



## **Sistem Informasi E-Bussiness Penyediaan Jasa Cleaning Service Indoor (Study kasus : PT. Inti Lestari Padang)**

Dona Kurnia  
Manajemen Informatika  
Amik Bukittinggi  
[acikdona@gmail.com](mailto:acikdona@gmail.com)

### **Abstrak**

*Penggunaan perusahaan penyedia jasa kebersihan pada perusahaan atau instansi-instansi semakin marak saat ini. Ketersediaan jasa kebersihan tersebut menawarkan layanan diantaranya jasa kebersihan dalam ruangan, luar ruangan serta dalam dan luar ruangan. Kita mampu memilih sendiri karyawan yang akan direkrut dengan kelebihan masing-masing. Tulisan ini bertujuan untuk memberikan informasi seputar penyediaan cleaning service indoordengan study kasus pada PT. Srikandi Inti Lestari Padang yang berbasis online agar memudahkan konsumen mendapatkan informasi jasa dan melakukan pemesanan jasa tanpa harus langsung mendatangi kantor PT. Srikandi Inti Lestari Padang. Sistem ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan **database** MySQL. Metode penelitian adalah Observasi, Wawancara, Studi Pustaka. Parameter yang diteliti adalah : Analisis Sistem (ASI lama), Rancangan global (Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, dan Class Diagram), Rancangan rinci (Desain Input, Desain Output, Desain File, serta rancangan program). Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media website dapat digunakan untuk proses promosi dan sebagai sarana pemesanan jasa kebersihan dalam ruangan pada PT. Srikandi Inti Lestari Padang.*

Kata Kunci :Sistem Informasi,E-Bussiness, Indoor, Database

### **1. Pendahuluan**

Penggunaan perusahaan penyedia jasa kebersihan pada perusahaan atau instansi-instansi semakin marak

saat ini. perusahaan tidak mau direpotkan dengan sistem perekrutan dan sistem pembayaran gaji karyawan kebersihan. Untuk melakukan perekrutan karyawan kebersihan saja perusahaan harus mengeluarkan dana yang tidak sedikit ditambah lagi dengan waktu perekrutan yang panjang. Dalam hal pembayaran gaji karyawan juga begitu perhitungan gaji pokok, tunjangan, lembur, potongan, jaminan tenaga kerja, jaminan kesehatan, pajak dan lain-lain juga sangat merepotkan perusahaan serta mengeluarkan dana yang cukup banyak. Terkadang karyawan yang baru diterima hanya bertahan beberapa bulan saja sehingga membutuhkan perekrutan lagi. Maka dari itu banyak perusahaan-perusahaan menggunakan perusahaan penyedia jasa kebersihan atau perusahaan penyedia jasa kebersihan. perusahaan penyedia jasa kebersihan menyediakan jasa kebersihan mulai dari luar ruangan, dalam ruangan hingga jasa kebersihan untuk jasa pembantu impal untuk hari-hari tertentu Dengan kesempatan yang menggiurkan tersebut, maka menjamurlah perusahaan-perusahaan penyedia jasa kebersihan dengan tingkat layanan yang sangat memuaskan. Mereka menawarkan harga yang cukup kompetitif untuk pengguna jasa mereka. Namun untuk melakukan pemesanan jasa kebersihan perusahaan harus melakukan negosiasi langsung ke tempat perusahaan penyedia jasa kebersihan . Dan itu pun dirasa kurang efektif dan memakan waktu yang lama, maka dari itu banyak perusahaan penyedia jasa kebersihan memanfaatkan teknologi untuk mengefisienkan waktu dan proses pemesanan jasa kebersihan. Untuk itulah dilakukan percobaan untuk membantu perusahaan penyedia jasa kebersihan dalam membangun aplikasi online untuk penyediaan jasa kebersihan dengan menggunakan bahasa pemrograman

PHP. Objek dalam penulisan ini adalah PT. Srikandi Inti Lestari sebagai studi kasusnya.

Adapun penulisan ini bertujuan untuk :

1. Membangun sistem informasi *E-Business* penyediaan jasa Cleaning Service Indoor menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database *MySQL*
2. Untuk memudahkan pihak pengguna perusahaan penyedia jasa kebersihan dalam melakukan proses pemesanan Cleaning Service Indoor
3. Untuk memberikan informasi lengkap tentang layanan jasa kebersihan dalam ruangan.

