

**RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS WEB UNTUK  
OPTIMALISASI SISTEM RESERVASI DAN MANAJEMEN  
LAYANAN SALON KECANTIKAN PURIGEULIS BY  
METODE WATERFALL**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi Salah Satu Syarat dalam menyelesaikan  
Program Sarjana (S1) Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik

Universitas Islam Nusantara

Oleh:

**ADRIAN RIZKI MAULANA**

**41037006211045**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS ISLAM NUSANTARA**

**BANDUNG**

**2025**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS WEB UNTUK  
OPTIMALISASI SISTEM RESERVASI DAN MANAJEMEN  
LAYANAN SALON KECANTIKAN PURIGEULIS BY REDDG  
MAJALENGKA MENGGUNAKAN METODE  
WATERFALL**

**Bandung, 16 Juli 2025**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dr. Tedjo Darmanto, M.T.**

**Galih, S.T., M.Kom.**

**NIDN. 8959250022**

**NIDN. 0427068707**

**Mengetahui,**

**Dekan Fakultas Teknik**

**Ketua Program Studi Teknik**

**Universitas Islam Nusantara**

**Informatika**

**Dr. Ricky Yoseptry, M.M.Pd.**

**Dr. Tedjo Darmanto, M.T.**

**NIDN. 0419097201**

**NIDN. 8959250022**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS WEB UNTUK  
OPTIMALISASI SISTEM RESERVASI DAN MANAJEMEN  
LAYANAN SALON KECANTIKAN PURIGEULIS BY REDDG  
MAJALENGKA MENGGUNAKAN METODE  
WATERFALL**

**Bandung, 16 Juli 2025**

**Penguji I**

**Penguji II**

**Yenni Fatman, S.T., M.T.**

**Siti Nur, SST., M.Kom**

**NIDN. 0403048106**

**NIDN. 0425058705**

**Ketua Sidang,**

**Dr. Ricky Yoseptry, M.M.Pd.**

**NIDN. 041909720**

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adrian Rizki Maulana

Nim : 41037006211045

Fakultas/Jurusan : Fakultas Teknik/ Teknik Informatika

Menyatakan Tugas Akhir yang berjudul:

**RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS WEB UNTUK  
OPTIMALISASI SISTEM RESERVASI DAN MANAJEMEN  
LAYANAN SALON KECANTIKAN PURIGEULIS BY  
REDDG MAJALENGKA MENGGUNAKAN  
METODE WATERFALL**

Dibuat dengan sebenar-benarnya hasil dari penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari saya sendiri, baik untuk naskah Laporan Tugas Akhir maupun kegiatan *Programming* (penulisan kode program) yang terdapat dalam Tugas Akhir ini. Jika terdapat karya dari orang lain, maka saya akan mencantumkan sumber pembuat karya tersebut secara jelas dan sesuai. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dalam keadaan sadar, apabila suatu hari terdapat penyimpangan dan pelanggaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia untuk menerima segala konsekuensi dan sanksi yang akan diberikan kepada saya. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dan tekanan dari berbagai pihak manapun.

Bandung, 25 April 2025

Yang membuat pernyataan,

**ADRIAN RIZKI MAULANA**

## **RIWAYAT HIDUP PENULIS**



Penulis yang bernama Adrian Rizki Maulana lahir di Bandung pada tanggal 04 Maret 2003. Penulis merupakan anak dari keluarga yang berdomisili di Kampung Cikangkareng RT 28 RW 07, Desa Sirnagalih, Kecamatan Bantarkalong, Kabupaten Tasikmalaya. Pendidikan formal penulis dimulai di SDN Simpang dan lulus pada tahun 2015, kemudian melanjutkan ke SMPN 1 Bantarkalong dan lulus pada tahun 2018. Setelah itu, penulis menempuh pendidikan di MAN 6 Tasikmalaya dan lulus pada tahun 2021. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan tinggi di Universitas Islam Nusantara (UNINUS), Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Informatika, dan berhasil menyelesaikannya pada tahun 2025.

Penulis dapat dihubungi melalui nomor telepon 0857-2279-2480, atau melalui email di [adrianrizki67@gmail.com](mailto:adrianrizki67@gmail.com). Penulis juga aktif di media sosial Instagram dengan akun [@adriaanrm\\_\\_](#).

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh syukur dan kerendahan hati, karya ini kupersembahkan sebagai bentuk terima kasih mendalam kepada mereka yang telah menjadi bagian dari perjalanan panjang ini. Pertama-tama kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat, kekuatan, dan petunjuk-Nya yang selalu hadir bahkan di saat paling sunyi dan sulit. Tiada langkah yang mampu ditempuh tanpa kuasa dan kasih sayang-Nya yang senantiasa menyertai.

