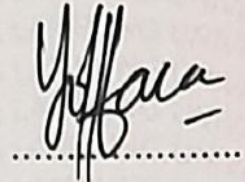


Anie Rose Irawati, S.T., M.Cs.
NIP 19791031 200604 2 002

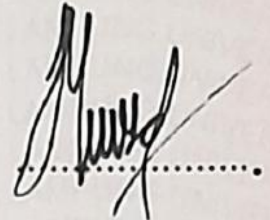
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

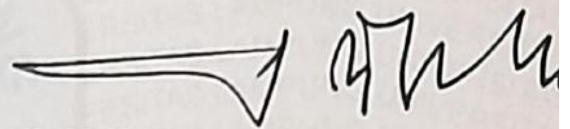
Pembimbing Utama : **Yohana Tri Utami, M.Kom.**



Pembimbing Kedua : **Muhaqiqin, S.Kom., M.T.I.**



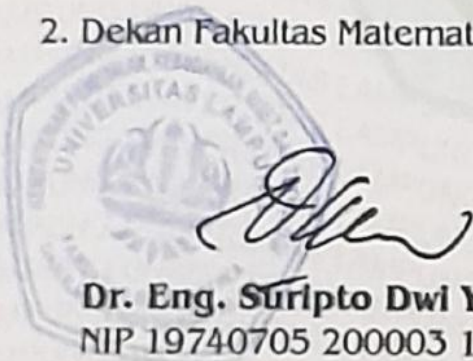
Penguji / Pembahas : **Drs. Rd. Irwan Adipribadi, M.Kom.**



2. Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dr. Eng. Satripto Dwi Yuwono, S.Si., M.T.

NIP 19740705 200003 1 001



Tanggal Lulus Ujian Tugas Akhir : **02 November 2022**

**PERNYATAAN MENGENAI TUGAS AKHIR DAN SUMBER
INFORMASI**

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir **SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI KLINIK BEAUTYFY BERBASIS WEB** ini adalah karya saya dengan arahan komisi pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka di bagian tugas akhir ini.

Bandar Lampung, 16 November 2022



Siti Nadya Arrahma
NPM. 1907051023

Hak Cipta Milik UNILA, Tahun 2022
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan yang wajar UNILA.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa izin UNILA.

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Siti Nadya Arrahma dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 21 Februari 2001 sebagai anak pertama dari empat bersaudara dari Bapak Rozi Lukman dan Ibu Meikadina. Penulis memiliki adik laki – laki yang bernama M Hafizt Ananta Zafira dan memiliki adik perempuan yang bernama Harissa Casandra dan Nindya Azzahra Putri.

Pendidikan formal yang ditempuh penulis yaitu Pendidikan Sekolah Dasar (SD) pada tahun 2013 SD Al-Kautsar Bandar Lampung, kemudian penulis melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada tahun 2016 di SMP Alam dan melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) pada tahun 2019 di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung.

Pada tahun 2019 penulis terdaftar menjadi mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer Prodi DIII Manajemen Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam melalui jalur Penerimaan Mahasiswa Program Diploma (PMPD).

MOTTO

- . “Boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu. Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.”

(QS. Al-Baqarah Ayat 216)

“Jangan menilai saya dari kesuksesan, tetapi nilai saya dari seberapa sering saya jatuh dan berhasil bangkit kembali.”

– Nelson Mandela –

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orangtua saya tercinta, Ayah dan Ibu yang telah mendidik saya, memberikan doa, nasehat, memberikan kasih sayang serta dukungan moral maupun materil.
2. Keluarga dan sahabat-sahabat yang selalu membantu dan mendukung dalam semuanya.
3. Teman – teman kelas DIII Manajemen Informatika 2019.
4. Almamater Tercinta, Universitas Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang senantiasa telah melimpahkan rahmat, karunia serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Sistem Informasi Penjualan di Klinik Beautyfy Berbasis Web” dengan baik dan lancar. Sholawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Laporan Tugas Akhir ini ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer Jurusan Ilmu Komputer, Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa terlaksananya laporan ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya selama ini sehingga penulisan laporan tugas akhir terselesaikan dengan baik.
2. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa dan dukungan dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
3. Ibu Yohana Tri Utami, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir yang memberikan saran – sarannya sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Muhaqiqin, S.Kom., M.T.I selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir, atas bimbingan, nasihat, kritik dan saran yang diberikan.
5. Bapak Drs. Rd. Irwan Adipribadi, M.Kom. selaku Dosen Penguji Tugas Akhir yang sudah memberikan masukan dan sarannya terhadap tugas akhir maupun sistem yang sudah diuji.
6. Ibu Anie Rose Irawati, ST., M.Cs., selaku Ketua Prodi D3 Manajemen Informatika yang selalu memberikan dukungan, bimbingan, semangat serta saran-sarannya dalam menyelesaikan laporan tugas akhir.
7. Bapak Didik Kurniawan, S.Si., M.T. selaku Ketua Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung.

8. Mursyid Rahmatan, Poppy Devi Lestari, Gusti Ayu Dewi Lestari, Ade Khairunnisa, Atma Putri Senjani, Veni Melinda, Bonita Febriati, Gista Anggraini, Thalia Wulandari selaku sahabat saya yang telah banyak mendukung, memberi semangat serta doa kepada penulis selama penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
9. Teman-teman Manajemen Informatika Angkatan 2019 yang menjadi keluarga satu angkatan selama menjalankan masa studi di Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam menyusun Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, Penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun agar penulis dapat memperoleh tambahan wawasan yang bermanfaat. Semoga Laporan Tugas Akhir ini bisa menjadi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Bandar Lampung, 16 November 2022

Penulis,



Siti Nadya Arrahma

1907051023

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN HAK CIPTA	v
RIWAYAT HIDUP	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan.....	2
1.4. Manfaat.....	3
II. TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Profil Klinik.....	4
2.2. Uraian Tentang Landasan Teori	5
2.2.1. Klinik Kecantikan	5

2.2.2.	Penjualan	5
2.2.3.	Sistem.....	6
2.2.4.	Informasi	6
2.2.5.	Sistem Informasi	6
2.2.6.	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	6
2.2.7.	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	9
2.2.8.	<i>Framework</i>	9
2.2.9.	CodeIgniter.....	9
2.2.10.	MySQL.....	9
2.2.11.	<i>Database</i>	10
2.2.12.	<i>HyperText Markup Language (HTML)</i>	10
III. ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		11
3.1.	Analisis Sistem Berjalan	11
3.2.	Analisis Sistem Yang Diusulkan	12
3.3.	Analisis Kebutuhan Sistem	12
3.3.1.	Kebutuhan Fungsional	12
3.3.2.	Kebutuhan Non Fungsional.....	13
3.4.	Desain Sistem	14
3.4.1.	Desain Proses	14
3.4.2.	Desain Data	24
3.4.3.	Desain Antarmuka (<i>Interface</i>).....	30
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....		46
4.1.	Hasil.....	46
4.1.1.	Tampilan Sistem <i>Login</i>	46
4.1.2.	Tampilan Sistem Informasi <i>Dashboard Admin</i>	47
4.1.3.	Tampilan Sistem Data Produk	47

4.1.4.	Tampilan Sistem Data Komentar	48
4.1.5.	Tampilan Sistem Data Ongkir.....	50
4.1.6.	Tampilan Sistem Data Admin.....	51
4.1.7.	Tampilan Sistem Data Transaksi	52
4.1.8.	Tampilan Sistem Data Pelanggan	53
4.1.9.	Tampilan Sistem Cetak Laporan.....	53
4.1.10.	Tampilan Sistem <i>Registrasi</i> Pelanggan.....	54
4.1.11.	Tampilan Sistem <i>Login</i> Pelanggan.....	54
4.1.12.	Tampilan Sistem Beranda Pelanggan.....	55
4.1.13.	Tampilan Sistem <i>Treatment</i>	56
4.1.14.	Tampilan Sistem Produk	56
4.1.15.	Tampilan Sistem Promo	58
4.1.16.	Tampilan Sistem Profil.....	59
4.2.	Pengujian Sistem	59
4.2.1.	Tabel Pengujian bagi Pegawai	60
4.2.2.	Tabel Pengujian bagi Pelanggan	66
4.3.	Pembahasan Pengujian Sistem	70
V.	SIMPULAN DAN SARAN.....	71
5.1.	Simpulan.....	71
5.2.	Saran	71
	DAFTAR PUSTAKA	72
	LAMPIRAN.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Lokasi Klinik Beautyfy.	4
2. Klinik Kecantikan Beautyfy.....	5
3. <i>Flowchart Diagram</i> Sistem Yang Berjalan Saat Ini.	11
4. <i>Use Case Diagram</i> Sistem Informasi Penjualan Klinik Beautyfy.	13
5. <i>Activity Diagram</i> Login dan Melihat Halaman Beranda.....	15
6. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Produk.....	16
7. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Komentar.	17
8. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Ongkir.....	18
9. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Transaksi.....	19
10. <i>Activity Diagram</i> Melihat Data Pelanggan.	20
11. <i>Activity Diagram</i> Mencetak Laporan Penjualan.....	20
12. <i>Activity Diagram</i> Melihat Informasi Beranda Pelanggan.....	21
13. <i>Activity Diagram</i> Melihat Informasi <i>Treatment</i>	22
14. <i>Activity Diagram</i> Melakukan Pemesanan Produk.....	23
15. <i>Activity Diagram</i> Melihat Informasi Promo.	23
16. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Profil.	24
17. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) Sistem Informasi Penjualan di Klinik Beautyfy.	25
18. Desain <i>Interface</i> Halaman <i>login</i> Admin.	31
19. Desain <i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard</i> Admin.....	32
20. Desain <i>Interface</i> Halaman Data Mengelola Produk.....	32
21. Desain <i>Interface</i> Halaman Tambah Data Produk.....	33
22. Desain <i>Interface</i> Halaman Edit Data Produk.	33
23. Desain <i>Interface</i> Halaman Mengelola Data Komentar.	34
24. Desain <i>Interface</i> Halaman Balas Komentar.....	34
25. Desain <i>Interface</i> Halaman Edit Data Komentar.....	35
26. Desain <i>Interface</i> Halaman Data Ongkir.....	35
27. Desain <i>Interface</i> Halaman Tambah Data Ongkir.....	36
28. Desain <i>Interface</i> Halaman Edit Data Ongkir.	36
29. Desain <i>Interface</i> Halaman Mengelola Data Admin.....	37

30. Desain <i>Interface</i> Halaman Edit Data Admin.	37
31. Desain <i>Interface</i> Halaman Mengelola Data Transaksi.....	38
32. Desain <i>Interface</i> Halaman Edit Data Transaksi.	38
33. Desain <i>Interface</i> Halaman Edit Data Pembayaran.....	39
34. Desain <i>Interface</i> Halaman Melihat Data Pelanggan.....	39
35. Desain <i>Interface</i> Halaman Cetak Laporan Penjualan.	40
36. Desain <i>Interface</i> Halaman Registrasi Pelanggan.....	40
37. Desain <i>Interface</i> Halaman Login Pelanggan.....	41
38. Desain <i>Interface</i> Halaman Melihat Beranda.....	41
39. Desain <i>Interface</i> Halaman Melihat <i>Treatment</i>	42
40. Desain <i>Interface</i> Halaman Produk.....	42
41. Desain <i>Interface</i> Halaman Detail Produk.....	43
42. Desain <i>Interface</i> Halaman <i>Cart</i>	43
43. Desain <i>Interface</i> Halaman Order.....	44
44. Desain <i>Interface</i> Halaman Pembayaran.....	44
45. Desain <i>Interface</i> Halaman Promo.....	45
46. Desain <i>Interface</i> Halaman Profil.....	45
47. Tampilan Sistem <i>Login</i> Admin.....	46
48. Tampilan Sistem <i>Dashboard</i> Admin.....	47
49. Tampilan Sistem Halaman Data Produk.....	47
50. Tampilan Sistem Tambah Data Produk.....	48
51. Tampilan Sistem Edit Data Produk.....	48
52. Tampilan Sistem Data Komentar.....	49
53. Tampilan Sistem Balas Komentar.....	49
54. Tampilan Sistem Edit Status Komentar.....	49
55. Tampilan Sistem Data Ongkir.....	50
56. Tampilan Sistem Tambah Data Ongkir.....	50
57. Tampilan Sistem Edit Data Ongkir.....	51
58. Tampilan Sistem Data Admin.....	51
59. Tampilan Sistem Edit Data Admin.....	52
60. Tampilan Sistem Data Transaksi.....	52
61. Tampilan Sistem Edit Data Penjualan.....	52
62. Tampilan Sistem Edit Data Pembayaran.....	53
63. Tampilan Sistem Data Pelanggan.....	53
64. Tampilan Sistem Cetak Laporan.....	54
65. Tampilan Sistem <i>Registrasi</i> Pelanggan.....	54
66. Tampilan Sistem <i>Login</i> Pelanggan.....	55
67. Tampilan Sistem Beranda Pelanggan.....	55
68. Tampilan Sistem Beranda Pelanggan.....	55
69. Tampilan Sistem <i>Treatment</i>	56
70. Tampilan Sistem Produk.....	56
71. Tampilan Sistem Detail Produk.....	57

72. Tampilan Sistem <i>Cart</i>	57
73. Tampilan Sistem Orderan Saya.....	58
74. Tampilan Sistem Pembayaran.....	58
75. Tampilan Sistem Promo.....	58
76. Tampilan Sistem Profil.	59
77. Tampilan Sistem Edit Profil.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Simbol <i>Usecase Diagram</i>	7
2. Simbol <i>Activity Diagram</i>	8
3. Entitas <i>User</i>	26
4. Entitas Keranjang.	26
5. Entitas Komentar.	27
6. Entitas Ongkir.	27
7. Entitas Pelanggan.	28
8. Entitas Pembayaran.	28
9. Entitas Produk.	29
10. Entitas Transaksi.	30
11. Pengujian bagi Pegawai.	60
12. Pengujian bagi Pelanggan.	66

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman, dunia kecantikan seakan berkembang cukup pesat. Kesadaran terhadap penampilan dirasa cukup penting, baik kaum hawa maupun kaum adam sebagai penunjang penampilan. Kecantikan itu sendiri memiliki arti sangat luas, dapat berarti perawatan wajah. Saat ini banyak sekali beredar produk-produk kecantikan di pasaran, seiring dengan itu berbagai perusahaan kecantikan, tempat-tempat kebugaran, spa, salon, dan klinik kecantikan dan berbagai institusi kecantikan mulai banyak bermunculan, semakin banyaknya perusahaan dibidang kecantikan, mereka berlomba-lomba untuk produk-produk kecantikannya dapat diterima oleh pasar dan mempunyai konsumen yang tetap. (Bayu & Mayaningrum)

Klinik Beautyfy merupakan sebuah tempat yang memberikan layanan profesional yang berkaitan dengan perawatan dan kecantikan kulit, meliputi proses peremajaan kulit, pencerahan kulit wajah, dan memperbaiki berbagai kekurangan yang muncul pada kulit. Di Klinik Beautyfy terdapat beberapa *treatment* diantaranya *acne scar*, *dpl treatment*, *eyelash Russian*, *messo treatment*, *v shape*, dan *nail art*. Untuk mengetahui informasi terkait Klinik Pelanggan harus datang terlebih dahulu ke Klinik, hal tersebut membuat para pelanggan merasa kesulitan untuk mendapatkan informasi terkait klinik dan pemesanan produk. Oleh karena itu untuk meningkatkan pelayanan klinik kecantikan Beautyfy maka diperlukan membuat Sistem Informasi yang bersifat online untuk mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi

terkait klinik sehingga informasi yang dibutuhkan mudah untuk didapatkan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah yaitu tentang bagaimana mengimplementasikan sebuah Sistem Informasi Penjualan Klinik Beautyfy Berbasis Web.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan agar pembahasannya lebih tersusun dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun batasan masalah dalam penulisan penelitian ini adalah:

1. Sistem informasi penjualan ini hanya dapat digunakan oleh Admin dan Pembeli.
2. Sistem Informasi ini digunakan untuk mengelola pemesanan produk, mengelola data penjualan, mengelola data admin, mengelola data ongkir, mengelola data pelanggan, dan mengelola data laporan.