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1 Website

Secara terminologi *website* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada didalam *World Wide Web* (WWW) di internet. WWW terdiri dari seluruh situs web yang tersedia kepada publik. Halaman-halaman sebuah situs web (web page) diakses dari sebuah URL yang menjadi "akar" (*root*), yang disebut *homepage* (halaman induk, sering diterjemahkan menjadi "beranda"), URL ini mengatur *web page* untuk menjadi sebuah hirarki, meskipun *hyperlink-hyperlink* yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu mereka susunan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan. *Web page* layaknya sebuah buku yang dapat menampung berbagai informasi tentang banyak hal baik bersifat komersil maupun non komersil.

Secara umum, situs web digolongkan menjadi 3 jenis yaitu: *website* statis, *website* dinamis dan *website* interaktif. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

1. *Website* Statis. *Website* Statis adalah web yang mempunyai halaman tidak berubah. Artinya adalah untuk melakukan perubahan pada suatu halaman dilakukan secara manual dengan mengedit *code* yang menjadi struktur dari situs itu.
2. *Website* Dinamis. *Website* Dinamis merupakan *website* yang secara struktur diperuntukkan untuk *update* sesering mungkin. Biasanya selain halaman utama yang bisa diakses oleh user pada umumnya, juga disediakan halaman *backend* untuk mengedit isi dari *website*. Contoh umum mengenai *website* dinamis adalah web berita atau web portal yang di dalamnya terdapat fasilitas berita, *polling* dan sebagainya.
3. *Website* Interaktif. *Website* Interaktif adalah web yang saat ini memang sedang booming. Salah satu contoh *website* interaktif adalah *blog* dan *forum*. Di *website* ini user bisa berinteraksi dan beradu argumen mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka. Biasanya *website* seperti ini

memiliki moderator untuk mengatur supaya topik yang diperbincangkan tidak melenceng dari alur pembicaraan.

Untuk membangun sebuah *website* yang tingkatannya lebih tinggi, kita juga diharuskan untuk menyediakan unsur penunjang lainnya. Diantara unsur-unsur *website* itu adalah sebagai berikut :

1. Nama domain. *Domain Name* atau *URL* adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengenali sebuah situs web, atau dengan kata lain nama domain adalah alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah situs web di internet.
2. *Web Hosting*. *Web Hosting* adalah ruangan yang terdapat dalam harddisk tempat menyimpan berbagai data, *file-file*, gambar dan lainnya yang akan ditampilkan di situs web. Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya *web hosting* yang disewa/dipunyai, semakin besar *web hosting* semakin besar pula data yang dapat dimasukkan dan ditampilkan dalam situs web.
3. Bahasa Pemograman. Bahasa pemograman adalah bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan perintah dalam situs web pada saat diakses. Jenis bahasa pemograman sangat menentukan statis, dinamis atau interaktifnya sebuah situs web. Semakin banyak ragam bahasa pemograman yang digunakan maka situs web akan terlihat semakin dinamis dan interaktif, serta terlihat bagus. Beragam bahasa pemograman saat ini telah hadir untuk mendukung kualitas sebuah situs web.
4. Desain *Website*. Salah satu unsur penting dan utama suatu situs web adalah desain. Desain situs web menentukan kualitas dan keindahan *website* tersebut. Desain sangat berpengaruh kepada penilaian dan kenyamanan pengunjung akan bagus tidaknya sebuah situs web.
5. Publikasi *Website*. Keberadaan seakan kekurangan makna dan nilai kegunaannya jika dibangun tanpa dikunjungi atau dikenal oleh masyarakat atau pengunjung internet. Karena efektif tidaknya situs sangat tergantung dari besarnya pengunjung dan komentar yang masuk. Untuk mengenalkan situs kepada masyarakat memerlukan apa yang disebut dengan publikasi atau promosi.

### 2.2 PHP

PHP adalah salah satu bahasa pemograman yang berjalan didalam server, dan mampu membuat *web* menjadi interaktif dan dinamis. PHP dapat mengolah data dari komputer *client* dan dari komputer server itu sendiri, sehingga mudah disajikan dalam *browser*.

PHP merupakan script untuk pemograman web server-side, script yang membuat dokumen HTML secara on the fly, dokumen HTML yang dihasilkan dari

suatu aplikasi, bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor HTML. Dengan menggunakan PHP maka maintenance suatu situs web menjadi lebih mudah. Proses update data dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang dibuat dengan menggunakan *script* PHP.

(Kasiman, 2006) PHP/FI merupakan nama awal dari PHP. PHP adalah *Personal Home Page*, sedangkan FI adalah *Form Interface*. PHP awalnya merupakan program CGI yang dikhususkan untuk menerima *input* melalui *form* yang ditampilkan dalam *browser web*. PHP secara resmi merupakan kependekan dari "Hypertext Preprocessor", yang merupakan bahasa *script server side* yang disisipkan pada HTML.

