

# **TUGAS AKHIR**

## **APLIKASI JEUSCK BARBERSHOP ONLINE**

**Disusun untuk Memenuhi Persyaratan  
Guna Meraih Gelar Ahli Madya (A.Md.) Manajemen Informatika  
Universitas Muhammadiyah Jember**



**MUHAMMAD NUR IBNU FAJAR**

**1700631011**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER**

**2021**

# APLIKASI JEUSCK BARBERSHOP ONLINE

Muhammad Nur Ibnu Fajar<sup>1</sup>, Moh.Dasuki<sup>2</sup>, Habibah Azizah Al Faruq<sup>3</sup>

Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhaammadiyah Jember.

[Fajarultras87@gmail.com](mailto:Fajarultras87@gmail.com)<sup>1</sup>, [Moh.dasuki22@gmail.com](mailto:Moh.dasuki22@gmail.com)<sup>2</sup>, [Habibatulazizah@unmuhjember.ac.id](mailto:Habibatulazizah@unmuhjember.ac.id)<sup>3</sup>

## ABSTRAK

Jeusck *Barbershop* merupakan tempat usaha yang bergerak di bidang jasa layanan cukur rambut khusus untuk laki-laki. Saat ini untuk melakukan pemesanan jasa tukang cukur masih menggunakan media telepon dan *WhatsApp* atau datang langsung ke *Barbershop*. Selain itu, Kebanyakan *Barbershop* hanya menerima pemesanan jasa tukang cukur dengan pelayanan di *Barbershop* saja, belum menyediakan pemesanan jasa tukang cukur dengan memberikan pelayanan di rumah pelanggan sehingga hal ini kurang memuaskan terhadap pelayanan bagi pelanggan. Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah merancang Aplikasi *Barbershop* yang dapat digunakan oleh pelanggan untuk melakukan pemesanan *barbershop* ke rumah dengan menambahkan perhitungan tarif ongkos berdasarkan jarak tempuh dari *Barbershop* ke rumah pelanggan. Dalam merancang aplikasi *Barbershop*, penelitian ini menggunakan *Rational Unified Process* dari tahap *inception*, *elaboration construction* dan *testing*. Hasil dari penelitian ini berupa sebuah perancangan aplikasi *Barbershop* dengan *platform* berbasis android yang dapat digunakan oleh pelanggan untuk melakukan pemesanan *Barbershop on delivery*.

Kata kunci: Perancangan, Pemesanan, *Barbershop*, Layanan, *Online*.

## ABSTRACT

*Jeusck Barbershop is a place of business that is engaged in hair shaving services specifically for men. Currently, to make bookings for barber services, you still use telephone and WhatsApp or come directly to the Barbershop. In addition, most barbershops only accept bookings for barber services with services at the barbershop, have not provided bookings for barber services by providing services at the customer's home so this is not satisfactory for customer service. Based on these problems, the purpose of this study is to design a Barbershop application that can be used by customers to book barber services at home by adding a fare calculation based on the distance from the barbershop to the customer's house. In designing the Barbershop application, this study uses a Rational Unified Process from the, inception, elaboration construction and testing stages. The results of this study are in the form of a Barbershop application design with an android-based platform that can be used by customers to book barber services at home.*

*Keywords: Design, Booking, Barbershop, Service, Online*

## 1. PENDAHULUAN

Teknologi secara etimologis berasal dari Bahasa Yunani yaitu “*technologia*” yang terdiri dari kata “*tech*” dan “*logia*”, *tech* sendiri berarti keahlian dan *logia* merupakan pengetahuan, akar dari kata teknologi adalah “*techne*” yang merupakan serangkaian prinsip atau metode rasional yang berkaitan dengan suatu objek penciptaan. Teknologi sendiri adalah sarana dan prasarana yang diciptakan oleh manusia untuk menyediakan berbagai unsur yang diperlukan bagi keberlangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Trend hidup masyarakat pada beberapa tahun terakhir berubah dengan hadirnya Teknologi Informasi yang semakin memudahkan segala urusan kita, mulai dari pendidikan, hobi, hiburan, bisnis, ibadah dan sebagainya. Dengan teknologi informasi pekerjaan manusia bisa dikendalikan dengan aplikasi yang ada di *smartphone*, banyak tempat *barbershop* yang mudah kita temukan di berbagai tempat, berbagai layanan ditawarkan untuk menarik pelanggan, akan tetapi pengelola dihadapkan dengan situasi yang sulit agar *barbershop* ramai pengelola perlu melakukan *branding* dengan biaya yang tinggi agar konsumen tertarik dan datang ke tempat *barbershop*. *Barbershop* yang mempunyai layanan yang baik pasti akan banyak dijadikan tempat tujuan utama oleh pengguna jasa *barbershop* sehingga membuat antrian yang cukup panjang sehingga bagi sebagian orang yang mempunyai aktivitas yang padat menghindari pemandangan seperti ini, hal seperti ini dapat merugikan bagi pengelola bisnis *barbershop*.