1.4. Tujuan

Tujuan dalam Tugas Akhir yaitu mengimplementasikan Sistem Informasi Penjualan di Klinik Beautyfy Berbasis Web, bertujuan untuk mengatasi masalah yang ada di klinik.

a. Bagi Pegawai

Mempermudah pegawai dalam mengelola data pemesanan produk, mengelola data penjualan, mengelola data admin, mengelola data ongkir, dan mengelola laporan penjualan.

b. Bagi Pelanggan

Mempermudah melihat informasi terkait klinik kecantikan, dan mempermudah pemesanan produk.

1.4 Manfaat

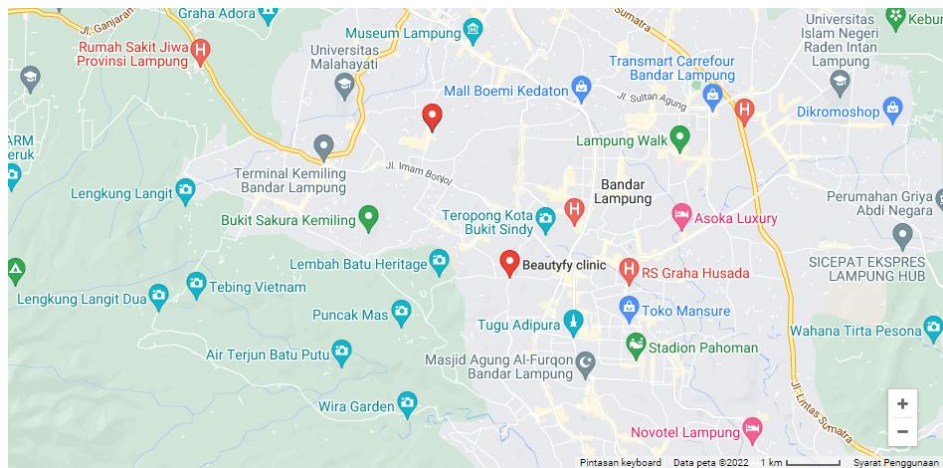
Manfaat yang akan dicapai dalam Tugas Akhir yaitu sebagai berikut:

- a. Sistem informasi penjualan di klinik beautyfy diharapkan dapat mempermudah pegawai klinik dalam mengelola kegiatan operasional.
- b. Mempermudah pelanggan untuk melihat informasi terkait klinik kecantikan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Profil Klinik

Beautyfy adalah salah satu klinik yang bergerak dalam bidang jasa kesehatan khususnya Klinik Kecantikan yang telah berpengalaman dibidangnya selama 4 tahun. Komitmen klinik mengutamakan sterilitas dalam setiap perawatan di Beautyfy. Semua prosedur perawatan kecantikan di Beautyfy dilakukan oleh dokter bersertifikat dan berpengalaman di bidang estetika, klinik beautyfy beralamatkan di Jl. H. Agus Salim No.164, Kaliawi, Kecamatan. Tanjung Karang. Karang Pusat, Kota Bandar Lampung, Lampung 35119. Lokasi dan Gambar Klinik Beautyfy terdapat pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1. Lokasi Klinik Beautyfy.



Gambar 2. Klinik Kecantikan Beautyfy.

2.2. Uraian Tentang Landasan Teori

2.2.1. Klinik Kecantikan

Klinik kecantikan merupakan sebuah tempat yang memberikan layanan profesional yang berkaitan dengan perawatan dan kecantikan kulit, meliputi proses peremajaan kulit, pencerahan kulit wajah, dan memperbaiki berbagai kekurangan yang muncul pada kulit (Wibowo, Novian, & Andreas, 2013).

2.2.2. Penjualan

Penjualan adalah proses dimana sang penjual memuaskan segala kebutuhan dan keinginan pembeli agar dicapai manfaatnya bagi yang menjual maupun sang pembeli yang berkelanjutan dan yang menguntungkan bagi kedua belah pihak. Penjualan juga hasil yang dicapai sebagai imbalan jasa-jasa yang diselenggarakan yang dilakukannya perniagaan transaksi dunia usaha (Ahmad & Hasti, 2018).

2.2.3. Sistem

Sistem adalah kumpulan orang yang saling bekerja sama dengan ketentuan-ketentuan aturan yang sistematis dan terstruktur untuk membentuk satu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan. Sistem memiliki beberapa karakteristik atau sifat yang terdiri dari komponen sistem, batasan sistem, lingkungan luar sistem, penghubung sistem, masukan sistem, keluaran sistem, pengolahan sistem dan sasaran sistem (Anggraeni & Irviani, 2017).

2.2.4. Informasi

Informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang diorganisasi atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima (Anggraeni dan Irviani, 2017).

2.2.5. Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu kombinasi teratur dari orang-orang, *hardware*, *software*, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengolah dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi (Anggraeni & Irviani, 2017).

2.2.6. *Unified Modelling Language* (UML)

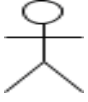
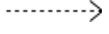

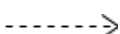

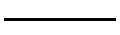


Unified Modeling Language (UML) merupakan kumpulan diagram-diagram yang sudah memiliki standar untuk membangun perangkat lunak berbasis objek (Ayu & Permatasari, 2018).


a. Pengertian *Use Case Diagram*

Use Case Diagram adalah pemodelan untuk sistem. *Use Case* digunakan untuk mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada pada sebuah sistem informasi (Simatupang & Sianturi, 2019).

Berikut ini adalah simbol-simbol *use case* diagram, terdapat pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Simbol *Usecase Diagram*.

No	Simbol	Nama	Deskripsi
1.		<i>Actor</i>	Menjelaskan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2.		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</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>Include</i>	Menjelaskan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
5.		<i>Extend</i>	Menjelaskan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6.		<i>Association</i>	Menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7.		<i>System</i>	Menjelaskan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8.		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i> .
			Interaksi aturan- aturan dan

No	Simbol	Nama	Deskripsi
9.		<i>Collaboration</i>	elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen- elemennya (sinergi).

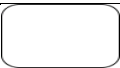




Sumber: (Maiyedra, 2019)

b. Pengertian *Activity Diagram*

Activity Diagram adalah sebuah cara untuk memodelkan aliran kerja (*workflow*) dari *Use Case* bisnis dalam bentuk grafik (Setiawan & Khairuzzaman, 2017).

Berikut ini adalah simbol-simbol *activity diagram*, terdapat pada Tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2. Simbol *Activity Diagram*.

No	Simbol	Nama	Deskripsi
1.		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu samalain.
2.		<i>Action</i>	<i>State</i> dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
3.		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4.		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan diakhir.
5.		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.

Sumber: (Maiyedra, 2019)

2.2.7. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

ERD atau *Entity Relationship Diagram* merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh Sistem Analis dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem (Kurniawan, Apriliah, Kurniawan, Firmansyah, 2020).

2.2.8. *Framework*

Framework adalah seperangkat *library* yang terorganisir dalam arsitektur untuk memberikan kecepatan, akurasi, kenyamanan dan konsistensi dalam pengembangan aplikasi (Jaya dan Sahlinal, 2017).

2.2.9. *CodeIgniter*

Codeigniter adalah sebuah *web application framework* yang bersifat open source digunakan untuk membangun aplikasi web. Tujuan utama pengembangan codeigniter adalah untuk membantu *developer* dalam pengerjaan aplikasi yang lebih cepat daripada menulis semua *code* dari awal dan codeigniter merupakan salah satu *framework* php tercepat yang ada saat ini (Novianto, 2016).

2.2.10. *MySQL*

MySQL (*My Structured Query Language*) adalah: “Suatu sistem basis data *relation* atau *Relational Database management System (RDBMS)* yang mampu bekerja secara cepat dan mudah digunakan MySQL juga merupakan program pengakses *database* yang bersifat jaringan, sehingga dapat digunakan untuk aplikasi multi *user* (banyak pengguna). MySQL didistribusikan gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Dimana setiap program bebas menggunakan MySQL namun tidak bisa dijadikan produk turunan yang dijadikan *closed source* atau komersial (Nugroho, 2010).

2.2.11. Database

Database adalah kumpulan data yang terintegrasi dan diatur sedemikian rupa sehingga data tersebut dapat dimanipulasi, diambil dan dicari secara cepat (Hidayatullah & Kawistara, 2017).

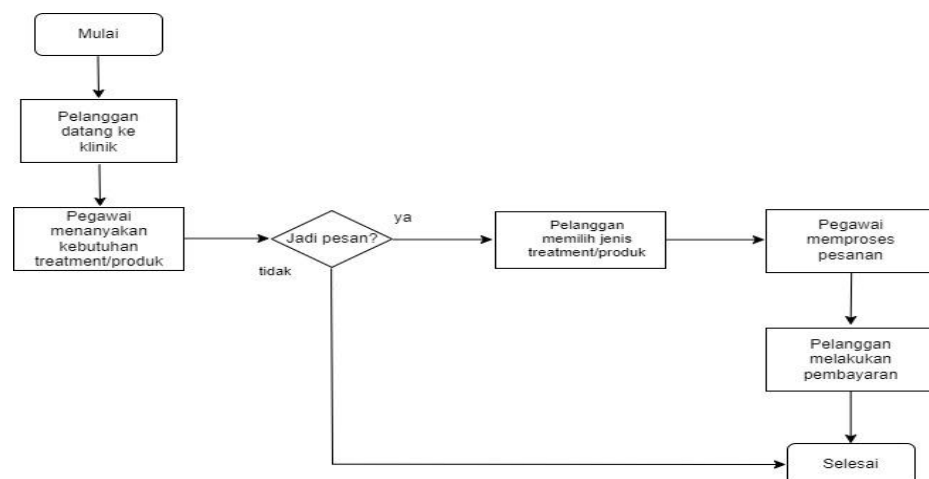
2.2.12. HyperText Markup Language (HTML)

PHP adalah suatu bahasa *scripting* khususnya digunakan untuk web *development*. *PHP* memiliki sifat *server side scripting* sehingga untuk menjalankan *PHP* harus menggunakan web *server* (Hidayatullah & Kawistara, 2017).

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1. Analisis Sistem Berjalan

Setelah melakukan wawancara oleh pihak Klinik, proses bisnis sistem yang berjalan saat ini di Klinik yaitu pelanggan datang ke Klinik untuk melihat informasi treatment dan melakukan pembelian produk. Kemudian pegawai menanyakan kebutuhan treatment atau pembelian produk, jika jadi pesan maka pelanggan memilih jenis treatment atau pemesanan produk, kemudian pegawai memproses pesanan, lalu pelanggan melakukan pembayaran. Untuk mengetahui berapa harga yang ditawarkan oleh Klinik. Pelanggan harus datang terlebih dahulu ke Klinik, membuat para pelanggan merasa kesulitan untuk mendapatkan informasi tentang Klinik dan pemesanan produk. Analisis sistem yang berjalan digambarkan pada *flowchart* yang dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. *Flowchart Diagram Sistem Yang Berjalan Saat Ini.*

3.2. Analisis Sistem Yang Diusulkan

Untuk mengetahui berapa harga yang ditawarkan oleh klinik. Pelanggan harus datang terlebih dahulu ke klinik, membuat para pelanggan merasa kesulitan untuk mendapatkan informasi tentang klinik dan pemesanan produk. Berdasarkan permasalahan yang ada dapat diusulkan analisis sistem yaitu sistem ini dapat mempermudah pelanggan dalam mengetahui informasi tentang klinik dan melakukan pemesanan produk.

3.3. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem yang digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi Penjualan di Klinik Beautyfy membutuhkan suatu kebutuhan non fungsional berupa kebutuhan *hardware*, kebutuhan *software*, dan kebutuhan fungsional dalam pengembangan diantaranya sebagai berikut:

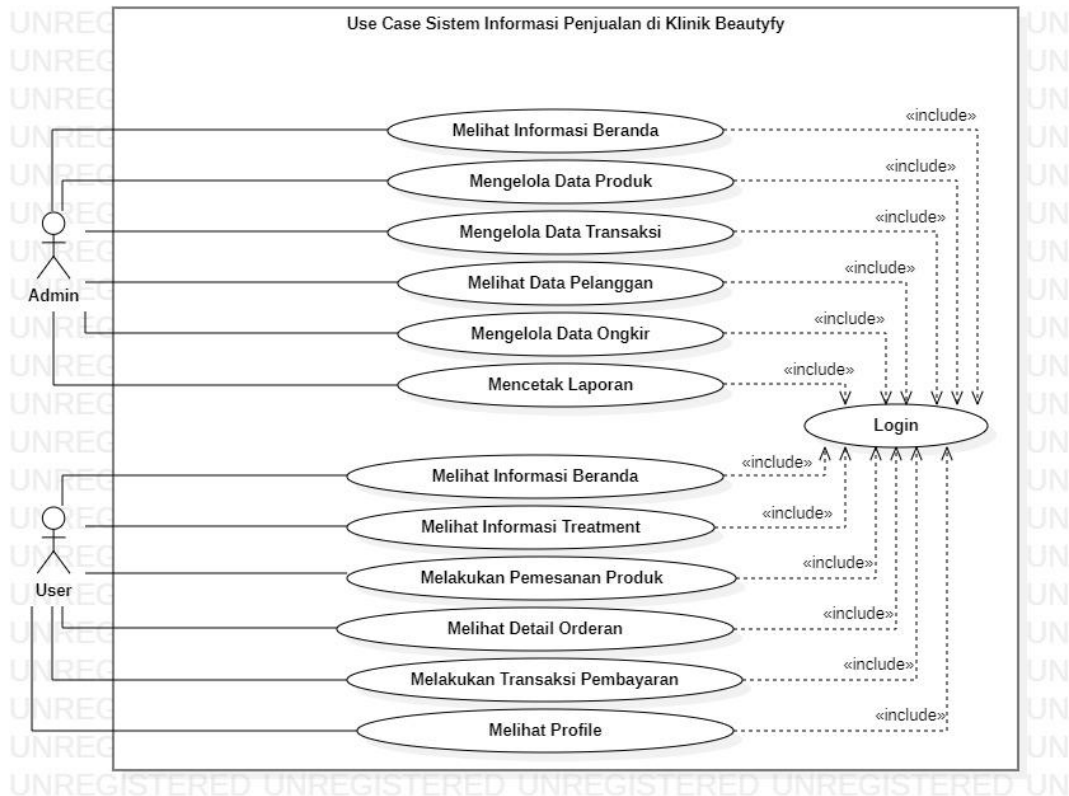
3.3.1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses/layanan apa saja yang nantinya harus disediakan oleh sistem, bagaimana respon sistem pada proses *input* dan *output*. Kebutuhan fungsional dari sistem informasi penjualan di klinik beautify berbasis *web* adalah sebagai berikut:

- a. Admin dapat mengakses sistem dengan *login* terlebih dahulu.
- b. Admin dapat melihat *dashboard*.
- c. Admin dapat mengelola data produk.
- d. Admin dapat mengelola data komentar.
- e. Admin dapat mengelola data ongkir.
- f. Admin dapat mengelola data transaksi.
- g. Admin dapat mengelola data pelanggan.
- h. Admin dapat mengelola data laporan penjualan.
- i. Pelanggan dapat melihat informasi beranda sistem.
- j. Pelanggan dapat melihat *treatment*.
- k. Pelanggan dapat melakukan pemesanan produk.