Karya ini juga saya persembahkan untuk kedua orang tuaku tercinta, Bapak Sutisna dan Ibu Yuyu Yungingsih, atas cinta, ketulusan, dan doa yang tak pernah berhenti mengiringi setiap langkahku. Terima kasih atas segala pengorbanan yang bahkan tak pernah kalian keluhkan. Kepada kakek dan nenekku tercinta, terima kasih atas kasih sayang dan keteladanan yang menjadi bagian dari nilai-nilai hidupku hingga hari ini.

Rasa hormat dan terima kasih juga saya sampaikan kepada pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan saya dengan sabar dan penuh ketegasan: Dr. Ir. Tedjo Darmanto, M.T. selaku pembimbing pertama, serta Bapak Galih, S.T., M.Kom. selaku pembimbing kedua. Bimbingan dan dorongan kalian sangat berarti dalam mengarahkan pemikiran dan proses penulisan karya ini.

Kepada sahabat-sahabat terdekat saya: Dregi Okta Mardwi Reksa, Ipin Ahmad Syarifudin, dan Muhammad Sildan Riswanda Gunawan, terima kasih untuk tawa, semangat, dan kebersamaan yang menemani masa-masa penuh perjuangan ini. Kalian adalah energi yang tak ternilai di tengah perjalanan yang panjang dan penuh tantangan.

Saya juga menghaturkan terima kasih kepada seluruh dosen Universitas Islam Nusantara yang telah memberikan ilmu, tantangan akademik, serta teladan dalam berpikir kritis dan reflektif. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada almamater tercinta dan seluruh staf serta civitas akademik Universitas Islam Nusantara yang telah menciptakan ruang belajar yang bermakna dan suportif.

Rasa terima kasih yang tulus saya sampaikan kepada pengelola serta karyawan Salon Kecantikan Purigeulis by REDDG yang telah membuka ruang dan kesempatan bagi saya untuk melakukan penelitian. Dukungan kalian sangat berharga dalam proses ini dan menjadi pengalaman lapangan yang memberi perspektif nyata.

Karya ini juga saya persembahkan kepada diriku sendiri yang telah bertahan, terus berjalan, dan tidak menyerah meski dihadapkan pada banyak rintangan. Semoga versi diri ini terus tumbuh dan tetap menjaga semangat belajar serta tekad untuk memberi manfaat di masa yang akan datang.

Akhir kata, terima kasih yang tak terhingga saya haturkan kepada seluruh guru sejak jenjang SD, SMP, hingga MA, yang telah menanamkan dasar ilmu, karakter, dan semangat belajar. Dari merekalah, langkah awal ini dimulai, dan berkat mereka pula saya mampu sampai pada titik ini.

Semoga karya ini dapat memberi manfaat dan menjadi bentuk kecil dari rasa terima kasih saya kepada semua yang telah mengiringi perjalanan ini, baik dalam terang maupun gelap, dalam semangat maupun keraguan.

**RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS WEB UNTUK  
OPTIMALISASI SISTEM RESERVASI DAN MANAJEMEN  
LAYANAN SALON KECANTIKAN PURIGEULIS BY  
REDDG MAJALENGKA MENGGUNAKAN  
METODE WATERFALL**

Adrian Rizki Maulana

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik

Universitas Islam Nusantara

**ABSTRAK**

Industri kecantikan di Indonesia menunjukkan pertumbuhan signifikan, termasuk di Majalengka, yang berdampak pada meningkatnya permintaan terhadap layanan salon yang efisien dan profesional. Namun, banyak salon, termasuk Purigeulis by REDDG, masih menggunakan sistem reservasi manual berbasis chat yang rentan terhadap keterlambatan, kesalahan pencatatan, serta penurunan kualitas layanan. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang dan membangun aplikasi berbasis web guna mengoptimalkan sistem reservasi dan manajemen layanan di salon kecantikan Purigeulis by REDDG. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan kuesioner untuk menggali kebutuhan pengguna, serta pendekatan *Waterfall* dalam proses pengembangan sistem, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, hingga pengujian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem reservasi berbasis web berhasil meningkatkan efisiensi operasional dengan mengurangi waktu pemesanan dan pengelolaan jadwal. Selain itu, sistem manajemen layanan yang dikembangkan juga meningkatkan kepuasan pelanggan melalui proses reservasi yang cepat dan mandiri.

**Kata kunci:** sistem reservasi, manajemen layanan, aplikasi berbasis web, salon kecantikan, efisiensi operasional, kepuasan pelanggan.

