

**SISTEM LAYANAN JASA MENJAHIT BERBASIS WEB
PADA PENJAHIT SHOPPY**

TUGAS AKHIR

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan
Program Strata 1 Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektronika FT UNP*



Oleh :

**MIA NURJANAH
NIM: 1306548/13**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

PERSETUJUAN TUGAS AKHIR


SISTEM LAYANAN JASA MENJAHIT BERBASIS WEB
PADA PENJAHIT SHOPPY

Nama : Mia Nurjanah
NIM/TM : 1306548/2013
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2018

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



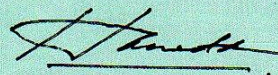
Drs. Efrizon, MT
NIP. 19650409 199001 1 001

Pembimbing II



Drs. Legiman Slamet, MT
NIP. 1962123 1198811 1 005

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika FT UNP



Drs. Hanesman, MM.
NIP. 19610111 198503 1 002

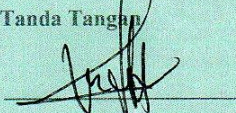
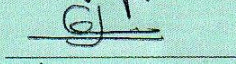


PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang**

**Judul : Sistem Layanan Jasa Menjahit Berbasis Web Pada
Penjahit Shoppy
Nama : Mia Nurjanah
NIM/TM : 1306548/2013
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik**

Padang, Februari 2018

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom	
Sekretaris	: Drs. Efrizon, MT	
Anggota	: Drs. Legiman Slamet, MT	
Anggota	: Drs. Denny Kurniadi, M.Kom	

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir ini benar-benar karya saya sendiri sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan dan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2018

Yang menyatakan,



Mia Nurjanah

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan penyertaan-Nya semua ini dapat terjadi.

Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat wajib bagi mahasiswa yang akan menyelesaikan pendidikan sarjana (S1). Semua tahap penyusunan dilakukan di bawah bimbingan pembimbing tugas akhir. Hasil bimbingan dipresentasikan saat dilaksanakannya ujian komprehensif di depan dewan penguji.

Tugas Akhir ini diberi judul “**Sistem Layanan Jasa Menjahit Berbasis Web Pada Penjahit Shoppy**”. Tugas akhir ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

- b. Bapak Drs. Efrizon, MT., selaku Pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan, nasehat petunjuk serta waktunya selama penulisan tugas akhir ini.
- c. Bapak Drs. Legiman Slamet, MT., selaku Pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan, nasehat, petunjuk serta waktunya selama penulisan tugas akhir ini.
- d. Bapak Drs. Denny Kurniadi, M.Kom., selaku Dosen Penguji yang telah, memberikan arahan, masukan, kritik dan saran kepada penulis untuk kesempurnaan tugas akhir ini.

- e. Bapak Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom., selaku Dosen Penguji yang telah, memberikan arahan, masukan, kritik dan saran kepada penulis untuk kesempurnaan tugas akhir ini.
- f. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Elektronika, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik yang telah membagikan ilmunya selama mengikuti perkuliahan sampai akhir penulisan tugas akhir.
- g. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang, khususnya Program Studi Pendidikan Teknik Informatika angkatan 2013.
- h. Semoga bantuan dan bimbingan serta arahan yang diberikan menjadi amal dan mendapat pahala dari Tuhan Yang Maha Esa, Amin.

Penulis menyadari bahwa adanya keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang penulis miliki, sehingga tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dalam penyempurnaan tugas akhir ini dari semua pihak demi pengembangan sistem ini selanjutnya. Semoga tugas akhir ini bisa bermanfaat bagi masyarakat yang ingin melakukan pemesanan tiket secara *online*.

Padang, Desember 2017

Penulis

ABSTRAK

Mia Nurjanah : Sistem Layanan Jasa Menjahit Berbasis Web Pada Penjahit Shoppy

Penjahit Shoppy Bukittinggi menyediakan dan memberikan pelayanan menjahit pakaian secara manual. Pemesanan jahit pakaian harus secara langsung dilakukan oleh pelanggan dengan mengunjungi toko jahit Penjahit Shoppy. Pelanggan akan membawa sendiri kain serat yang akan dijahit dan memilih sendiri model yang ingin dari katalog, selanjutnya pelanggan itu memberikan katalog dan contoh model yang akan dijahit oleh penjahit. Kelemahan pemesanan atau pelanggan menjahit pakaian adalah memakan waktu untuk mengunjungi toko jahit, dan penjahit mengurangi waktu kerjanya untuk melakukan pelayanan terhadap pelanggan. Dan kelemahan pemilihan model membutuhkan waktu untuk menentukan dan memilih model dengan memberikan katalog atau majalah model pakaian kepada penjahit tersebut. Dengan membangun sistem informasi layanan jasa menjahit pakaian berbasis web maka pemesanan jahit pakaian akan berlangsung secara online. Pemesanan akan berlangsung selama 24 jam dalam seharinya dan pelanggan akan mudah membeli kain serat dan pemilihan model pakaian melalui sistem informasi berbasis web.