- l. Pelanggan dapat melihat promo.
- m. Pelanggan dapat mengelola profil.

Kebutuhan fungsional dari sistem informasi penjualan Klinik Beautyfy dapat digambarkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Use Case Diagram Sistem Informasi Penjualan Klinik Beautyfy.

3.3.2. Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan Non Fungsional terbagi 2 yaitu kebutuhan *hardware* dan kebutuhan *software* sebagai berikut:

a. Kebutuhan *Hardware*

Hardware (perangkat keras) yang digunakan untuk Sistem Informasi di Klinik Beautyfy adalah laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:

- *System Manufacturer* : Acer
- *Processor* : Intel®Core™ i5-7200U CPU @
2.50GHz to 2.7GHz
- *Installed RAM* : 4 GB
- *System Type* : 64-bit operating system, x64-based
Processor

b. Kebutuhan Software

Software (perangkat lunak) yang digunakan untuk membuat Sistem Informasi di klinik Beautyfy adalah sebagai berikut:

- Xampp digunakan sebagai server lokal/*localhost*, di dalamnya sudah mencakup program Apache, MySQL dan PHP.
- Google Chrome digunakan untuk mengelola *web*
- Sublime Text 3 digunakan sebagai text editor
- Star UML digunakan untuk mendesain *use case* dan *activity*

3.4. Desain Sistem

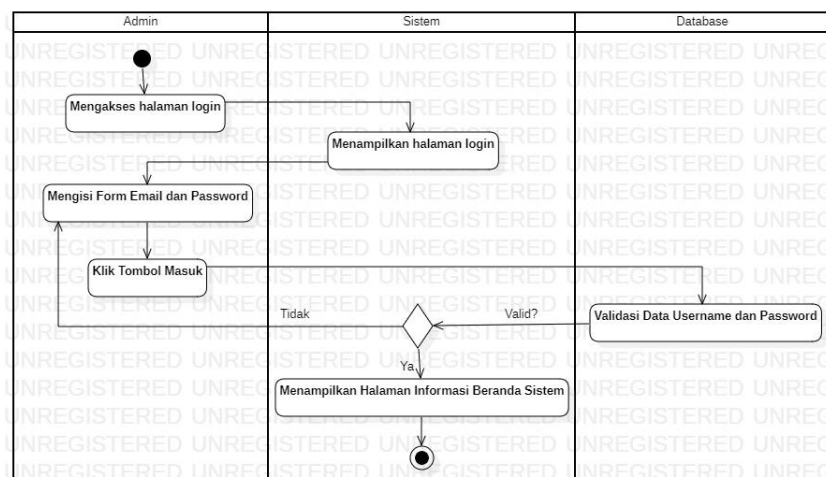
Dalam pembuatan sistem perlu mempunyai desain sistem yang diantaranya ada sistem yang meliputi *activity diagram*. Pada pembuatan desain proses *activity diagram* menggunakan *tools starUML*. Dengan menggunakan *tools starUML* dalam pembuatan *use case diagram* serta membuat perbedaan konseptual antara *models*, *views*, dan *diagrams*. *Tools starUML* memiliki kelebihan yaitu mudah digunakan, *starUML* merupakan aplikasi yang ringan, dan *dashboard* yang simpel.

3.4.1. Desain Proses

Desain proses pada sistem meliputi *activity diagram* sebagai berikut:

a. Activity Diagram Login dan Melihat Halaman Beranda

Gambar 5 menampilkan *activity diagram login* dan menampilkan halaman informasi *dashboard* sistem, admin mengakses halaman *login*, selanjutnya sistem meminta admin untuk mengisi *username* dan *password* yang telah dibuat. Setelah mengisi *username* dan *password* admin mengklik tombol masuk dan database akan memvalidasi *username* dan *password* yang telah diisi. Jika data valid maka sistem akan menampilkan halaman *dashboard*, jika tidak valid sistem akan tetap menampilkan halaman *login* dan ada pemberitahuan “*email/password salah*” dan admin diminta untuk mengisi kembali *username* dan *password*.

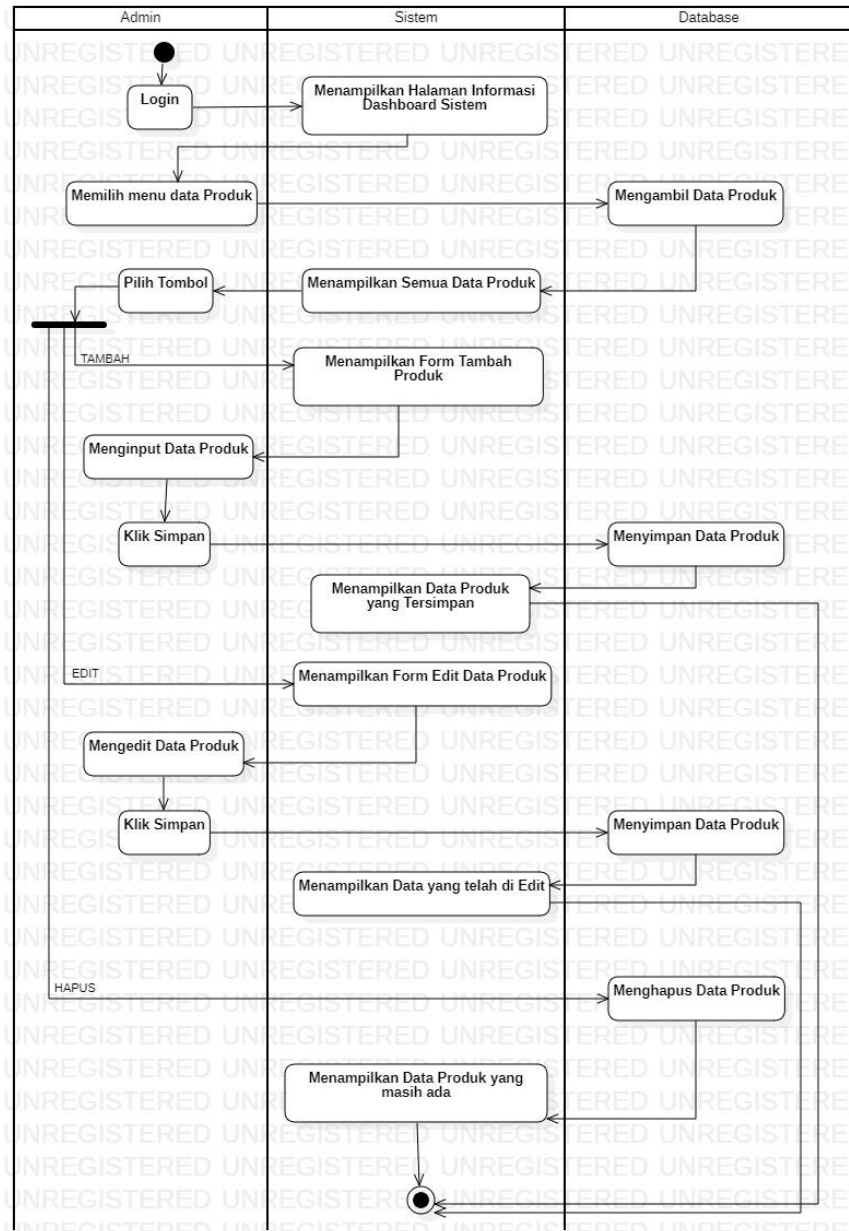


Gambar 5. Activity Diagram Login dan Melihat Halaman Beranda.

b. Activity Diagram Mengelola Data Produk

Gambar 6 menampilkan *activity diagram* mengelola data Produk. Admin mengakses halaman *login* kemudian setelah berhasil *login* akan tampil halaman informasi *dashboard* sistem, kemudian admin dapat memilih data produk untuk melihat semua data produk. Kemudian jika ingin menambah data produk maka admin dapat klik tombol tambah lalu admin dapat mengisi data produk yang ingin ditambahkan, jika ingin menghapus data admin klik tombol

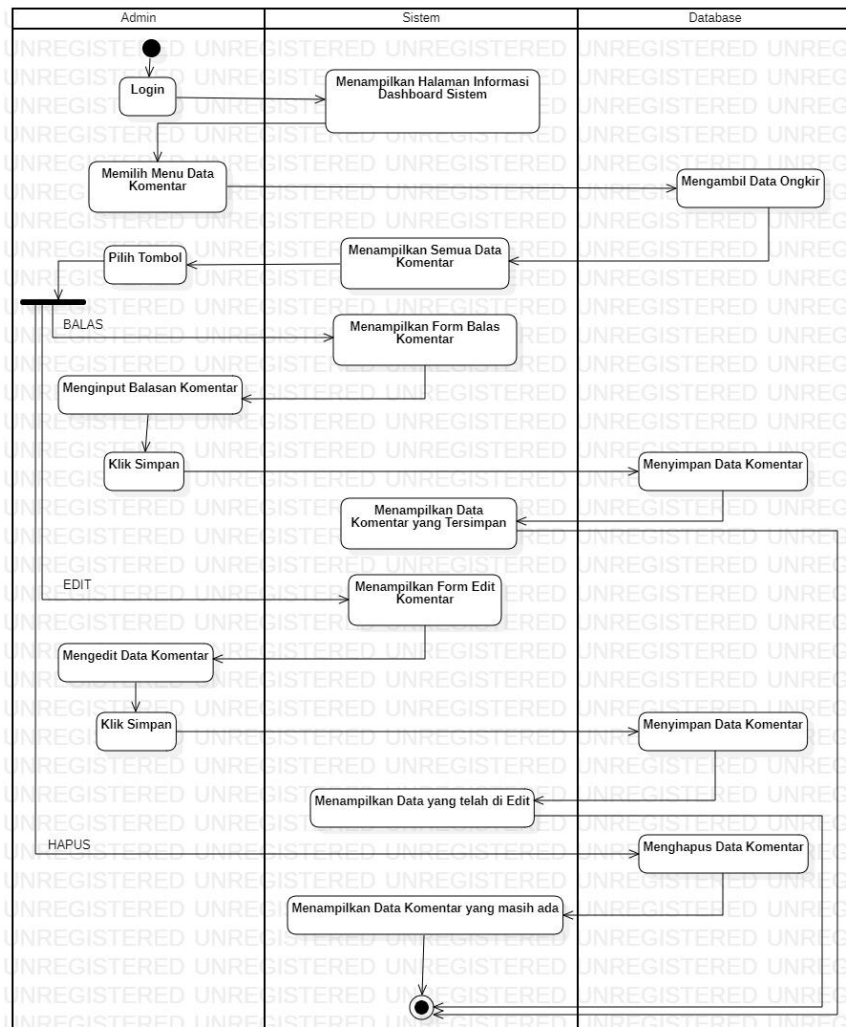
hapus data, atau ingin mengedit data produk maka admin klik tombol edit data produk kemudian mengisi data yang akan diubah, jika sudah klik simpan. Maka sistem akan menampilkan data produk yang telah diubah.



Gambar 6. Activity Diagram Mengelola Data Produk.

c. Activity Diagram Mengelola Data Komentar

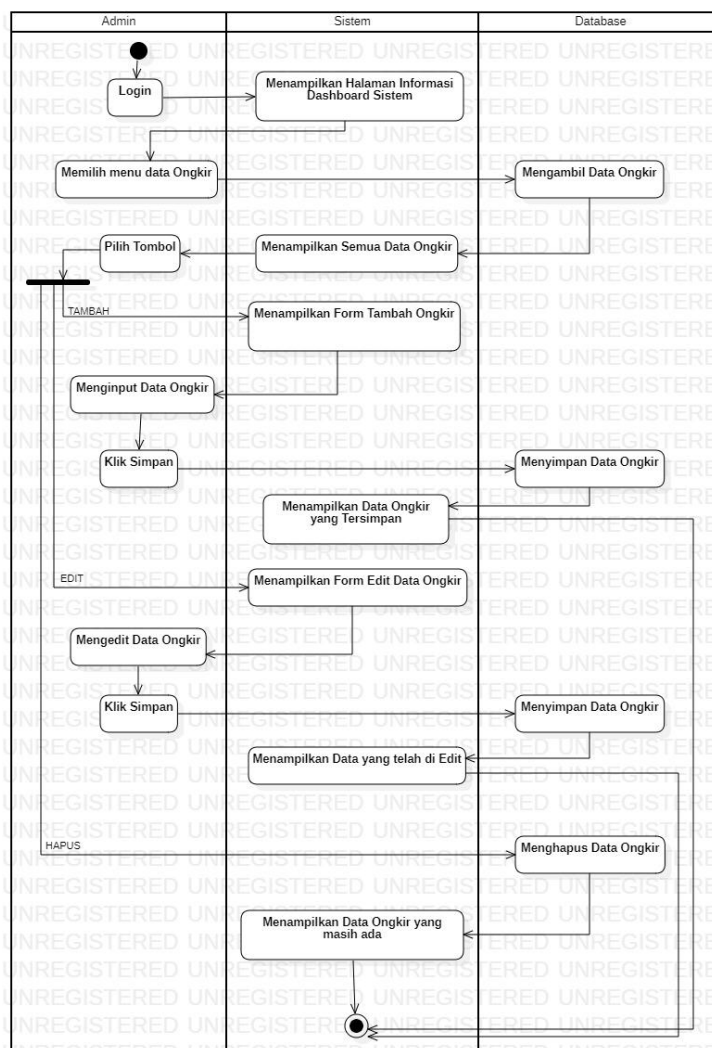
Gambar 7 menampilkan *activity diagram* mengelola data Komentar. Admin mengakses halaman *login* kemudian setelah berhasil *login* akan tampil halaman informasi *dashboard* sistem, kemudian admin dapat melihat semua data komentar. Jika admin ingin memberikan balasan admin dapat klik tombol balas lalu admin dapat memberikan balasan, jika sudah klik simpan. Jika admin ingin mengedit komentar admin dapat klik tombol edit kemudian dapat merubah status komentar jika sudah klik simpan. jika ingin menghapus data komentar klik tombol hapus maka data akan terhapus.