**DESIGN AND DEVELOPMENT OF A WEB-BASED  
APPLICATION FOR OPTIMIZING THE RESERVATION AND  
SERVICE MANAGEMENT SYSTEM OF PURIGEULIS BEAUTY  
SALON BY REDDG MAJALENGKA USING  
WATERFALL METHOD**

Adrian Rizki Maulana

Informatics Engineering Study Program Faculty of Engineering

Universitas Islam Nusantara

***ABSTRACT***

*The beauty industry in Indonesia is experiencing significant growth, including in Majalengka, which has led to increasing demand for efficient and professional salon services. However, many salons, including Purigeulis by REDDG, still rely on manual, chat-based reservation systems that are prone to delays, data entry errors, and declining service quality. To address these issues, this study aims to design and develop a web-based application to optimize the reservation and service management system at Purigeulis by REDDG beauty salon. The methods used include observation, interviews, and questionnaires to identify user needs, along with the Waterfall approach for system development, covering requirement analysis, system design, implementation, and testing. The results show that the web-based reservation system successfully improves operational efficiency by reducing booking and scheduling time. Furthermore, the developed service management system enhances customer satisfaction by enabling fast and independent reservations.*

**Keywords:** *reservation system, service management, web-based application, beauty salon, operational efficiency, customer satisfaction.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah S.W.T. atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis diberikan kelancaran dan kemudahan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad S.A.W., yang selalu menjadi teladan bagi umat manusia.

Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Nusantara. Adapun skripsi ini berjudul "Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web untuk Optimalisasi Sistem Reservasi dan Manajemen Layanan Salon Kecantikan Purigeulis by REDDG Majalengka."

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan, baik dari segi penyampaian materi maupun teknik penulisan. Oleh karena itu, penulis sangat berterima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi ini. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Sutisna dan Yuyu Yuningsih, ayah dan ibu tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi, serta kasih sayang yang tiada henti dalam setiap langkah perjalanan pendidikan penulis.
2. Dr. Ricky Yoseptry, M.M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Islam Nusantara.
3. Dr. Ir. Tedjo Darmanto, M.T, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan motivasi dalam perancangan dan pembangunan sistem.
4. Galih, S.T., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan masukan berharga dalam proses penelitian dan penulisan skripsi ini.

5. Seluruh Dosen Fakultas Teknik Universitas Islam Nusantara, yang telah memberikan ilmu dan wawasan yang sangat bermanfaat bagi penulis selama masa perkuliahan.
6. Seluruh staf akademik Fakultas Teknik Universitas Islam Nusantara, yang telah membantu dalam kelancaran administrasi akademik hingga selesainya skripsi ini.
7. Ipin Ahmad Syarifudin dan Dregi Okta Mardwi Reksa yang selalu memberikan semangat, motivasi, serta dukungan moral dalam menghadapi tantangan selama proses pengerjaan skripsi.
8. Muhammad Sildan Riswanda Gunawan, yang telah membantu dalam berbagai diskusi dan berbagi ilmu selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi pengembangan sistem reservasi berbasis web maupun sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya. Akhir kata, penulis mohon maaf apabila terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini dan terbuka untuk saran serta kritik yang membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dunia akademik.

Bandung, 25 April 2025

**Adrian Rizki Maulana**

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	
HALAMAN PENGESAHAN.....	
RIWAYAT HIDUP PENULIS .....	
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	
ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR ISTILAH .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Manfaat Penelitian .....	3
1.6. Jadwal Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1. Kajian Pustaka.....	7
2.1.1. Kajian Penelitian Terdahulu .....	7
2.1.2. Perbandingan Dengan Penelitian Terdahulu .....	14
2.2. Kajian Teori.....	14

2.2.1.	Aplikasi .....	15
2.2.2.	<i>Website</i> .....	16
2.2.3.	Sistem.....	17
2.2.4.	Basis Data .....	18
2.2.5.	<i>MySQL</i> .....	20
2.2.6.	Metode <i>Waterfall</i> .....	21
2.2.7.	<i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	23
2.2.8.	<i>Entity Relationship Diagram</i> .....	29
2.2.9.	<i>User Interface (UI)</i> .....	31
2.2.10.	<i>User Experience (UX)</i> .....	33
2.2.11.	<i>Black Box Testing</i> .....	34
2.2.12.	Skala <i>Likert</i> .....	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....		38
3.1.	Kerangka Berpikir .....	38
3.2.	Metode Penelitian.....	39
3.2.1.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
3.2.2.	Metode Pengumpulan Data .....	39
3.2.3.	Metode Pengembangan Sistem .....	40
3.3	Prosedur Penelitian.....	40
3.4.	Analisis Kebutuhan Sistem .....	41
3.4.1.	Kebutuhan Fitur Dalam Sistem.....	41
3.4.2.	Kebutuhan Perangkat Dalam Rancang Bangun Sistem .....	44
3.5.	Perancangan Sistem .....	45
3.5.1.	Perancangan Menggunakan UML .....	46
3.5.2.	ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ).....	84