Perancangan sistem informasi layanan jasa menjahit pakaian pada Penjahit Shoppy di Bukittinggi berbasis web menggunakan Ci Framework dengan bantuan bahasa pemrograman PHP dan *database* menggunakan MySQL serta Sublime Text 3 sebagai editor.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem informasi yang dapat membantu masyarakat smenjahit pakaian pada Penjahit Shoppy di Bukittinggi dalam pemesanan kain serat dan jahit pakaian. Tenaga, biaya, serta waktu dalam pemesanan pakaianpun tidak banyak terbuang. Pemesanan dapat terjadi setiap saat tanpa batasan waktu dan ruang.

Kata Kunci : Ci Framework, Berbasis Web, Sistem Informasi

DAFTAR ISI

	HALAMAN
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah	8
E. Tujuan Tugas Akhir	9
F. Manfaat Tugas Akhir	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
A. Sistem Informasi	11
1. Pengertian Sistem Informasi	11
2. Jenis-Jenis Sistem Informasi.....	12
3. Peran Sistem Informasi	13
4. Manfaat Sistem Informasi.....	14
B. Sistem Informasi Berbasis Web.....	15
1. Konsep dan Teknologi Web.....	15

2.	Arsitektur Sistem Berbasis Web	16
3.	E-Commerce	18
C.	Usaha Menjahit	20
1.	Pengertian Usaha <i>Tailor/Modiste</i>	20
2.	Perencanaan Proses Pakaian Jadi	21
3.	Cara-Cara Penjualan Usaha Menjahit	25
4.	Jasa	25
5.	Pelayanan Konsumen	26
D.	Arsitektur Sistem Informasi	28
1.	Pengertian Arsitektur Sistem.....	28
2.	Arsitektur MVC (Model-View-Control).....	29
E.	Basis Data (<i>Database</i>).....	31
1.	Pengertian <i>Database</i>	31
2.	Jenis <i>Database</i>	31
3.	Model Basis Data	32
4.	Komponen Database	32
F.	Analisis dan Perancangan Sistem.....	36
1.	Pengertian Analisis dan Perancangan Sistem	36
2.	Rekayasa Perangkat Lunak	37
3.	Model Pengembangan Sistem	40
4.	Perangkat Pemodelan Sistem	42
G.	Keamanan Sistem.....	51
1.	Keamanan.....	51

2.	Serangan Terhadap Kemanan	51
3.	Aspek Keamanan	52
4.	Teknik Keamanan	53
H.	User Interface	54
4.	Pengertian User Interface	54
5.	Macam-macam User Interface	55
I.	Perangkat Pengembangan Software	58
1.	HTML	58
2.	CSS (<i>Cascading Style Sheet</i>)	58
3.	PHP	59
4.	MySQL.....	60
5.	<i>Framework</i>	61
6.	XAMPP.....	61
7.	Editor Sublime Text 3	62
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		64
A.	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan.....	64
1.	Analisis Proses Bisnis	64
2.	Analisis Aturan Bisnis	65
3.	Analisis Pelaku bisnis	66
4.	Analisis Masalah dan Solusi	67
5.	Flow Map Yang Sedang Berjalan	68
B.	Analisis Sistem Diusulkan	69
1.	Analisis User	69