Gambar 7. Activity Diagram Mengelola Data Komentar.

d. Activity Diagram Mengelola Data Ongkir

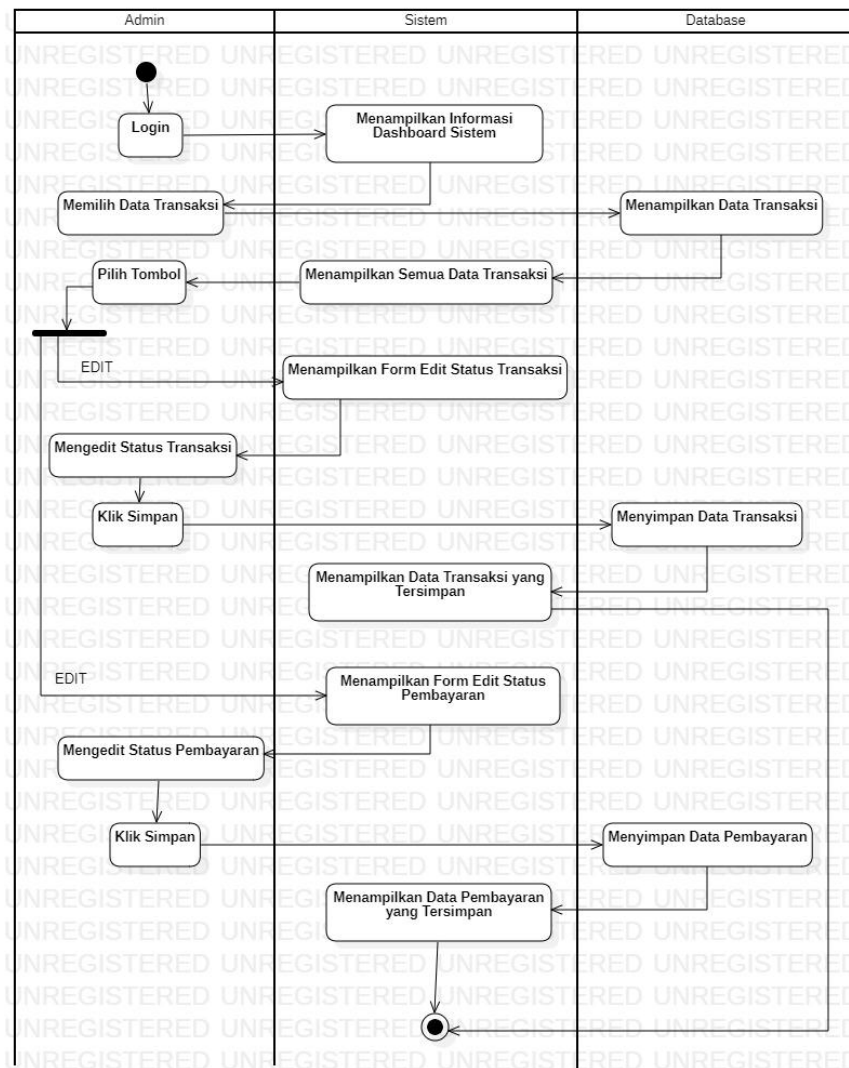
Gambar 8 menampilkan *activity diagram* mengelola data Ongkir. Admin mengakses halaman *login* kemudian setelah berhasil *login* akan tampil halaman informasi dashboard sistem, kemudian admin dapat memilih data ongkir untuk melihat semua data ongkir. Kemudian jika ingin menambah data ongkir maka admin dapat klik tombol tambah lalu admin dapat mengisi data ongkir yang ingin ditambahkan, jika ingin menghapus data admin klik tombol hapus data, atau ingin mengedit data ongkir maka admin klik tombol edit data ongkir kemudian mengisi data yang akan diubah, lalu jika sudah klik simpan. Maka sistem akan menampilkan data ongkir yang telah diubah.



Gambar 8. Activity Diagram Mengelola Data Ongkir.

e. Activity Diagram Mengelola Data Transaksi

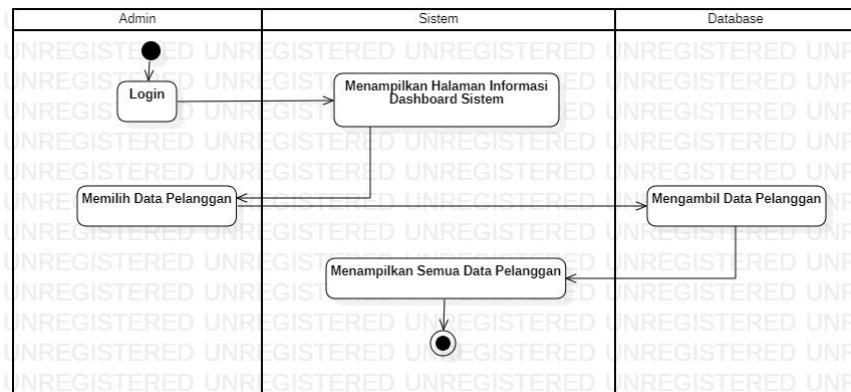
Gambar 9 menampilkan *activity diagram* mengelola data transaksi. Admin mengakses halaman *login* kemudian setelah berhasil *login* akan tampil halaman informasi dashboard sistem, kemudian admin dapat memilih data transaksi untuk melihat semua data transaksi. Kemudian jika ingin mengedit status transaksi admin dapat klik tombol edit status transaksi kemudian admin mengedit status transaksi jika sudah klik simpan. Jika admin ingin mengedit status pembayaran maka admin dapat klik tombol status pembayaran, selanjutnya admin dapat mengedit status pembayaran jika sudah klik simpan maka sistem akan menampilkan data yang telah diedit.



Gambar 9. Activity Diagram Mengelola Data Transaksi.

f. Activity Diagram Melihat Data Pelanggan

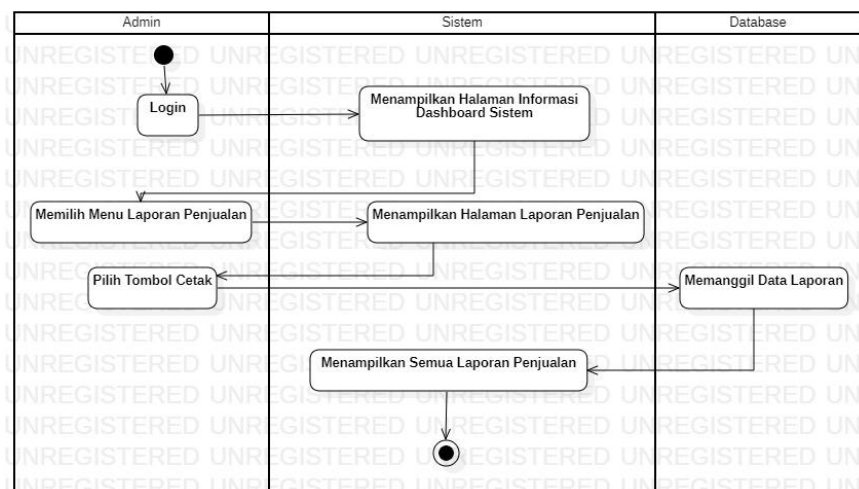
Gambar 10 menampilkan *activity diagram* melihat data Pelanggan. Admin mengakses halaman *login* kemudian setelah berhasil *login* akan tampil halaman informasi *dashboard* sistem, admin memilih menu pelanggan sistem akan menampilkan halaman data pelanggan.



Gambar 10. Activity Diagram Melihat Data Pelanggan.

g. Activity Diagram Mencetak Data Laporan Penjualan

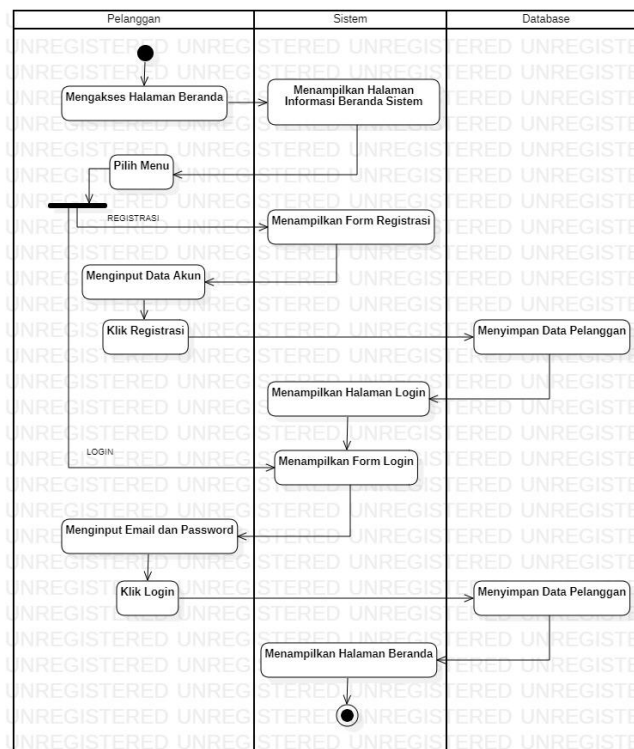
Gambar 11 menampilkan *activity diagram* mencetak Data Laporan Penjualan. Admin mengakses halaman *login* kemudian setelah berhasil *login* akan tampil halaman informasi dashboard sistem, jika admin ingin mencetak laporan penjualan, admin dapat memilih menu cetak per tanggal lalu klik cetak maka akan menampilkan halaman laporan sesuai yang dipilih oleh admin.



Gambar 11. Activity Diagram Mencetak Laporan Penjualan.

h. Activity Diagram Melihat Informasi Halaman Beranda Pelanggan

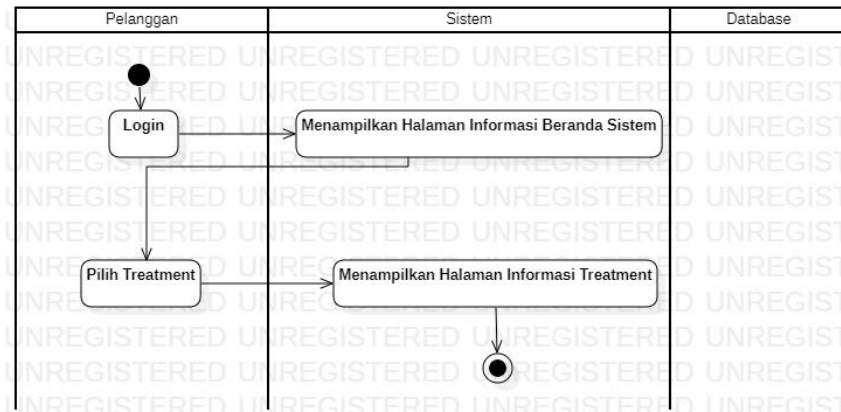
Gambar 12 menampilkan *activity diagram login* dan menampilkan halaman beranda pelanggan. Pelanggan mengakses halaman *login*, kemudian pelanggan diminta untuk mengisi *username* dan *password* yang telah dibuat. Setelah mengisi *username* dan *password* pelanggan mengklik tombol *login* dan *database* akan memvalidasi *username* dan *password* tersebut. Jika data valid maka sistem akan menampilkan halaman beranda sistem. Jika tidak valid sistem akan menampilkan halaman *login* untuk pelanggan mengisi kembali *username* dan *password*. Jika pelanggan belum memiliki akun maka pelanggan dapat mengklik buat akun baru, kemudian sistem akan menampilkan halaman registrasi. Lalu pelanggan diminta untuk menginput data akun, jika sudah maka klik tombol registrasi, selanjutnya pelanggan diminta untuk login mengisi *email* dan *password* yang sudah dibuat, jika sudah klik login maka sistem akan menampilkan halaman beranda.



Gambar 12. Activity Diagram Melihat Informasi Beranda Pelanggan.

i. Activity Diagram Melihat Informasi Treatment

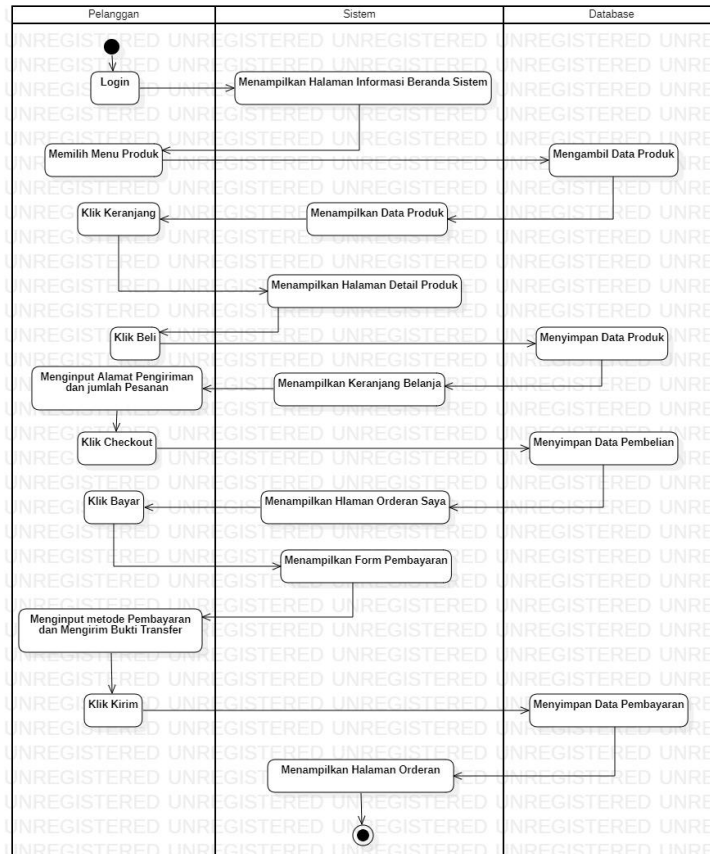
Gambar 13 menampilkan *activity diagram* melihat informasi treatment. Pelanggan melakukan *login* setelah *login* berhasil sistem akan menampilkan halaman informasi beranda. Pelanggan klik menu *treatment* maka sistem akan menampilkan data *treatment*.



Gambar 13. Activity Diagram Melihat Informasi Treatment.

j. Activity Diagram Melakukan Pemesanan Produk

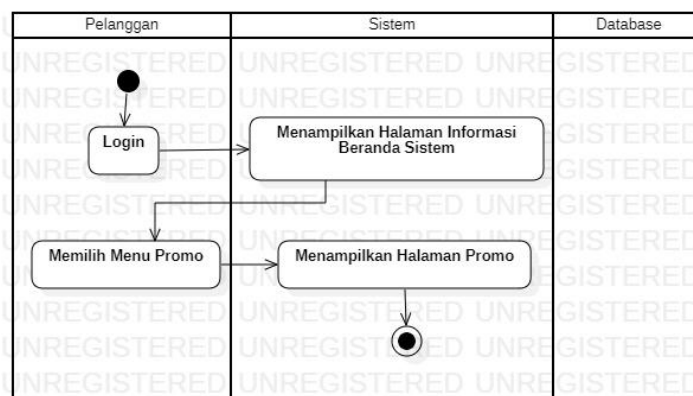
Gambar 14 menampilkan *activity diagram* pemesanan produk. Pelanggan melakukan login setelah *login* berhasil sistem akan menampilkan halaman informasi beranda. Pelanggan klik produk maka sistem akan menampilkan halaman produk, jika pelanggan ingin membeli produk maka klik keranjang. Selanjutnya sistem akan menampilkan halaman keranjang belanja, pelanggan sudah menginput jumlah pesanan dan alamat pengiriman, pelanggan dapat mengklik checkout. Maka sistem akan menampilkan halaman order, selanjutnya pelanggan diminta memilih metode pembayaran dan mengirimkan bukti pembayaran. Jika sudah pelanggan dapat mengklik tombol kirim.



