



**SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA HOME CLEANING
BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS PADA CV. RESIK LANGGENG
SEJAHTRA)**

SKRIPSI

MUHAMMAD RA'AFI HAFIIZ

2010512075

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI

2024



**SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA HOME CLEANING
BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS PADA CV. RESIK LANGGENG
SEJAHTRA)**

**SKRIPSI
DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK MEMPEROLEH
GELAR SARJANA KOMPUTER**

**MUHAMMAD RA'AFI HAFIIZ
2010512075**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
2024**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya asli saya dan semua sumber yang saya kutip atau rujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Muhammad Ra'afi Hafiz

NIM : 2010512075

Tanggal : 26 Mei 2024

Jika dikemudian hari terdapat ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 26 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Ra'afi Hafiz


PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional
"Veteran" Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:
Nama : Muhammad Ra'afi Hafiiz
NIM : 2010512075
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : S1 Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk
memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta
Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas
karya ilmiah saya yang berjudul:

SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA HOME CLEANING BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS PADA CV. RESIK LANGGENG SEJAITRA)

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas
Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta berhak
menyimpan, mengalih data/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan
data (database), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama
tetap mencantumkan nama saya sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian
pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 26 Mei 2024
Yang Menyatakan,

Muhammad Ra'afi Hafiiz

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Muhammad Ra'afi Hafiz

NIM : 2010512075

Program Studi : SI - Sistem Informasi

Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pemesanan Jasa Home Cleaning Berbasis Website
(Studi Kasus Pada Cv. Resik Langgeng Sejahtera)

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.



Anita Muliawati, S.Kom, MTI.

Penguji 1



Theresia Wati, S.Kom, MTI.

Penguji 2



Nur Hafifah Matondang, S.Kom, MM MTI.

Pembimbing 1



Mohamad Bayu Wibisono, S.Kom, MM.

Pembimbing 2



Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST, M.Sc, IPM.

Dekan



Anita Muliawati, S.Kom, MTI.

Ketua Program Studi SI Sistem
Informasi

Ditetaapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 21 Mei 2024

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA HOME CLEANING
BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS PADA CV. RESIK LANGGENG
SEJAHTRA)**

Muhammad Ra'afi Hafiz

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era ini terjadi dengan sangat pesat, termasuk *home cleaning*. Salah satu layanan jasa *home cleaning* adalah CleanMate yang di tawarkan oleh CV. Resik Langgeng Sejahtera. Namun, CleanMate mendapat banyak keluhan mulai dari kesulitan dalam pemesanan, sulitnya *client* dalam mendapat informasi mengenai layanan karena masih menggunakan brosur dan pembayaran yang masih secara tunai. Selain itu, dalam sistem pengolahan data pemesanan yang masih menggunakan metode konvensional dengan buku pemesanan. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk membuat website yang membantu pelanggan dalam memperoleh informasi yang akurat serta mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan dan pembayaran secara non-tunai. Selain itu dapat membantu pihak Perusahaan dalam mengelola data pemesanan. Pada penelitian ini menggunakan metode waterfall yang dimulai dari tahap analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian dll. Website ini di uji dengan metode *black box testing* yang telah berhasil dicoba oleh *user* dengan mencoba beberapa fitur yang dibuat seperti pemesanan, pembayaran, pengelolaan data pemesanan, laporan, dll. Dengan itu website yang telah dibuat diharapkan dapat membantu pihak Perusahaan dalam mengelola, mengolah pengarsipan, dan juga pembuatan laporan. Selain itu dapat membantu memperlancar proses bisnis yang membantu pelanggan dalam melakukan pemesanan dan pembayaran.

Kata Kunci : jasa *home cleaning*, *CleanMate*, *waterfall*

**WEBSITE BASED HOME CLEANING SERVICES ORDERING
INFORMATION SYSTEM (CASE STUDY ON CV. RESIK LANGGENG
SEJAHTRA)**

Muhammad Ra'afi Hafiz

ABSTRACT

The development of information and communication technology in this era is occurring very rapidly, including home cleaning. One of the home cleaning services is CleanMate which is offered by CV. Resik Langgeng Sejahtera. However, CleanMate received many complaints ranging from difficulties in ordering, difficulty for clients in getting information about services because they still use brochures and payments are still in cash. Apart from that, the order data processing system still uses conventional methods with order books. Therefore, this research aims to create a website that helps customers obtain accurate information and makes it easier for customers to make orders and make non-cash payments. Apart from that, it can help the Company in managing order data. This research uses the waterfall method which starts from the needs analysis, design, implementation, testing, etc. This website was tested using the black box testing method which has been successfully tried by users by trying several features created such as ordering, payment, ordering data management, reports, etc. With this, the website that has been created is expected to be able to help the Company in managing, processing archiving, and also making reports. Apart from that, it can help streamline business processes which assist customers in making orders and payments.