2.	Analisis Proses dan Prosedur	71
3.	Analisis Dokumen.....	73
4.	Analisis Persyaratan Sistem	75
5.	<i>Flow Map</i> Diusulkan.....	79
C.	Perancangan Sistem	80
1.	<i>Context Diagram</i>	80
2.	<i>Use Case Diagram</i>	81
3.	<i>Activity Diagram</i>	82
4.	<i>Sequence Diagram</i>	88
5.	<i>Class Diagram</i>	93
6.	<i>Component Diagram</i>	94
7.	<i>Collaboration Diagram</i>	95
8.	<i>Deployment Diagram</i>	97
D.	Perancangan Basis Data	98
1.	Normalisasi	99
2.	Rancangan Entity Relationship Diagram (ERD)	105
3.	Struktur Tabel.....	106
E.	Perancangan Interface	109
1.	Rancangan Input.....	109
2.	Rancangan Output.....	114
3.	Perancangan Interface Lainnya	125
F.	Rancangan Peta Situs	126
1.	Rancangan Site Map Administrator	126

2.	Rancangan Site Map Pelanggan.....	127
3.	Rancangan Site Map Pemilik.....	128
4.	Rancangan Site Map Penjahit.....	129
5.	Rancangan Site Map Publik.....	130
G.	Perancangan Keamanan Sistem.....	130
1.	Rancangan Level Pengguna.....	131
2.	Rancangan Enkripsi Data.....	131
3.	Rancangan Teknik Keamanan <i>Session</i>	132
H.	Perancangan Tes Unit Sistem.....	133
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		135
A.	Hasil Rancangan Tampilan.....	135
1.	Halaman Home/Utama.....	135
2.	Halaman Register.....	138
3.	Halaman Pengisian Ukuran Badan.....	141
4.	Halaman Login.....	143
5.	Halaman Katalog.....	145
6.	Halaman Pembelian Produk Kain.....	147
7.	Halaman Orderan Pelanggan.....	148
8.	Halaman <i>Checkout</i> /Pembayaran.....	151
9.	Halaman Testimoni.....	154
B.	Pembahasan.....	156
1.	Pembahasan Halaman Home/Beranda.....	156
2.	Pembahasan Halaman Register.....	157

3. Pembahasan Halaman Login.....	158
4. Pembahasan Pengisian Ukuran Badan	159
5. Pembahasan Halaman Katalog.....	159
6. Pembahasan Halaman Pembelian Produk Kain	160
7. Pembahasan Halaman Orderan Pelanggan.....	160
8. Pembahasan Halaman Checkout	160
9. Pembahasan Halaman Testimoni	161
BAB V PENUTUP.....	162
A. KESIMPULAN.....	162
B. SARAN	163
DAFTAR PUSTAKA	164

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Konteks Diagram	43
Tabel 2. Diagram Objek	47
Tabel 3. Simbol <i>Use Case</i> Diagram	48
Tabel 4. Simbol-simbol diagram kelas.....	49
Tabel 5. Simbol <i>Activity</i> Diagram.....	50
Tabel 6. Simbol <i>Sequence</i> Diagram	50
Tabel 7. Karakteristik GUI.....	56
Tabel 8. Analisis Proses Bisnis	64
Tabel 9. Analisis Aturan Bisnis	65
Tabel 10. Analisis Pelaku Bisnis.....	66
Tabel 11. Analisis Masalah dan Solusi	67
Tabel 12. Analisis User	70
Tabel 13. Analisis Prosedur	71
Tabel 14. Analisis Dokumen Input	73
Tabel 15. Analisis Dokumen Output.....	74
Tabel 16. Analisis Fungsional.....	76
Tabel 17. Analisis Non-Fungsional	77
Tabel 18. Analisis Perangkat Lunak	78
Tabel 19. Analisis Perangkat Keras	78
Tabel 20. Tabel Users	99
Tabel 21. Tabel Produk Jahit	99
Tabel 22. Tabel Order	100
Tabel 23. Tabel User	100
Tabel 24. Tabel Produk Kain	100
Tabel 25. Tabel pesanan.....	100
Tabel 26. Tabel Pengguna (<i>user</i>)	101

Tabel 27. Tabel kain.....	101
Tabel 28. Tabel pesanan.....	101
Tabel 29. Tabel tugas	101
Tabel 30. Tabel Pembayaran.....	101
Tabel 31. Tabel Testimoni	102
Tabel 32. Pengguna (<i>user</i>)	102
Tabel 33. Kain Serat.....	103
Tabel 34. Model Pakaian.....	103
Tabel 35. Pesanan Kain Serat.....	103
Tabel 36. Pesanan Model Pakaian	104
Tabel 37. Tabel. Ukuran Badan	104
Tabel 38. Pembayaran.....	104
Tabel 39. Tugas	105
Tabel 40. Testimoni	105
Tabel 41. Struktur Tabel Users	106
Tabel 42. Struktur Tabel Model	107
Tabel 43. Tabel Kategori Model	107
Tabel 44. Tabel Kategori Kain.....	107
Tabel 45. Struktur Tabel Kain.....	107
Tabel 46. Struktur Tabel Pesanan	108
Tabel 47. Struktur Tabel Pembayaran.....	108
Tabel 48. Struktur Tabel tugas	108
Tabel 49. Struktur Tabel Testimoni	108
Tabel 50. Struktur Tabel Pendaftaran	109
Tabel 51. Tabel Level User.....	131
Tabel 52. tabel Pengujian Tes Unit.....	133