Gambar 14. Activity Diagram Melakukan Pemesanan Produk.

k. Activity Diagram Melihat Informasi Promo

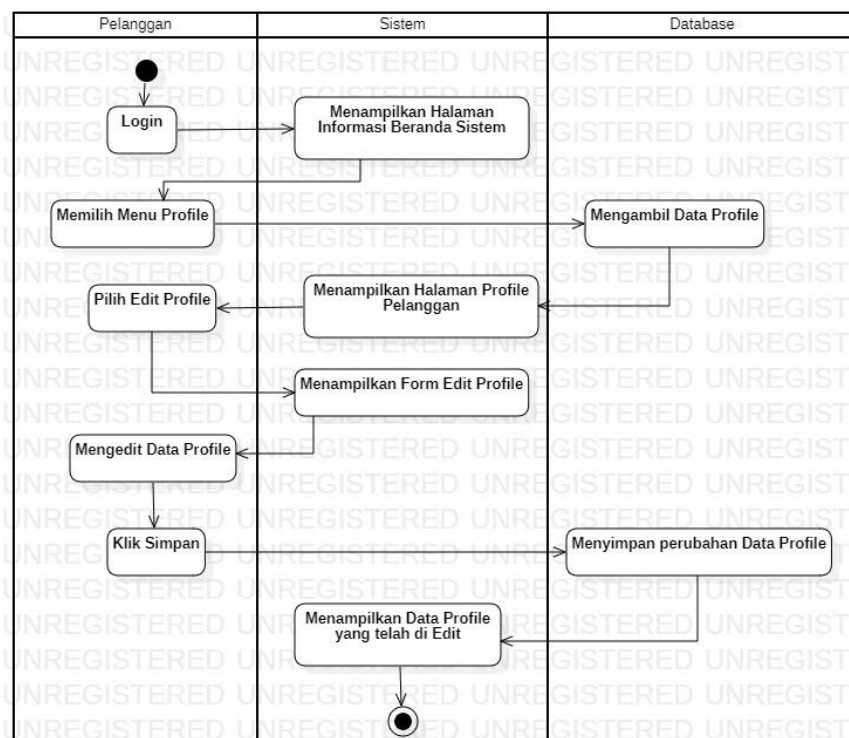
Gambar 15 menampilkan *activity diagram* melihat informasi promo. Pelanggan melakukan login setelah login berhasil sistem akan menampilkan halaman informasi beranda. Selanjutnya jika pelanggan ingin melihat informasi promo maka klik menu promo. Maka sistem akan menampilkan promo yang tersedia di klinik kecantikan.



Gambar 15. Activity Diagram Melihat Informasi Promo.

1. Activity Diagram Mengelola Profil

Gambar 16 menampilkan *activity diagram* mengelola profil. Pelanggan melakukan login setelah *login* berhasil sistem akan menampilkan halaman informasi beranda. Selanjutnya jika pelanggan ingin mengedit data profil maka klik menu profil. Jika pelanggan ingin mengedit data profil maka klik edit profil. Kemudian pelanggan dapat mengedit data profil yang ingin di edit, jika sudah klik simpan. Maka sistem akan menampilkan data profil yang sudah diedit.



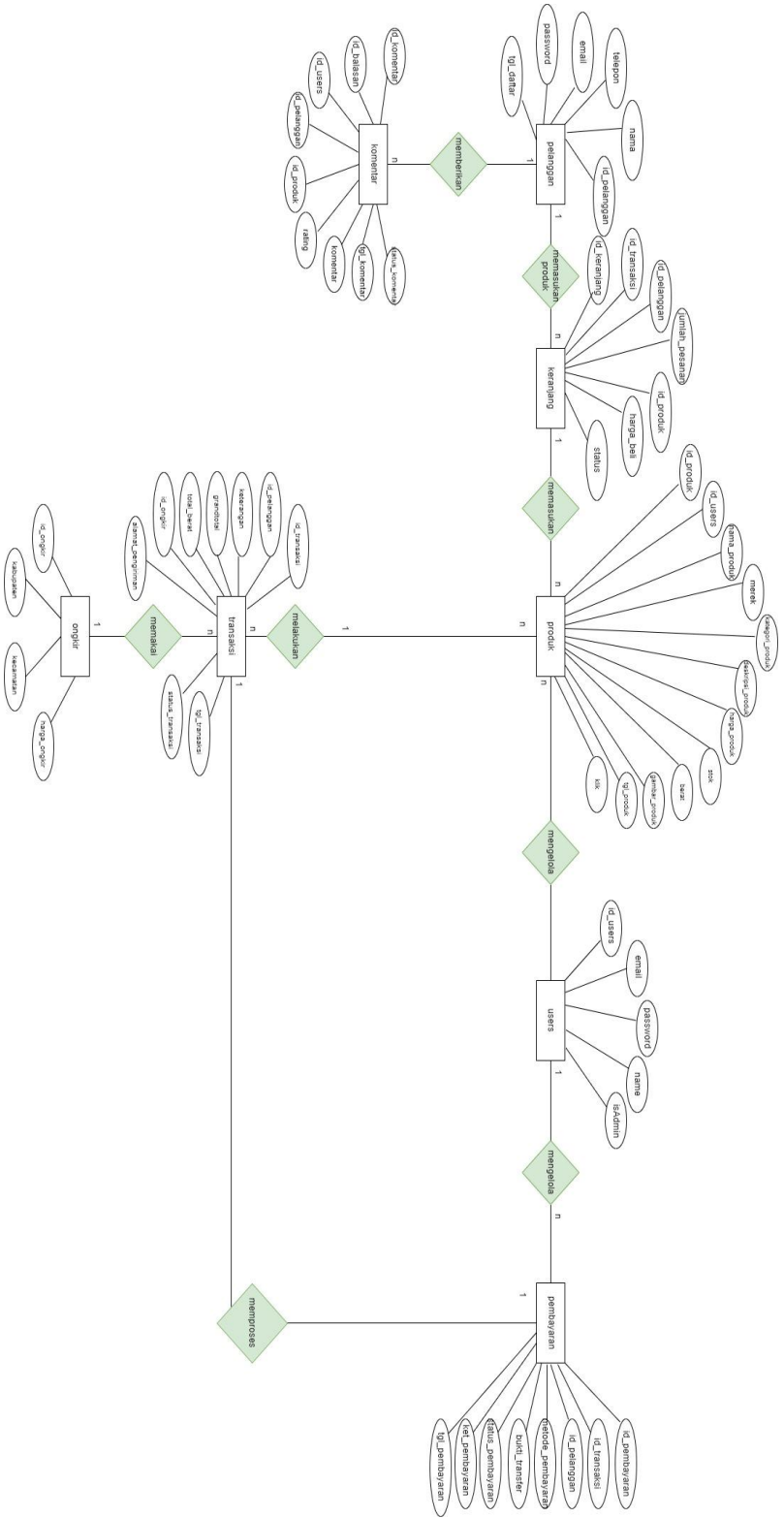
Gambar 16. Activity Diagram Mengelola Data Profil.

3.4.2. Desain Data

Dalam pembuatan desain data yang meliputi Rancangan *Entity Relationship Diagram* (ERD) menggunakan tools draw.io.

a. Entity Relationship Diagram (ERD)

Rancangan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dari Sistem Informasi Penjualan di Klinik Beautyfy. Gambar rancangan ERD dapat dilihat pada Gambar 17.



Gambar 17. Entity Relationship Diagram (ERD) Sistem Informasi Penjualan di Klinik Beautyfy.

b. Struktur Tabel *Database*

- Tabel Entitas *User*

Tabel 3 merupakan tabel untuk menyimpan data *users* terdapat *id_users*, *email*, *password*, *name*, *isAdmin*.

Tabel 3. Entitas *User*.

Nama	Tipe	Panjang	Index	Keterangan
<i>Id_users</i>	Int	10	PK	Id untuk membedakan antar users
<i>Email</i>	Varchar	100	-	Email users
<i>Password</i>	Varchar	100	-	Password untuk <i>login</i>
<i>Name</i>	Varchar	100	-	Nama <i>users</i>
<i>isAdmin</i>	-	-	-	-

- Tabel Entitas *Keranjang*

Tabel 4 merupakan tabel untuk menyimpan data keranjang terdapat *id_keranjang*, *id_transaksi*, *id_pelanggan*, *id_produk*, *harga_beli*, *jumlah_pesanan*, *status*.

Tabel 4. Entitas *Keranjang*.

Nama	Tipe	Panjang	Index	Keterangan
<i>Id_keranjang</i>	Int	11	PK	-
<i>Id_transaksi</i>	Int	11	FK	-
<i>Id_pelanggan</i>	Int	11	FK	-
<i>Id_produk</i>	Int	11	FK	-
<i>Harga_beli</i>	Int	11	-	Harga produk
<i>Jumlah_pesanan</i>	Int	11	-	Jumlah pesanan
<i>Status</i>	varchar	20	-	Status pesanan

- Tabel Entitas *Komentar*

Tabel 5 merupakan tabel untuk menyimpan data komentar terdapat *id_komentar*, *id_balasan*, *id_users*, *id_pelanggan*, *id_produk*, *rating*, *komentar*, *tgl_komentar*, *status_komentar*.

Tabel 5. Entitas Komentar.

Nama	Tipe	Panjang	Index	Keterangan
<i>Id_komentar</i>	Int	11	PK	Id untuk membedakan antara komentar
<i>Id_balasan</i>	Int	11	-	-
<i>Id_users</i>	Int	11	FK	-
<i>Id_pelanggan</i>	Int	11	FK	-
<i>Id_produk</i>	Int	11	FK	-
<i>Rating</i>	Int	11	-	Rating untuk produk
<i>Komentar</i>	Text	-	-	Komentar produk
<i>Tgl_komentar</i>	timestamp	-	-	Tanggal komentar
<i>Status_komentar</i>	varchar	50	-	Status komentar

- Tabel Entitas Ongkir

Tabel 6 merupakan tabel untuk menyimpan data ongkir terdapat *id_ongkir*, *kabupaten*, *kecamatan*, *harga_ongkir*.

Tabel 6. Entitas Ongkir.

Nama	Tipe	Panjang	Index	Keterangan
<i>Id_ongkir</i>	Int	11	PK	Id untuk membedakan antara ongkir
<i>Kabupaten</i>	Varchar	50	-	Nama kabupaten
<i>Kecamatan</i>	Varchar	50	-	Nama kecamatan
<i>Harga_ongkir</i>	Int	11	-	Harga ongkir

- Tabel Entitas Pelanggan

Tabel 7 merupakan tabel untuk menyimpan data pelanggan terdapat *id_pelanggan*, *nama*, *telepon*, *email*, *password*, *tgl_daftar*.

Tabel 7. Entitas Pelanggan.

Nama	Tipe	Panjang	Index	Keterangan
Id_pelanggan	Int	11	PK	Id untuk membedakan antara pelanggan
Nama	Varchar	25	-	Nama pelanggan
Telepon	Varchar	12	-	Telepon pelanggan
Email	Varchar	50	-	Email pelanggan
Password	Varchar	25	-	<i>Password</i> untuk <i>login</i>
Tgl_daftar	timestamp	-	-	Tanggal daftar

- Tabel Entitas Pembayaran

Tabel 8 merupakan tabel untuk menyimpan data pembayaran terdapat id_pembayaran, id_transaksi, id_pelanggan, metode_pembayaran, bukti_transfer, status_pembayaran, keterangan_pembayaran, tgl_pembayaran.

Tabel 8. Entitas Pembayaran.

Nama	Tipe	Panjang	Index	Keterangan
Id_pembayaran	int	11	PK	Id untuk membedakan antara pembayaran
Id_transaksi	int	11	FK	Id untuk membedakan antara transaksi
Id_pelanggan	int	11	FK	Id untuk membedakan antara pelanggan
Metode__pembayaran	varc har	25	-	Metode pembayaran
Bukti_transfer	text	-	-	Bukti transfer
Status_pembayaran	varc	25	-	Status

	har			pembayaran
Keterangan_pembayar	text	-	-	Keterangan
an				pembayaran
Tgl_pembayaran	time	-	-	Tanggal
	stam			pembayaran
	p			

- Tabel Entitas Produk

Tabel 9 merupakan tabel untuk menyimpan data produk terdapat id_produk, id_users, nama_produk, merek, kategori_produk, deskripsi_produk, harga_produk, stok, berat, gambar_produk, gambar_produk, tgl_produk, klik.

Tabel 9. Entitas Produk.

Nama	Tipe	Panjang	Index	Keterangan
Id_produk	int	11	PK	Id untuk membedakan antara produk
Id_users	int	11	FK	Id untuk membedakan antara users
Nama_produk	varchar	50	-	Nama produk
Merek	varchar	25	-	
Kategori_produk	varchar	50	-	Kategori produk
Deskripsi_produk	text	-	-	Deskripsi produk
Harga_produk	int	11	-	Harga produk
Stok	int	11	-	Stok produk
Berat	int	11	-	Berat produk
Gambar_produk	text	-	-	Gambar produk
Tgl_produk	timestamp	-	-	Tanggal produk
klik	int	11	-	-

- Tabel Entitas Transaksi

Tabel 10 merupakan tabel untuk menyimpan data transaksi terdapat id_transaksi, id_pelanggan, keterangan, grandtotal, total_berat, id_ongkir, alamat_pengiriman, status_transaksi, tgl_transaksi.

Tabel 10. Entitas Transaksi.

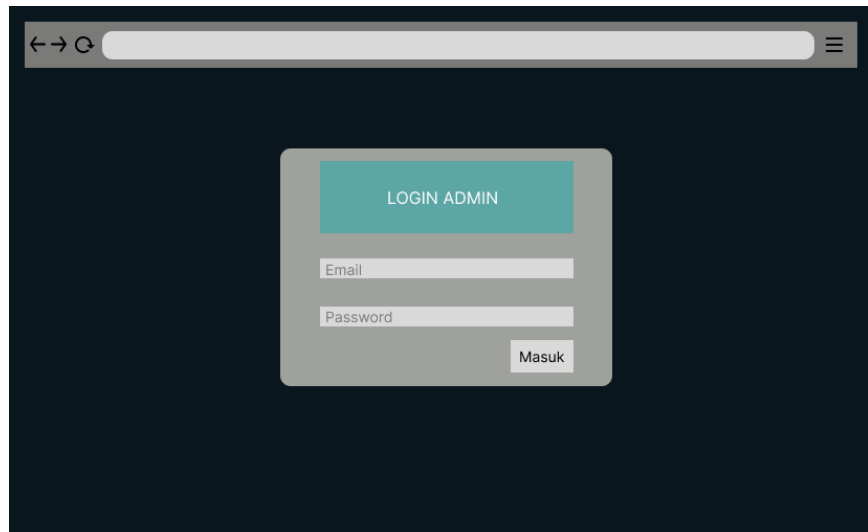
Nama	Tipe	Panjang	Index	Keterangan
Id_transaksi	int	11	PK	Id untuk membedakan antara transaksi
Id_pelanggan	int	11	FK	Id untuk membedakan antara pelanggan
Keterangan	text	-	-	
Grandtotal	int	50	-	Total transaksi
Total_berat	int	11	-	Total berat
Id_ongkir	int	11	FK	Id untuk membedakan antara ongkir
Alamat_pengiriman	text	-	-	Alamat pengiriman
Status_transaksi	varchar	20	-	Status transaksi
Tgl_transaksi	timestamp	-	-	Tanggal transaksi

3.4.3. Desain Antarmuka (*Interface*)

Dalam pembuatan desain antarmuka (*interface*) menggunakan *tools* figma online pada website resmi tersebut yaitu figma.com.

a. *Interface Halaman login Admin*

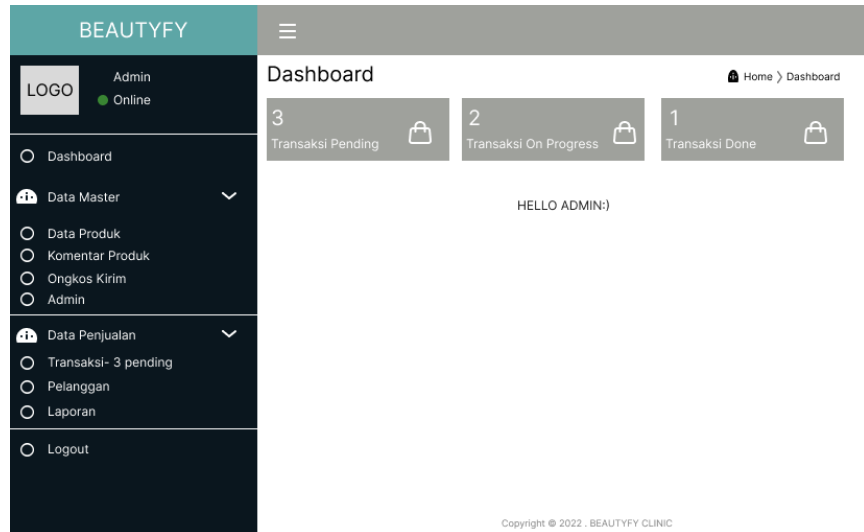
Gambar 18 merupakan desain *interface* dari halaman login Sistem Informasi Penjualan di Klinik Beautyfy. Pada *interface* tersebut terdapat *form login*, *admin* dapat melakukan login dengan mengisi *email* dan *password* kemudian klik tombol masuk.



