

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem informasi merupakan serangkaian subsistem informasi yang menyeluruh dan terkoordinasi secara rasional terpadu yang mampu mentransformasi data sehingga menjadi informasi lewat serangkaian cara yang menuntut adanya ketelitian dan ketepatan waktu. Sebagai bentuk hasil dari kemajuan teknologi informasi perkembangan sistem informasi ini sudah banyak diimplementasikan di semua bidang kegiatan, baik di bidang bisnis penyedia jasa, kebutuhan sistem informasi yang terkomputerisasi semakin terasa dibutuhkan, pada bidang bisnis kepuasan pelanggan dengan pelayanan yang diberikan merupakan modal utama, selain dari kualitas pemberian pelayanan jasanya sendiri.

Sistem informasi pun mampu menjadikan media – media bagi perusahaan jasa untuk memberikan pelayanan yang lebih baik, sebagai sarana promosi, sarana informasi, sarana pelayanan, dan banyak hal lain lagi yang dapat diperoleh dari kegunaan sistem informasi.

Dalam dunia otomotif, kegiatan bisnis berupa pelayanan perawatan mobil seringkali disebut dengan salon mobil. Bisnis salon mobil bukan hanya bertumpu pada kegiatan pelayanan perawatan mobil atau jasa perawatan mobil ada faktor – faktor tertentu yang memang mampu mendukung kegiatan bisnis, yang memiliki fasilitas tempat yang cukup nyaman, pelayanan kepada pelanggan yang baik dan memuaskan, dan juga untuk mempertahankan kelangsungan bisnis yang harus ditunjang dengan sistem, baik pembukuan atau pencatatan ataupun dari bidang manajemen .

Salah satu perusahaan yang mengembangkan usahanya pada pelayanan jasa perawatan mobil Salon *Yellow's* di Bandar Lampung, sebuah salon mobil yang menjual jasa poles mobil, cuci mobil, poles *eksterior* dan *interior* serta pemesanan barang dan melakukan transaksi penjualan pembokingan servis dan pembelian barang yang ada.

Dalam kegiatan seluruh transaksinya masih dicatat secara manual. Pada transaksi pelayanan servis mobil harus mengantri , tidak di servis pada saat itu , membuat pelanggan kecewa, di samping itu stok barang pada salon mobil hanya dicatat pada buku sehingga tidak dapat dikontrol untuk jumlah barang yang masih atau yang sudah habis. Bengkel Mobil *Yellow's* adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jasa, penjualan barang dan memperbaiki mobil yang dibutuhkan pelanggan. Saat ini persaingan bisnis bengkel mobil bukan hanya dipengaruhi oleh faktor harga, melainkan juga mengarah pada persaingan dalam memberi pelayanan yang terbaik pada setiap pelanggan. Di gudang Bengkel Mobil *Yellow's* terdapat sistem pengolahan data. Pengolahan data ini sangat diperlukan dalam suatu gudang maupun manager untuk melihat laporan barang masuk dari supplier, barang keluar dan stok barang, karena dengan pengolahan data ini dapat dilihat aliran barang masuk dari supplier, barang keluar, ataupun stok barang yang ada di gudang. Pengolahan data pada Bengkel Mobil *Yellow's* masih menggunakan cara manual. Pada proses mengetahui jumlah stok barang masuk, barang keluar dan stok barang. Pembuatan laporan transaksi yang dapat dimanipulasinya transaksi oleh kasir ataupun karyawan juga, maka diperlukanya sebuah sistem pada salon mobil *Yellow's*. Dengan pertimbangan hal – hal diatas maka penyusun merasa dibutuhkan adanya sebuah sistem informasi yang berfungsi sebagai informasi pembookingan, pencatatan pemesanan, pencatatan persediaan barang sampai pengolahan data pada pelayanan jasa servis yang ada pada salon mobil *Yellow's*. Maka dalam hal ini penyusun mengusulkan penelitian untuk membangun sebuah sistem informasi yang berjudul “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PADA SALON MOBIL YELLOW’S BERBASIS WEB”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas maka didapatkan suatu rumusan masalah yaitu :“Rancang Bangun Sistem Informasi Pengolahan Data Pada Salon Mobil *Yellow's* Berbasis Web”.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

a. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2018 bertempat di Jalan Ratu Dibalau Gang Suparman No 127, Tanjung Seneng, Kota Bandar Lampung.

b. Batasan Masalah

Dengan mempertimbangkan berbagai keterbatasan waktu, tenaga, serta kemampuan, maka penulis perlu membuat pembatasan masalah, sehingga permasalahan yang dibahas tidak menyimpang pada tujuan semula. Oleh karena hal tersebut dalam pembahasan ini penulis hanya membatasi dalam pembuatan sistem informasi yang meliputi informasi pengolahan data pelayanan jasa servis, pembookingan, accesoris, pemesanan barang serta melakukan transaksi penjualan dan pembelian barang.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari Sistem Informasi Salon Mobil pada Salon Mobil *Yellow's* merupakan membuat suatu perancangan dan sistem informasi salon mobil sehingga dapat memudahkan karyawan dalam pengolahan data pelayanan dan menghasilkan suatu informasi yang berguna bagi customer maupun pemilik dalam memperoleh berbagai laporan sehingga dapat membantu dalam pengambilan keputusan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Sistem

Terdapat dua kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya. Pendekatan sistem adalah *“Suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan satu sasaran tertentu”* (Tata Sutabri, 2014).

Pendekatan sistem yang merupakan jaringan kerja dari prosedur lebih menekankan urutan operasi didalam sistem. Sedangkan pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya, menurut Gordon B.Davis sebagai berikut : *“Sistem adalah kumpulan dari elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu”* (Tata Sutabri, 2014).

2.2 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi, yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan, (Tata Sutabri, 2014).

2.3 Salon Mobil

Secara prinsip Salon Mobil punya kesamaan tujuan dengan salon kecantikan wajah dan tubuh pada manusia. Salon mobil membersihkan kotoran yang melekat pada seluruh bagian mobil yang terlihat dan terjangkau sehingga memberikan perubahan penampilan menjadi lebih menarik, enak dilihat, dan nyaman dikendarai.

Mencuci ibarat mandi pada manusia, cuci mobil hanya membersihkan kotoran kasat mata. Shampo atau sabun yang digunakan untuk mencuci tidak dapat menghilangkan Jamur, noda asam akibat hujan, dan kotoran atau material

lain yang menyebabkan baret halus dan buramnya warna cat pada body mobil, maka itu diperlukanya salon mobil.

Pada umumnya salon mobil menyediakan jasa meliputi:

1. Salon Eksterior (Exterior Cleaning) Ruang lingkup : Body mobil. Manfaat : membersihkan kotoran- kotoran aspal, cat pada body dan velg, menghilangkan baret halus, tekstur kulit jeruk pada cat. Pada akhirnya cat akan terlihat bersih mengkilap layaknya kilap mobil baru bahkan lebih baik.

2. Salon Interior (Interior Cleaning) Ruang lingkup : Plafoon, tiang-tiang plafoon, kaca bagian dalam, sun roof, sunvisor, safety belt, dashboard, panel- panel pada dashboard, laci-laci, jok,karpet dasar karpet alas kaki, pedal rem,gas dan kopling, console box, kisi- kisi ac.

Manfaat: membersihkan bagian-bagian interior dari debu , kotoran serta noda-noda yang terdapat pada bagian interior. Suasana ruang penumpang menjadi segar karena bersih.

3. Salon Mesin (Engine Cleaning) Ruang lingkup meliputi :

- a. Kap mesin bagian bawah
- b. Engsel kap mesin
- c. Tutup saringan udara
- d. Radiator Dan tempat air radiator,
- e. Tempat air wiper
- f. Tempat minyak rem dan oli powersteering
- g. Kabel-kabel termasuk kabel busi
- h. Accu termasuk kabel Accu
- i. Ruangan antara grill dengan radiator
- j. Dinding ruang mesin
- k. Blok mesin

Manfaat : membersihkan mesin Dan ruangan mesin dari kotoran-kotora yang berasal dari pembakaran, sisa-sisa oli yang mengerak serta kotoran debu yang

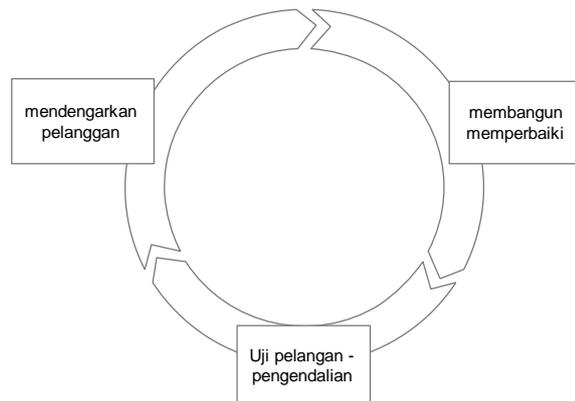
menempel. Secara penampilan mesin Dan ruang mesin akan terlihat bersih bahkan untuk mobil yang tidak terlalu tua (di bawah 3 tahun) mesin dan ruang akan nampak seperti baru kembali.

2.4 Analisis dan Desain Berorientasi Objek

OOAD adalah metode analisis yang memeriksa requirements dari sudut pandang kelas kelas dan objek yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan yang mengarahkan arsitektur software yang didasarkan pada manipulasi objek-objek system atau subsistem. OOAD merupakan cara baru dalam memikirkan suatu masalah dengan menggunakan model yang dibuat menurut konsep sekitar dunia nyata. Dasar pembuatan adalah objek,yang merupakan kombinasi antara struktur data dan perilaku dalam satu entitas.

2.4.1 Metodologi *Prototyping*

Menurut Rosa A.S M. Shalahudin (2016, p.31) Model prototipe dapat digunakan untuk menyambungkan ketidakpahaman pelanggan mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pelanggan kepada pengembang perangkat lunak. Model prototipe (*prototyping model*) dimulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat. Lalu dibuatlah program prototipe agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan. Program prototype biasanya merupakan program yang belum jadi. Program ini biasanya menyediakan tampilan dengan simulasi alur perangkat lunak sehingga tampak seperti perangkat lunak yang sudah jadi. Program prototype ini dievaluasi oleh pelanggan atau *user* sampai ditemukan spesifikasi yang sesuai dengan keinginan pelanggan atau user.



Gambar 2.1 *Prototype* Paradigma

Proses pada model *prototyping* dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Pengumpulan kebutuhan : *developer* dan klien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya. Detil kebutuhan mungkin tidak dibicarakan disini, pada awal pengumpulan kebutuhan.
2. Perancangan : perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili semua aspek perangkat lunak yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*.
3. Evaluasi *prototype* : klien mengevaluasi *prototype* yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan perangkat lunak. Perulangan ketiga proses ini terus berlangsung hingga semua kebutuhan terpenuhi. *Prototype-prototype* dibuat untuk memuaskan kebutuhan klien dan untuk membangun perangkat lunak lebih cepat, namun tidak semua *prototype* bisa dimanfaatkan. Demi kebutuhan klien lebih baik *prototype* yang dibuat diusahakan dapat dimanfaatkan.