Keywords: *home cleaning services, CleanMate, waterfall*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT. karena atas nikmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Analisis Sentimen Positif Aplikasi GitarTuna dan Fender Guitar Tuner dengan Menggunakan Metode Algoritma Naïve Bayes dan Support Vector Machine” dengan baik. Dalam penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan. Untuk itu peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT. atas segala rahmat, rida, dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan baik secara moral maupun materiil.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Supriyanto, S.T., M.Sc., IPM, selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer.
4. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., MTI. selaku Ketua Jurusan S1 Sistem Informasi.
5. Ibu Nur Hafifah Matondang, S.Kom., MM., M.T.I selaku Dosen Pembimbing 1.
6. Bapak Mohamad Bayu Wibisono, S.Kom., MM. selaku Dosen Pembimbing 2.
7. Seluruh kawan, saudara, dan teman-teman seperjuangan terutama Keluarga Besar Alfito dan Kandida Syifaa Diandra Putri yang telah memberikan bantuan dan dukungan dengan sepenuh hati.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan secara satu – persatu.

Penulis menyadari masih banyaknya kekurangan dari Skripsi ini, baik dari materi maupun teknik penulisan, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman peneliti. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan sangat berharga bagi peneliti.

Jakarta, 20 April 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
LAMPIRAN.....	ix
DAFTAR SIMBOL	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Penelitian	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Manfaat Untuk Perusahaan	3
1.5.3 Manfaat Untuk Peneliti	4
1.6 Luaran yang Diharapkan	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II	6
2.1 Kajian Literatur	6
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 Sistem Informasi	9
2.2.2 Jasa Home Cleaning.....	10
2.2.3 Sistem Informasi Pemesanan Jasa Home Cleaning	11
2.2.4 Website.....	11
2.2.5 Framework	12
2.2.5 Basis Data	13
2.2.6 Analisis Sistem Metode PIECES	14
2.2.7 UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	15
2.2.8 Visual Studio Code	16
2.2.9 Metode Waterfall	16
BAB III.....	20
METODE PENELITIAN	20
3.1 Diagram Alur Penelitian	20
3.2 Tahapan Penelitian	21
3.2.1 Pengumpulan Data	21

3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem	21
3.2.3	Perancangan Sistem	22
3.2.4	Implementasi	22
3.2.5	Pengujian Sistem	22
3.2.6	Dokumentasi	22
3.3	Instrumen Penelitian.....	23
3.3.1	Perangkat Keras	23
3.3.2	Perangkat Lunak.....	23
3.4	Waktu dan tempat penelitian.....	23
3.5	Jadwal Penelitian	23
BAB IV	25
ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	25
4.1	Tinjauan Umum Perusahaan.....	25
4.1.1	Gambaran Perusahaan	25
4.1.2	Sejarah Perusahaan.....	25
4.1.3	Visi dan Misi Perusahaan.....	26
4.1.4	Struktur Organisasi Perusahaan	26
4.1.5	Tugas Pokok dan fungsi Kerja	27
4.2	Analisis Sistem Berjalan	29
4.2.1	Usecase Diagram Sistem Berjalan	29
4.2.2	Analisis Proses Kerja Sistem Berjalan.....	30
4.3	Analisis Permasalahan.....	30
4.3.1	Identifikasi Masalah	31
4.3.2	Masalah Pokok	33
4.3.3	Solusi Pemecah Masalah.....	33
4.4	Perancangan Sistem Usulan	33
4.4.1	Usecase Diagram Usulan	33
4.4.2	Deskripsi Aktor Sistem Usulan.....	34
4.4.3	Deskripsi Tabel Skenario Usecase	35
4.4.4	Activity Diagram Sistem Usulan	41
4.4.5	Sequence Diagram Sistem Usulan	49
4.4.6	Class Diagram Sistem Usulan.....	53
4.4.7	Rancangan Basis Data.....	53
4.4.8	Rancangan Menu Aplikasi	57
4.5	Tampilan Aplikasi.....	58
4.6	Pengujian Sistem	63
BAB V	68
PENUTUP	68
5.1	Kesimpulan	68
5.2	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69