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Struktur direktori situs web	18
Gambar 2. Tahapan Usaha Menjahit.....	22
Gambar 3. Konsep Kepuasan Pelanggan	28
Gambar 4. Hubungan antara model, view, dan controller (Gulzar, 2002).....	31
Gambar 5. Penggunaan notasi atribut pada ER-Diagram	33
Gambar 6. Siklus Pengembangan Sistem	36
Gambar 7. Tahapan dan aktifitas dalam analisis.....	39
Gambar 8. Tipe-tipe perawatan.....	40
Gambar 9. Ilustrasi Model Waterfall	42
Gambar 10. Penggunaan notasi relationship pada ER-Diagram.....	45
Gambar 11. Konsep One to one	46
Gambar 12. Konsep One to Many.....	46
Gambar 13. Flow map yang sedang berjalan	69
Gambar 14. Flow Map yang diusulkan	79
Gambar 15. <i>Context Diagram</i>	81
Gambar 16. <i>Use Case Diagram</i>	82
Gambar 17. <i>Activity Diagram</i> Login.....	83
Gambar 18. <i>Activity Diagram</i> CRUD User	84
Gambar 19. <i>Activity Diagram</i> PesanKain Serat Dan Model Pakaian	84
Gambar 20. <i>Activity Diagram</i> Tugas Penjahit	85
Gambar 21. <i>Activity Diagram</i> Transaksi Pembayaran.....	86
Gambar 22. <i>Activity Diagram</i> Testimoni	87
Gambar 23. <i>Activity Diagram</i> View Laporan.....	87
Gambar 24. <i>Activity Diagram</i> Pendaftaran	88
Gambar 25. <i>Sequence Diagram</i> Utama.....	89
Gambar 26. <i>Sequence Diagram</i> Login	89

Gambar 27. <i>Sequence Diagram</i> Administrator	90
Gambar 28. <i>Sequence Diagram</i> Pemilik	91
Gambar 29. <i>Sequence Diagram</i> Pelanggan	92
Gambar 30. <i>Sequence Diagram</i> Penjahit	92
Gambar 31. <i>Sequence Diagram</i> Publik	93
Gambar 32. <i>Class Diagram</i>	94
Gambar 33. <i>Component Diagram</i>	95
Gambar 34. <i>Collaboration Diagram</i>	97
Gambar 35. <i>Deployment Diagram</i>	98
Gambar 36. Rancangan Entity Relationship Diagram	106
Gambar 37. Halaman Login	110
Gambar 38. Halaman Tambah Model Pakaian	110
Gambar 39. Halaman Ukuran Badan	111
Gambar 40. Gambar Halaman Pembayaran	112
Gambar 41. Halaman Tugas Penjahit	112
Gambar 42. Halaman Testimoni	113
Gambar 43. Halaman Pendaftaran	113
Gambar 44. Halaman Utama	114
Gambar 45. Halaman Informasi	116
Gambar 46. Halaman Profil Pelanggan	116
Gambar 47. Rancangan Query Profil Pelanggan	117
Gambar 48. Halaman Pesanan	117
Gambar 49. Rancangan Query Pesanan	118
Gambar 50. Halaman Pembayaran	118
Gambar 51. Rancangan Query Halaman Pembayaran	118
Gambar 52. Halaman Kain Serat	119
Gambar 53. Query Kain Serat	119
Gambar 54. Halaman Model Pakaian	120
Gambar 55. Rancangan Query Halaman Model	120