3.5.3.	Perancangan Antarmuka.....	97
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		116
4.1	Implementasi <i>Coding</i> .....	116
4.2	Implementasi Database .....	116
4.3	Implementasi Antarmuka ( <i>Interface</i> ).....	117
4.3.1	Halaman Beranda .....	118
4.3.2	Halaman Menu Layanan .....	121
4.3.3	Halaman Reservasi.....	123
4.3.4	Halaman Kritik Dan Saran .....	125
4.3.5	Halaman <i>Login</i> , Registrasi Dan Lupa <i>Password</i> .....	125
4.3.6	Halaman <i>Dashboard</i> Admin.....	128
4.4	Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	134
4.4.1	Pengujian Sistem dengan <i>Blackbox Testing</i> .....	134
4.4.2	Pengujian Menggunakan <i>Skala Likert</i> .....	140
BAB V PENUTUP.....		149
5.1	Kesimpulan .....	149
5.2	Saran.....	149
DAFTAR PUSTAKA .....		151
LAMPIRAN.....		156

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Tahapan Dalam Metode Waterfall .....	23
<b>Gambar 2. 2</b> Simbol-simbol use case diagram (Juliarto, 2021).....	25
<b>Gambar 2. 3</b> Simbol-simbol Activity Diagram (Sugiarti, 2024) .....	26
<b>Gambar 2. 4</b> Simbol-simbol Sequence Diagram (Mufid, 2023).....	28
<b>Gambar 2. 5</b> Simbol -Simbol ERD (Bahri, 2015) .....	30
<b>Gambar 3. 1</b> Kerangka Berpikir .....	38
<b>Gambar 3. 2</b> Use Case Diagram .....	47
<b>Gambar 3. 3</b> Activity Diagram Login.....	49
<b>Gambar 3. 4</b> Activity Diagram Registrasi .....	50
<b>Gambar 3. 5</b> Activity Diagram Reset Password .....	51
<b>Gambar 3. 6</b> Activity Diagram Proses Reservasi .....	52
<b>Gambar 3. 7</b> Activity Diagram Pembatalan Reservasi .....	53
<b>Gambar 3. 8</b> Activity Diagram Melihat Menu Layanan.....	54
<b>Gambar 3. 9</b> Activity Diagram Memberi Testimoni.....	55
<b>Gambar 3. 10</b> Activity Diagram Memberi Kritik dan Saran .....	56
<b>Gambar 3. 11</b> Activity Diagram Membaca Artikel.....	57
<b>Gambar 3. 12</b> Activity Diagram Melakukan login Admin .....	57
<b>Gambar 3. 13</b> Activity Diagram Mengelola Akun Pelanggan .....	58
<b>Gambar 3. 14</b> Activity Diagram Mengelola Reservasi.....	59
<b>Gambar 3. 15</b> Activity Diagram Mengelola Kritik & Saran.....	60
<b>Gambar 3. 16</b> Activity Diagram Mengelola Akun.....	61
<b>Gambar 3. 17</b> Activity Diagram Mengelola Layanan.....	62
<b>Gambar 3. 18</b> Activity Diagram Mengelola Testimoni .....	63

<b>Gambar 3. 19</b> Activity Diagram Mengelola Artikel .....	64
<b>Gambar 3. 20</b> Activity Diagram Mengelola Profil Usaha .....	65
<b>Gambar 3. 21</b> Activity Diagram Mengelola Karyawan.....	66
<b>Gambar 3. 22</b> Sequence Diagram Login Akun Pelanggan .....	67
<b>Gambar 3. 23</b> Sequence Diagram Registrasi Akun Pelanggan.....	68
<b>Gambar 3. 24</b> Sequence Diagram Reset Password Akun Pelanggan .....	69
<b>Gambar 3. 25</b> Sequence Diagram Melakukan Reservasi .....	70
<b>Gambar 3. 26</b> Sequence Diagram Membatalkan Reservasi .....	70
<b>Gambar 3. 27</b> Sequence Diagram Melihat Menu Layanan .....	71
<b>Gambar 3. 28</b> Sequence Diagram Memberi Testimoni .....	72
<b>Gambar 3. 29</b> Sequence Diagram Memberi Kritik & Saran.....	72
<b>Gambar 3. 30</b> Sequence Diagram Membaca Artikel .....	73
<b>Gambar 3. 31</b> Sequence Diagram Melakukan Login Admin.....	73
<b>Gambar 3. 32</b> Sequence Diagram Mengelola Akun Pelanggan.....	74
<b>Gambar 3. 33</b> Sequence Diagram Mengelola Reservasi .....	75
<b>Gambar 3. 34</b> Sequence Diagram Mengelola Kritik & Saran .....	76
<b>Gambar 3. 35</b> Sequence Diagram Mengelola Akun Admin .....	77
<b>Gambar 3. 36</b> Sequence Diagram Mengelola Layanan .....	78
<b>Gambar 3. 37</b> Sequence Diagram Mengelola Testimoni .....	79
<b>Gambar 3. 38</b> Sequence Diagram Mengelola Artikel.....	80
<b>Gambar 3. 39</b> Sequence Diagram Mengelola Profil Usaha.....	81
<b>Gambar 3. 40</b> Sequence Diagram Mengelola Karyawan .....	82
<b>Gambar 3. 41</b> Deployment Diagram.....	83
<b>Gambar 3. 42</b> ERD (Entity Relationship Diagram).....	84