PHP muncul saat Rasmus Lerdorf membuat sejumlah *script Perl* yang dapat mengamati siapa saja yang melihat-lihat daftar riwayat hidupnya pada tahun 1994. *Script-script* ini selanjutnya dikemas menjadi alat yang disebut "Personal Home Page". Inilah yang nantinya menjadi cikal bakal PHP. PHP dirancang untuk membentuk *web* dinamis, yang artinya ia dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini.

Kode PHP disimpan sebagai sebuah file *plaint text* dalam format ASCII. Hal ini memungkinkan kita dapat menulis kode/ program PHP hampir disemua *text editor* seperti notepad, homesite dan dreamweaver.

(Komputer Wahana, 2009) PHP (Hypertext Preprocessor) mempunyai beberapa kemampuan yang merupakan salah satu kelebihan PHP. Kemampuan tersebut antara lain :

1. Cara koneksi dan query database yang sederhana.
2. Dapat bekerja pada sistem operasi berbasis *windows, linux, max os* dan kebanyakan varian *unix*.
3. Biaya yang dibutuhkan untuk menggunakan PHP tidak mahal, atau bahkan gratis.
4. Mudah digunakan karena memiliki fitur dan fungsi khusus untuk membuat *web* dinamis. Bahasa pemrograman PHP dirancang untuk dapat dimasukkan dalam HTML (*Embedded Script*).
5. Security system yang cukup tinggi.
6. Waktu eksekusi yang lebih cepat dibandingkan dengan bahasa pemrograman *web* lainnya berorientasi pada *serverside scripting*.
7. Akses ke sistem database yang lebih fleksibel dan mudah seperti pada MySQL.

Selain memiliki keunggulan, PHP juga memiliki beberapa kekurangan dari segi bahasa, PHP bukanlah bahasa yang cocok untuk pengembangan berskala besar. Kekurangan yang utama adalah tidak adanya namespace. Namespace adalah sebuah cara untuk mengelompokkan fungsi atau nama variabel dalam susunan hierarki.

(Stendy, 2010) Seperti halnya bahasa pemrograman pada umumnya, PHP juga mengenal

beberapa tipe data. Tipe data tersebut merupakan sebuah variabel yang dapat ditentukan secara otomatis oleh PHP, bergantung pada operasi yang sedang dilakukan menggunakan variabel tersebut. Ada tiga tipe data dasar pada PHP, yaitu integer, real (*floating point*) dan string. Selain itu, ada juga tipe data yang tidak termasuk dalam tipe data dasar yaitu *Array Object, Booelan*, serta *Type Jugling*.

### 2.3 MySQL

(Kasiman, 2006) MySQL merupakan sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (Database Manajemen Sistem) atau DBMS yang *multithread*, dan *multi-user*. (Solichin. Achmad, 2002). MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basisdata relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (General Public License). SQL (Structured Query Language) adalah sebuah konsep pengoperasian basisdata, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis.

MySQL memiliki beberapa kelebihan diantaranya sebagai berikut :

1. MySQL bisa diperoleh secara gratis (open source), termasuk aplikasi-aplikasi lain yang diperlukan dalam memakai MySQL.
2. MySQL dapat digunakan oleh beberapa user dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah.
3. MySQL memiliki kecepatan yang bagus dalam menangani query-query sederhana.
4. MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh dan mendukung perintah *select* dan *where* dalam perintah query.
5. MySQL memiliki keamanan yang bagus dan kuat.
6. Fleksibel dengan berbagai pemrograman.
7. Mendukung transaksi.
8. Kemudahan manajemen database.

Dengan demikian, MySQL merupakan suatu perangkat lunak yang bersifat open source (gratis) dimana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL, namun bukan berarti boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial.

### 2.4 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL Database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan dan dapat melayani tampilan halaman web yang

dinamis. Dengan XAMPP terdapat kemudahan dalam menginstalasi distribusi Apache yang memiliki fitur program MySQL, PHP, dan Perl. XAMPP juga sangat mudah dipasang dan digunakan.

Bagian – bagian yang penting pada XAMPP yaitu :

- a. *htdocs* adalah folder tempat meletakkan berkas-berkas yang akan dijalankan, seperti berkas PHP, HTML dan skrip lain
- b. *phpMyAdmin* merupakan bagian untuk mengelola basis data MySQL yang ada dikomputer. Untuk membukanya, buka browser lalu ketikkan alamat “http://localhost/phpMyAdmin”, maka akan muncul halaman phpMyAdmin.
- c. *Control Panel* yang berfungsi untuk mengelola layanan (*service*) XAMPP. Seperti menghentikan (*stop*) layanan, ataupun memulai (*start*).