RIWAYAT HIDUP	71
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tahapan Model Waterfall.....	17
Gambar 3.1. Diagram Alur Penelitian.....	20
Gambar 4.1. Struktur Organisasi.....	27
Gambar 4.2. Usecase Diagram Berjalan	29
Gambar 4.3. Usecase Diagram Usulan	34
Gambar 4.4. Diagram Activity Register	41
Gambar 4.5. Diagram Activity Login	42
Gambar 4.6. Diagram Activity Kelola Layanan	43
Gambar 4.7. Diagram Activity Pemesanan.....	44
Gambar 4.8. Diagram Activity Pembayaran	45
Gambar 4.9. Diagram Activity Konfirmasi Pemesanan.....	46
Gambar 4.10. Diagram Activity Laporan	47
Gambar 4.11. Diagram Activity Logout	48
Gambar 4.12. Sequence Diagram Registrasi.....	49
Gambar 4.13. Sequence Diagram Login	49
Gambar 4.14. Sequence Diagram Data Kelola Layanan.....	50
Gambar 4.15. Sequence Diagram Pemesanan.....	50
Gambar 4.16. Sequence Diagram Pembayaran.....	51
Gambar 4.17 Sequence Diagram Konfirmasi Pemesanan	51
Gambar 4.18. Sequence Diagram Laporan	52
Gambar 4.19. Sequence Diagram logout	52
Gambar 4.20. Class Diagram Sistem Usulan	53
Gambar 4.21. Rancangan Struktur Menu Aplikasi	57
Gambar 4.22 Tampilan Home.....	58
Gambar 4.23 Tampilan Tentang Kami.....	58
Gambar 4.24 Tampilan Layanan kami.....	59
Gambar 4.25 Tampilan Login	59
Gambar 4.26 Tampilan Register	59
Gambar 4.27 Tampilan Pemesanan.....	60
Gambar 4.28 Tampilan Pembayaran.....	60
Gambar 4.29 Tampilan Profile.....	60
Gambar 4.30 Kelola Akun Pengguna.....	61
Gambar 4.31 Tampilan Kelola Metode Pembayaran.....	61
Gambar 4.32 Tampilan Kelola Layanan	61
Gambar 4.33 Tampilan Kelola Jam Operasional	62
Gambar 4.34 Tampilan Kelola Order Hari Ini	62
Gambar 4.35 Tampilan Riwayat Pemesanan	62
Gambar 4.36 Tampilan Pesanan Hari Ini Cleaner	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Jadwal Penelitian.....	23
Tabel 4.1. Deskripsi Aktor	30
Tabel 4.2. Analisis dengan metode PIECES	31
Tabel 4.3. Deskripsi Aktor Sistem Usulan.....	34
Tabel 4.4. Register	35
Tabel 4.5. Login	36
Tabel 4.6. Kelola data layanan	37
Tabel 4.7. Pemesanan.....	38
Tabel 4.8. Pembayaran	38
Tabel 4.9. Konfirmasi pemesanan.....	39
Tabel 4.10. Laporan	40
Tabel 4.11. Log out	40
Tabel 4.12. Tabel struktur data kota.....	53
Tabel 4.13. Tabel Struktur data layanan	54
Tabel 4.14. Struktur data metode pembayaran.....	54
Tabel 4.15. Struktur data waktu	54
Tabel 4.16. Struktur data order	55
Tabel 4.17. Struktur data transaksi.....	55
Tabel 4.18. Struktur data order time	55
Tabel 4.19. Struktur data users.....	56
Tabel 4.20. Pengujian sistem admin	63

LAMPIRAN

Lampiran 1 (Kuisisioner).....	72
Lampiran 2 (Buku Pemesanan).....	78
Lampiran 3 (Brosur).....	79
Lampiran 4 (Surat Keterangan).....	80
Lampiran 5 (Observasi).....	81
Lampiran 6 (Turnitin)	82
Lampiran 7 (Surat Keterangan Pengujian User)	84

DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*



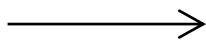
StartPoint

Menggambarkan permulaan dari sebuah sistem yang akan dikerjakan, biasanya terletak pada pojok kiri atas.