2.5 Basis Data

Pendapat dari (Indrajani, 2015), “Basis data merupakan kumpulan terpadu dari elemen data logis yang saling berhubungan. Basis data mengkonsolidasi banyak catatan yang sebelumnya disimpan dalam *file* terpisah”. Sedangkan (Janner simarmata, 2015) berpendapat bahwa basisdata adalah mekanisme yang

digunakan untuk menyimpan informasi atau data. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa basisdata adalah sekumpulan informasi yang berhubungan dengan subjek atau tujuan tertentu seperti melacak pesanan konsumen, *maintaining inventory* atau pada umumnya mengumpulkan semua data yang berhubungan pada satu tempat. Data tersebut dapat disimpan, dimanipulasi dan digunakan dalam banyak cara. (Linda Marlinda, 2015) berpendapat bahwa terdapat istilah-istilah yang dipergunakan di dalam basisdata yakni sebagai berikut.

a. Entitas

Suatu objek yang dapat dibedakan dengan objek lainnya yang dapat diwujudkan di dalam basis data.

b. *Attribute/Field*

Karakteristik entitas tertentu.

c. *Data Value*

Merupakan data *actual* atau informasi yang di simpan di tiap data elemen atau *atribute*. Isi *atribute* disebut nilai data.

d. *Record/Tuple*

Kumpulan isi elemen data yang saling berhubungan menginformasikan tentang suatu entitas secara lengkap.

e. *File*

Kumpulan *record* sejenis yang mempunyai panjang elemen dan *atribute* yang sama, namun berbeda-beda data *value*-nya.

f. Kunci elemen data

Sebagai tanda pengenal yang secara unik mengidentifikasi entitas dari suatu kumpulan entitas.

g. *Database management system*

File yang saling berkaitan bersama dengan program untuk pengelolaannya.

Kamus data adalah suatu daftar elemen yang terorganisir dengan definisi yang tetap dan sesuai dengan sistem, sehingga *user* dan analisis sistem mempunyai pengertian yang sama tentang *input*, *output* dan komponen *data store*.

Pembentukan kamus data didasarkan pada alur data yang terdapat pada DFD. Alur data pada DFD bersifat global (hanya menunjukkan alur datanya tanpa menunjukkan struktur dari alur data). Untuk menunjukkan struktur dari alur data secara rinci maka dibentuklah kamus data (Jogiyanto, 2014). Berikut contoh tampilan format kamus data pada tabel 2.5 :

Nama Database :
 Nama Tabel :
 Primary Key :
 Foreign Key :

Nama Field	Type	Size	Kondisi	Keterangan

Keterangan kondisi berisi (contoh : NULL/NOT NULL)

Tabel 2.5 Format Kamus Data

Selain itu, dalam perancangan *database* terdapat sistem kode yang digunakan untuk mengklasifikasikan data, memasukan data kedalam komputer dan untuk mengambil bermacam-macam informasi yang berhubungan dengannya. Kode dapat dibentuk dari kumpulan angka, huruf dan karakter-karakter khusus. Menurut (Jogiyanto, 2015) beberapa tipe kode yang digunakan diantaranya sebagai berikut.

a. Kode mnemonik (*mnemonic code*)

Kode mnemonik digunakan untuk tujuan supaya mudah diingat dengan dasar singkatan.

b. Kode urut (*sequential code*)

Kode urut disebut juga dengan kode seri, merupakan kode yang nilainya urut antara satu kode dengan kode berikutnya.

c. Kode blok (*block code*)

Kode blok mengklasifikasikan *item* kedalam kelompok blok tertentu yang mencerminkan suatu klasifikasi tertentu atas dasar pemakaian maksimum yang diharapkan.

d. Kode group (*group code*)

Kode group merupakan kode yang berdasarkan *field-field* dan tiap-tiap *field* kode mempunyai arti.

e. Kode desimal (*decimal code*)

Kode desimal mengklasifikasikan kode atas dasar 10 unit angka desimal dimulai dari angka 0 sampai dengan angka 9 atau dari 00 sampai dengan 99 tergantung dari banyaknya kelompok.

2.6 UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut Widodo, (2015,p.6), “*UML adalah bahasa pemodelan standar yang memiliki sintak dan semantik*”.

Menurut Nugroho (2014,p.6), “*UML (Unified Modeling Language) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma (berorientasi objek).*” Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.

2.7 Telepon Seluler

Telepon merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan suara (terutama pesan yang berbentuk percakapan). Kebanyakan telepon beroperasi dengan menggunakan transmisi sinyal listrik dalam jaringan telepon sehingga memungkinkan pengguna telepon untuk berkomunikasi dengan pengguna lainnya.

2.8 MySQL

Menurut Arief (2015,p.152) “*MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengolahan datanya*”.

MySQL dikembangkan oleh perusahaan Swedia bernama MySQL AB yang pada saat ini bernama Tcx Data Konsult AB sekitar tahun 1994-1995, namun cikal bakal kodenya sudah ada sejak tahun 1979. Awalnya Tcx merupakan perusahaan pengembang software dan konsultan database, dan saat ini MySQL sudah diambil alih oleh Oracle Corp.

2.9 Bahasa Pemrograman dan Perangkat Lunak Pendukung

Bahasa pemrograman yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah PHP sedangkan perangkat lunak pendukung yang digunakan adalah MySQL, Xampp, HTML5, CSS, Google Maps API, dan Sublime Text Editor.

a. PHP (Hypertext Preprocessor)

(Rohi Abdulloh, 2015) PHP singkatan dari Hypertext Preprocessor yang merupakan server-side programming, yaitu Bahasa pemrograman yang diproses di sisi server. Fungsi utama PHP dalam membangun website adalah untuk melakukan pengolahan data pada database. Data website akan dimasukkan ke database, diedit, dihapus, dan ditampilkan pada website yang diatur oleh PHP.

Pengembangan demi pengembangan terus berlanjut, ratusan fungsi ditambahkan sebagai fitur dari bahasa PHP, dan di awal tahun 1999, netcraft mencatat, ditemukan 1.000.000 situs di dunia telah menggunakan PHP. Ini membuktikan bahwa PHP merupakan bahasa yang paling populer digunakan oleh dunia web development. Hal ini mengagetkan para developernya termasuk Rasmus sendiri, dan tentunya sangat diluar dugaan sang pembuatnya. Kemudian Zeev Suraski dan Andi Gutsman selaku core developer (programmer inti) mencoba untuk menulis ulang PHP Parser, dan diintegrasikan dengan menggunakan Zend scripting engine, dan mengubah jalan alur operasi PHP. Dan semua fitur baru tersebut di rilis dalam PHP 4.13 Juli 2004, evolusi PHP, PHP telah mengalami banyak sekali perbaikan disegala sisi, dan wajar jika netcraft mengumumkan PHP sebagai bahasa web populer didunia, karena tercatat 19 juta domain telah menggunakan PHP sebagai server side scriptingnya.

b. JQuery

(Loka Dwiartara, 2015) jQuery adalah pustaka kecil dari Javascript bersumber terbuka yang menekankan pada interaksi antara Javascript dan HTML. Pustaka ini dirilis pada Januari 2006 di BarCamp NYC oleh John Resig dan berlisensi ganda di bawah Lisensi MIT dan GPL. jQuery sangat ringan walaupun hanya sedikit tulisan namun jQuery mampu melakukan hal lebih menakutkan. jQuery mampu membuat tampilan suatu web menjadi lebih menarik. JQuery adalah sebuah perpustakaan Javascript berbeban ringan "sedikit menulis, banyak kerja". Perpustakaan jQuery memuat fitur-fitur berikut:

- a. Seleksi elemen HTML
- b. Manipulasi elemen HTML
- c. Manipulasi CSS
- d. Fungsi-fungsi event HTML

c. MySQL

(Loka Dwiartara) MySQL bersifat RDBMS (Relational Database Management Sistem) yang memungkinkan seorang admin dapat menyimpan banyak informasi ke tabel-tabel, dimana table-table tersebut saling berkaitan satu sama lain. Keuntungan RDBMS sendiri adalah kita dapat memecah database kedalam tabel – tabel yang berbeda, setiap tabel memiliki informasi yang berkaitan dengan tabel yang lainnya. MySQL adalah multi user database yang menggunakan bahasa Structured Query Language (SQL). MySQL dalam operasi client – server melibatkan server daemon MySQL di sisi server dan berbagai macam program serta library yang berjalan di sisi client. MySQL mampu menangani data yang cukup besar. Perusahaan yang mengembangkan MySQL yaitu TeX, mengaku mampu menyimpan data lebih dari 40 database, 10.000 tabel dan sekitar 7 juta baris, totalnya kurang lebih 100 Gigabyte data. (Di akses pada www.mysql.com).

d. XAMPP

(Andi, 20014) XAMPP adalah salah satu paket software web server yang terdiri dari Apache, MySQL, PHP dan PHP MyAdmin. Mengapa menggunakan XAMPP? Karena XAMPP sangat mudah penggunaannya, terutama jika Anda seorang pemula. Proses instalasi XAMPP sangat muda, karena tidak perlu melakukan konfigurasi Apache, PHP dan MySQL secara manual, XAMPP melakukan instalasi dan konfigurasi secara otomatis.

e. HTML (Hyper Text Markup Language)

(Rosa A. S, M. Shalahuddin, 2014) HTML singkatan dari Hyper Text Markup Language, yaitu skrip yang mengatur berupa tag – tag untuk membuat dan mengatur struktur website. Beberapa tugas utama HTML dalam membangun website diantaranya sebagai berikut :

- a. Menentukan layout website.
- b. Memformat text dasar seperti pengaturan paragraf, dan format font.
- c. Membuat list.
- d. Membuat tabel.
- e. Menyisipkan gambar, video, dan audio.
- f. Membuat link.
- g. Membuat formulir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara atau teknik yang dilakukan dalam memperoleh data dalam kegiatan penelitian pada Salon Mobil Yellow di Bandar Lampung. Pada sub ini akan dijelaskan metode pengumpulan data yang meliputi:

a. Studi Pustaka

Studi pustaka diterapkan dengan melakukan penelaahan terhadap pengolahan data penjualan dan pembokingan berupa nota penjualan dan pemesanan barang pada Salon Mobil Yellow's.

b. Wawancara (*Interview*)

Wawancara dilakukan dengan teknik pengumpulan data secara tatap muka langsung dengan pihak yang bersangkutan yaitu terhadap pemilik Salon Mobil yaitu bapak Edwin Librata yogi.

c. Observasi

Observasi dilakukan selama 26 hari dari tanggal 11 february sampai dengan 5 maret 2019. Proses penelitian dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek dan aktivitas dari pengolahan data pembokingan dan penjualan barang pada Salon Mobil Yellow's. Observasi dilakukan untuk memperoleh data dan informasi mengenai sistem yang akan dikembangkan secara detail dan akurat. Selain itu, melalui observasi juga dapat memperoleh gambaran langsung terhadap alur kerja sistem atau aktivitas sistem yang sedang berjalan secara jelas.

3.2 Metodologi Pengembangan Sistem Berbasis Object

Pada tahap ini, metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu berorientasi objek dengan menggunakan metode prototype dengan tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Analisi kebutuhan yaitu proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak

maupun keras. Pada tahap analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada salon mobil Yellow's dan menganalisis kebutuhan sistem yang ada.