## 2.5 Sistem Informasi E-Business

(Rani and Rahmawati, no date) E-bisnis (*Electronic Business*, atau "*E-business*") dapat diterjemahkan sebagai kegiatan bisnis yang dilakukan secara otomatis dan semiotomatis dengan menggunakan sistem informasi komputer (Wikipedia Indonesia). Definisi lain mengatakan *e-business* adalah mengelola bisnis di internet yang terkait dengan pembelian, penjualan, pelayanan terhadap konsumen, dan kolaborasi antar rekan bisnis. Istilah *e-business* pertama kali digunakan salah satunya oleh IBM pada tahun 1997. (SearchCIO.com). Dengan demikian, e-bisnis dapat diartikan sebagai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi oleh organisasi, individu, atau pihak-pihak terkait untuk menjalankan dan mengelola proses bisnis utama sehingga dapat memberikan keuntungan—dapat berupa berupa keamanan, fleksibilitas, integrasi, optimasi, efisiensi, atau/dan peningkatan produktivitas dan profit.

Penerapan e-bisnis pada suatu unit usaha sebenarnya dapat menimbulkan keuntungan atau kerugian bagi unit usaha yang dimaksud. Terkadang permasalahan ini menjadi dilema yang harus diselesaikan oleh manajemen. Pada satu sisi, teknologi ini akan sangat menguntungkan penjualan. Promosi dapat dilakukan secara meluas. Sampai pada efisiensi tenaga kerja, secara tidak langsung. Namun, bagi beberapa unit usaha, penerapan e-bisnis cenderung akan mengakibatkan kerugian. Hal ini dikarenakan biaya yang dibutuhkan untuk mengoperasikan teknologi ini sangat tinggi. Bahkan bisa lebih tinggi daripada keuntungan yang diperoleh dari penerapan e-bisnis itu sendiri. Sehingga hal ini tidak memenuhi teori *cost and benefit*. Di mana *benefit* yang seharusnya diperoleh lebih besar daripada *cost* yang dikeluarkan.

## 3. Metodologi Penelitian

Di sini penulis menggunakan metodologi yang umum di gunakan di bidang Sistem Informasi yaitu *System Development Life Cycle* (SDLC).

### A. Perencanaan Sistem (*System Planning*)

Perencanaan sistem menyangkut estimasi dari:

1. Kebutuhan-kebutuhan fisik yang diperlukan dalam mendukung pengembangan sistem pengelolaan di *front office*. Seperti : *machine device, material*, kertas dan lain-lain
2. Memilih tenaga kerja yang memiliki kemampuan dalam mengembangkan sistem pengelolaan data.
3. Seberapa dana yang dibutuhkan dalam mendukung pengembangan sistem pengelolaan data transaksi pembayaran. Selain itu mengidentifikasi sistem dan juga menetapkan sasaran pengembangan sistem pengelolaan transaksi.

### B. Analisis Sistem ( *System Analyze* )

Menganalisa sistem pengelolaan data yang lama dengan mempertimbangkan bagian – bagian komponen seperti : *problem, opportunity, threat, need* dan menggantikannya dengan sistem yang baru yang akan dirancang .

### C. Desain Sistem Secara Umum ( *Design Logic* )

Memberikan gambaran secara umum tentang sistem seperti: Mengidentifikasi secara *logic* tentang asi lama, cd (*konteks diagram*), DFD ( *data flow diagram* ) dari Sistem Informasi pada objek penelitian.

### D. Evaluasi dan Seleksi Sistem

Merupakan tahap untuk memilih perangkat keras dan perangkat lunak untuk sistem informasi pengelolaan data yang terjadi di *front office* seperti mempertimbangkan beberapa faktor untuk memilih perangkat *hardware* dan *software*. Untuk memilih perangkat *hardware* dan faktor yang perlu dipertimbangkan adalah kecepatan, ketahanan, modularitas, harga, bentuk, dukungan purna jual *schedule* penerimaan dan lain-lain. Untuk memilih perangkat *software* faktor yang perlu dipertimbangkan seperti kecepatan, kemudahan, kelengkapan , pengendalian program dan lain-lain.