<b>Gambar 3. 43</b> Desain Navigasi Dan Carousel Promosi.....	97
<b>Gambar 3. 44</b> Desain Menu Layanan Dalam Beranda .....	98
<b>Gambar 3. 45</b> Desain Deskripsi Salon.....	98
<b>Gambar 3. 46</b> Desain Testimoni .....	99
<b>Gambar 3. 47</b> Desain Informasi Salon.....	99
<b>Gambar 3. 48</b> Desain Artikel .....	100
<b>Gambar 3. 49</b> Desain Artikel Ketika Di Buka .....	100
<b>Gambar 3. 50</b> Desain Halaman Menu Layanan User .....	101
<b>Gambar 3. 51</b> Desain Formulir Halaman Reservasi .....	101
<b>Gambar 3. 52</b> Desain Memilih Menu Layanan Pada Reservasi .....	102
<b>Gambar 3. 53</b> Desain Submit Dan Penentuan Waktu Reservasi .....	102
<b>Gambar 3. 54</b> Desain Daftar Reservasi Yang Telah Dilakukan .....	103
<b>Gambar 3. 55</b> Desain Halaman Kritik Dan Saran .....	103
<b>Gambar 3. 56</b> Desain Halaman Login Akun Pelanggan.....	104
<b>Gambar 3. 57</b> Desain Login Akun Admin .....	105
<b>Gambar 3. 58</b> Desain Halaman Registrasi Pelanggan .....	105
<b>Gambar 3. 59</b> Desain Halaman Metode Reset Password .....	106
<b>Gambar 3. 60</b> Desain Halaman Perbarui Password.....	106
<b>Gambar 3. 61</b> Desain Halaman Dashboard Admin.....	107
<b>Gambar 3. 62</b> Desain Fitur kelola Layanan .....	107
<b>Gambar 3. 63</b> Desain Fitur Kelola Resrvasi .....	108
<b>Gambar 3. 64</b> Desain Tampilan Statistik Reservasi.....	109
<b>Gambar 3. 65</b> Desain Fitur Kelola Kritik Dan Saran .....	109
<b>Gambar 3. 66</b> Desain Fitur Tulis Artikel .....	110

<b>Gambar 3. 67</b> Desain Fitur Kelola Artikel.....	111
<b>Gambar 3. 68</b> Desain Fitur Kelola Testimoni.....	111
<b>Gambar 3. 69</b> Desain Fitur Kelola Akun Pelanggan .....	112
<b>Gambar 3. 70</b> Desain Fitur Tinjau Karyawan.....	112
<b>Gambar 3. 71</b> Desain Fitur Edit Profil Usaha Salon.....	113
<b>Gambar 3. 72</b> Desain Tinjau Carousel Pada Halaman Beranda .....	114
<b>Gambar 3. 73</b> Desain Edit Carousel Pada Halaman Beranda .....	114
<b>Gambar 3. 74</b> Desain Fitur Kelola Admin .....	115
<b>Gambar 4. 1</b> Implementasi Database.....	117
<b>Gambar 4. 2</b> Implementasi Navigasi Dan Carousel Promosi .....	118
<b>Gambar 4. 3</b> Implementasi Menu Layanan Dalam Beranda .....	118
<b>Gambar 4. 4</b> Implementasi Deskripsi Salon .....	119
<b>Gambar 4. 5</b> Implementasi Testimoni.....	119
<b>Gambar 4. 6</b> Implementasi Informasi Salon.....	120
<b>Gambar 4. 7</b> Implementasi Artikel .....	120
<b>Gambar 4. 8</b> Implementasi Artikel Ketika Di Buka .....	121
<b>Gambar 4. 9</b> Implementasi Halaman Menu Layanan Wajah.....	121
<b>Gambar 4. 10</b> Implementasi Halaman Menu Layanan Rambut .....	122
<b>Gambar 4. 11</b> Implementasi Halaman Menu Layanan Lainnya .....	122
<b>Gambar 4. 12</b> Implementasi Formulir Halaman Reservasi .....	123
<b>Gambar 4. 13</b> Implementasi Memilih Menu Layanan Pada Reservasi .....	123
<b>Gambar 4. 14</b> Implementasi Submit Dan Penentuan Waktu Reservasi.....	124
<b>Gambar 4. 15</b> Implementasi Daftar Reservasi Yang Telah Dilakukan .....	124
<b>Gambar 4. 16</b> Implementasi Halaman Kritik Dan Saran.....	125