## 2. PENELITIAN TERKAIT

### 2.1 Aplikasi Mobile

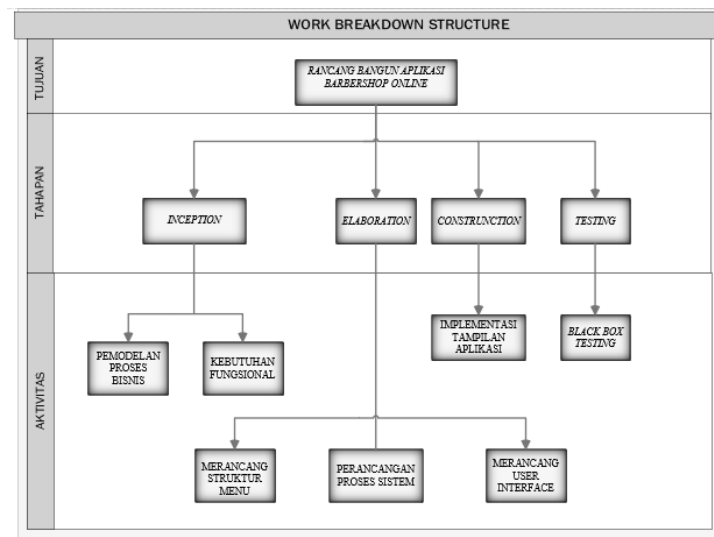
Aplikasi *mobile* dan sering juga dikenal dengan *Mobile Apps* merupakan aplikasi perangkat lunak yang dioperasikan dan dapat berjalan diperangkat *mobile* (*Smartphone, Tablet, iPod, dll*), mempunyai sistem operasi yang mendukung pada perangkat lunak. Secara umum, aplikasi *mobile* membuat pengguna terhubung ke layanan internet yang dulu hanya dapat diakses melalui PC atau *Notebook*. Dengan demikian, aplikasi *mobile* dapat membantu pengguna untuk lebih mudah mengakses layanan internet menggunakan perangkat *mobile* mereka.

### 2.2 Barbershop

*Barbershop* adalah sebuah salon yang khusus untuk laki-laki, dikarenakan bukan hanya perempuan saja yang bisa memperhatikan penampilannya, tetapi laki-laki juga bisa menjaga dan membutuhkan penampilan, mulai dari potong rambut, cuci rambut, dan perawatan yang lainnya sesuai kebutuhan laki-laki. *Barbershop* sendiri merupakan inovasi dari perkembangan *fashion*, dimana dulu kita mengenal dengan nama tukang cukur, dimana ada tukang cukur yang berkeliling maupun bertetap di suatu lokasi, jika sebelumnya tukang cukur hanya bermodalkan cermin, gunting, dan sisir, kini *Barbershop* hadir menjadi suatu pilihan untuk pria modern untuk mengurus rambutnya

### 3. METODE DAN ALUR PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini digambarkan menggunakan skema *Work Breakdown Structure* terdiri dari beberapa tahap dan aktivitas yang digunakan untuk mencapai tujuan dari penelitian ini, tahapan tersebut mengikuti metodologi *Rational Unified Proses*.



Gambar 3.1 work breakdown structure

#### 3.1 Tahapan *Inception* (Identifikasi)

Tahap *inception*, merupakan tahap untuk menggambarkan ruang lingkup aplikasi yang berdasarkan hasil dari pengamatan, diantaranya:

1. Pemodelan proses bisnis, aktivitas ini dilakukan dengan menggambarkan proses bisnis yang sedang berjalan di beberapa *Barbershop* dan proses bisnis masa depan.
2. Spesifikasi kebutuhan fungsioanal, aktivitas ini dilakukan untuk mendefinisikan kebutuhan apa saja yang akan diperlukan dalam merancang aplikasi *barbershop*.
3. Perancangan Proses Sistem, aktivitas ini dilakukan untuk memberikan alur kegiatan dari setiap aktor.