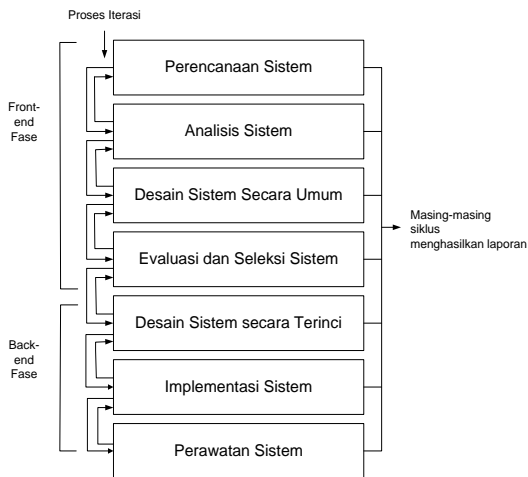
### E. Desain Sistem Secara Rinci ( *Design Phisyc* )

Menterjemahkan hasil rancangan logika ke dalam suatu teknologi yaitu kerangka dari sistem informasi pengelolaan data ke dalam pemograman dimana selama proses perancangan fisik. Pada tahap ini sudah menentukan bahasa pemograman *database, software*, sistem operasi, dan spesifikasi perangkat keras, hasil dari

rancangan fisik adalah spesifikasi dari sistem secara fisik dan dalam bentuk yang telah dipahami untuk dilanjutkan oleh programmer.

- F. Implementasi ( *Implementation* )  
Berisikan kode, testing, instalasi dan *dukungan* organisasi. *Face* ini merupakan *Face* dimana suatu sistem siap untuk dioperasikan. *Face* ini terdiri dari langkah – langkah sebagai berikut :
  - a. Menerapkan rencana Implementasi
  - b. Melakukan kegiatan Implementasi
  - c. Tindak lanjut Implementasi

- G. Pemeliharaan ( *maintenance* )  
Merupakan tahap terakhir dari *SDLC* dimana dapat di pastikan bahwa sistem informasi pengelolaan data pada tahap ini perlu adanya perawatan baik secara *hardware* maupun secara *software* seperti menggunakan AC agar komponen tidak cepat hangat, anti petir dan lain sebagainya. Dari penjelasan diatas dapat dilihat bagaimana bentuk dari siklus *SDLC* tersebut yang mana dapat di gambarkan seperti:



Gambar 1. Siklus Pengembangan Sistem

## 4. Analisa Dan Hasil

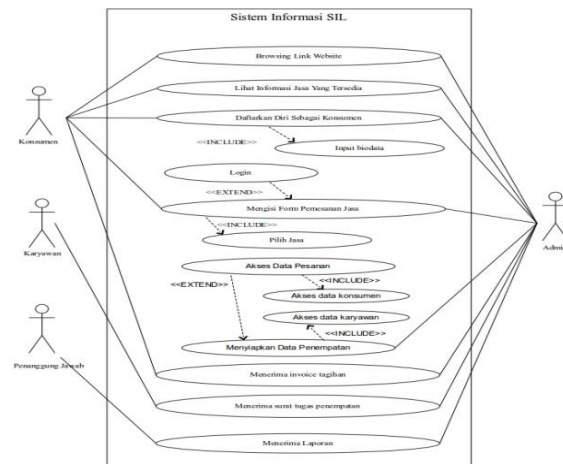
### 4.1 Perancangan Sistem Informasi Baru

Setelah dilakukan analisis terhadap kegiatan SI yang terjadi selama ini di PT. Srikandi Inti Lestari terkait dengan penyediaan jasa *outsourcing*, maka selanjutnya dirancang SI baru yang bertujuan untuk meningkatkan kekuatan (*strength*) dan peluang (*Opportunity*) dari kegiatan SI yang ada serta sekaligus mengurangi kelemahan (*weaknesses*) dan ancaman (*threath*) sebagaimana yang terurai pada analisis SWOT di atas. Berikut ini adalah uraian dari model rancangan SI baru menggunakan model grafis UML.

#### 1. Use Case Diagram

Diagram *use case* merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan sistem yang akan dibuat dan mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Diagram *use*

*case* ini digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut yang ditekankan di dalam diagram *use case* apa yang diperbuat, bukan bagaimana diperbuat.



Gambar 2. Use Case Diagram

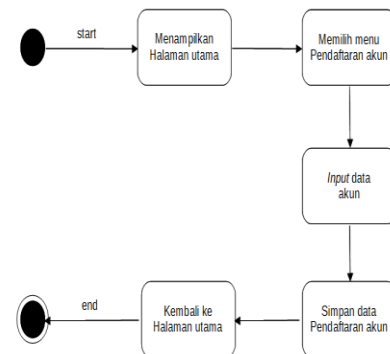
Pada use case terdapat 4 aktor yang mana konsumen, karyawan, penanggung jawab dan admin. Admin bertugas untuk mengelola seluruh kegiatan yang terjadi pada sistem.