Gambar 56. Halaman Ukuran Badan Pelanggan.....	121
Gambar 57. Halaman Tugas Penjahit.....	121
Gambar 58. Rancangan Query Tugas Menjahit.....	122
Gambar 59. Halaman Testimoni.....	122
Gambar 60. Halaman Tugas Penjahit.....	123
Gambar 61. Gambar Query Tugas.....	123
Gambar 62. Halaman Pesanan Pelanggan.....	124
Gambar 63. Rancangan Query Pesanan.....	124
Gambar 64. Halaman Laporan Testimoni.....	125
Gambar 65. PopUp Menu Kategori dan Laporan.....	126
Gambar 66. Dialog Box.....	126
Gambar 67. Rancangan Site Map Administrator.....	127
Gambar 68. Rancangan Site Map Pelanggan.....	128
Gambar 69. Rancangan Site Map Pemilik.....	128
Gambar 70. Rancangan Site Map Penjahit.....	129
Gambar 71. Rancangan Site Map Publik.....	130
Gambar 72. Teknik Keamanan Enkripsi MD5.....	132
Gambar 73. Teknik Keamanan Session.....	132
Gambar 74. Gambar Halaman Home.....	136
Gambar 75. Halaman <i>Register</i>	139
Gambar 76. Halaman Pengisian Ukuran Badan.....	142
Gambar 77. Halaman <i>Login</i>	144
Gambar 78. Halaman Katalog.....	145
Gambar 79. Halaman Detail Produk.....	147
Gambar 80. Halaman Orderan Pelanggan.....	149
Gambar 81. Tampilan Checkout.....	151
Gambar 82. Halaman Pembayaran.....	153
Gambar 83. Halman Testimoni Pelanggan.....	155

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pakaian adalah bahan tekstil dan serat yang digunakan sebagai penutup tubuh. Pakaian adalah kebutuhan pokok manusia selain makanan dan tempat berteduh/tempat tinggal (rumah). Manusia membutuhkan pakaian untuk melindungi dan menutup dirinya. Namun seiring dengan perkembangan kehidupan manusia, pakaian juga digunakan sebagai simbol status, jabatan, ataupun kedudukan seseorang yang memakainya.

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah berkembang pesat. Perkembangan sistem informasi dan teknologi informasi memudahkan untuk mendapatkan informasi yang memberikan layanan yang cepat dan tepat bagi pengguna informasi. Memudahkan segala aktivitas bagi pengguna teknologi. Pada zaman sekarang ini, segala bentuk kegiatan dan usaha dilakukan secara cepat dan juga praktis dengan menggunakan teknologi informasi. Dengan adanya pemanfaatan teknologi internet dalam bidang perdagangan ataupun jasa, maka terlahirlah sistem perdagangan baru yang dikenal dengan *e-commerce*.

Menurut Adi (2006: 1) menyatakan bahwa *electronic commerce (e-commerce)* merupakan konsep baru yang bisa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada *World Wide Web* Internet atau proses jual beli atau

pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan informasi termasuk internet. *E-commerce* merupakan kegiatan bisnis yang dijalankan secara elektronik melalui suatu jaringan internet atau kegiatan jual beli barang atau jasa melalui jalur komunikasi digital.

Berdasarkan pengamatan penulis, masyarakat tetap menjahitkan pakaian walaupun banyak toko yang menjual pakaian yang sudah jadi. Hal ini usaha jahit pakaian tidak akan redup atau mati. Para pelanggan sudah merasakan kenyamanan baju yang dijahit langsung meskipun biaya yang dibutuhkan tidaklah sedikit karena pelanggan harus membeli kain bahan terlebih dahulu lalu menjahitkannya ke toko jahit. Kenyamanan dan kecocokan memakai pakaian dijahit karena pelanggan terlebih dahulu harus diukur badannya. Hal ini penjahit dapat menjahit pakaian sesuai ukuran badan pelanggan.

Sistem informasi dibutuhkan dalam setiap organisasi bisnis. Dalam hal ini sistem informasi yang sangat dibutuhkan adalah jasa menjahit pakaian pada toko Penjahit Shoppy. Memiliki banyak pelanggan dan transaksi yang dilakukan setiap hari. Penjahit Shoppy melayani jasa menjahit jas, blazer, kemeja, baik untuk laki-laki maupun perempuan. Toko Penjahit Shoppy ini berada di kota Bukittinggi.