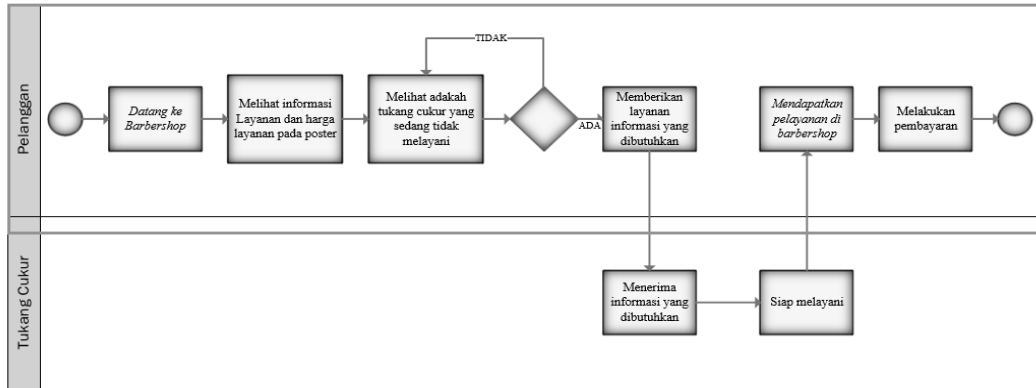
#### 3.2 Tahapan *Elaboration* (Analisa)

Tahap *elaboration*, merupakan tahap analisis dan desain pada sistem berdasarkan hasil dari tahap *inception*. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini diantaranya:

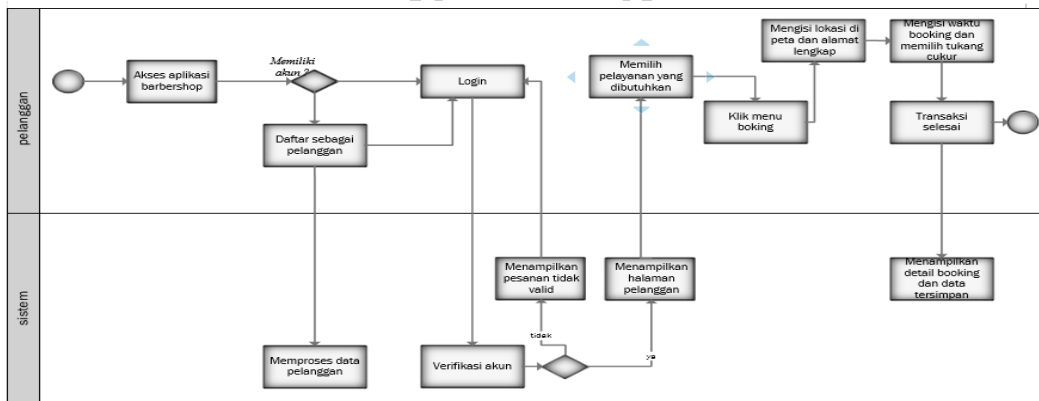
1. Merancang struktur menu, aktivitas ini dilakukan dengan menggambar struktur menu apasaja yang tersedia pada aplikasi *Barbershop*.
2. Merancang *user interface*, aktivitas ini dilakukan untuk menggambarkan antarmuka awal pada aplikasi *Barbershop Online*.

### 3.3 Tahapan *Construnction* (Implementasi)

Tahap *construnction* merupakan tahapan setelah tahap *inception* dan tahapan *elaboration*, dimana pada tahapan ini mengimplementasikan tampilan program.



Gambar 3.2 proses bisnis barbershop saat ini



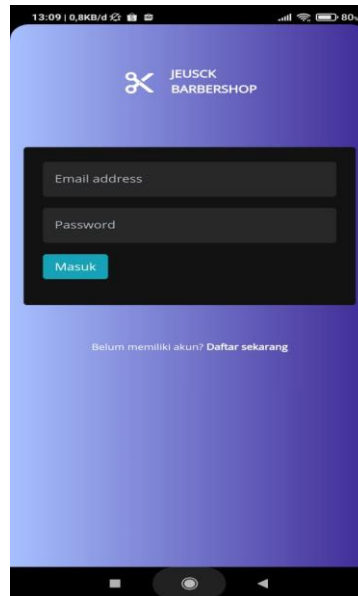
Gambar 3.3 Harapan Proses Bisnis Barbershop

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Pengujian aplikasi

Pengujian bagian ini akan dijelaskan secara *step by step* mengenai uji coba aplikasi yang diuji dengan menggunakan hp xiami redmi 9.