2. Desain yaitu merupakan sebuah langkah yang focus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data. Prosedur kerja sistem yang baru ini akan di gambarkan dalam beberapa bentuk tahapan yaitu:
 3. Membuat *Usecase*
 4. Membuat *Activity Diagram*
 5. Membuat Rancangan *Input* dan *Output*
 6. Membuat Kamus Data
 7. Pembuatan Kode program merupakan penerapan perangkat lunak, yang menghasilkan program aplikasi.
 8. Pengujian merupakan tahapan untuk melakukan pengujian terhadap penerapan kode program sebelumnya. Pada tahap ini yaitu dilakukan pengujian terhadap sistem yang dibuat dengan menggunakan *laptop* untuk meminimalisir kesalahan pada sistem dan untuk memastikan apakah sistem yang dibuat sesuai dengan yang diinginkan.
 9. Pendukung (*Support*) atau pemeliharaan (*maintenance*) merupakan tahapan yang dapat dilakukan untuk memulai analisis spesifikasi, atau sekedar perawatan. Tahap ini adalah tahap pemeliharaan (*maintenance*) terhadap sistem yang dibuat yaitu tahap yang mengulangi proses pengembangan dari tahap pertama hingga tahap terakhir untuk melakukan perubahan pada sistem yang ada.

3.3 Alat dan Bahan

a. Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi sebagai berikut:

- 1) *Processor Core i3*
- 2) *VGA 1 GB*

- 3) RAM 2 GB
- 4) Harddisk 500 GB
- 5) Monitor HD LED LCD
- 6) *Keyboard* dan *mouse* standar
- 7) Printer standar

b. Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak (*software*), perangkat lunak yang dibutuhkan adalah:

- 1) Sistem operasi yang digunakan adalah *Microsoft Windows 7*.
- 2) Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa *HTML 5*, *CSS*, dan *Java Script*.
- 3) Aplikasi program yang digunakan adalah *Adobe DreamWeaver CS5*.
- 4) Aplikasi editor yang digunakan adalah *Photoshop CS6*.

c. Spesifikasi *Mobile*

Perangkat *Mobile* yang dibutuhkan adalah:

- 1) Layar 4 *Inch* 480*800 *pixel*.
- 2) *Android 4.0.3 Ice Cream Sandwich*.
- 3) *Memory RAM 512mb*.

3.4 Perancangan Sistem yang Diusulkan

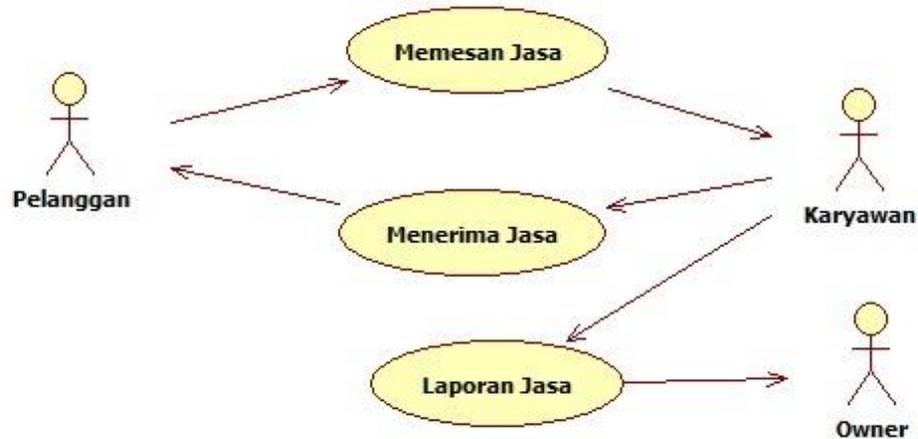
Dalam rangka mengatasi permasalahan-permasalahan di atas, maka penulis akan melakukan perancangan sistem informasi reservasi pada salon mobil *yellow's* berbasis web.

3.5 Analisis Kebutuhan

3.5.1 Tahapan Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan analisis dari sistem yang sedang berjalan pada Salon Mobil *Yellow's* mengenai proses pengolahan data, dengan mengidentifikasi peluang yang ada pada sistem yang berjalan sehingga dapat diusulkan ide mengenai peluang yang ada. Berikut mengenai analisis sistem yang sedang berjalan dan kelemahan sistem tersebut.

3.5.2 Analisis Sistem Berjalan



Gambar 3.2 *Use Case* Sistem Pemesanan Jasa Salon Mobil.

Alur sistem pemesanan jasa pada salon mobil *yellow's* adalah sebagai berikut:

1. Pelanggan datang ke salon mobil untuk menanyakan secara langsung ke karyawan yang ada pada salon mobil.
2. Lalu setelah karyawan menjelaskan jasa yang ada pada salon mobil kepada pelanggan dan menerima jasa yang diinginkan oleh pelanggan.
3. Karyawan melaporkan semua kegiatan jasa yang ada pada salon mobil secara manual kepada *owner* atau pemilik salon mobil.

3.5.2.1 Analisis *Use Case* Sistem Pemesanan Jasa Salon Mobil

Nama <i>Use Case</i>	:Memesan Jasa
Actor	:Pelanggan,Karyawan
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk menanyakan jasa apa saja yang ada pada salon mobil.
Deskripsi	:Karyawan menjelaskan semua jasa yang ada pada salon kepada pelanggan.

Tabel 3.1 Skenario *Use Case* Memesan Jasa

Pelanggan	Karyawan
1. Datang ke salon mobil	
2. Menanyakan jasa yang ada pada salon tersebut	
	3. Menjelaskan macam-macam jasa yang ada pada salon tersebut

Nama *Use Case* :Menerima Jasa
 Actor :Karyawan,Pelanggan
 Type :*Primary Key*
 Tujuan :Untuk.memberikan solusi keluhan pelanggan.
 Deskripsi :Karyawan mengetahui keluhan yang di inginkan pelanggan.

Tabel 3.2 Skenario *Use Case* Menerima Jasa

Karyawan	Pelanggan
1. Menanyakan keluhan	
	2. Menjelaskan keluhannya
3. Menerima keluhan dan memberikan solusi	

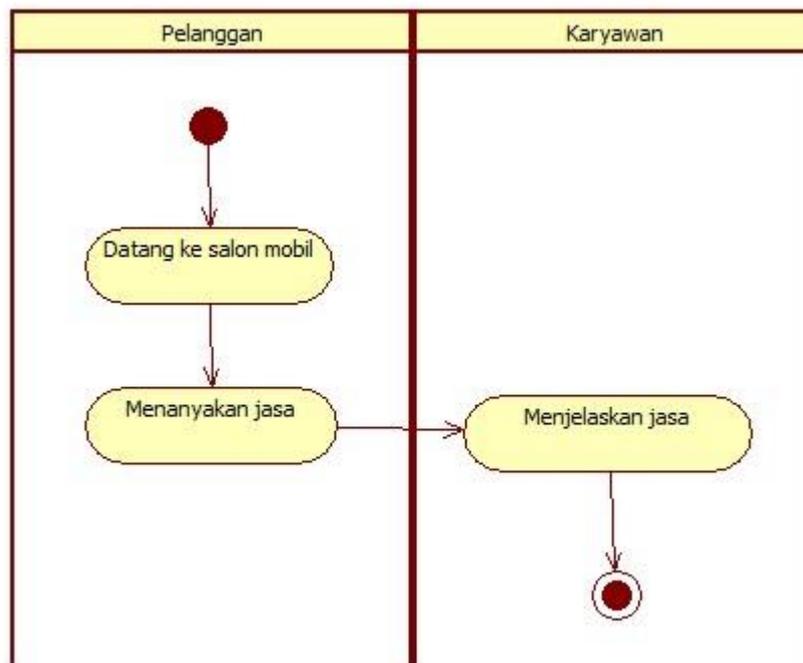
Nama *Use Case* : Laporan Jasa
 Actor : Karyawan, *Owner*
 Type : *Primary Key*
 Tujuan : Untuk memberitahu *owner* semua kegiatan yang akan di

lakukan oleh karyawan.
 Deskripsi : Karyawan menjelaskan semua jasa yang diinginkan pelanggan tersebut.

Tabel 3.3 Skenario *Use Case* Laporan Jasa

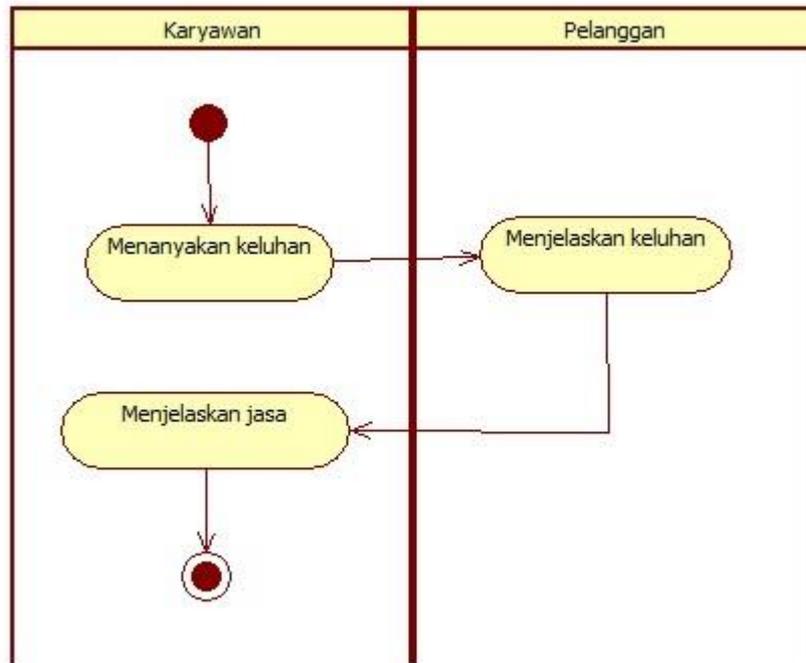
Karyawan	Owner
1. Karyawan melaporkan jasa yang diinginkan pelanggan	
	2. Menerima dan memberitahu karyawan kapan bias memulai pekerjaannya

3.5.2.2 Activity Diagram Memesan Jasa



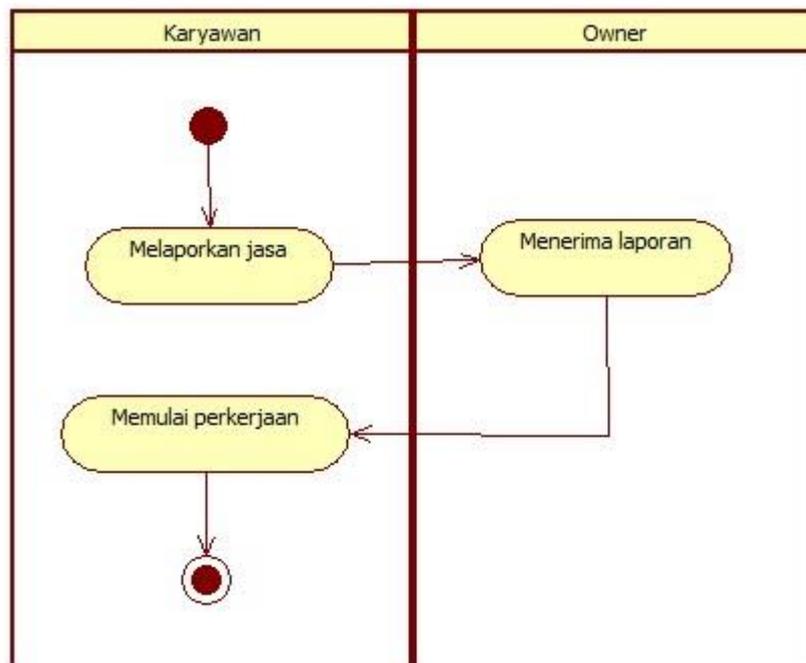
Gambar 3.2 Activity Diagram Memesan Jasa

3.5.2.3 Activity Diagram Menerima Jasa



Gambar 3.3 Activity Diagram Menerima Jasa.