Penjahit Shoppy setiap harinya menerima pesanan pelanggan dua orang dan memiliki empat karyawan. Toko jahit menerima pesanan pelanggan berupa kemeja, jas dan blazer. Pakaian yang telah selesai dijahit akan dipajang dirak gantungan sedangkan jas dipajang di dalam lemari kaca. Toko juga memajang pakaian di mannequin sebagai contoh hasil dari jahitan penjahit tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap pemilik Penjahit Shoppy dalam proses pelayanan pelanggan, pemesanan, penjadwalan dan pengelolaan, dan pengecekan data menggunakan secara manual. Hal ini membutuhkan waktu yang dapat menghambat kinerja penjahit dalam melaksanakan pekerjaannya.

Penjahit Shoppy menggunakan faktur atau nota sebagai bukti pemesanan dan transaksi pembayaran yang bertuliskan nama, nomor pelanggan dan alamat pelanggan. Data-data pelanggan ditulis di buku catatan pelanggan. Di catatan pelanggan, penjahit menuliskan nama, nomor pelanggan, alamat, ukuran badan, gambar model pakaian, dan tanggal penyelesaian pakaian. Jika pelanggan menjahit kembali, penjahit mencari kembali buku catatan data pelanggan. Masalah yang terjadi pada penjahit yaitu memakan waktu dalam pengecekan data di buku catatan pelanggan ketika pelanggan akan menjahit lagi, Penjadwalan pakaian terbengkalai oleh penjahit karena sistem yang dilakukan manual dikarenakan penjahit harus mengecek terlebih dahulu buku catatan pesanan pelanggan. Selain itu adanya keraguan penjahit pada model yang telah dipesan pelanggan, hal ini menimbulkan ketidakakuratan data akibat kekurangcermatan manusia (*human error*) yang menyebabkan kekecewaan pelanggan terhadap toko jahit tersebut.

Adanya catatan data ukuran badan pelanggan yang rangkap. Pengukuran badan dilakukan karena perubahan bobot dan bentuk tubuh yang berubah. Penjahit mengukur dan mencatat lagi di buku catatan menyebabkan penumpukan

buku catatan ukuran badan pelanggan yang rangkap. Sehingga dapat membuat penjahit kebingungan membuka catatan datanya kembali.

Penjahit menggunakan buku dan alat tulis untuk mencatat nomor dan nama pelanggan. Pakaian yang telah selesai dijahit digantung di rak dan diberi nomor pelanggan dengan menempelkan kertas pada pakaian. Ketika pelanggan menjemput pakaian, penjahit melakukan pengecekan data pelanggan lagi di buku catatan. Hal ini membutuhkan waktu untuk pengecekan pesanan pelanggan.

Bagi pelanggan, tahap pertama yang akan dilakukan dalam menjahit pakaian adalah membeli kain atau bahan di toko tekstil. Pelanggan memilih dan mempertimbangkan bahan kain dan juga harga sesuai yang diinginkan. Belum lagi waktu dan biaya yang digunakan ke toko tersebut. Terkadang pelanggan juga menanyakan informasi kepada penjahitnya harga kain bahan untuk memastikan apakah sesuai harga atau tidak karena penjahit lebih mengetahui harga dan kualitas bahan dari kain tersebut.

Dalam menjahit pakaian, pelanggan harus memilih model. Hal ini, pelanggan mengalami kendala dalam memilih dan mempertimbangkan model. Penjahit menyediakan beberapa katalog atau majalah model yang akan dipilih oleh pelanggan. Pelanggan sering kebingungan dalam memilih model. Pelanggan juga menanyakan pendapat langsung dari penjahit dan juga menanyakan informasi mengenai model yang sedang trennya. Model pakaian selalu berubah tiap saat dan akan kembali lagi ke model yang sudah lama sekali (zaman dahulu). Hal ini Penjahit harus memberikan pelayanan dan kepuasan kepada pelanggan

yang akan memakan waktu penjahit yang bisa menghambat tugas dan kinerja penjahit.