## 2. Activity Diagram

*Activity diagram* merupakan sebuah teknik untuk menggambarkan logika procedural, proses dari suatu bisnis, dan jalur kerja. *Activity diagram* memungkinkan siapapun yang melakukan proses pemilihan suatu urutan. Dalam hal ini, diagram hanya menyebutkan aturan-aturan rangkaian dasar yang harus diikuti.

- a. Diagram *Activity* Pendaftaran Konsumen

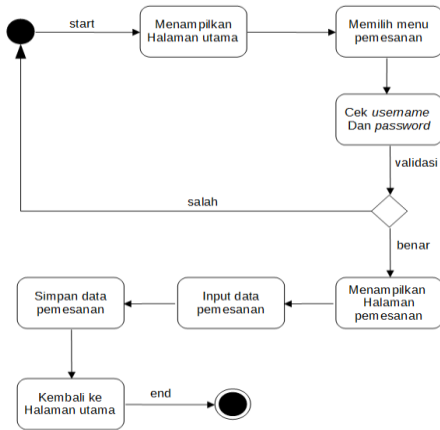
Sebelum melakukan pemesanan karyawan untuk jasa kebersihan konsumen terlebih dahulu melakukan pendaftaran yang digunakan untuk menyimpan identitas dari konsumen.



Gambar 3. Diagram *Activity* Pendaftaran Konsumen

- b. Diagram *Activity* Pemesanan oleh Konsumen

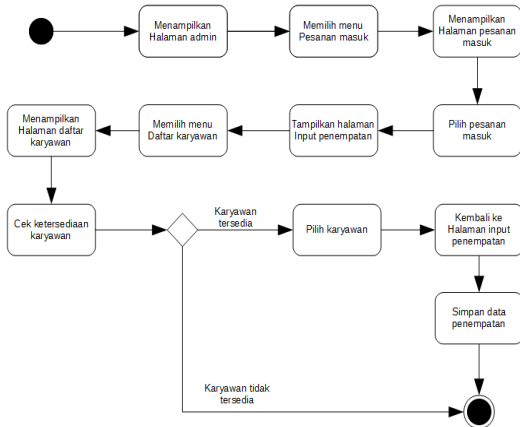
Setelah mengisi beberapa form untuk pendaftaran konsumen maka selanjutnya konsumen dapat memesan jasa yang diinginkan bahkan konsumen juga bisa memilih karyawan mana yang digunakan untuk jasa kebersihan.



Gambar 4. Diagram Activity Pemesanan oleh Konsumen

c. Diagram Activity Penempatan karyawan

Setelah konsumen memilih jasa apa saja yang akan sewa maka admin melakukan konfirmasi kepada konsumen jika sudah terjadi persetujuan antara admin dan konsumen maka admin langsung mencetak penempatan karyawan yang telah terpilih.



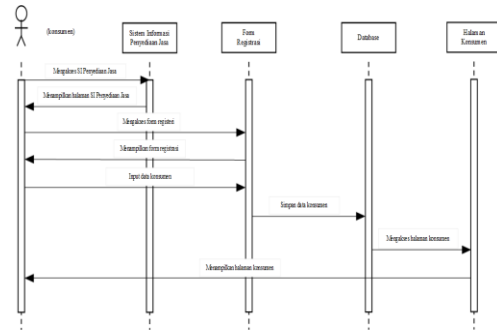
Gambar 5. Diagram Activity Penempatan Karyawan

3. Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan sebuah diagram yang akan menggambarkan interaksi sebuah objek didalam dan disekitar sistem (termasuk pengguna, display dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. Sebuah sequence diagram akan terdiri dari antar dimensi vertikal (waktu)

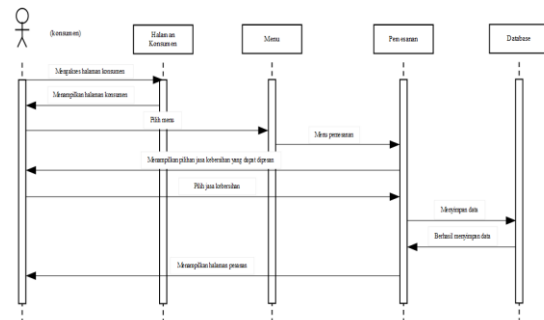
dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). *Sequence diagram* digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah yang akan dilakukan sebagai respons dari sebuah event yang menghasilkan output tertentu.

