

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Seiring meningkatnya tarif hidup masyarakat, maka gaya hidup masyarakatpun akan semakin berkembang. Hal ini membuat masyarakat makin peduli dengan penampilannya tidak terkecuali gaya rambut laki-laki yang mengikuti tren. Pada saat ini, tukang cukur tradisional menjadi lebih modern dengan sebutan barbershop yang mempunyai kualitas yang lebih baik.

Saat ini usaha barbershop (potong rambut) telah berkembang pesat di kota Medan. Semakin banyaknya barbershop saat ini maka sangat dibutuhkan pula ketersediaan informasi mengenai jasa barbershop, sehingga para pelanggan membutuhkan sarana aplikasi untuk memudahkan dalam hal ketersediaan informasi berupa layanan yang tersedia pada barbershop.

Saat ini Barbershop di kota Medan hanya menyediakan pemesanan jasa tukang cukur dengan pelayanan di Barbershop saja, belum menyediakan pemesanan jasa tukang cukur ke rumah sehingga hal ini kurang memuaskan terhadap pelayanan bagi pelanggan karena dengan ramainya lalu lintas, dan perubahan cuaca yang tidak menentu menyebabkan ketidaknyamanan bagi pelanggan yang berasal dari jauh untuk datang ke Barbershop sehingga pelanggan yang datang pun hanya berasal dari daerah terdekat saja untuk mencari barbershop. Untuk itu, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “PEMBANGUNAN APLIKASI PEMESANAN JASA BARBERSHOP BERBASIS ANDROID” agar dapat membantu pengguna dalam memesan jasa barbershop lewat android sesuai

dengan kebutuhan kita dan dapat diakses dimana saja tanpa ada batasan tempat dan waktu khususnya untuk wilayah kota medan.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Adapun ruang lingkup permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah untuk skripsi ini adalah :

1. Belum adanya aplikasi layanan pemesanan jasa barbershop secara online dikota medan.
2. Diperlukannya aplikasi pemesanan jasa barbershop berbasis ndroid.

I.2.2. Perumusan Masalah

Setelah mendapatkan identifikasi masalah dari penelitian ini, maka diperoleh perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang aplikasi pemesanan jasa barbershop berbasis android yang dapat mudah digunakan oleh pelanggan ?
2. Bagaimana memberikan solusi dalam pemesanan jasa barbershop berbasis android.

I.2.3. Batasan Masalah

Adanya batasan masalah ini guna memberi batasan pada sebuah penelitian agar tetap dalam lingkup pembahasan masalah yang ada. Adapun batasan masalahnya sebagai berikut :

1. Sistem yang dirancang hanya bisa memanggil jasa barbershop saja.
2. Sistem yang dirancang hanya bagi barber yang tercepat mengambil pesanan, dan tidak ada pembagian pesananan antara barber.
3. Basis data yang digunakan yaitu MySql.
4. Tidak mendukung tampilan maps dimana barber/pelanggan berada.
5. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi yaitu java, PHP dan XML menggunakan Android Studio.
6. Untuk panduan penggunaan aplikasi dapat dilihat pada halaman login di bagian bawah

I.3. Tujuan Dan Manfaat

Tujuan dan manfaat pada penelitian ini dapat di lihat sebagai berikut:

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Membangun dan merancang sebuah sistem yang baru saat melakukan pemesanan jasa Barbershop secara online lewat android.
2. Menghasilkan aplikasi Pemesanan Jasa Barbershop Berbasis Android.