Pembayaran atau transaksi antara pelanggan dan penjahit dilakukan langsung bayar tunai pada saat penjemputan pakaian ke toko jahit tersebut. Berdasarkan hasil wawancara, penjahit mengatakan bahwa pakaian pelanggan masih ada di toko karena belum dijemput sesuai waktunya bahkan tidak pernah mengambil pakaiannya lagi. Hal ini menyebabkan kerugian pada usaha jahit tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, dengan adanya teknologi internet dengan pengguna yang banyak, maka dirancang dan dibangunlah sistem informasi usaha jahit yang akan mengatasi masalah-masalah yang ada. Sistem informasi ini digunakan untuk memudahkan penjahit dalam pengelolaan data-data pelanggan, model dan kain bahan, data transaksi dan data laporan. Bagi pelanggan memudahkan melakukan pemesanan tanpa harus mengunjungi langsung ke toko tekstil untuk membeli kain bahan dan juga ke toko jahit untuk menjahit yang memakan waktu bagi pelanggan. Pelanggan yang tidak mengetahui lokasi toko jahit dan juga yang berada dari luar daerah dapat dengan mudah menggunakan sistem informasi berbasis web melakukan pemesanan jahit pakaian dan transaksi.

Selain itu, sistem informasi membantu toko usaha jahit yang mempermudah untuk mempromosikan jasa jahit pakaian yang dimilikinya dan mengatur data pemesanan pelanggan. Sebelumnya usaha jahit pakaian mempromosikan melalui mulut ke mulut. Pelanggan yang telah menjahit akan

menginformasikan toko jahit tersebut karena pelanggan merasakan kepuasan dan kenyamanan yang dipakainya. Selain itu, website mempermudah penjahit menyimpan data-data seperti data pelanggan, data model, data kain bahan, data penjadwalan, data pemesanan, data transaksi, dan konfirmasi pembayaran. Sebelumnya penjahit menggunakan secara manual yaitu dengan melakukan pencatatan di buku yang menjadi media penyimpanan. Serta dapat memudahkan penjahit Shoppy untuk menyimpan datanya dengan aman dan terorganisir.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka perlu dirumuskan bagaimana merancang sistem informasi usaha jahit pakaian yang dapat menghasilkan suatu informasi yang cepat, tepat dan akurat. Maka, penulis mengangkat judul sebagai tugas akhir ini yaitu “**Sistem Layanan Jasa Menjahit Berbasis Web Pada Penjahit Shoppy**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu:

1. Penjahit mencari buku catatan data pelanggan ketika pelanggan ingin menjahit pakaian lagi.
2. Penjahit menyelesaikan pakaian tidak sesuai pada waktu yang telah ditentukan.

3. Penjahit masih menggunakan sistem manual dalam penyimpanan data pelanggan, data pemesanan, data kain bahan dan model, pembuatan laporan transaksi dan laporan pembayaran.
4. Penjahit kebingungan karena catatan ukuran badan pelanggan yang rangkap.
5. Pelanggan bingung memilih kain dan model pakaian yang akan dijahit.
6. Pelanggan menyimpan kain bertahun-tahun lamanya karena tidak ada waktu dan kesempatan mengunjungi toko jahit.
7. Pelanggan menjemput pakaian tidak tepat yang telah ditentukan karena masalah waktu atau biaya.
8. Pelanggan tidak mengambil pakaian pada waktunya atau tidak sama sekali karena belum ada biaya sehingga penjahit dirugikan.
9. Pelanggan menghabiskan waktu di toko jahit ketika menjemput pakaiannya karena penjahit sedang tahap penyempurnaan pakaian.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah, penulis akan memberikan batasan ruang lingkup agar penulisan tidak mengambang dan teratur, adapun ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Sistem informasi usaha jahit pakaian menggunakan metode *waterfall*.
2. Sistem dibangun menggunakan teknologi *framework* dengan arsitektur MVC (*Model-View-Controller*).
3. Analisis dan desain sistem informasi menggunakan konsep *Object Oriented*.

4. Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*), *tools* Codeigniter dan *Bootstrap* untuk desain *web* dengan editor *Sublime Text*, MySQL sebagai *Database Management System* (DBMS), dan XAMPP.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu:

1. Bagaimana merancang sistem informasi dengan menggunakan metode *waterfall* ?
2. Bagaimana merancang sistem informasi dengan menggunakan teknologi *framework* dengan arsitektur MVC (*Model-View-Controller*) ?
3. Bagaimana menganalisis dan desain sistem informasi menggunakan konsep *Object Oriented* ?
4. Bagaimana merancang sistem informasi yang menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*), *tools* Codeigniter dan *Bootstrap* untuk desain *web* dengan editor *Sublime Text*, MySQL sebagai *Database Management System* (DBMS), dan XAMPP.

E. Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari tugas akhir ini adalah:

1. Menghasilkan sistem informasi jahit pakaian berbasis web yang memudahkan pelayanan jasa menggunakan *framework Codeigniter* dengan arsitektur MVC (*Model-Controller-View*).
2. Menghasilkan sistem informasi jahit pakaian berbasis web yang memudahkan penjahit mengelola dan menyimpan data.
3. Menghasilkan sistem informasi jahit pakaian berbasis web yang memudahkan pelanggan melakukan pemesanan dan transaksi.
4. Menghasilkan sistem informasi jahit pakaian berbasis web yang menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*), *tools* Codeigniter dan *Bootstrap* untuk desain *web* dengan editor *Sublime Text*, MySQL sebagai *Database Management System (DBMS)*, dan XAMPP.

F. Manfaat Tugas Akhir

Dengan perancangan sistem informasi usaha jahit berbasis web, diharapkan dapat:

1. Hasil pengembangan sistem ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk pengkajian topik yang berkaitan masalah yang sama mengembangkan sistem yang serupa.
2. Sistem ini dapat diakses oleh siapa saja, dimana saja dan kapan saja.
3. Bagi pelanggan, memudahkan melakukan pemesanan jahit pakaian dengan menggunakan sistem informasi berbasis web.

4. Akan memudahkan penjahit dalam pengelolaan data dan layanan jasa jahit pakaian yang dapat meningkatkan kinerja dan pendapatan.
5. Pemilik usaha jahit mudah mengatur jadwal penyelesaian baju pelanggan yang sudah ada dalam sistem informasi ini.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan sistem informasi menjahit pakaian pada toko Penjahit Shoppo berbasis web dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dengan pemanfaatan bahasa pemrograman PHP menggunakan *Framework Codeigniter* dapat dikembangkan sebuah sistem informasi menjahit pakaian pada toko Penjahit Shoppo berbasis web yang berada di pusat pasar Bukittinggi .
2. Dengan adanya sistem informasi berbasis web dapat membantu user untuk pesanan kain serat dan model pakaian juga menjahit langsung pakaian tanpa harus mengunjungi toko jahit.
3. Dengan adanya sistem informasi menjahit pakaian ini dapat memberikan kemudahan pada toko penjual kain serat yang ingin menjual dagangan kepada para pelanggan dengan sistem menggunakan sistem informasi berbasis web ini.

B. SARAN

Adapun saran - saran yang diberikan setelah merancang dan membangun sistem informasi ini, antara lain :

1. Dalam pengembangan sistem informasi ini diharapkan tidak hanya untuk pakaian saja, namun dapat juga untuk model bawahan seperti celana dan rok.
2. Pemilik dan penjahit menjadikan testimoni dari pelanggan sebagai peningkatan dalam mutu pelayanan jahit pakaian dengan menggunakan sistem informasi ini.
3. Pemilik penjahit pakaian dapat memanfaatkan sistem informasi menjahit pakaian ini sebagai alternative dalam mempromosikan toko jahit.

Diharapkan sistem informasi menjahit pakaian ini dapat memberikan kemudahan dalam proses pesanan kain serat dan model pakaian yang lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiharto, Widodo. 2013. *Web Programming Membangun Aplikasi Web Handal dengan J2EE dan MVC*. Yogyakarta: Andi.
- Dewi Rosmala, Muhammad Ichwan dan M Irzan Gandalisha. 2011. *Komparasi Framework Mvc (Codeigniter, Dan Cakephp) Pada Aplikasi Berbasis Web*. Jurnal Informatika. No.-2-Vol.-2.
- Fakhrizal Muttaqin. 2013. *Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Purnomo Tailor*. Jurnal Ilmu & Riset Manajemen Vol. 2 No. 2. Hlm. 4-5.
- Fatansyah. 2012. *Basis Data*. Bandung: Informatika.
- Kadir, Abdul dan Terra Ch. Triwahyuni.2013. *Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: ANDI.
- Nugroho, Bunafit. 2005. *Perancangan Web dengan Fireworks dan Dreamweaver MX*. Yogyakarta. Gava Media.
- Mulyanto, Aunur R. 2008. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Muttaqin, Fakhrizal. 2013. *Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Purnomo Tailor*. Jurnal Ilmu & Riset Manajemen Vol. 2 No. 2. Hlm. 3-5.
- Paisal. 2013. *Pengaruh Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Konsumen*. Jurnal Manajemen dan Bisnis Sriwijaya Vol.11 No.4. Hlm: 303-304.