EndPoint

Menggambarkan akhir dari sebuah sistem.



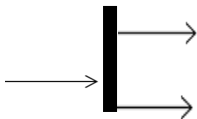
Association

Menggambarkan hubungan antara *initial no deactivities* *fork decision point* dan *activity final node* sebuah sistem.



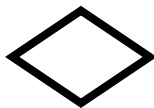
Activity

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



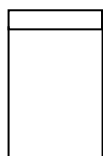
Fork

Menggambarkan sebuah activity yang berjalan secara bersamaan, biasanya mempunyai 1 transisi masuk dan dua atau lebih transisi keluar atau bisa lebih transisi masuk dan hanya satu transisi keluar



DecisionPoint

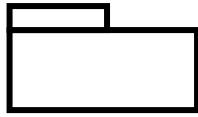
Menggambarkan hubungan transisi sebuah garis dari atau ke *decisionpoint*



Swimlane

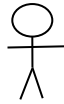
Menggambarkan sebuah cara untuk mengelompokkan *activity*

Simbol *UseCase* Diagram



Package

Menggambarkan pengelompokkan dari *usecase*



Actor

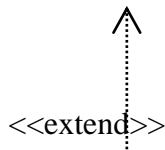
Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem



UseCase

Menggambarkan proses sistem kebutuhan sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem

AssociationExtend



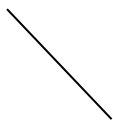
Menggambarkan perluasan dari *usecase* diagram arah panah tidak boleh ke arah *extending usecase*

AssociationInclude



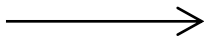
Menggambarkan pemanggilan *usecase* oleh *usecase* lain, arah panah tidak boleh ke arah *base* atau *parentusecase*

Association Aktif



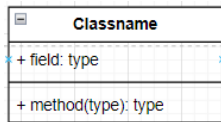
Menggambarkan bagaimana *actor* terlibat dalam *usecase*

Association Pasif



Menggambarkan bagaimana *actor* tidak terlibat secara langsung dalam *usecase*

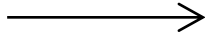
Simbol *Class Diagram*



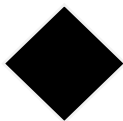
Class

Penggambaran dari *classname*, atribut atau *property* atau data dan *method* atau *function* atau *behavior*

Association

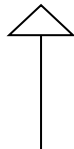


Menggambarkan hubungan antara *initialnode*, *activities*, *fork*, *decisionpoint* dan *activityfinalnode* dalam sebuah sistem



Agregation

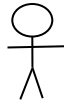
Menggambarkan perluasan dari *class*



Generalisasi / *Inheritance*

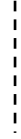
Menggambarkan satu atau sekumpulan *class* mewarisi atribut atau *method* dari suatu *class*

Simbol *Sequence Diagram*



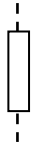
ActorObject

Menggambarkan pihak yang melakukan interaksi atau yang memicu sistem untuk berfungsi



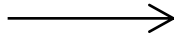
LifeTime

Menggambarkan eksekusi obyek selama *sequence* (*Message* dikirim atau diterima dan aktifitasnya)



ExcecutionOccurrence

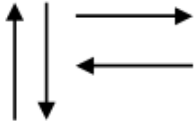
Menunjukkan *focuscontrol* obyek pada suatu waktu



Message

Menggambarkan komunikasi yang terjadi antar obyek

Simbol *Flowchart*



Flow Direction Symbol

Simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain.



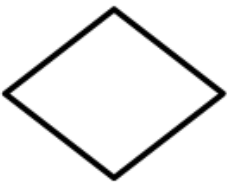
Terminator Symbol

Terminal simbol untuk permulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu diagram flowchart.



Processing Symbol

Simbol indikasi suatu proses pengolahan fungsi pada program.



Decision Symbol

Simbol pemilihan keputusan berdasarkan dua kondisi benar dan salah pada flowchart.



Input – Output Symbol

Simbol yang menyatakan fungsi input (masukan) atau output (keluaran) dari suatu program