Gambar 18. Desain *Interface* Halaman login Admin.

b. *Interface Halaman Dashboard Admin*

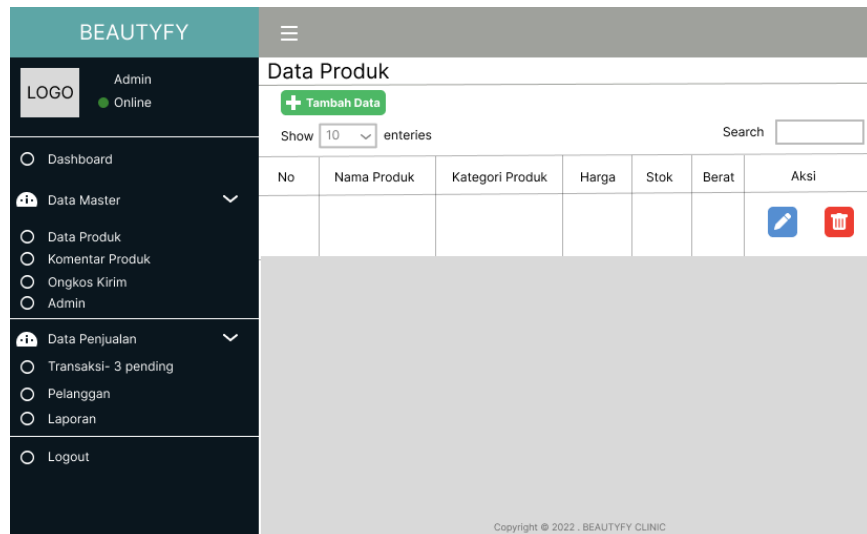
Gambar 19 merupakan desain *interface* dari informasi beranda sistem untuk admin, setelah admin berhasil *login* maka sistem akan menampilkan halaman *dashboard*. Tampilan yang tersedia pada halaman *dashboard* yaitu transaksi *pending*, transaksi *on progress* transaksi *done*.



Gambar 19. Desain *Interface* Halaman *Dashboard* Admin.

c. *Interface* Halaman Mengelola Data Produk

Gambar 20 merupakan desain *interface* untuk halaman data produk, di halaman ini admin dapat menginput, mengedit, dan menghapus produk. Di halaman data produk terdapat tabel nama produk, kategori produk, harga, stok, dan berat produk.



Gambar 20. Desain *Interface* Halaman Data Mengelola Produk.

Gambar 21 merupakan desain *interface* tambah data produk, menampilkan form tambah data produk yang berisi nama produk, kategori produk, harga, deskripsi produk, stok, berat(gram), gambar jika telah diisi klik simpan data.

The screenshot shows the 'Data Produk' form in the BEAUTYFY admin interface. The form is empty, with fields for Nama Produk, Kategori Produk (Pelembab), Harga, Deskripsi Produk, Stok, and Berat (Gram). A 'Gambar' section includes a 'Choose File' button. At the bottom are 'Simpan', 'Batal', and 'Kembali' buttons.

Gambar 21. Desain *Interface* Halaman Tambah Data Produk.

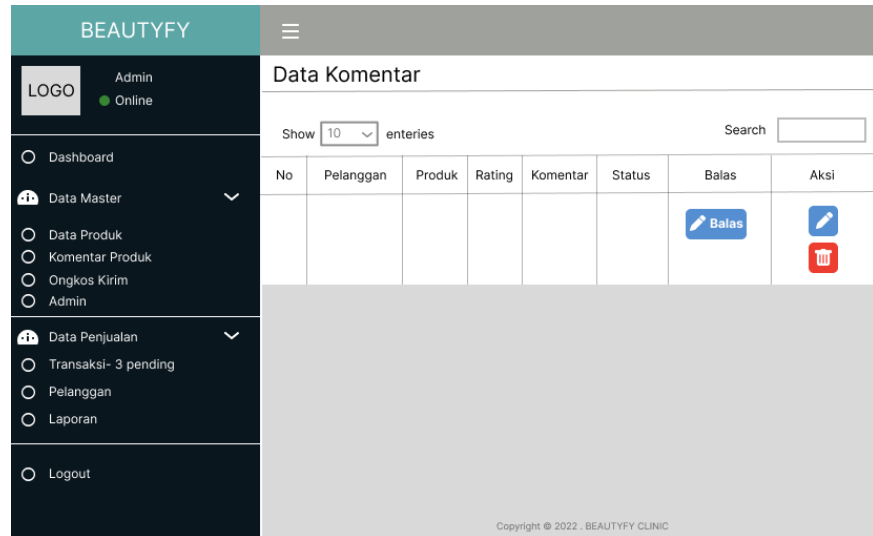
Gambar 22 merupakan desain *interface* edit data produk, tampilan ini akan muncul jika admin klik tombol edit data produk, terdapat form edit data produk yang berisi data produk yang dipilih. Jika telah mengisi data yang baru klik simpan jika tidak klik kembali.

The screenshot shows the 'Data Produk' form in the BEAUTYFY admin interface, pre-filled with data. The fields are: Nama Produk: Serum AHA & BHA, Kategori Produk: Pelembab, Harga: 50000, Deskripsi Produk: Membersihkan wajah, Stok: 10, Berat (Gram): 50. The 'Gambar' section has a 'Choose File' button. At the bottom are 'Simpan', 'Batal', and 'Kembali' buttons.

Gambar 22. Desain *Interface* Halaman Edit Data Produk.

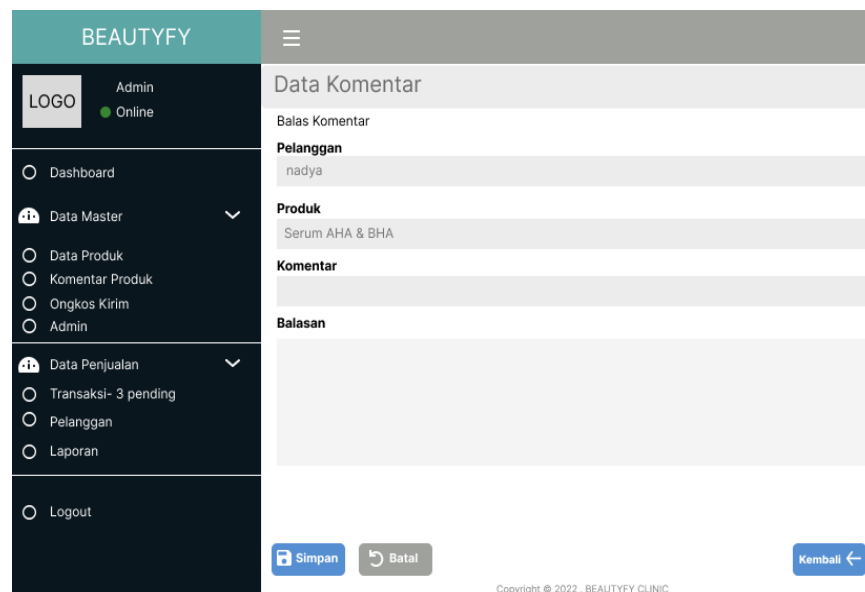
d. *Interface* Halaman Mengelola Data Komentar

Gambar 23 merupakan desain *interface* mengelola komentar produk, menampilkan komentar produk dari pembeli yang dikelola oleh admin. Admin dapat melakukan beberapa aksi yaitu balas komentar, edit komentar dan hapus komentar.



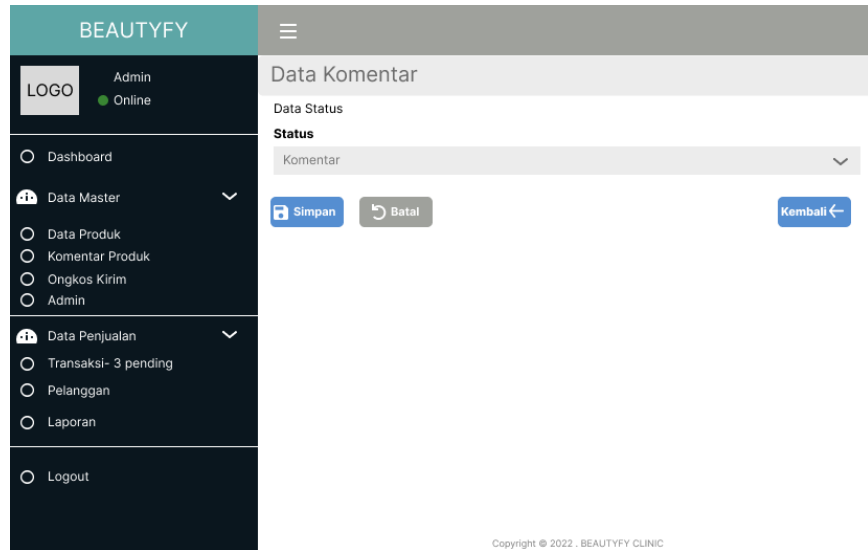
Gambar 23. Desain *Interface* Halaman Mengelola Data Komentar.

Gambar 24 merupakan desain *interface* balas komentar, tampilan ini akan muncul jika admin klik tombol balas, terdapat form balas komentar jika telah membalas komentar maka klik simpan.



Gambar 24. Desain *Interface* Halaman Balas Komentar.

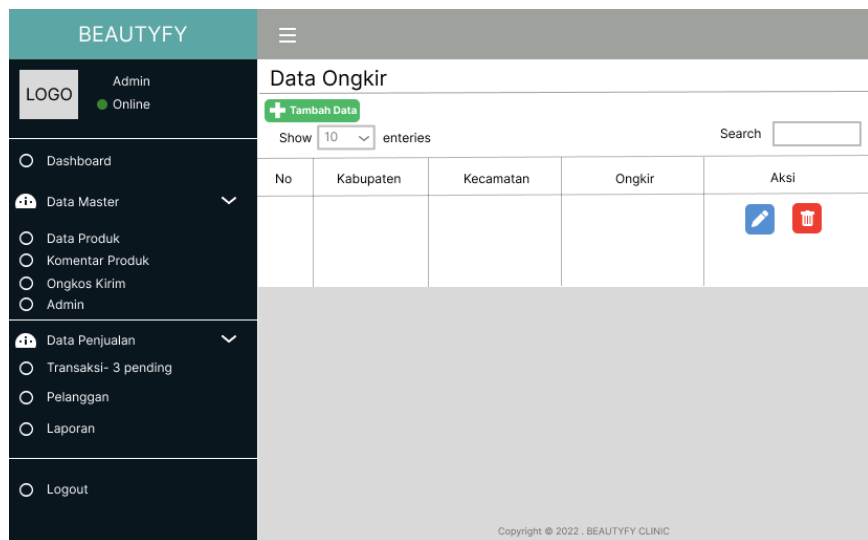
Gambar 25 merupakan desain *interface* edit komentar, tampilan ini akan muncul jika admin klik tombol edit, terdapat form edit komentar yang berisi admin dapat merubah status komentar. Jika sudah merubah status klik simpan jika tidak klik kembali.



Gambar 25. Desain *Interface* Halaman Edit Data Komentar.

e. *Interface* Halaman Mengelola Data Ongkir

Gambar 26 merupakan desain *interface* mengelola data ongkir, menampilkan data ongkir yang dikelola oleh admin. Admin dapat melakukan beberapa aksi yaitu tambah data ongkir, edit data ongkir dan hapus data ongkir.



Gambar 26. Desain *Interface* Halaman Data Ongkir.

Gambar 27 merupakan desain *interface* tambah ongkir, tampilan ini akan muncul jika admin klik tombol tambah, terdapat form tambah

ongkir yang berisi admin dapat menambahkan data ongkir. Jika sudah ditambah klik simpan jika tidak klik kembali.

The screenshot shows the 'Data Ongkir' form in the BEAUTYFY admin system. The sidebar on the left contains the following menu items: Dashboard, Data Master (expanded), Data Produk, Komentar Produk, Ongkos Kirim, Admin, Data Penjualan (expanded), Transaksi- 3 pending, Pelanggan, Laporan, and Logout. The main content area has a header 'Data Ongkir' and three input fields: 'Kabupaten', 'Kecamatan', and 'Ongkir'. At the bottom of the form are three buttons: 'Simpan', 'Batal', and 'Kembali'.

Gambar 27. Desain *Interface* Halaman Tambah Data Ongkir.

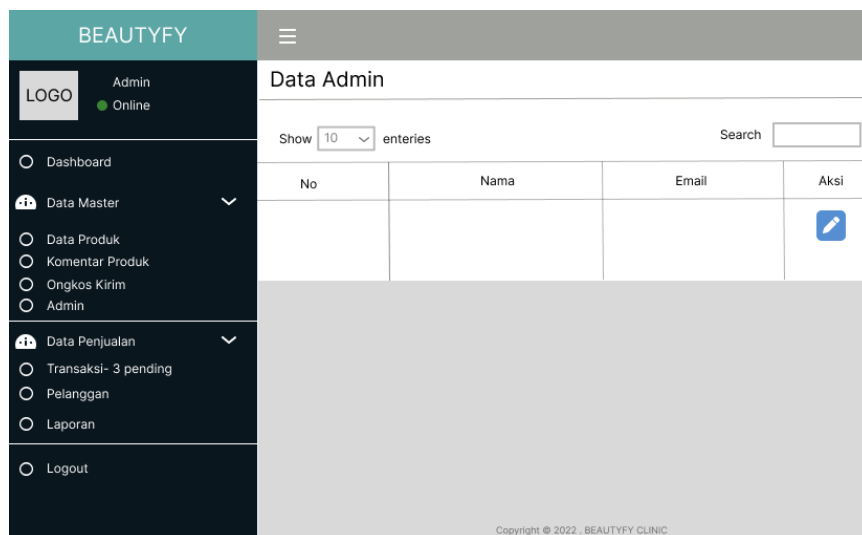
Gambar 28 merupakan desain *interface* edit data ongkir. Tampilan ini akan muncul jika admin klik tombol edit, terdapat form edit data ongkir, jika telah selesai mengisi data yang baru klik simpan jika tidak klik kembali.

The screenshot shows the 'Data Ongkir' form in the BEAUTYFY admin system, now in edit mode. The sidebar is identical to Gambar 27. The main content area has a header 'Data Ongkir' and three input fields with pre-filled values: 'Kabupaten' (Bandar Lampung), 'Kecamatan' (Wilayah Bandar Lampung), and 'Ongkir' (20000). At the bottom of the form are three buttons: 'Simpan', 'Batal', and 'Kembali'.