<b>Gambar 4. 17</b>	Implementasi Halaman Login Akun Pelanggan .....	125
<b>Gambar 4. 18</b>	Implementasi Login Akun Admin .....	126
<b>Gambar 4. 19</b>	Implementasi Halaman Registrasi Pelanggan .....	126
<b>Gambar 4. 20</b>	Implementasi Halaman Metode Reset Password.....	127
<b>Gambar 4. 21</b>	Implementasi Halaman Perbarui Password .....	127
<b>Gambar 4. 22</b>	Implementasi Halaman Dashboard Admin.....	128
<b>Gambar 4. 23</b>	Implementasi Fitur Kelola Layanan .....	128
<b>Gambar 4. 24</b>	Implementasi Fitur Kelola reservasi.....	129
<b>Gambar 4. 25</b>	Implementasi fitur Lihat Statistik Reservasi.....	129
<b>Gambar 4. 26</b>	Implementasi Fitur Kelola Kritik Dan Saran.....	130
<b>Gambar 4. 27</b>	Implementasi Fitur Tulis Artikel.....	130
<b>Gambar 4. 28</b>	Implementasi Fitur Kelola Artikel .....	131
<b>Gambar 4. 29</b>	Implementasi Fitur Kelola Testimoni .....	131
<b>Gambar 4. 30</b>	Implementasi Fitur Kelola Akun Pelanggan.....	131
<b>Gambar 4. 31</b>	Implementasi Fitur Kelola Karyawan.....	132
<b>Gambar 4. 32</b>	Implementasi Fitur Edit Profil Usaha Salon.....	132
<b>Gambar 4. 33</b>	Implementasi Tinjau Carousel Pada Halaman Beranda.....	133
<b>Gambar 4. 34</b>	Implementasi Edit Carousel Pada Halaman Beranda .....	133
<b>Gambar 4. 35</b>	Implementasi Fitur Kelola Admin .....	134
<b>Gambar Lampiran 1.</b>	Surat Izin Penelitian .....	156
<b>Gambar Lampiran 2.</b>	Surat Keputusan Ujian Sidang TA.....	157
<b>Gambar Lampiran 3.</b>	Surat Keputusan Penunjukan Dosen Pembimbing TA..	158
<b>Gambar Lampiran 4.</b>	Dokumentasi Pengimplementasian Sisitem .....	159
<b>Gambar Lampiran 5.</b>	Lokasi Salon Purigeulis by REDDG .....	159

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1. 1</b> Jadwal Penelitian .....	5
<b>Tabel 2. 1</b> Penelitian Terdahulu .....	7
<b>Tabel 2. 2</b> Perbandingan Dengan Penelitian Terdahulu.....	14
<b>Tabel 2. 3</b> Perbandingan Metode Waterfall Dengan Metode Lainnya.....	22
<b>Tabel 2. 4</b> Kelebihan Dan Kelemahan Pengujian Menggunakan Skala Likert ....	37
<b>Tabel 3. 1</b> Kebutuhan Fitur Dalam Sistem .....	41
<b>Tabel 3. 2</b> Kebutuhan Data Sistem .....	44
<b>Tabel 3. 3</b> Kebutuhan Perangkat Keras .....	45
<b>Tabel 3. 4</b> Kebutuhan Perangkat Lunak.....	45
<b>Tabel 3. 5</b> Aktor Dalam Sistem .....	47
<b>Tabel 3. 6</b> Relasi Aktor - Use Case .....	48
<b>Tabel 3. 7</b> Entitas Pelanggan.....	85
<b>Tabel 3. 8</b> Relasi Entitas Pelanggan Dengan Entitas Lainnya.....	86
<b>Tabel 3. 9</b> Entitas Booking .....	87
<b>Tabel 3. 10</b> Relasi Entitas Booking Dengan Entitas Lainnya.....	87
<b>Tabel 3. 11</b> Entitas Menu .....	88
<b>Tabel 3. 12</b> Relasi Entitas Menu Dengan Entitas Lainnya .....	89
<b>Tabel 3. 13</b> Entitas Gambar .....	89
<b>Tabel 3. 14</b> Relasi Entitas Gambar Dengan Entitas Lainnya.....	90
<b>Tabel 3. 15</b> Entitas Testimoni .....	90
<b>Tabel 3. 16</b> Relasi Entitas Testimoni Dengan Entitas Lainnya.....	91

