

PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN ONLINE BARBERSHOP BERBASIS MOBILE DENGAN PENDEKATAN ANALISIS DAN DESAIN BERBASIS OBJEK

Mobile-Based Barbershop Application Design Using Object-Based Analysis And Design Approach

**Ahmad Muaz*¹, Nakia Natassa², Dwi Muhamad Nofan³,
Retno Hendrowati⁴**

^{1,2,3,4}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Rekayasa, Universitas Paramadina, Jl Raya Mabas Hankam No.Kav 9, Kota Jakarta Timur, Daerah khusus Ibukota Jakarta 16680

Email:¹ahmad.muaz@students.paramadina.ac.id,²nakia.natassa@students.paramadina.ac.id,³dwi.nofan@students.paramadina.ac.id,⁴retno.hendrowati@paramadina.ac.id

Received: February 10, 2023. **Revised:** February 25, 2023. **Accepted:** March 28, 2023. **Issue Period:** Vol.7 No.2 (2023), Pp.255-268

Abstrak: Peningkatan gaya hidup masyarakat khususnya pada penampilan gaya rambut pria membuat kecenderungan orang untuk pergi ke barbershop meningkat. Namun bisnis *barbershop* mengalami penurunan yang sangat signifikan selama masa pandemi. Penurunan ini terjadi karena sepiunya pelanggan yang datang akibat dari di berlakukannya *physical* dan *social distancing* untuk mencegah penularan *virus covid-19*. Dengan dilakukannya perancangan aplikasi Catur Apps dapat diharapkan menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian kualitatif dengan penggalan teoritis bertujuan untuk menjawab permasalahan yang telah di uraikan. Kajian kualitatif merupakan bentuk kajian yang berfokus pada peneliti sebagai instrumen kunci dalam menilai objek tertentu. Kajian ini berfokus pada perancangan model prototipe yang nantinya akan di uji oleh pengguna. Dalam perancangannya, menggunakan pendekatan analisis dan desain berbasis objek dengan bantuan *Unified Modeling Language* sebagai alat bantu. Perancangan aplikasi pemesanan online ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan sepiunya bisnis barbershop akibat pandemi *covid-19* dan dapat membantu bisnis barbershop untuk bertahan.

Kata kunci: Aplikasi, Barbershop, Covid-19, OOAD, UML.

Abstract: Improvements in people's lifestyles, especially in the appearance of men's hairstyles, have made the tendency of people to go to barbershops to increase. However, the



DOI: 10.52362/jisamar.v7i2.1038

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

barbershop business experienced a very significant decline during the pandemic. This decrease occurred due to the lack of customers who came due to the implementation of physical and social distancing to prevent transmission of the Covid-19 virus. By designing the Catur Apps application, it can be expected to be a solution to overcome these problems. The method used in this study is a qualitative study with theoretical explorations aimed at answering the problems that have been described. Qualitative studies are a form of study that focuses on the researcher as the key instrument in assessing a particular object. This study focuses on designing prototype models that will later be tested by users. In its design, it uses an object-based design and analysis approach with the help of the Unified Modeling Language as a tool. It is hoped that the design of this online ordering application can overcome the problem of the barbershop business being quiet due to the Covid-19 pandemic and can help the barbershop business survive.

Keywords: Application, Barbershop, Covid-19, OOAD, UML.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan gaya hidup masyarakat semakin meningkat salah satunya pada penampilan gaya rambut pria. Hal ini menyebabkan kecenderungan masyarakat untuk pergi ke *barbershop* daripada tukang cukur tradisional[1]. *Barbershop* adalah bisnis yang bergerak di bidang jasa perawatan rambut pria. Tukang cukur tradisional pada umumnya hampir sama dengan *barbershop*, namun dengan fasilitas yang masih minim. Sedangkan di *barbershop* pelanggan akan merasakan nyaman dengan berbagai fasilitas seperti AC dan tersedia berbagai macam perawatan untuk menunjang tatanan rambut pria. Selain itu tukang cukur tradisional biasanya tidak memiliki banyak referensi potongan rambut pria terbaru dibandingkan *barbershop* yang lebih *update* dengan gaya potongan rambut pria[2].