Gambar 28. Desain *Interface* Halaman Edit Data Ongkir.

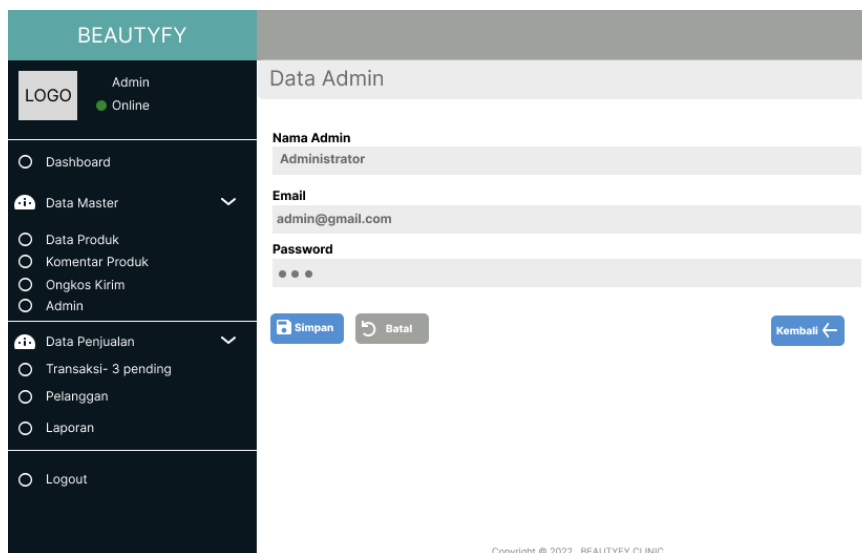
f. *Interface* Halaman Mengelola Data Admin

Gambar 29 merupakan *interface* mengelola data admin, admin dapat melakukan edit data admin.



Gambar 29. Desain *Interface* Halaman Mengelola Data Admin.

Gambar 30 merupakan *interface* mengelola data admin, admin dapat melakukan edit data jika telah mengedit data atau merubah password jika sudah maka klik simpan.

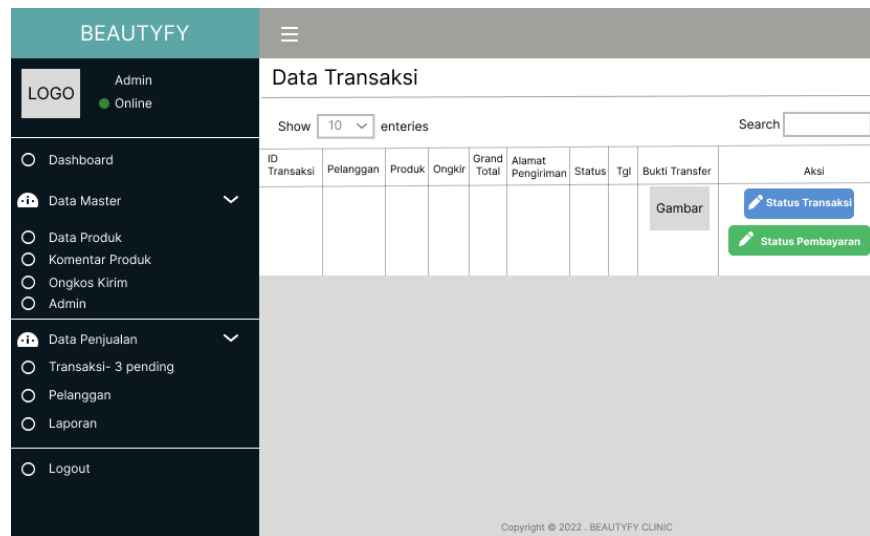


Gambar 30. Desain *Interface* Halaman Edit Data Admin.

g. *Interface* Halaman Mengelola Data Transaksi

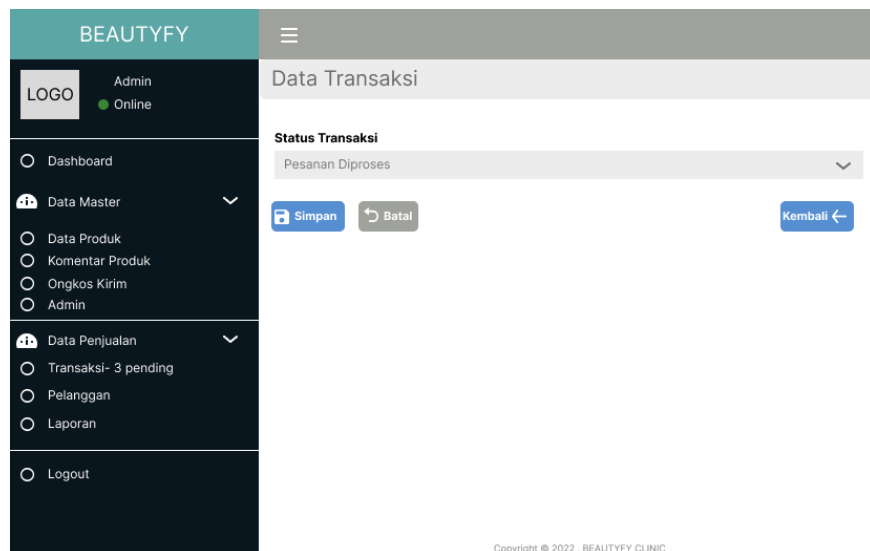
Gambar 31 merupakan desain *interface* mengelola data transaksi, menampilkan data transaksi yang dikelola oleh admin. Admin

dapat melakukan beberapa aksi yaitu edit data transaksi dan edit data pembayaran.



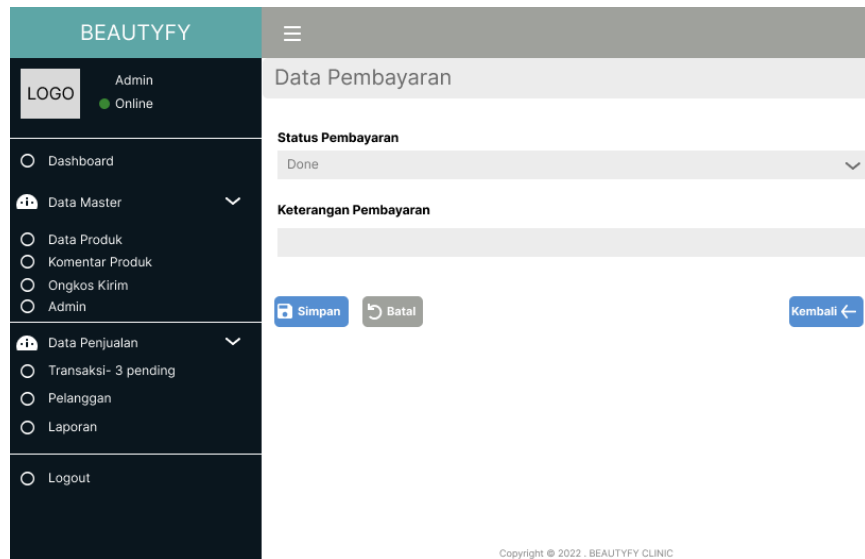
Gambar 31. Desain *Interface* Halaman Mengelola Data Transaksi.

Gambar 32 merupakan desain *interface* edit data transaksi. Tampilan ini akan muncul jika admin klik tombol edit, terdapat form edit data transaksi, jika telah selesai memilih status transaksi yang baru klik simpan jika tidak klik kembali.



Gambar 32. Desain *Interface* Halaman Edit Data Transaksi.

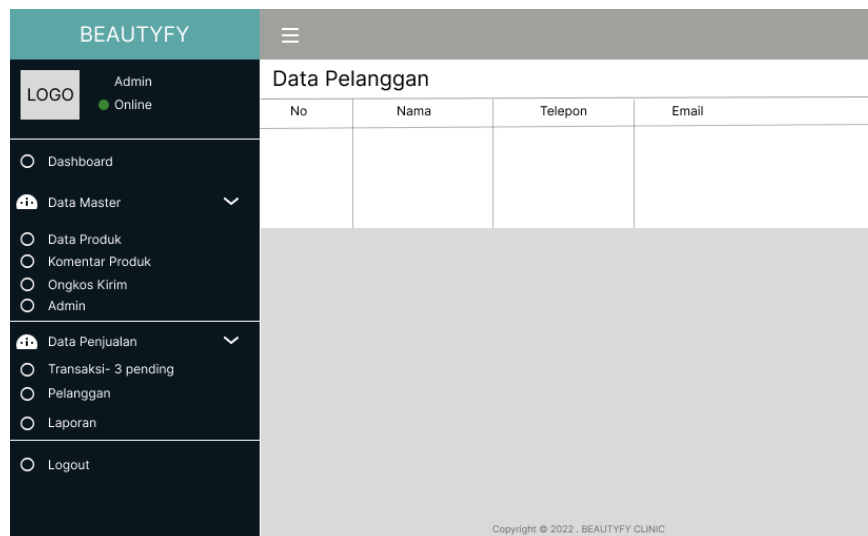
Gambar 33 merupakan *interface* edit data pembayaran. Admin dapat mengelola status pembayaran, jika sudah mengedit status pembayaran klik simpan.



Gambar 33. Desain *Interface* Halaman Edit Data Pembayaran.

h. *Interface* Halaman Melihat Data Pelanggan

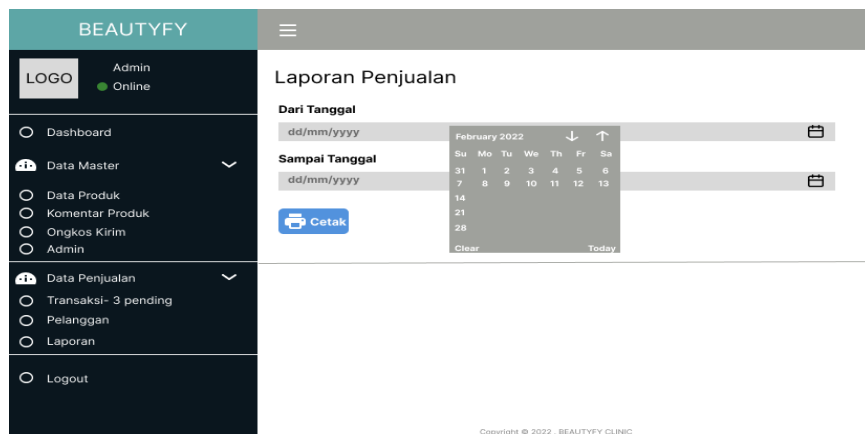
Gambar 34 merupakan *interface* data pelanggan. Admin dapat melihat data pelanggan.



Gambar 34. Desain *Interface* Halaman Melihat Data Pelanggan.

i. *Interface* Halaman Cetak Laporan Penjualan

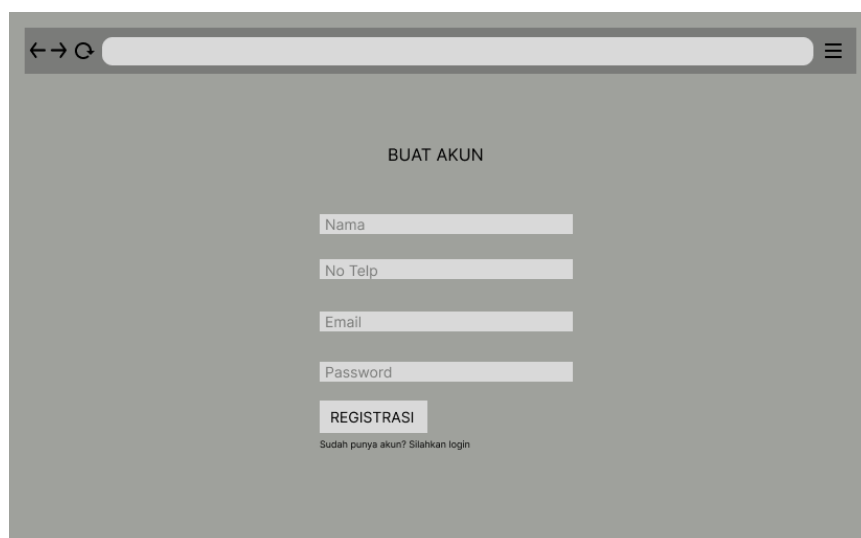
Gambar 35 merupakan desain *interface* mencetak laporan. Terdapat form untuk mencetak laporan penjualan, admin dapat memilih mencetak laporan per tanggal kemudian klik tombol cetak pdf.



Gambar 35. Desain *Interface* Halaman Cetak Laporan Penjualan.

j. *Interface* Halaman Registrasi Pelanggan

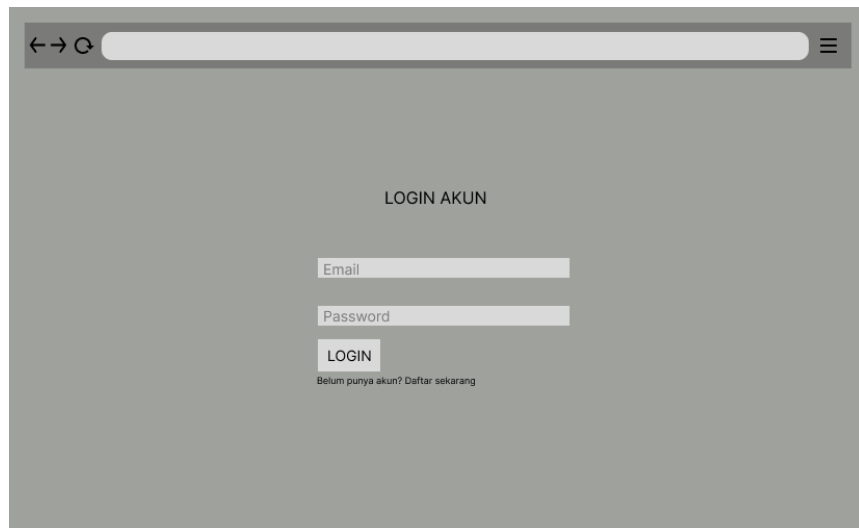
Gambar 36 merupakan *interface* registrasi pelanggan. Terdapat form untuk membuat akun jika pelanggan belum membuat akun, pelanggan dapat mengisi nama, notelp, *email*, dan *password* jika sudah klik registrasi.



Gambar 36. Desain *Interface* Halaman Registrasi Pelanggan.

k. *Interface* Halaman Login Pelanggan

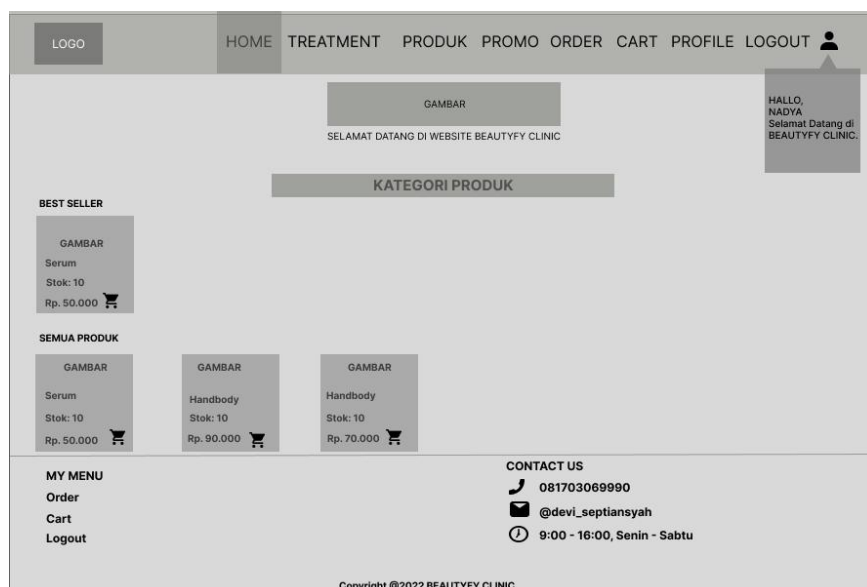
Gambar 37 merupakan *interface* login pelanggan. Setelah pelanggan berhasil membuat akun lalu klik *login* maka akan menampilkan halaman login terdapat *email* dan *password* yang harus di isi oleh pelanggan.