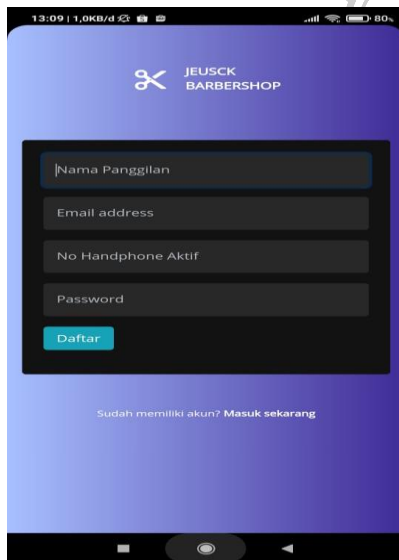
## A. Halaman Login



**Gambar 4.1 Tampilan Halaman Utama Pengguna**

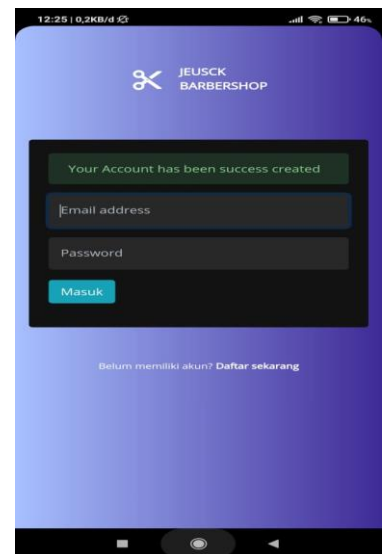
Pada tampilan halaman utama terdapat halaman *login* bagi pengguna yang sudah mempunyai akun dengan cara memasukkan *email* dan *password*, ada juga halaman *register* untuk pengguna baru dengan cara mengklik *daftar sekarang*.

## B. Halaman registrasi pengguna



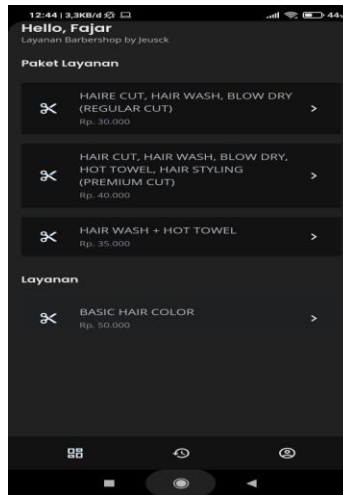
**Gambar 4.2 Tampilan Registrasi**

Ketika memasuki halaman *register*, pengguna yang ingin mendaftar bisa langsung untuk mengisi data diri seperti Digambar 4.2. Setelah mengisi data diri dan berhasil, akan muncul notif bahwa pendaftaran berhasil dan akan otomatis menuju halaman *login*. Gambar 4,3



**Gambar 4.3 Registrasi Berhas**

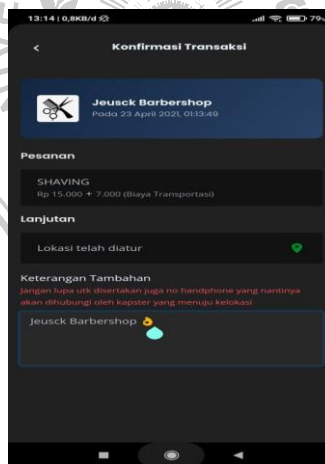
### C. Tampilan halaman pemesanan pengguna



**Gambar 4.4 Tampilan Halaman Pemesanan Pengguna**

Setelah berhasil melakukan registrasi dan login, sistem akan menampilkan halaman layanan, terdapat layanan yang berupa paket dan layanan no paket. Pelanggan dapat memilih layanan apa yang diinginkan.