a. Sequence Diagram Pendaftaran Konsumen



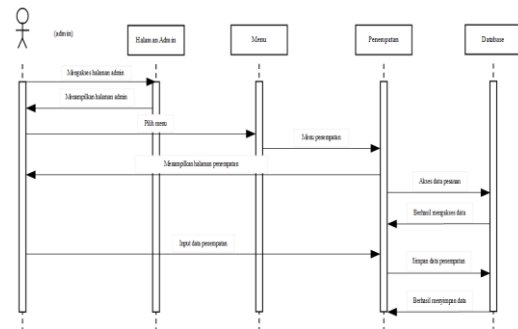
Gambar 6. Sequence Diagram Pendaftaran konsumen

b. Sequence Diagram Pemesanan Jasa



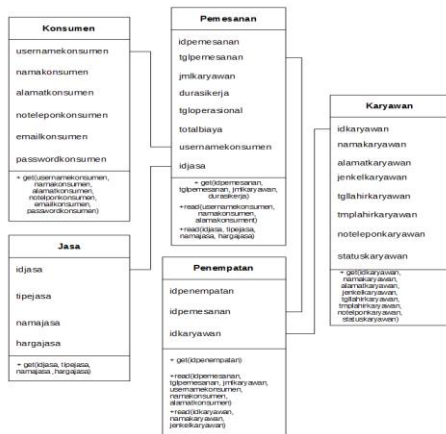
Gambar 7. Sequence Diagram Pemesanan jasa