3.5.2.4 Activity Diagram Laporan Jasa



Gambar 3.4 Activity Diagram Laporan Jasa.

3.5.3 Analisis Kelemahan Sistem Yang Berjalan

Setelah dilakukan analisis terhadap sistem yang berjalan pada Salon Mobil *Yellow's* ditemukan beberapa kelemahan sistem dan muncul peluang dari sistem tersebut, diantaranya Pengolahan data pada Bengkel Mobil *Yellow's* masih menggunakan cara manual, adapun kelemahan-kelemahan diantaranya sebagai berikut :

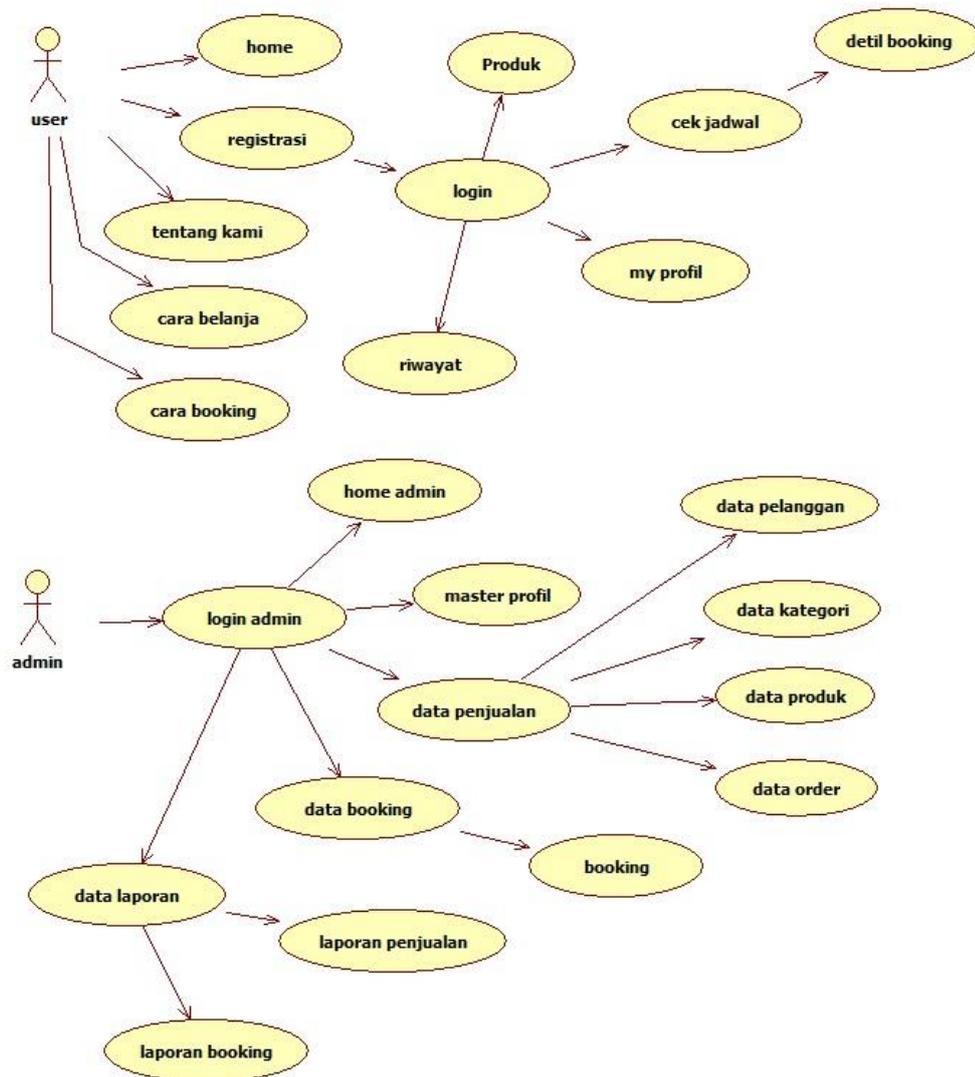
- a. Belum adanya system aplikasi pendukung yang akan mempermudah para pekerja dan pemilik usaha mengolah data.
- b. Memungkinkan terjadinya manipulasi data penjualan stok barang oleh karyawan.
- c. Sulitnya pelanggan melihat sparepart yang ada di bengkel.

3.6 Model Perancangan

Setelah diketahui permasalahan yang terjadi pada tahap model analisis, maka tahap selanjutnya adalah model perancangan yaitu membuat perancangan antarmuka. Pada tahap ini sistem digambarkan dengan, *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* untuk kemudian di implementasikan kedalam sebuah program. Dalam perancangan juga akan dirancang sebuah rancangan output, rancangan input.

3.6.1 Use Case Diagram Sistem Yang Diusulkan

Desain sistem informasi pengolahan data pada salon mobil *yellow's* yang diusulkan dapat dijelaskan menggunakan *use case diagram*, seperti pada gambar 3.5 berikut :



Gambar 3.5 Use Case Diagram Sistem Yang Di Usulkan

Alur sistem penjualan dan pemesanan pada salon mobil yellow's yang di usulkan sebagai berikut :

1. User dapat membuka website tersebut dan melakukan registrasi dengan memasukkan data diri.
2. Setelah melakukan registrasi user dapat melakukan login ke dalam website penjualan pada salon mobil yellow's.

3. Di dalam website terdapat menu cek jadwal, riwayat pembelian, dan profil pengguna. User juga dapat melihat berbagai macam barang yang di jual dan sejarah tentang perusahaan.
4. User dapat melakukan pemboookingan pada salon mobil juga dapat membeli sparepart mobil yang ada pada salon mobil tersebut.
5. Dalam tampilan admin, owner dapat melakukan login dengan memasukan username dan password yang telah di buat.
6. Pada tampilan website admin ada berbagai macam menu yaitu master profil, data penjualan, data booking dan data laporan.
7. Di menu data penjualan admin dapat mengecek data pelanggan dan data penjualan produk pada salon mobil tersebut.
8. Di menu data booking admin dapat melihat data booking pelanggan pada waktu tertentu.
9. Di menu data laporan, admin dapat mencetak laporan penjualan dan pembookingan.
10. Setelah melakukan berbagai macam kegiatan di website, admin dapat logout pada website tersebut.

3.6.2 Analisis Use Case Sistem Yang Di Usulkan

Nama Use Case	:Home
Actor	:User
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk melihat tampilan awal website.
Deskripsi	:User dapat melihat tampilan awal website.

Tabel 3.4 Skenario Use Case Home

User
1. Membuka Halaman Website
2. Melihat tampilan awal website

Nama <i>Use Case</i>	:Registrasi
Actor	:User
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk mendaftarkan akun user.
Deskripsi	:User dapat mendaftarkan akun dengan cara memasukan data diri beserta username dan password.

Tabel 3.5 Skenario *Use Case* Registrasi

User
1. User dapat melakukan registrasi akun dalam website.

Nama <i>Use Case</i>	:Tentang Kami
Actor	:User
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk melihat detail salon mobil.
Deskripsi	:User dapat melihat detail salon mobil.

Tabel 3.6 Skenario *Use Case* Tentang Kami.

User
1. User melihat detail salon mobil.

Nama <i>Use Case</i>	:Cara Belanja
Actor	:User
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk pelanggan mengetahui cara belanja.
Deskripsi	:User dapat mengetahui panduan belanja pada salon mobil.

Tabel 3.7 Skenario *Use Case* Cara Belanja

User
1. User dapat mengetahui panduan belanja pada salon mobil.

Nama *Use Case* :Cara Booking
 Actor :User
 Type :*Primary Key*
 Tujuan :Agar pelanggan dapat mengetahui cara booking.
 Deskripsi :User dapat mengetahui cara booking.

Tabel 3.8 Skenario *Use Case* Cara Booking

User
1. User dapat mengetahui cara booking pada salon mobil.

Nama *Use Case* :Login
 Actor :User
 Type :*Primary Key*
 Tujuan : Untuk masuk ke dalam website.
 Deskripsi :User dapat memasukan username dan password yang sudah di buat pada form registrasi.

Tabel 3.9 Skenario *Use Case* Login

User
1. User membuka form login.
2. User dapat memasukan username dan password yang sudah di buat pada form registrasi.

Nama <i>Use Case</i>	:Cek Jadwal
Actor	:User
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk mengecek dan melakukan pemesanan pada salon mobil.
Deskripsi	:User dapat mengecek dan melakukan pemesanan pada salon mobil.

Tabel 3.10 Skenario *Use Case* Cek Jadwal

User
1. User dapat mengecek dan melakukan pemesanan pada salon mobil.

Nama <i>Use Case</i>	:Detail Booking
Actor	:User
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk dapat melihat hasil bookingan.
Deskripsi	:User dapat melihat hasil pemesanan dan melihat detail booking.

Tabel 3.11 Skenario *Use Case* Detail Booking

User
1. User dapat melihat hasil pemesanan dan melihat detail booking.

Nama <i>Use Case</i>	: <i>My Profil</i>
Actor	:User
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk melihat data pelanggan yang sudah diisikan pada form registrasi.

Deskripsi :User dapat memilih data dirinya sendiri.

Tabel 3.12 Skenario *Use Case My Profil*

User
1. User dapat memilih data dirinya sendiri.

Nama *Use Case* :Riwayat

Actor :User

Type :*Primary Key*

Tujuan :Untuk melihat riwayat pembelian yang telah dilakukan.

Deskripsi :User dapat melihat riwayat pembelian yang telah dilakukan.

Tabel 3.13 Skenario *Use Case Riwayat*

User
1. User dapat melihat riwayat pembelian yang telah dilakukan..

Nama *Use Case* :Login Admin

Actor :Admin

Type :*Primary Key*

Tujuan :Untuk masuk ke dalam website admin.

Deskripsi :Admin dapat memasukan username dan password yang telah dibuat untuk masuk ke dalam website.

Tabel 3.14 Skenario *Use Case Login Admin*

Admin
1. Admin membuka website login admin.
2. Admin dapat memasukan username dan password yang telah dibuat

untuk masuk ke dalam website

Nama *Use Case* :Home Admin
 Actor :Admin
 Type :*Primary Key*
 Tujuan :Untuk melihat tampilan awal website admin.
 Deskripsi :Admin dapat melihat tampilan awal website.

Tabel 3.15 Skenario *Use Case* Home Admin

Admin
1. Admin dapat melihat tampilan awal website.

Nama *Use Case* :Master Profil
 Actor :Admin
 Type :*Primary Key*
 Tujuan :Untuk melihat dan mengubah profil sistem dan cara belanja.
 Deskripsi :Admin dapat melihat dan mengubah profil sistem dan cara belanja.

Tabel 3.16 Skenario *Use Case* Master Profil

Admin
1. Admin dapat melihat dan mengubah profil sistem dan cara belanja.

Nama *Use Case* :Data Penjualan
 Actor :Admin
 Type :*Primary Key*
 Tujuan :Untuk melihat data-data yang ada pada salon mobil.

Deskripsi :Admin dapat melihat data-data yang ada pada salon mobil.

Tabel 3.17 Skenario *Use Case* Data Penjualan

Admin
1. Admin melihat data-data yang ada pada salon mobil.

Nama *Use Case* :Data Pelanggan

Actor :Admin

Type :*Primary Key*

Tujuan :Untuk melihat data para pelanggan.

Deskripsi :Admin dapat melihat data para pelanggan.