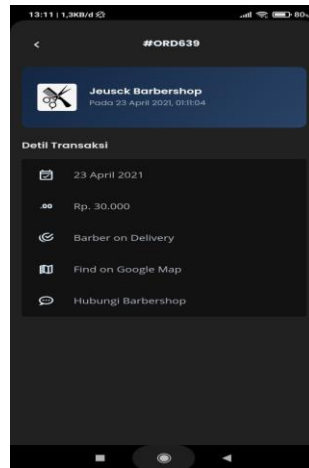
### D. Tampilan Konfirmasi Pesanan Pengguna



**Gambar 4.5 Tampilan Konfirmasi Pesanan Pengguna**

Bagi pelanggan yang sudah memilih pelayanan sistem akan menampilkan konfirmasi pesanan yang berupa tampilan pemesanan, lokasi yang berupa *map* dan keterangan tambahan untuk mengisi alamat dan nomer hp secara manual.

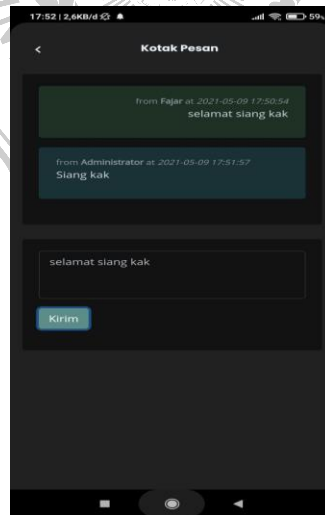
## E. Tampilan *Detail* Pemesanan Pengguna



Gambar 4.6 Tampilan *Detail* Pemesanan Pengguna

Tampilan detail pemesanan akan otomatis muncul ketika pesanan sudah dikonfirmasi, pada tampilan detail pemesanan terdiri atas hari pemesanan, total pembayaran, lokasi *barbershop*, dan fitur *chat* kepada pihak *jeusck barbershop*, jika ada kepentingan yang perlu ditanyakan.

## F. Tampilan fitur *chat* pengguna

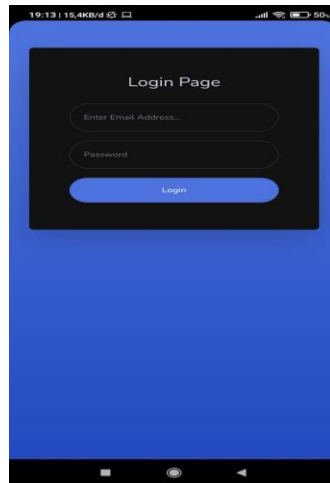


Gambar 4.7 Tampilan Fitur *Chat* Pengguna

Pada riwayat pemesanan, disertakan juga fitur untuk menghubungi pihak *jeusck barbershop* apabila ada pertanyaan yang dibutuhkan.



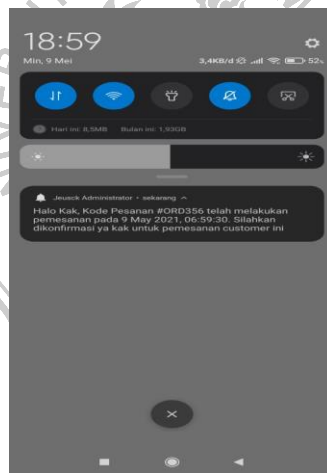
## G. Tampilan *login* admin



**Gambar 4.8 Tampilan Halaman *Login* Admin**

Halaman *login* bagi admin hanya bisa digunakan dengan satu user agar memudahkan penggunaanya agar tidak terjadi kesalahan pemesanan.

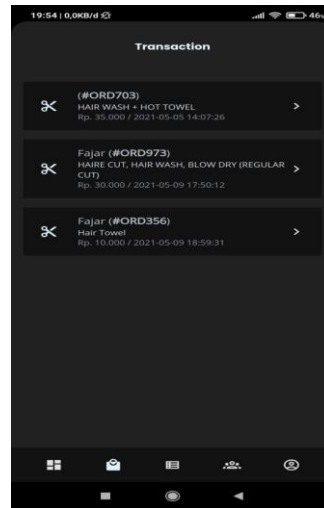
## H. Tampilan notifikasi pesanan



**Gambar 4.9 Tampilan Notifikasi Pemesanan Admin**

Admin akan mendapatkan notifikasi pemesanan ketika pengguna ada yang melakukan pemesanan layanan.