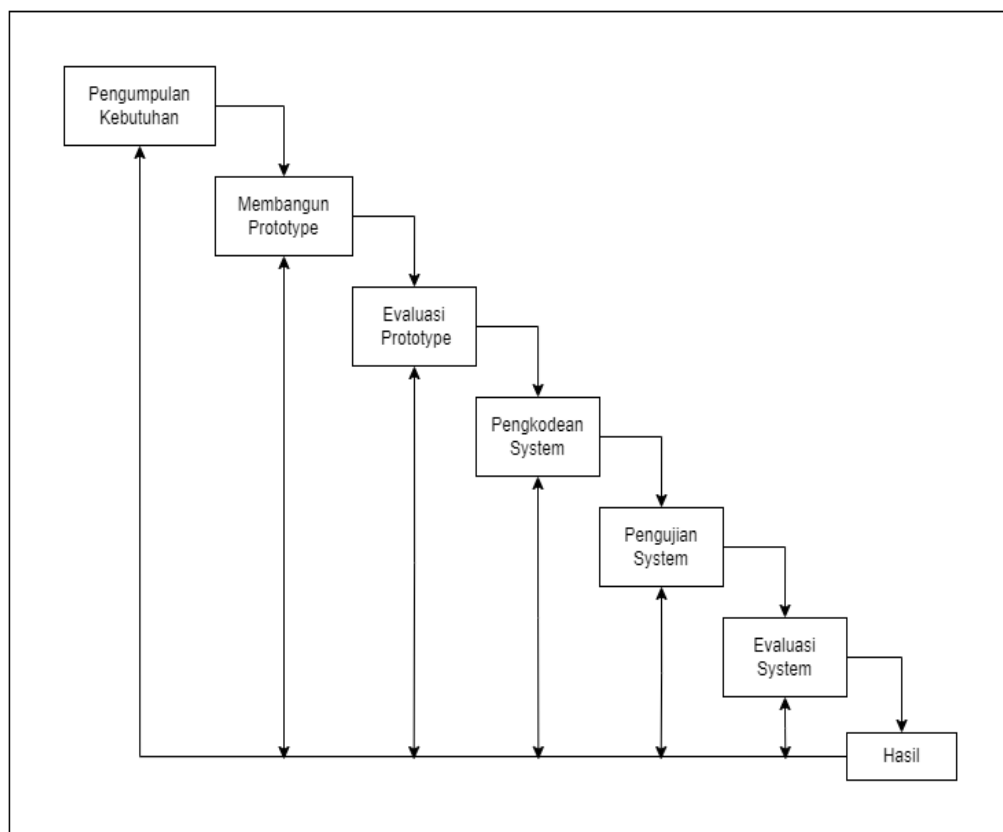
I.3.2. Manfaat

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Dapat membantu pelanggan dalam memesan jasa barbershop langsung kerumah sehingga pelanggan tidak perlu keluar rumah.
2. Pelanggan tidak perlu antri saat mesanan jasa barbershop.
3. Mendapatkan wawasan dalam pembuatan aplikasi berbasis android.

1.4. Metodologi Penelitian

Metode merupakan suatu cara yang sistematis untuk mengerjakan suatu permasalahan. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode pengembangan sistem Prototype. Metode prototype merupakan metode pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai. Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan dalam penelitian ini dapat di modelkan pada diagram waterfall. Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar I.1 berikut :



Gambar I. 1 Diagram Waterfall Metodologi 1

Keterangan :

1. Pengumpulan Kebutuhan

Pada tahapan ini merupakan analisa terhadap kebutuhan yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian yang akan dilakukan. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data-data teori yang terkait dengan jasa perbaikan dan aplikasi jasa perbaikan. Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, maka penulis memakai teknik :

a. Pengamatan Langsung (Observation)

Peneliti melakukan pengamatan langsung untuk mendapatkan data yang lebih jelas mengenai sistem pemesanan jasa barbershop (potong rambut) dari konsumen ke karyawan/pemilik barbershop.

b. Wawancara (Interview)

Peneliti mewawancarai orang-orang, yang dalam hal ini apakah dia termasuk sebagai konsumen atau karyawan barbershop.

c. Sampel (Sampling)

Peneliti mengumpulkan contoh dan memilih contoh yang sesuai dan layak pakai.

d. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Yang dimaksud studi kepustakaan ialah segala usaha yang dimiliki oleh penelitian untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku-buku, karangan-karangan ilmiah, tesis dan jurnal yang berkaitan dengan objek penelitian.

2. Membangun Prototype

Membangun prototype, setelah mendapatkan hasil wawancara dengan pihak barbershop, selanjutnya membangun prototype awal, sebagai gambar system yang akan di bangun. membuat perancangan sementara yang berpusat pada penyajian kepada pihak owner Barbershop dengan menggunakan UML (Unified Modeling Language).

3. Evaluasi Prototype

Evaluasi prototype, yaitu gambaran system yang telah di bangun dievaluasi dengan tujuan untuk mendapatkan saran dan masukan dari pemakai. Jika gambar system belum sesuai dengan permintaan owner barbershop maka dilakukan perbaikan sesuai dengan permintaan tersebut. Jika gambaran system sudah sesuai keinginan dari owner barbershop maka gambaran system sudah bias diterjemahkan kedalam bahasa pemograman.

4. Pengkodean System

Pengkodean system, yaitu dalam tahap ini prototyping yang sudah disepakati bersama selanjutnya diterjemahkan ke dalam bahasa pemograman yang sesuai.

5. Pengujian System ,

Pengujian system yaitu setelah selesai di bangun dengan pemograman, selanjutnya dilakukan proses pengujian sistem perbaikan, pengujian sistem dengan menggunakan metode pengujian blackbox.

6. Evaluasi System

Evaluasi system, yaitu pengguna system melakukan evaluasi pada system yang telah dibangun oleh pengembang system. Melihat apakah system sudah sesuai

dengan prototype yang telah di sepakati bersama. memproduksi perangkat secara benar, sehingga dapat digunakan oleh pengguna.

7. Hasil

Pada tahap ini program telah dapat melakukan pemesanan jasa barbershop secara online. Dan aplikasi sudah memiliki kesempurnaan untuk mendapatkan hasil yang tepat.

I.5. Kontribusi Penelitian

1. Bagi penulis, bermanfaat untuk menambah pengetahuan mengenai pemesanan jasa.
2. Untuk ilmu pengetahuan perkembangan teknologi terutama dibidang teknologi smartphone dalam pembuatan aplikasi.
3. Dalam penerapan masyarakat dimana masyarakat dapat melakukan pemesanan secara online tanpa perlu datang ketempat barbershop dan dapat melihat sistem informasi dari produk yang ditawarkan.

I.6. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi yang menjadi tempat riset penulis yaitu di kota Medan, Sumatera Utara.

I.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan secara ringkas tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan perancangan, bahasa program yang digunakan dan software yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini mengemukakan analisa masalah program yang akan dirancang dan melakukan desain sistem rancangan program yang digunakan pada penulisan skripsi ini.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini berisi tentang pembahasan dari penelitian serta menampilkan hasil perancangannya.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan berbagai kesimpulan berdasarkan uraian yang telah disimpulkan kemudian di akhiri dengan saran-saran untuk perbaikan dimasa yang akan datang.