Tabel 3.18 Skenario *Use Case* Data Pelanggan

Admin
1. Admin dapat melihat data para pelanggan.

Nama *Use Case* :Data Kategori

Actor :Admin

Type :*Primary Key*

Tujuan :Untuk melihat data kategori.

Deskripsi :Admin dapat melihat data kategori.

Tabel 3.19 Skenario *Use Case* Data Kategori

Admin
1. Admin dapat melihat data Kategori.

Nama *Use Case* :Data Produk

Actor	:Admin
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk melihat data produk.
Deskripsi	:Admin dapat melihat data produk apa saja yang di pesan oleh pelanggan.

Tabel 3.20 Skenario *Use Case* Data Produk.

Admin
1. Admin dapat melihat data produk apa saja yang di pesan oleh pelanggan.

Nama <i>Use Case</i>	:Data Order
Actor	:Admin
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk melihat data orderan.
Deskripsi	:Admin dapat melihat data orderan pelanggan.

Tabel 3.21 Skenario *Use Case* Data Order.

Admin
1. Admin dapat melihat data orderan pelanggan.

Nama <i>Use Case</i>	:Data Booking
Actor	:Admin
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk melihat data booking.
Deskripsi	:Admin dapat melihat data booking.

Tabel 3.22 Skenario *Use Case* Data Booking.

Admin
1. Admin dapat melihat data booking.

Nama <i>Use Case</i>	:Data Laporan
Actor	:Admin
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk melihat data laporan.
Deskripsi	:Admin dapat melihat dan mencetak laporan.

Tabel 3.23 Skenario *Use Case* Data Laporan.

Admin
1. Admin dapat melihat dan mencetak laporan.

Nama <i>Use Case</i>	:Laporan Penjualan
Actor	:Admin
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk mencetak laporan penjualan.
Deskripsi	:Admin dapat mencetak laporan penjualan.

Tabel 3.24 Skenario *Use Case* Laporan Penjualan.

Admin
1. Admin dapat mencetak laporan penjualan.

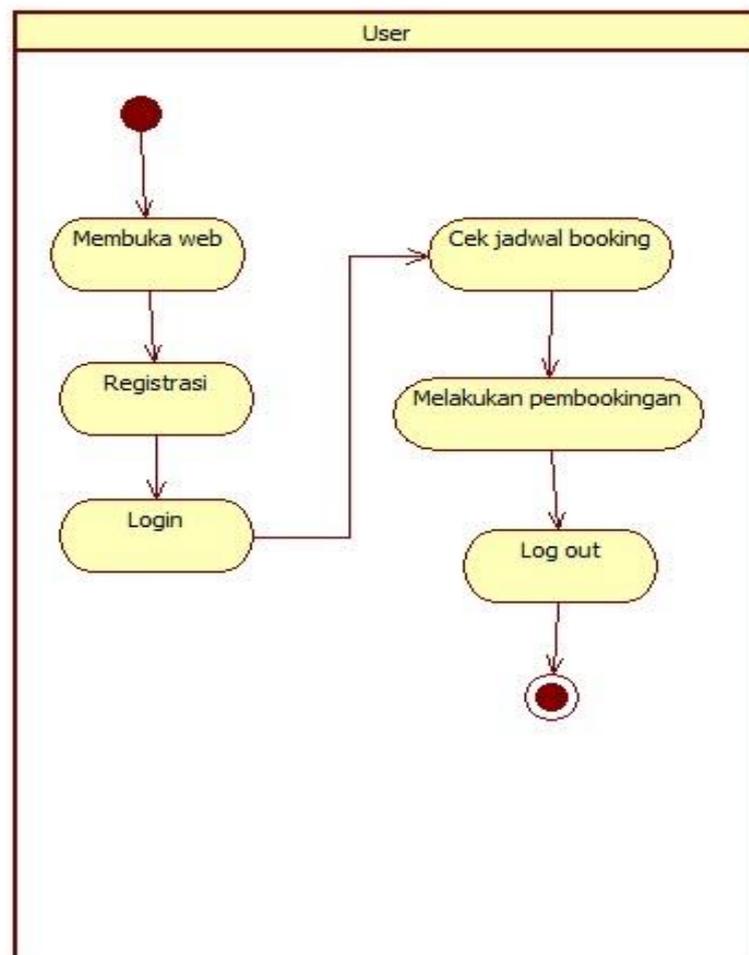
Nama <i>Use Case</i>	:Laporan Booking
Actor	:Admin
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	:Untuk mencetak laporan pembookingan pelanggan .
Deskripsi	:Admin dapat mencetak laporan pembookingan.

Tabel 3.25 Skenario *Use Case* Laporan Booking.

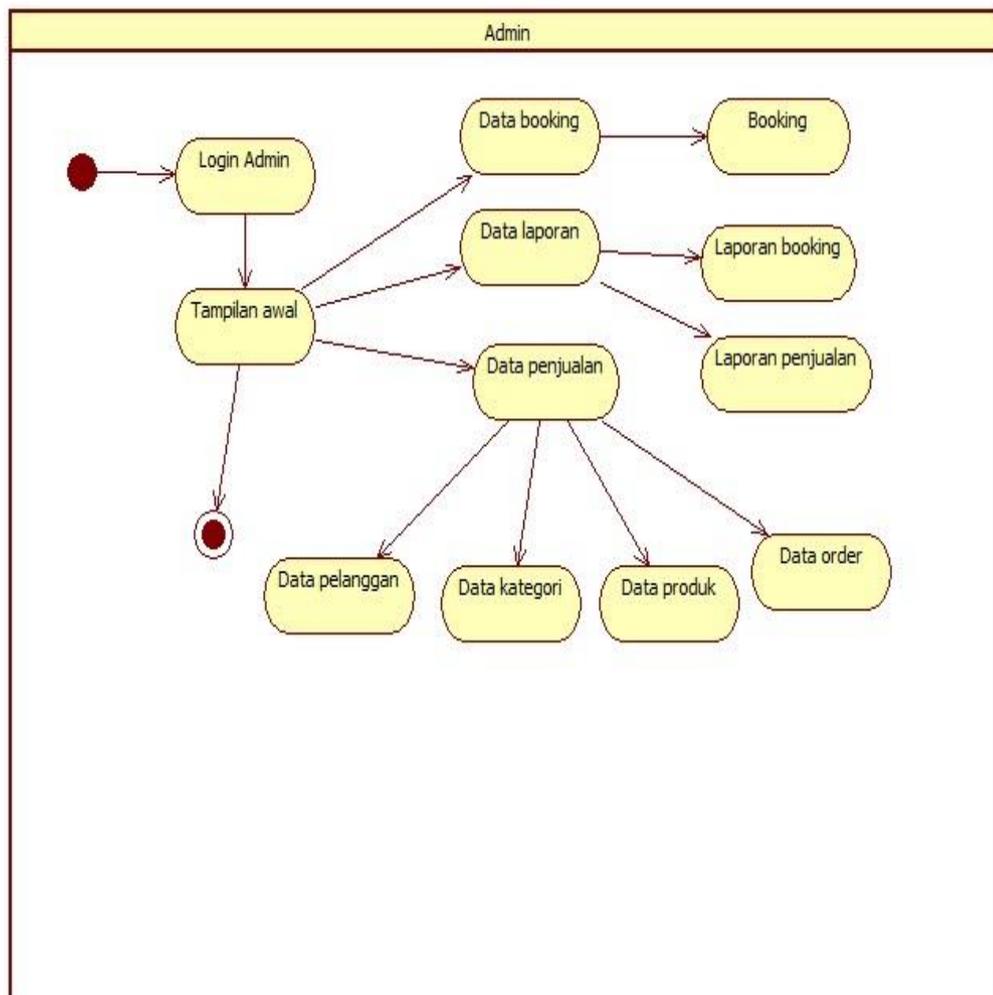
Admin
1. Admin dapat mencetak laporan pembookingan.

3.6.3 Activity Diagram Yang Diusulkan

Adapun desain sistem yang diusulkan dapat dijelaskan menggunakan *Activity diagram* seperti pada gambar 3.6 berikut :



Gambar 3.6 *Activity Diagram* Penggunaan Web Salon Mobil Untuk User

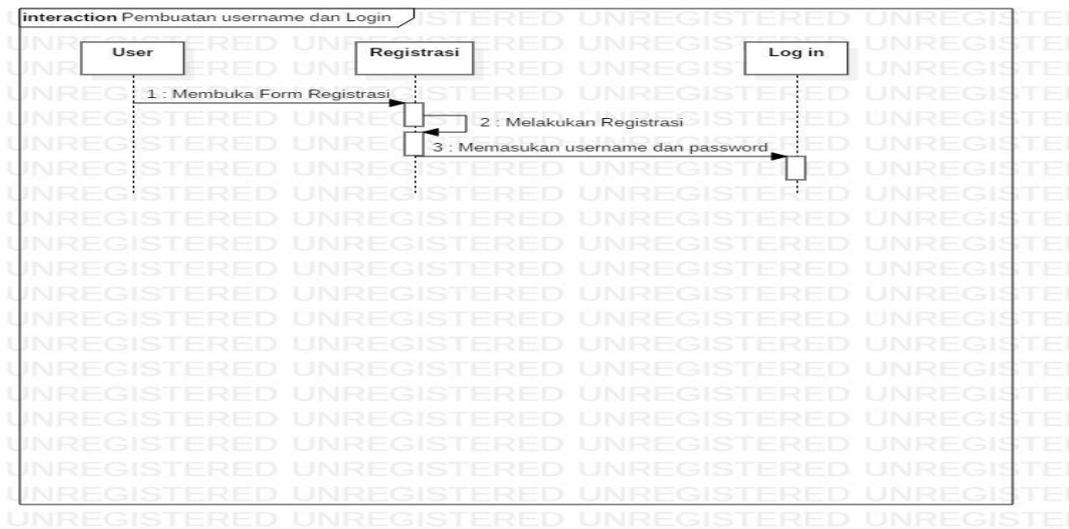


Gambar 3.7 *Activity Diagram* Penggunaan Web Salon Mobil Untuk Admin

3.6.4 *Sequence Diagram*

3.6.4.1 Penggunaan Akun Penjualan Pada Website Salon Mobil

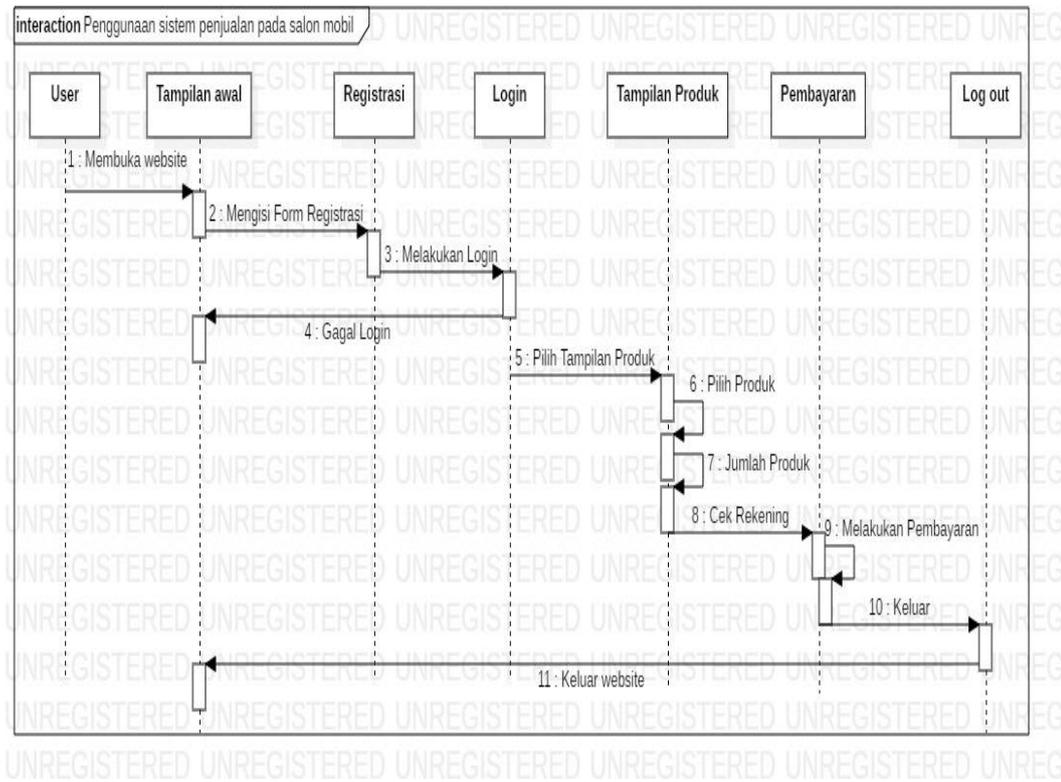
Desain penggunaan sistem yang diusulkan dapat dijelaskan menggunakan *Sequence diagram* pembuatan username dan password seperti pada gambar 3.8 berikut :