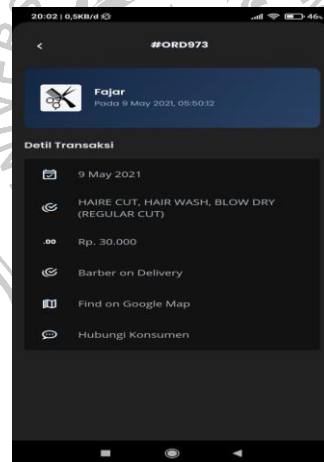
## I. Tampilan menu transaksi admin



**Gambar 4.10 Tampilan Menu Transaksi Admin**

Setelah notifikasi masuk admin akan dialihkan menuju halaman transaksi, yang dimana halaman transaksi merupakan halaman pesanan pengguna yang melakukan pemesanan.

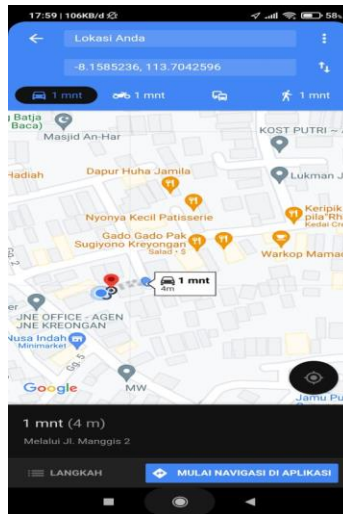
## J. Tampilan mengkonfirmasi pesanan admin



**Gambar 4.11 Tampilan Konfirmasi Pesanan Admin**

Setelah mendapatkan notifikasi dan melanjutkan ke halaman transaksi admin harus mengkonfirmasi pesanan dan pengguna akan dihubungi oleh pihak Jeusck *barbershop*.

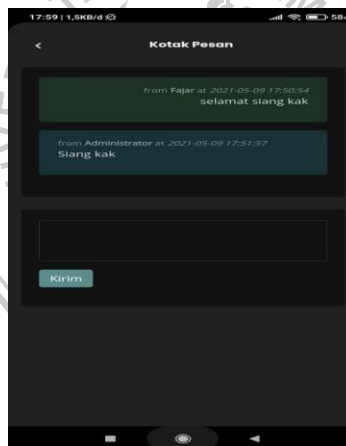
## K. Tampilan lokasi pesanan



Gambar 4.12 Tampilan Titik Lokasi Menurut *Google Map*

Pada saat pengguna melakukan pemesanan, pengguna diharuskan menandai lokasi pemesanan, dan admin akan membuka lokasi yang sudah ada di detail pemesanan.

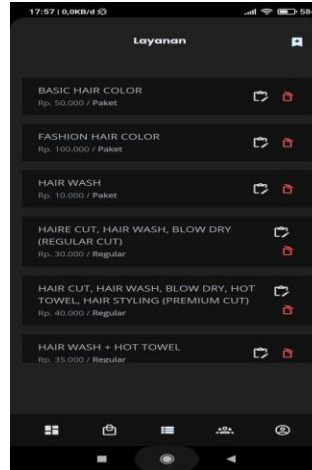
## L. Tampilan fitur *chat* admin



Gambar 4.13 Tampilan *Chat Admin*

Fitur chat sendiri berguna untuk mengirimkan pertanyaan dan pernyataan apabila masih ada yang perlu ditanyakan.

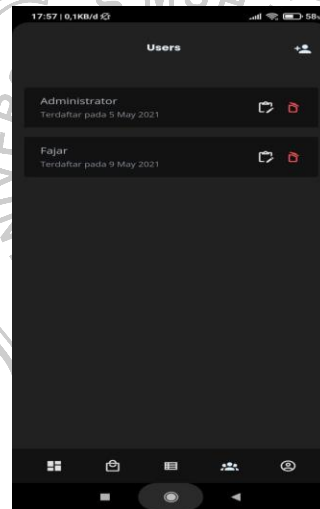
## M. Tampilan daftar layanan admin



**Gambar 4.14 Tampilan Daftar Layanan Admin**

Pada daftar layanan untuk admin difungsikan untuk menambah dan mengurangi atau mengedit layanan yang akan ditampilkan pada daftar layanan untuk pengguna.