c. Sequence Diagram Penempatan Karyawan



Gambar 8. Sequence Diagram Penempatan karyawan

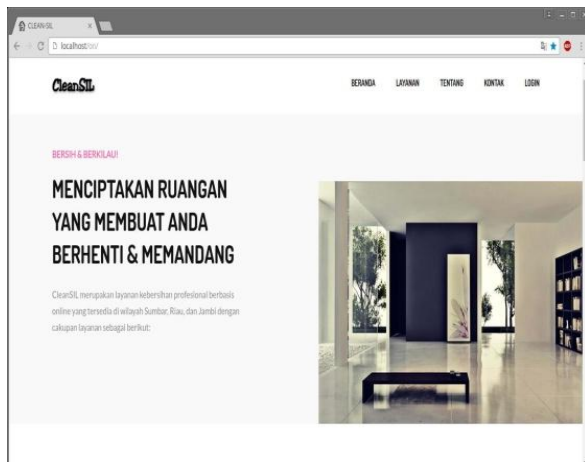
#### 4. Class Diagram



Gambar 9. Class Diagram

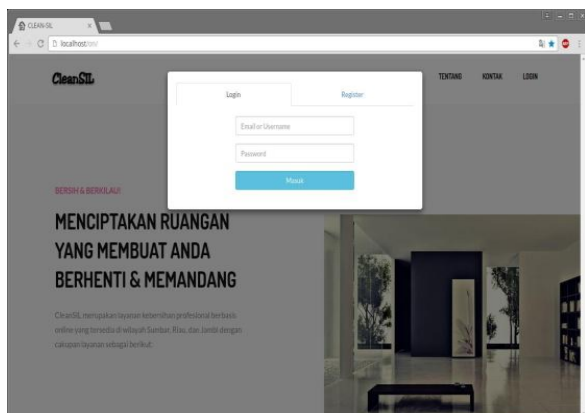
### 4.2 Hasil Rancangan

#### 1. Halaman Utama



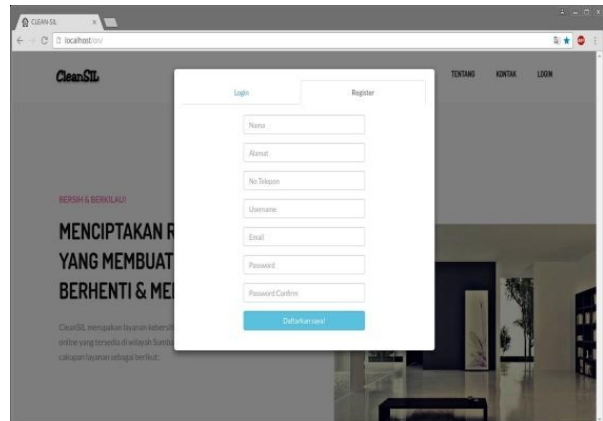
Gambar 10. Tampilan Halaman Utama

#### 2. Login Konsumen



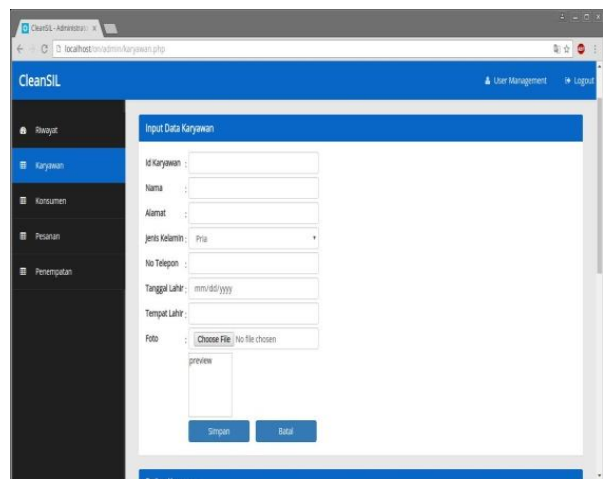
Gambar 11. Tampilan Login Konsumen

#### 3. Register Konsumen



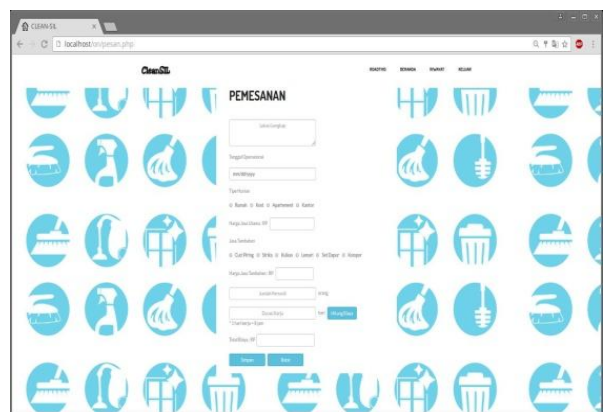
Gambar 12. Tampilan Pendaftaran Konsumen

#### 4. Input Data Karyawan



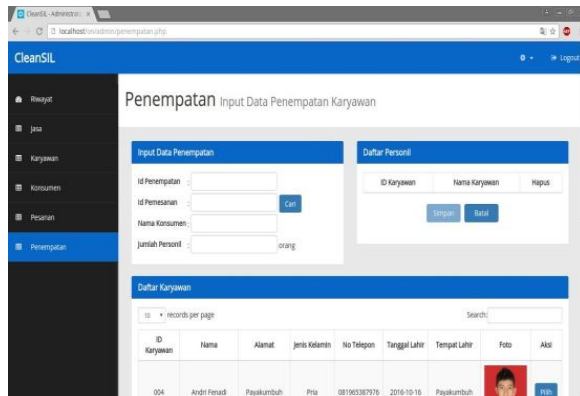
Gambar 13. Tampilan Input Data Konsumen

#### 5. Input Pemesanan



Gambar 14. Tampilan Pemesanan Cleaning Service Oleh Konsumen

## 6. Input Data penempatan



Gambar 15. Tampilan Penempatan Cleaning Service

## 5 Simpulan

Berdasarkan pada pembahasan sebelumnya, maka penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan yang perlu dikemukakan. Sehingga pengolahan data penyediaan jasa dapat memberikan informasi yang berguna bagi pihak-pihak yang membutuhkan. Berdasarkan hasil analisa yang dilakukan maka dapat diambil kesimpulan yaitu :

1. Pengolahan data penyediaan cleaning service indoor pada PT. Srikandi Inti Lestari Padang masih Sederhana dan perlu dilakukan pengembangan sistem.
2. Sistem baru akan menghasilkan informasi dengan cepat dibandingkan dengan sistem informasi yang berjalan pada saat ini, karena sistem yang baru telah menggunakan komputer secara optimal dengan menggunakan website untuk melakukan pengumpulan datanya dan database sebagai media penyimpanannya.
3. Terjadinya kesalahan dalam pengolahan data penyediaan cleaning service indoor pada PT. Srikandi Inti Lestari Padang dapat dikurangi dengan penggunaan sistem informasi berbasis web ini karena data dapat diolah dalam jumlah yang banyak dan membutuhkan waktu yang relatif singkat

## Referensi

- Kasiman, P. (2006) *Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*. CV.Andi offset.
- Komputer wahana (2010) *membangun website tanpa modal*. Andi Yogyakarta.
- Komputer Wahana (2009) *PHP Programming*, Yogyakarta. CV.Andi offset.
- Rani, P. and Rahmawati, D. (no date) 'ANALISIS PENERAPAN E-BUSINESS STUDI KASUS PADA PT. SINAR MAS AGRO RESOURCES AND TECHNOLOGY (SMART), Tbk'.
- Stendy, S. B. (2010) *Php 5 Pemrograman Berorientasi Objek Konsep dan Implementasi*. Andi Yogyakarta.