Gambar 3.8 *Sequence Diagram* Penggunaan Username Dan Login

3.6.4.1 Penggunaan Sistem Penjualan Pada Salon Mobil

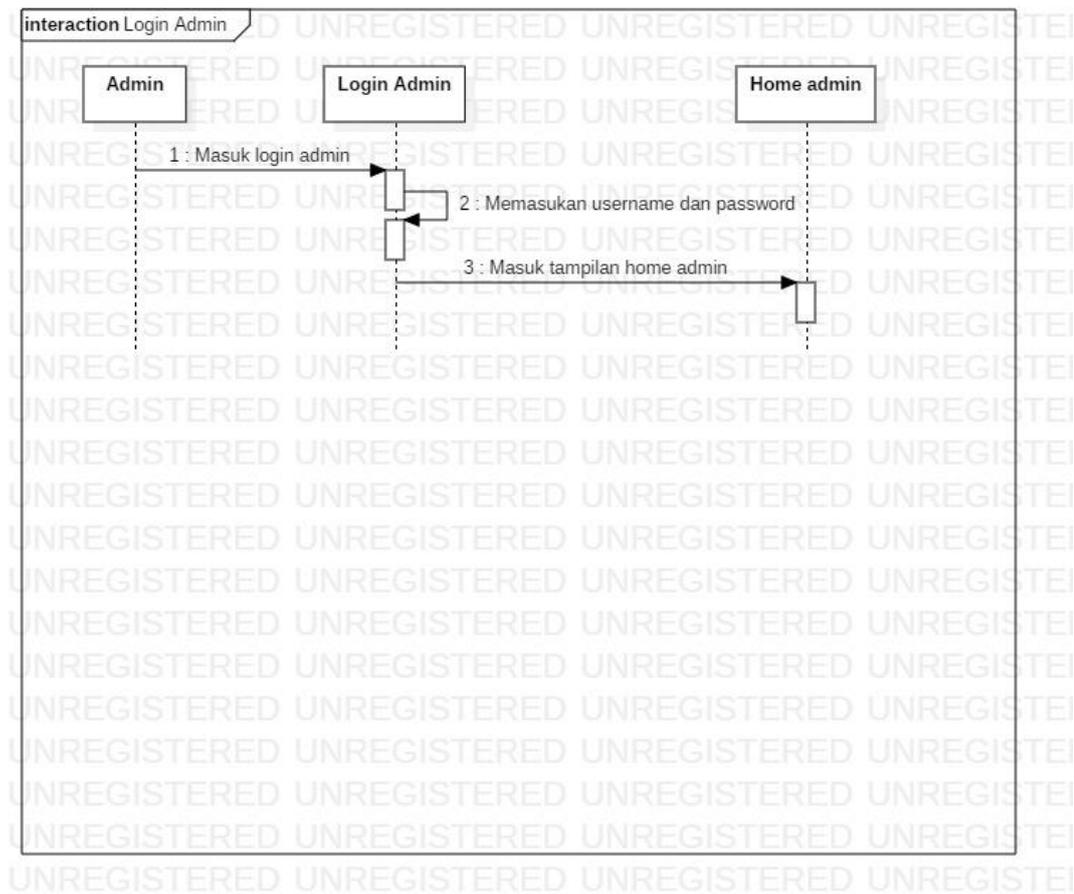
Adapun desain penggunaan sistem aplikasi yang diusulkan dapat dijelaskan menggunakan *Sequence diagram* penggunaan sistem aplikasi seperti pada gambar 3.9 berikut :



Gambar 3.9 *Sequence Diagram* Penggunaan sistem penjualan

3.6.4.1 Login Admin

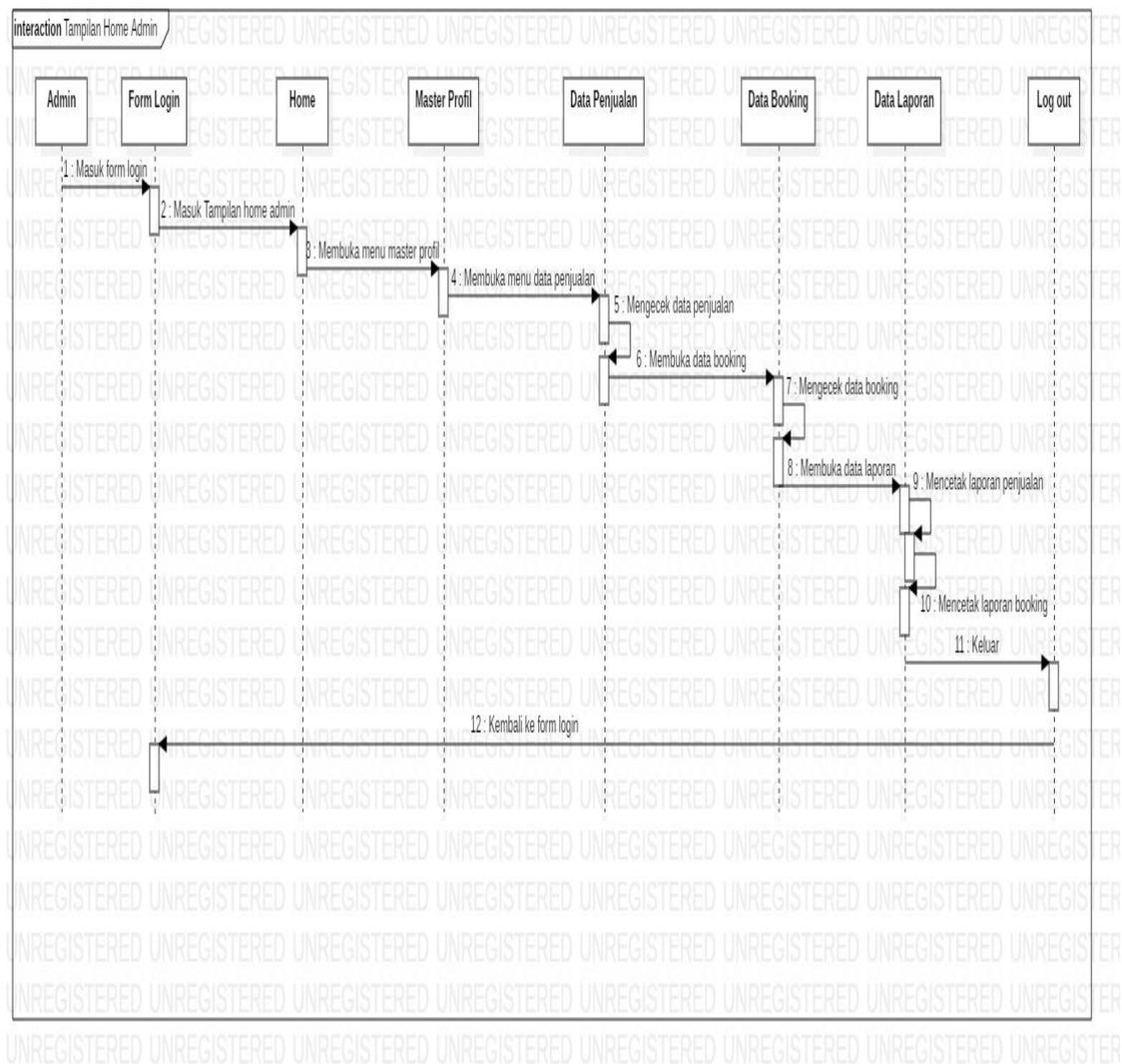
Adapun desain pemilihan Login Admin yang diusulkan dapat dijelaskan menggunakan *Sequence diagram* menu daftar isi seperti pada gambar 3.10 berikut:



Gambar 3.10 *Sequence Diagram* Login Admin

3.6.4.1 Tampilan Home Admin

Adapun desain tampilan home admin yang diusulkan dapat dijelaskan menggunakan *Sequence diagram* memulai evaluasi seperti pada gambar 3.11 berikut :



Gambar 3.11 *Sequence Diagram* Tampilan Home Admin

3.6.5 Rancangan *Input* dan *Output*

Berikut rancangan *output* dan *input* dalam sistem website penjualan dan pemesanan pada salon mobil.

3.6.5.1 Rancangan *Output*

Rancangan keluaran (*Design Output*) adalah informasi yang dihasilkan oleh proses pengolahan data yang dilakukan secara otomatis oleh website yang telah terkomputerisasi. Rancangan keluaran (*Design Output*) ini merupakan bentuk dan format yang dihasilkan oleh program. Berikut rancangan keluaran (*Design*

Output) yang digunakan dalam sistem website penjualan dan pemesanan pada salon mobil. Berikut merupakan rancangan output yang diusulkan.

3.6.5.1.1 Riwayat Belanja

Riwayat belanja

Proses				
No.order	Nama customer	tgl.order	jam	status
Cetak Transaksi				
No.order	Nama customer	tgl.order	jam	status
Selesai				
No.order	Nama customer	tgl.order	jam	status

Gambar 3.12 Rancangan *Output* Riwayat Belanja

3.6.5.1.2 Cetak Laporan Penjualan

Data Penjualan

Laporan penjualan

No	Nama Customer	Tanggal	Nama Produk	Harga	Quantity	Total
----	---------------	---------	-------------	-------	----------	-------

Ttd pimpinan

Ttd admin

Gambar 3.13 Rancangan *Output* Cetak Laporan Penjualan

3.6.5.2 Rancangan *Input*

3.6.5.2.1 Tampilan Awal Website

The wireframe illustrates the initial website layout. At the top, there is a navigation bar with buttons for 'contact', 'login', and 'Registrasi'. Below this is a header section containing a 'logo' box, a search bar with a 'search' button, and a 'Kategori sparepart' dropdown menu. A horizontal menu includes 'Home', 'Tentang kami', 'Cara belanja', and 'Cara booking'. The main content area features a large 'slider' box. Below the slider, there are four 'produk' boxes arranged horizontally, and a 'Tombol next dan Previous' button centered at the bottom.