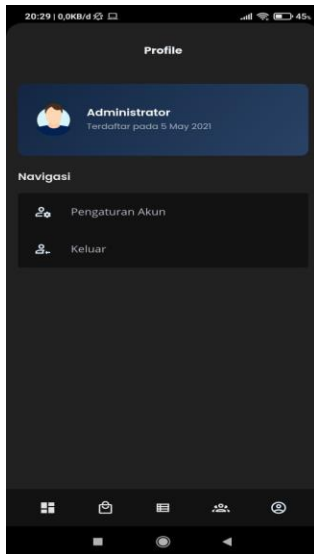
## N. Tampilan *user* pada admin



**Gambar 4.15 Tampilan *User* Pada Admin**

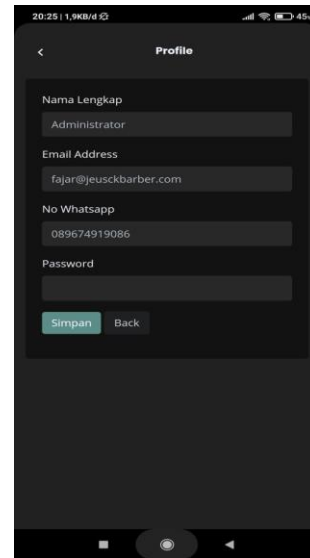
Halaman *user* yang ada di admin merupakan tampilan *user* pengguna yang sudah melakukan registrasi dan admin juga bisa menambah, mengedit dan menghapus akun.

## O. Tampilan *Log Out* Profil



Gambar 4.16 Tampilan *Log Out* Profil

Pada halaman profil admin dapat melakukan pengaturan akun untuk mengganti *username*, *email*, dan *password* dan juga untuk melakukan *log out*.



Gambar 4.17 Tampilan *Edit* Profil Admin

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Dari uraian yang telah dijelaskan mengenai aplikasi Jeusck *barbershop* berbasis android, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan aplikasi Jeusck *barbershop* semua layanan dan kepentingan yang ada di *barbershop* dapat dilakukan secara *online*, sehingga lebih memudahkan pengguna tanpa harus keluar rumah.
2. Aplikasi Jeusck *barbershop* juga memudahkan pemilik *barbershop* untuk mempromosikan layanan dengan mudah dan dapat mengurangi biaya promosi layanan.

### 5.2 Saran

Berdasarkan keterbatasan yang ada pada aplikasi diharapkan ke depan agar aplikasi ini dapat dikembangkan menjadi sebuah aplikasi yang dapat memudahkan masyarakat sebagai pengguna misalnya

1. Pada aplikasi ini masih belum ada notifikasi pada pengguna bahwa pemesanan sedang diproses, diharapkan nantinya bisa ada notifikasi pesanan sedang diproses.
2. Pada aplikasi admin ketika notifikasi masuk belum dapat langsung menampilkan pesan tersebut, diharapkan nantinya penerimaan pesan admin secara otomatis akan membuka pesan sesuai notifikasi tersebut.

3. Pada aplikasi ini penolakan untuk pemesanan karena jarak masih belum bisa secara otomatis ditampilkan, diharapkan nantinya penolakan pemesanan dapat secara otomatis.



## DAFTAR PUSTAKA

- Bootipacademyai. 2019. *Pengertian Kelebihan Android*. jakarta: bootup.ai.com.
- Erni. 2017. *landasan teori bab III aplikasi mobile*. Jakarta: e-journal.uajy.ac.id.
- Haryono, R. H. 2010. *pengertian java*. Bandung: media.neliti.com.
- Ideageo. 2016. *mengenal google maps API*. Jakarta: geodose.com.
- Iwan, H. I. 2017. *rancangan bangun aplikasi traver online*. Surabaya: repository.its.ac.id.
- Meinaki, R. 2016. *rancangan sistem informasi ge co barbershop berbasis web*. Jakarta: scribd.com.
- Nur, N. 2016. *Kelebihan dan kekurangan beberapa model proses dalam rekayasa perangkat lunak*. surabaya: share.its.ac.id.
- Rahardjo, A. 2018. *Pengertian rup (rational unfield process)*. Jakarta: medium.com.
- Raharjo, B. 2019. *Belajar otodidak Membuat Database Menggunakan MySQL*. Bandung: Bandung:informatika.com.
- Saputra. 2019. *apa itu work breakdown structure*. Jakarta: kemenkeu.co.id.
- Umam, P. 2017. *barbershop di padang timur*. Padang: [https://www.academia.edu/36206501/Proposal\\_usaha\\_barbershop](https://www.academia.edu/36206501/Proposal_usaha_barbershop).
- Zulkhijah. 2020. *Belajar UML: Activity Diagram dan Sequence Diagram*. Jakarta: blog.javan.co.id.