<b>Tabel 3. 17</b> Entitas Admin .....	91
<b>Tabel 3. 18</b> Relasi Entitas Admin Dengan Entitas Lainnya.....	92
<b>Tabel 3. 19</b> Entitas Karyawan.....	92
<b>Tabel 3. 20</b> Relasi Entitas Karyawan Dengan Entitas Lainnya .....	93
<b>Tabel 3. 21</b> Entitas Artikel .....	93
<b>Tabel 3. 22</b> Relasi Entitas Artikel Dengan Entitas Lainnya .....	94
<b>Tabel 3. 23</b> Entitas Kritik & Saran .....	94
<b>Tabel 3. 24</b> Relasi Entitas Kritik & Saran Dengan Entitas Lainnya.....	95
<b>Tabel 3. 25</b> Entitas Reset Password .....	95
<b>Tabel 3. 26</b> Relasi Entitas Reset Password Dengan Entitas Lainnya .....	95
<b>Tabel 3. 27</b> Entitas Profil Usaha .....	96
<b>Tabel 3. 28</b> Relasi Entitas Profil Usaha Dengan Entitas Lainnya .....	96
<b>Tabel 4. 1</b> Pengujian Blackbox Testing .....	135
<b>Tabel 4. 2</b> Hasil Skala Likert Dari Pelanggan .....	142
<b>Tabel 4. 3</b> Hasil Skala Likert Dari Admin .....	143
<b>Tabel 4. 4</b> Rata-rata Hasil Pengujian Dari Pelanggan Berdasarkan Fitur.....	145
<b>Tabel 4. 5</b> Rata-rata Hasil Pengujian Dari Admin Berdasarkan Fitur .....	146

## DAFTAR ISTILAH

No.	Istilah	Definisi
1	Activity Diagram	Diagram UML yang menggambarkan alur aktivitas sistem atau proses bisnis secara visual.
2	Application Server	Server yang menjalankan aplikasi backend dan menangani logika bisnis dari aplikasi berbasis web.
3	Beta Tester	Pengguna awal yang menguji versi awal perangkat lunak sebelum dirilis ke publik.
4	Black Box Testing	Metode pengujian perangkat lunak yang fokus pada output dan input tanpa melihat struktur internal kode.
5	Boundary Value Analysis	Teknik pengujian untuk menguji batas atas dan bawah dari input atau output suatu sistem.
6	CAGR (Compound Annual Growth Rate)	Laju pertumbuhan tahunan gabungan yang menunjukkan tingkat pertumbuhan rata-rata tahunan selama periode tertentu.
7	Child Page	Halaman turunan dalam struktur hierarki situs web yang berada di bawah halaman induk (parent page).
8	Class Diagram	Diagram UML yang menunjukkan struktur dan relasi antar kelas dalam sistem perangkat lunak.
9	Client	Perangkat atau aplikasi yang melakukan permintaan layanan ke server dalam arsitektur jaringan.
10	Coding	Proses penulisan kode program untuk merealisasikan desain sistem.
11	CodeIgniter	Framework PHP ringan yang digunakan untuk membangun aplikasi web dengan struktur MVC.
12	Corporate Website	Situs web milik perusahaan yang berfungsi sebagai representasi digital bisnisnya.
13	Data Flow Diagram (DFD)	Diagram yang menggambarkan aliran data dalam sistem informasi secara terstruktur.
14	Database Server	Server yang menyediakan layanan penyimpanan dan manajemen data untuk aplikasi.
15	Deployment	Proses instalasi dan penyebaran sistem perangkat lunak ke lingkungan produksi.
16	Deployment Diagram	Diagram UML yang menggambarkan konfigurasi perangkat keras dan perangkat lunak dalam sistem.
17	E-Banking	Layanan perbankan digital yang dilakukan secara online.

No.	Istilah	Definisi
18	E-Catalog	Katalog produk elektronik yang tersedia secara online, umumnya untuk transaksi B2B atau B2C.
19	E-Payment	Sistem pembayaran yang dilakukan secara elektronik, tanpa uang tunai.
20	E-Procurement	Pengadaan barang/jasa yang dilakukan secara elektronik melalui sistem berbasis web.
21	Equivalence Partitioning	Teknik pengujian dengan membagi data input ke dalam kelompok-kelompok yang diperlakukan sama.
22	Forum Website	Situs web yang menyediakan tempat diskusi publik secara daring.
23	Functional Testing	Pengujian perangkat lunak untuk memverifikasi bahwa setiap fitur berfungsi sesuai spesifikasi.
24	GPL (General Public License)	Lisensi open-source yang memperbolehkan penggunaan, distribusi, dan modifikasi perangkat lunak secara bebas.
25	Google Chrome	Salah satu web browser populer buatan Google.
26	Homepage	Halaman utama atau beranda dari sebuah situs web.
27	HCI (Human-Computer Interaction)	Studi tentang bagaimana manusia berinteraksi dengan komputer atau sistem digital.
28	HTTP/HTTPS	Protokol komunikasi web (HyperText Transfer Protocol) yang digunakan untuk mengakses halaman web (S = secure).
29	Hyperlink	Tautan yang menghubungkan satu halaman web ke halaman lain.
30	Integration Testing	Pengujian antar modul dalam sistem untuk memverifikasi integrasi dan komunikasi antar modul.
31	Item Pernyataan	Kalimat atau pernyataan dalam kuesioner untuk mengukur sikap/opini responden (dalam skala Likert).
32	Java	Bahasa pemrograman berorientasi objek yang sering digunakan untuk aplikasi multiplatform.
33	Kodular	Platform visual berbasis blok untuk membuat aplikasi Android tanpa menulis kode.
34	Kotlin	Bahasa pemrograman modern yang digunakan untuk pengembangan aplikasi Android.
35	Laravel	Framework PHP modern berbasis MVC yang memudahkan pengembangan aplikasi web.