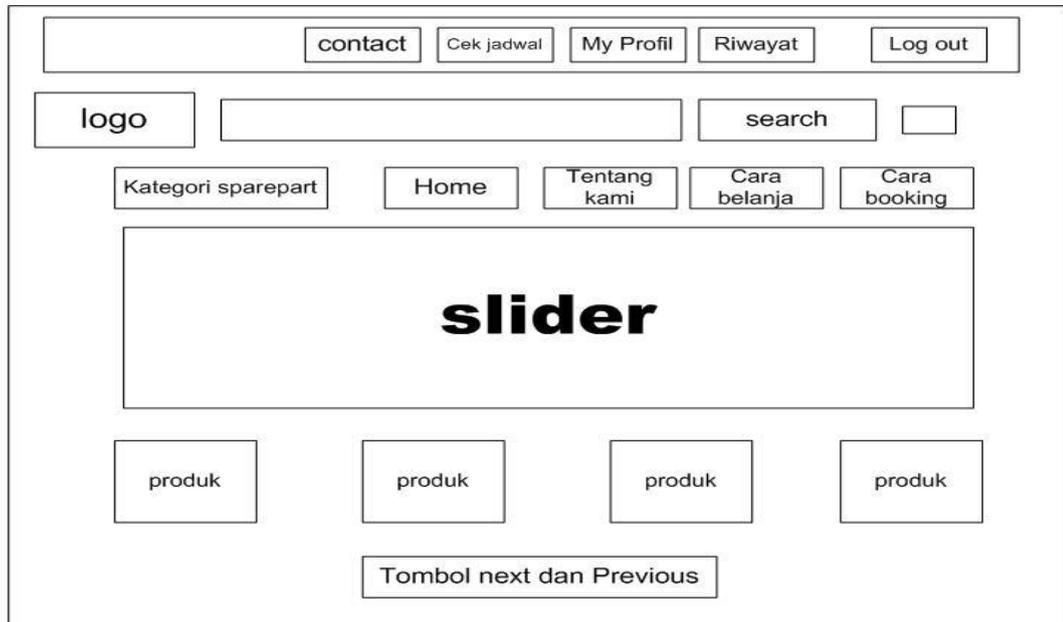
Gambar 3.14 Rancangan *Input* Tampilan Awal Website

3.6.5.2.2 Tampilan *Registrasi*

The wireframe shows the registration form titled 'Registrasi Akun'. It includes the following fields: 'Nama Lengkap', 'Password', 'Alamat pengirim', 'Email', and 'No.telip', each with a corresponding input box. Below these is a 'Code chaptca' field with an input box. At the bottom left, there is a 'Registrasi Sekarang' button.

Gambar 3.15 Rancangan *Input* Tampilan *Registrasi*

3.6.5.2.3 Tampilan Awal Log In



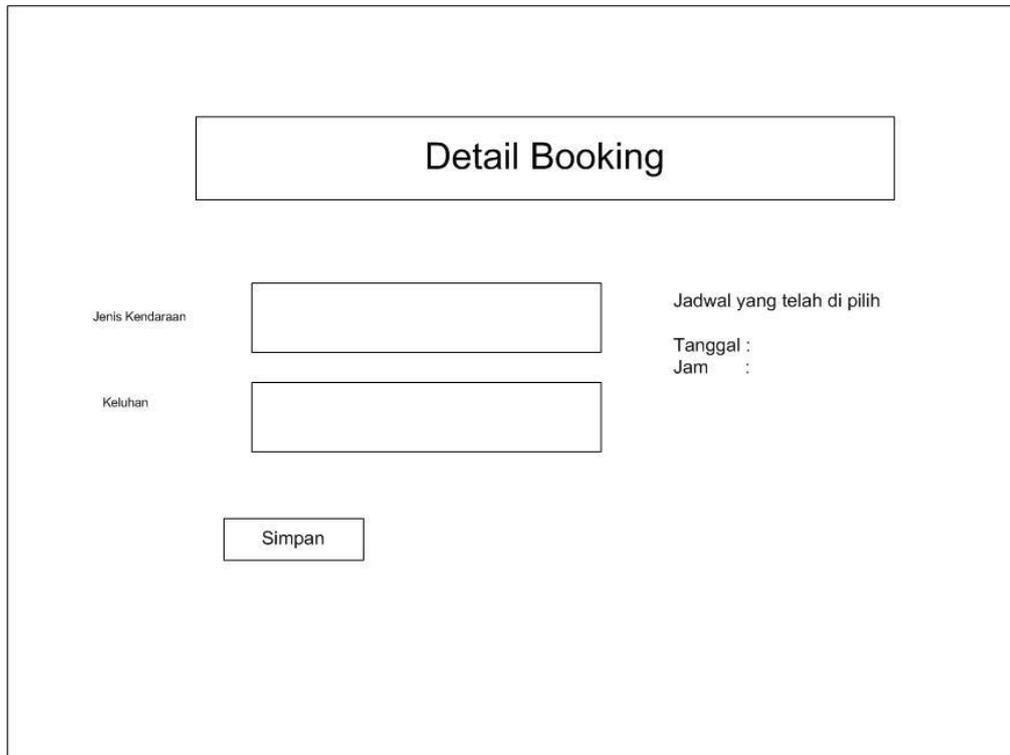
Gambar 3.16 Rancangan *Input* Tampilan *Tampilan Awal Log In*

3.6.5.2.4 Rancangan Tampilan Cek Jadwal



Gambar 3.17 Rancangan Tampilan Cek Jadwal

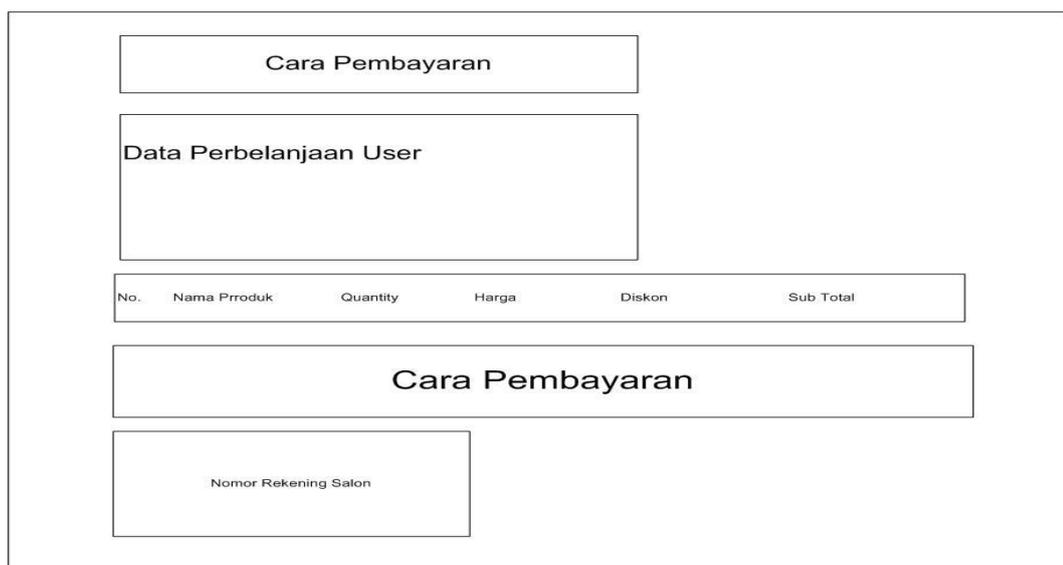
3.6.5.2.5 Rancangan Tampilan Detail Booking



The image shows a wireframe for a 'Detail Booking' page. At the top center is a rectangular box containing the text 'Detail Booking'. Below this, on the left side, are two labels: 'Jenis Kendaraan' and 'Keluhan', each followed by a rectangular input field. To the right of these fields, the text 'Jadwal yang telah di pilih' is displayed, followed by two lines: 'Tanggal :' and 'Jam :', each with a small square input field. At the bottom center of the form is a rectangular button labeled 'Simpan'.

Gambar 3.18 Rancangan Tampilan Detail Booking

3.6.5.2.6 Rancangan Tampilan Cara Pembayaran



The image shows a wireframe for a 'Cara Pembayaran' page. At the top center is a rectangular box containing the text 'Cara Pembayaran'. Below this is a larger rectangular box containing the text 'Data Perbelanjaan User'. Underneath this box is a table with six columns: 'No.', 'Nama Pproduk', 'Quantity', 'Harga', 'Diskon', and 'Sub Total'. Below the table is another rectangular box containing the text 'Cara Pembayaran'. At the bottom center is a rectangular box containing the text 'Nomor Rekening Salon'.

Gambar 3.19 Rancangan Tampilan Cara Pembayaran

3.6.5.2.7 Rancangan Tampilan Profil User

Profil User

Nama Lengkap :
Alamat pengirim :
No.telp :
Email :

Gambar 3.20 Rancangan Profil User

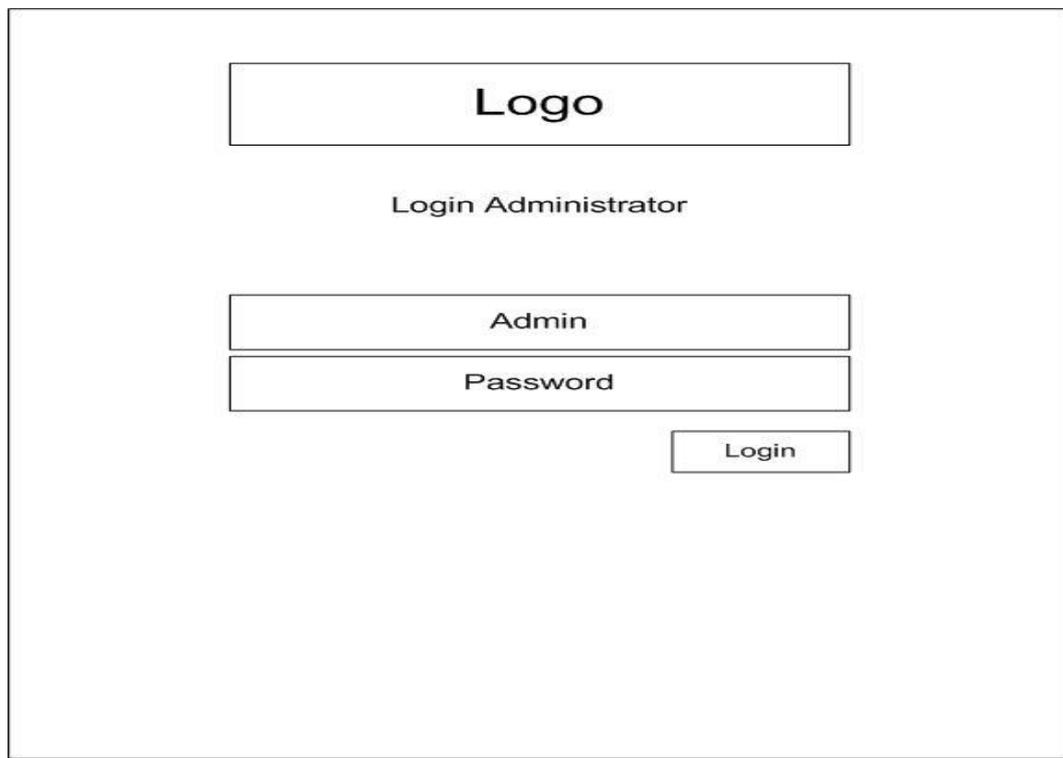
3.6.5.2.8 Rancangan Tampilan Riwayat Belanja