Gambar 37. Desain *Interface* Halaman Login Pelanggan.

1. *Interface* Melihat Halaman Beranda

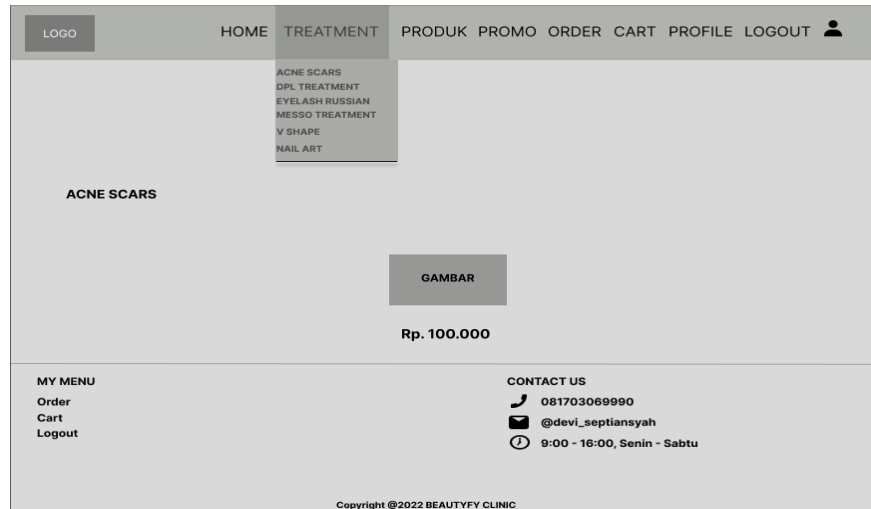
Gambar 38 merupakan desain *interface* melihat beranda, setelah pelanggan mengakses halaman login pada halaman beranda menampilkan menu *home*, *treatment*, produk, promo, order, *cart*, *profil* dan *logout*. Di halaman *home* terdapat tampilan *best seller* produk, semua produk.



Gambar 38. Desain *Interface* Halaman Melihat Beranda.

m. *Interface* Melihat Halaman Treatment

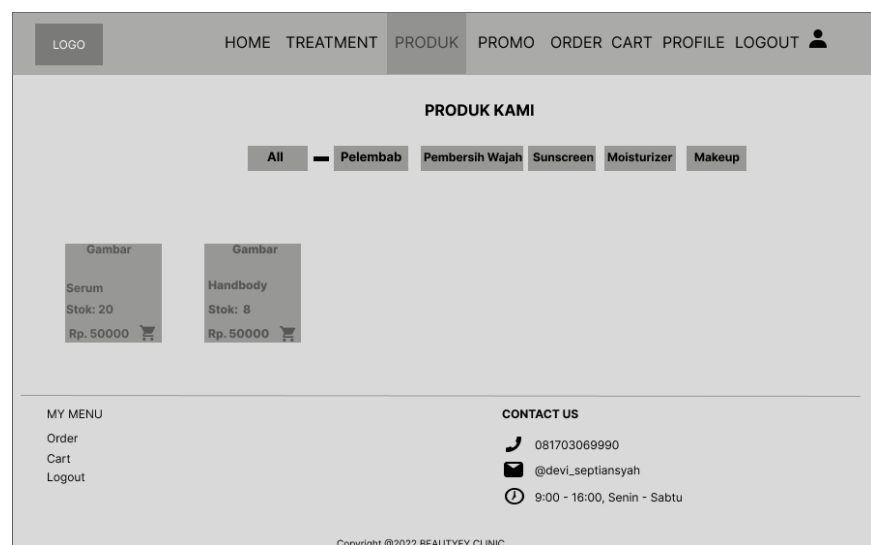
Gambar 39 merupakan desain *interface* halaman treatment. Pelanggan dapat melihat informasi tentang treatment.



Gambar 39. Desain *Interface* Halaman Melihat *Treatment*.

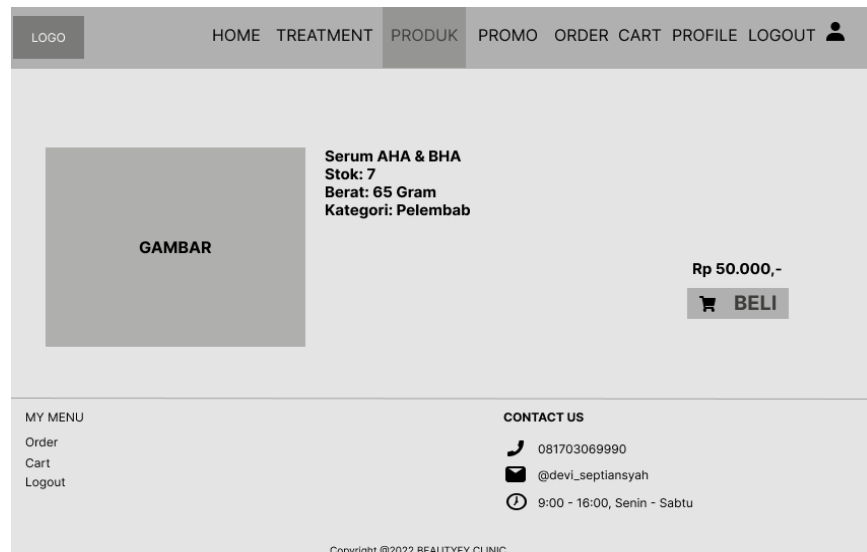
n. *Interface* Halaman Produk

Gambar 40 merupakan desain *interface* pemesanan produk. Pelanggan memilih produk yang ingin dibeli kemudian klik keranjang. Jika pelanggan ingin memilih produk sesuai kategori dapat klik button sesuai dengan kategori yang di inginkan.



Gambar 40. Desain *Interface* Halaman Produk.

Gambar 41 merupakan desain *interface* detail produk. Pelanggan dapat melihat informasi produk terdapat Gambar produk, nama produk, stok, kategori, berat, dan harga produk jika sudah klik beli.



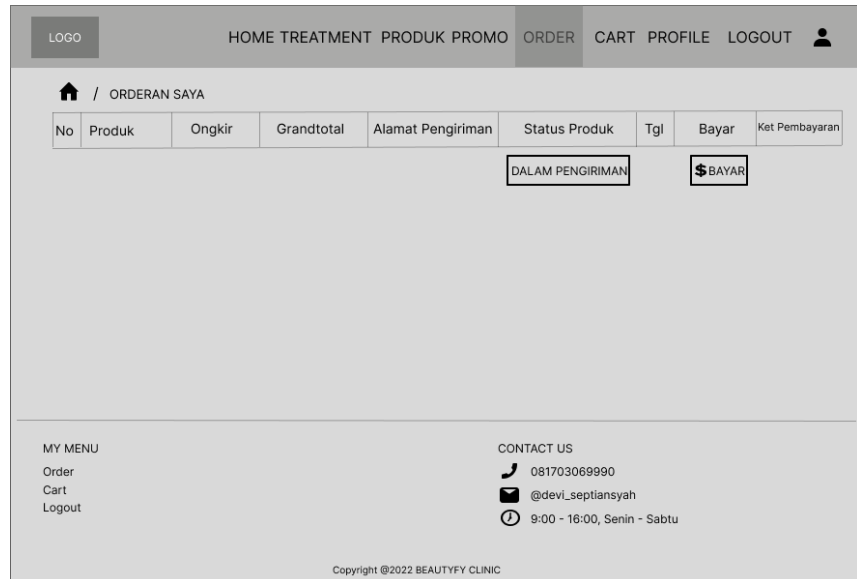
Gambar 41. Desain *Interface* Halaman Detail Produk.

Gambar 42 merupakan form *cart* menampilkan form yang berisi produk yang sudah dimasukkan ke keranjang, jika sudah memilih jumlah dan menginput alamat klik *checkout*.



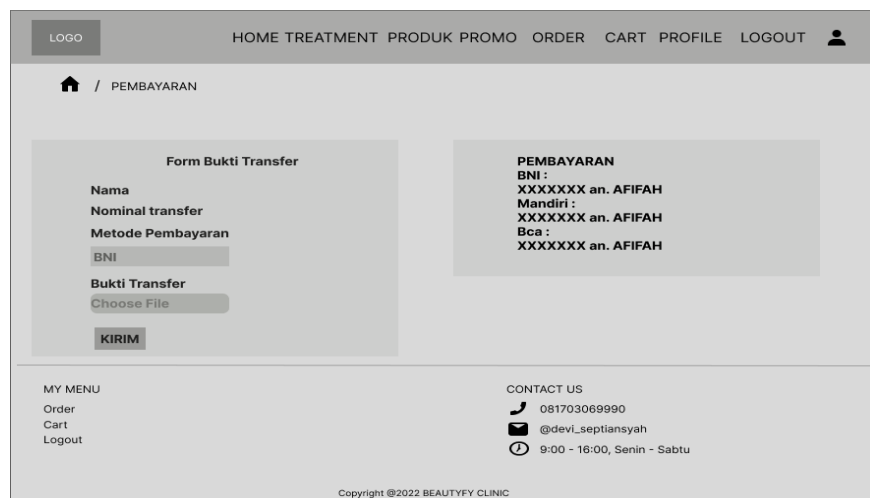
Gambar 42. Desain *Interface* Halaman *Cart*.

Gambar 43 merupakan halaman *interface* orderan saya. Pelanggan dapat melihat status produk dan status pembayaran, pelanggan dapat mengirim bukti pembayaran dengan cara klik bayar.



Gambar 43. Desain *Interface* Halaman Order.

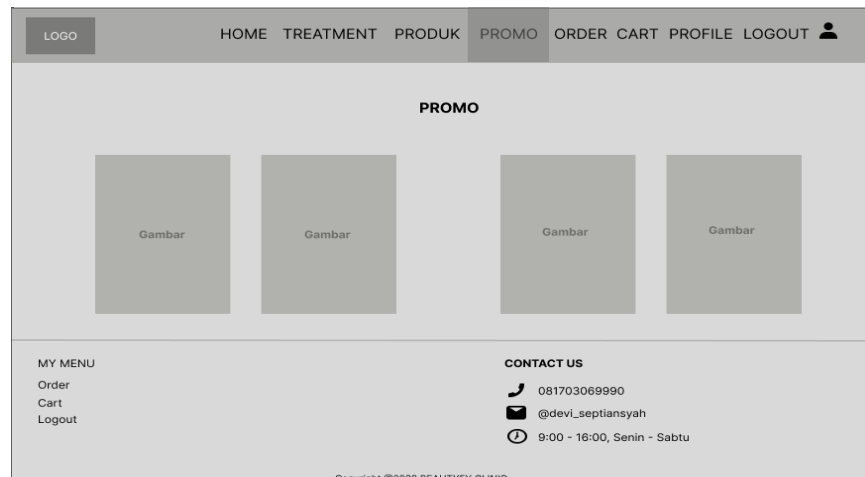
Gambar 44 merupakan *interface* halaman pembayaran. Pelanggan dapat menginput bukti pembayaran sesuai no rekening yang tersedia jika sudah klik kirim.



Gambar 44. Desain *Interface* Halaman Pembayaran.

o. *Interface* Halaman Melihat Promo

Gambar 45 merupakan desain *interface* melihat promo. Pelanggan dapat melihat informasi promo yang tersedia.



Gambar 45. Desain *Interface* Halaman Promo.

p. *Interface* Halaman Profil

Gambar 46 merupakan *interface* mengelola profil. Pelanggan dapat mengedit data profil kemudian klik edit profil jika sudah mengisi data yang baru klik simpan.



Gambar 46. Desain *Interface* Halaman Profil.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai perancangan serta pembuatan Sistem Informasi Penjualan di Klinik Beautyfy, ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dengan adanya sistem informasi ini dapat mempermudah pegawai selaku admin dalam melakukan pengolahan data yang dilakukan secara manual agar lebih terstruktur.
2. Sistem dapat mengelola data yang berkaitan dengan klinik seperti data produk, data transaksi, dan laporan penjualan.
3. Pelanggan dapat melihat informasi terkait klinik dan dapat melakukan pemesanan produk.

5.2. Saran

Setelah dilakukan pengujian terhadap sistem maka didapatkan beberapa saran yang dapat menjadi acuan dalam pengembangan sistem sebagai berikut:

1. Menambahkan fitur reservasi perawatan kecantikan.
2. Menambahkan fitur konsultasi dokter *online*.
3. Menambahkan fitur situs atau web *service* jasa ongkir.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, E. Y. (2017). Pengantar Sistem Informasi. *Yogyakarta*., Andi.
- Ayu, F. &. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Praktek Kerja Lapangan (PKL) Pada Divisi Humas PT. Pegadaian. . *Jurnal Intra-Tech, Volume 2* , No 2.
- Bayu, M. (2012). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KLINIK KECANTIKAN PADA GRIYA AYU SKIN CARE AND BODY SPA BERBASIS DESKTOP PADA UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”. *JAWA TIMUR (Doctoral dissertation, UPN" Veteran" Jatim)*., 15.
- Hasti., R. A. (2018). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SANDAL BERBASIS WEB. *Vol 8 No 1*, 67-72.
- Hidayatullah, P. &. (2017). Pemrograman WEB/ Priyanto Hidayatullah,. *Jauhari Khairul Kawistara. Bandung*., Informatika. .
- Hidayatullah, P., & Kawistara, J. k. (2017). *Pemrograman WEB/ Priyanto Hidayatullah, Jauhari Khairul Kawistara*. Bandung: Informatika.
- Jaya, T. S. (2017). Perancangan Kantor Digital Berbasis Framework dengan Metode Waterfall pada Politeknik Negeri Lampung. *Jurnal Informatika:Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, Vol. 02., No. 02.
- Kurniawan, H. A. (2020). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*.
- Maiyedra, N. A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Promosi Tour Wisata Dan Pemesanan Paket Tour Wisata Daerah Kerinci Jambi Pada. *Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen, Volume 7*., No. 1.

- Novian Wibowo, A. P. (2013). Perancangan Interior Klinik Kecantikan Berbasis Eco-Design di Surabaya. *Vol 1, No 2 (2013)*, 1-8.
- Novianto, D. (2016). Implementasi Sistem Informasi Pegawai (Simpeg) Berbasis Web Menggunakan framework Codeigniter Dan Bootstrap. . *Jurnal Ilmiah Informatika Global Volume 7 No.1* ,, 10-16.
- Nugroho, A. (2010). Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP (Unified Software Development Process). . *Yogyakarta: Andi*.
- Setiawan, H. &. (2017). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Proyek : . *Jurnal Khatulistiwa Informatika, Vol. V,*, No. 2.
- Simatupang, J. &. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po.Handoyo Berbasis Online. *Jurnal Intra-Tech, Volume 3,*, No. 2.