No.	Istilah	Definisi
36	Lifeline	Elemen pada sequence diagram yang menunjukkan keberadaan objek selama interaksi berlangsung.
37	Messages	Komunikasi antar objek dalam sequence diagram untuk menyampaikan instruksi atau data.
38	Mozilla Firefox	Web browser open-source populer yang dikembangkan oleh Mozilla Foundation.
39	MySQL	Sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) open-source yang populer digunakan.
40	Network	Kumpulan perangkat yang saling terhubung untuk pertukaran data dan layanan.
41	OOP (Object Oriented Programming)	Paradigma pemrograman yang berfokus pada objek dan data, bukan hanya fungsi dan logika.
42	Open Source	Perangkat lunak yang sumber kodenya terbuka dan bebas dimodifikasi oleh siapa saja.
43	Personal Website	Situs web milik individu yang digunakan untuk keperluan pribadi atau portofolio.
44	PHP	Bahasa pemrograman server-side yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi web dinamis.
45	Portal Website	Situs web yang menjadi gerbang ke berbagai layanan atau konten secara terpusat.
46	QA (Quality Assurance)	Proses untuk memastikan kualitas produk perangkat lunak melalui perencanaan dan pengujian sistematis.
47	QR Code	Kode dua dimensi yang menyimpan informasi dan dapat dipindai oleh perangkat kamera.
48	React Native	Framework open-source untuk membangun aplikasi mobile menggunakan JavaScript dan React.
49	RDBMS	Sistem manajemen basis data yang menyimpan data dalam bentuk tabel relasional.
50	Sample Testing	Pengujian yang dilakukan dengan menggunakan sampel data representatif dari populasi input.
51	Sequence Diagram	Diagram UML yang menggambarkan urutan interaksi antar objek dalam sistem.
52	Skala Likert	Skala pengukuran untuk menilai tingkat sikap atau opini dalam bentuk pernyataan dan pilihan bertingkat.

No.	Istilah	Definisi
53	Smart Devices	Perangkat elektronik yang dilengkapi konektivitas dan kecerdasan digital, seperti smartphone atau smart TV.
54	SQL	Bahasa standar untuk mengelola dan mengakses data dalam sistem basis data relasional.
55	SQL Protocol	Protokol komunikasi yang digunakan untuk mentransfer perintah SQL antara klien dan server database.
56	Structured Query Language	Nama lengkap dari SQL, digunakan untuk manipulasi dan pengambilan data dari database relasional.
57	Swift	Bahasa pemrograman modern yang dikembangkan oleh Apple untuk membangun aplikasi iOS dan macOS.
58	System Acceptance Testing	Pengujian untuk memastikan bahwa seluruh sistem memenuhi persyaratan pengguna sebelum diterima.
59	Test Cases	Dokumen atau skenario yang berisi input, langkah, dan ekspektasi hasil dalam pengujian perangkat lunak.
60	UAT (User Acceptance Testing)	Tahap pengujian akhir oleh pengguna untuk menentukan apakah sistem layak diterapkan.
61	UML (Unified Modeling Language)	Bahasa standar untuk pemodelan sistem perangkat lunak secara visual dan terstruktur.
62	Unit Testing	Pengujian terhadap unit terkecil dari perangkat lunak, seperti fungsi atau modul tunggal.
63	Use Case Diagram	Diagram UML yang menggambarkan interaksi antara aktor (pengguna) dan sistem.
64	User Experience (UX)	Pengalaman pengguna secara keseluruhan saat berinteraksi dengan produk atau layanan digital.
65	User Interface (UI)	Antarmuka visual yang digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem digital.
66	Validitas	Tingkat ketepatan suatu instrumen dalam mengukur apa yang seharusnya diukur.
67	Waterfall Model	Model pengembangan perangkat lunak berurutan yang dimulai dari analisis hingga pemeliharaan.
68	Web Browser	Aplikasi yang digunakan untuk mengakses dan menampilkan halaman situs web.
69	Website	Kumpulan halaman web yang dapat diakses melalui internet dengan domain tertentu.

<b>No.</b>	<b>Istilah</b>	<b>Definisi</b>
70	Website Dinamis	Situs web yang kontennya dapat berubah-ubah berdasarkan interaksi pengguna atau database.
71	Website Statis	Situs web dengan konten tetap yang tidak berubah tanpa pengeditan manual.