Riwayat belanja

Proses				
No.order	Nama customer	tgl.order	jam	status
Cetak Transaksi				
No.order	Nama customer	tgl.order	jam	status
Selesai				
No.order	Nama customer	tgl.order	jam	status

Gambar 3.21 Rancangan Tampilan Riwayat Belanja

3.6.5.2.9 Rancangan Tampilan Login Admin

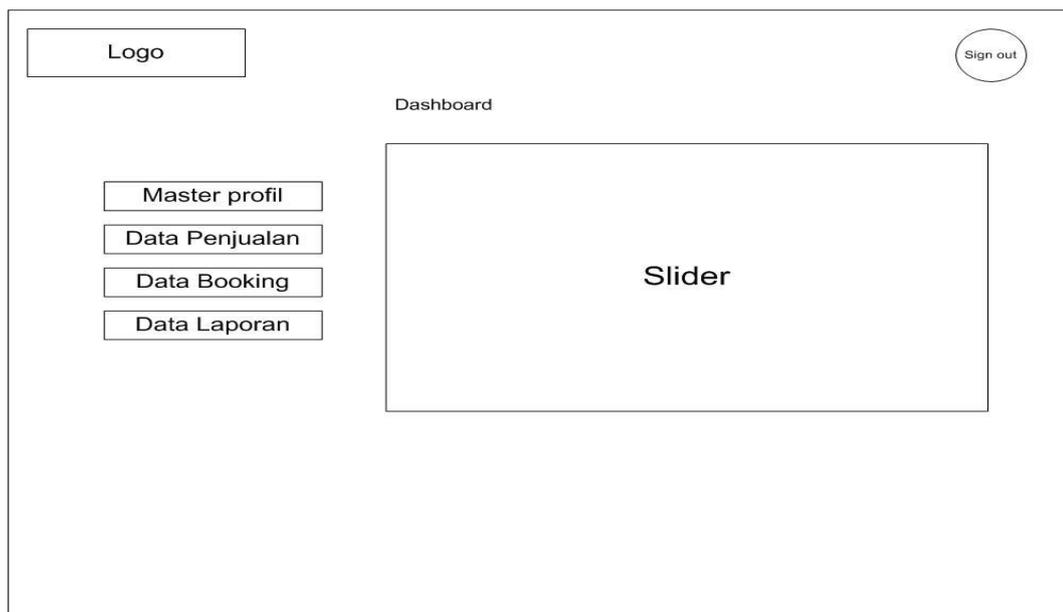


The diagram shows a login form for an administrator. It consists of the following elements:

- A rectangular box at the top containing the text "Logo".
- The text "Login Administrator" centered below the logo box.
- A rectangular input field containing the text "Admin".
- A rectangular input field containing the text "Password" below the "Admin" field.
- A rectangular button labeled "Login" positioned to the right of the "Password" field.

Gambar 3.22 Rancangan Tampilan Login Admin

3.6.5.2.10 Rancangan Tampilan Home Admin



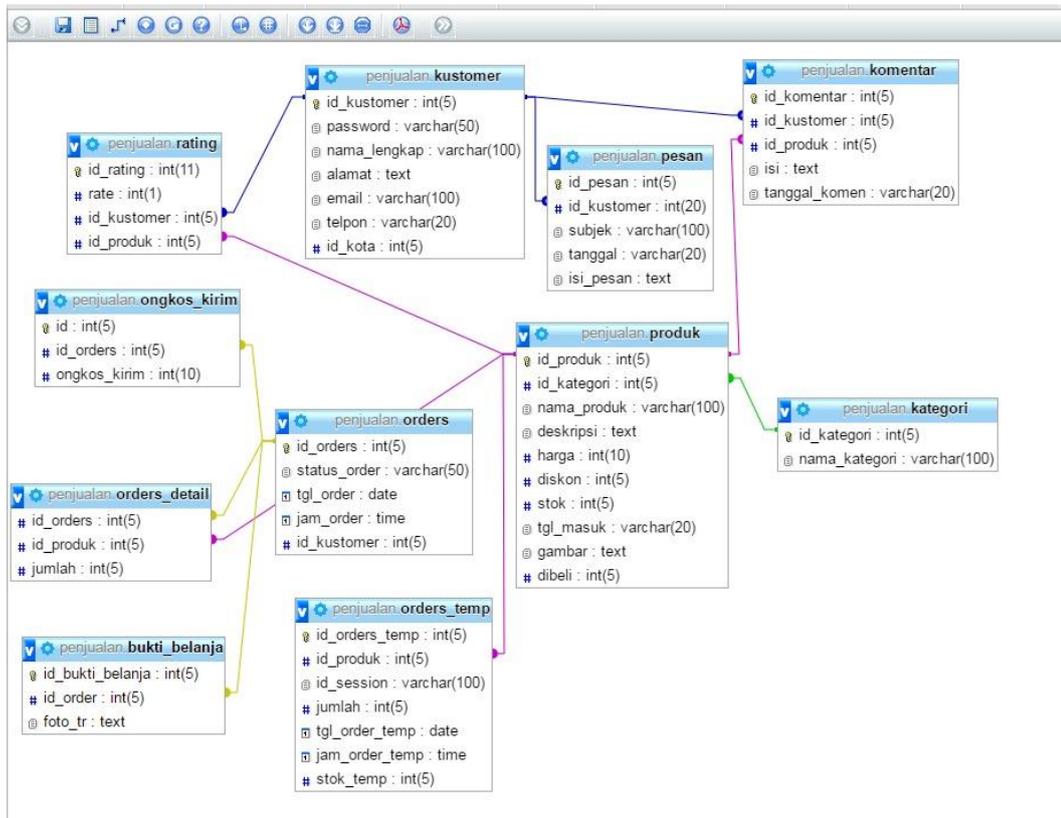
The diagram shows the layout of an administrator's home dashboard. It includes the following components:

- A "Logo" box in the top-left corner.
- A "Sign out" button in the top-right corner, represented by a circle with the text "Sign out" inside.
- The word "Dashboard" centered at the top of the main content area.
- A vertical list of four menu items on the left side: "Master profil", "Data Penjualan", "Data Booking", and "Data Laporan", each enclosed in a rectangular box.
- A large rectangular area on the right side labeled "Slider".

Gambar 3.23 Rancangan Tampilan Home Admin

3.6.6 Class Diagram

Adapun desain website yang diusulkan dapat dijelaskan menggunakan *class diagram*, seperti pada gambar 3.24 berikut :



Gambar 3.24 Class Diagram.

3.6.6.1 Kamus Data

Kamus data merupakan penjabaran dari relasi antar tabel. Didalam kamus data terdapat penjelasan dari nama-nama *field*, baik tentang *type field*, *size*, maupun keterangannya.

- a. Kamus Data Customer

Nama Database	: DB_Salon_Mobil
Nama Tabel	: kustomer

Primary Key : Id_kustomer
Media Penyimpanan : *Harddisk*
PanjangRecord : 300Byte

Tabel 3.26 Tabel kustomer

Field Name	Type	Size	Description
Id Kustomer	Int	5	id_Kustomer
Password	Varchar	5	Password
Nama Lengkap	Varchar	20	Nama_lengkap
Alamat	Text	-	Alamat
Email	Varchar	15	Email
Telpon	Varchar	20	Telpon

b. Kamus Data Komentar

Nama Database : DB_Salon_Mobil
Nama Tabel : Komentar
Primary Key : Id_Komentar
Media Penyimpanan : *Harddisk*
PanjangRecord : 110Byte

Tabel 3.27 Tabel Komentar

Field Name	Type	Size	Description
Id Komentar	Int	5	Id_Komentar
Id customer	Int	5	Id_customer
Id produk	Int	5	Id_produk
Isi	Text	-	Isi
Tanggal komen	Varchar	20	Tanggal_komen

c. Kamus Data Tabel Pesan

Nama *Database* : DB_Salon_Mobil

Nama Tabel : Pesan

Primary Key : Id_Pesan

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Panjang*Record* : 113*Byte*

Tabel 3.28 Tabel Pesan

Field Name	Type	Size	Description
Id pesan	Int	5	Id_pesan
Id customer	Int	20	Id_customer
Subjek	Varchar	100	Subjek
Tanggal	Varchar	20	Tanggal
Isi pesan	Text	-	Isi pesan

d. Kamus Data Tabel Order

Nama *Database* : DB_Salon_Mobil

Nama Tabel : Order

Primary Key : Id_Order

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Panjang*Record* : 45*Byte*

Tabel 3.29 Tabel Orders

Field Name	Type	Size	Description
Id order	Int	5	Id_order
Status order	Varchar	50	Status_order
Tgl order	Date	-	Tanggal_order
Jam order	Time	-	Jam_order
Id customer	Int	5	Id_customer

- e. Kamus Data Tabel Bukti Belanja
- Nama *Database* : DB_Salon_Mobil
- Nama Tabel : Bukti_Belanja
- Primary Key* : Id_Bukti_Belanja
- Media Penyimpanan : *Harddisk*
- Panjang*Record* : 144*Byte*

Tabel 3.30 Tabel Bukti Belanja

Field Name	Type	Size	Description
Id bukti belanja	Int	5	Id_bukti_belanja
Id order	Int	5	Id_order
Foto tr	Text	-	Foto_tr

- f. Kamus Data Tabel Order Detil
- Nama *Database* : DB_Salon_Mobil
- Nama Tabel : Order_Detil
- Primary Key* : Id_Order
- Media Penyimpanan : *Harddisk*
- Panjang*Record* : 162*Byte*

Tabel 3.31 Tabel Orders Detil

Field Name	Type	Size	Description
Id order	Int	5	Id_order
Id produk	Int	5	Id_produk
Jumlah	Int	5	Jumlah

- g. Kamus Data Tabel Produk
- Nama *Database* : DB_Salon_Mobil
- Nama Tabel : Produk
- Primary Key* : Id_Produk
- Media Penyimpanan : *Harddisk*
- Panjang*Record* : 144Byte

Tabel 3.32 Tabel Produk

Field Name	Type	Size	Description
Id produk	Int	5	Id_produk
Id kategori	Int	5	Id_kategori
Nama produk	Varchar	100	Nama_produk
Deskripsi	Text	-	Deskripsi
Harga	Int	10	Harga
Stok	Int	5	Stok
Tgl masuk	Varchar	15	Tanggal_masuk
Gambar	Text	-	Gambar
Dibeli	Int	5	Dibeli
Diskon	Int	5	Diskon

- h. Kamus Data Tabel Order Tamp
- Nama *Database* : DB_Salon_Mobil
- Nama Tabel : Order_Tamp
- Primary Key* : Id_Order_Tamp
- Media Penyimpanan : *Harddisk*
- Panjang*Record* : 162Byte

Tabel 3.33 Tabel Orders tamp

Field Name	Type	Size	Description
Id order tamp	Int	5	Id_order_tamp
Id produk	Int	5	Id_produk
Id session	Varchar	100	Id_session
Jumlah	Int	5	Jumlah
Tgl order	Date	-	Tanggal_order_tamp
Jam order	Time	-	Jam_order_temp
Stok temp	Int	5	Stok temp

i. Kamus Data Tabel Kategori

Nama *Database* : DB_Salon_Mobil

Nama Tabel : Kategori

Primary Key : Id_Kategori

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Panjang*Record* : 162*Byte*

Tabel 3.34 Tabel Kategori

Field Name	Type	Size	Description
Id kategori	Int	5	Id_katagori
Nama kategori	Varchar	100	Nama_kategori