Namun dengan adanya pandemi covid-19 yang melanda selama kurang lebih 2 tahun terakhir menyebabkan bisnis *barbershop* ini mengalami kerugian akibat sepi pelangan. Berdasarkan analisis Izzatunnisa & Pritasari(2021) di Kota Surabaya Selatan menunjukkan bahwa Covid-19 memiliki dampak yang sangat besar dengan lebih dari 50% bisnis barber merugi dan kehilangan pendapatan. 60% pengusaha *barbershop* terdampak oleh Covid-19, sedangkan 40% sisanya tidak ikut terdampak Covid-19. Total sebanyak 60% gulung tikar ditutup sementara dan 40% tetap menjalankan usaha bisnisnya di tengah pandemi dengan menjaga keamanan pelanggan sesuai anjuran pemerintah[3].

Kerugian semacam ini adalah akibat dari diberlakukannya *physical* dan *social distancing* guna untuk mencegah penularan *coronavirus*. Dimana masyarakat dituntut untuk menjaga jarak serta tidak melakukan kontak fisik. Sedangkan, untuk pemesanan jasa tukang cukur dengan mendatangi *barbershop* mengharuskan kontak fisik dan berkerumunan karena antri[4]. Selain itu, mengantri juga menjadi kurang menyenangkan untuk pelanggan yang berkunjung ke tempat *barbershop* karena waktu antrian yang lama, sementara itu, pelanggan juga memiliki waktu yang terbatas. Sehingga membuat pelanggan merasa bosan dan memilih meninggalkan serta mencari tempat cukur rambut lain[5].

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memudahkan pelanggan untuk pemesanan jasa tukang cukur tanpa harus datang ke *barbershop* dan mengantri serta pelanggan tidak bosan menunggu, maka diusulkan untuk *barbershop* menggunakan aplikasi yang memudahkan untuk menangani hal itu. Aplikasi tersebut dapat dibentuk berbasis *mobile* dengan fitur *register* atau *login*, *booking*, *payment*, riwayat booking, chat dan rating



DOI: 10.52362/jisamar.v7i2.1038

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

barbershop. Dengan aplikasi yang dibangun bertujuan untuk memudahkan pelanggan dan membantu pemilik bisnis barber dapat bertahan pada masa pandemi.

Untuk membangun aplikasi tersebut diperlukan langkah-langkah pembangunannya dengan metode yang tepat. Dalam pengembangan aplikasi ini menggunakan metodologi umum yang biasa digunakan yaitu *Software Development Life Cycle* (SDLC). SDLC merupakan tahapan-tahapan proses dalam merancang dan mengembangkan suatu sistem. Proses ini terjadi secara terus menerus hingga membentuk siklus(putaran) karena dalam pengembangan sistem akan selalu memerlukan perubahan yang lebih baik[6]. Dalam penelitian ini, diusulkan untuk menggunakan metode pembangunan perangkat lunak Catur Apps dengan metode pengembangan *prototipe*. Dengan *prototipe* pengembangan sistem lebih fleksibel karena sistem atau perangkat lunak yang dikembangkan berdasarkan permintaan dan kebutuhan tertentu. Metode ini bertujuan mengimplementasikan sebuah algoritma tertentu untuk menyelesaikan suatu kasus[7].

Dengan dilakukannya perancangan aplikasi Catur Apps dapat diharapkan menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan. Perancangan aplikasi ini menggunakan pendekatan *Object Oriented Analysis and Design* (OOAD). Menurut Christian & Suparyanto OOAD adalah langkah pemetaan perantara serta menganalisis spesifikasi atau kebutuhan yang hendak dibangun dengan konsep berorientasi objek ke desain pemodelan supaya mudah untuk diimplementasikan dengan program berorientasi objek[8].

1. TINJAUAN PUSTAKA

1. Metode pengembangan perangkat lunak

SDLC (Systems Development Life Cycle), dalam rekayasa sistem serta perangkat lunak merupakan proses pembuatan dan memodifikasi sistem serta model, dan metodologi yang menggunakan pengembangan sistem tersebut. Beberapa tahapan dalam mengembangkan perangkat lunak dalam SDLC yaitu perencanaan (*planning*), analisis (*analysis*), desain (*design*), implementasi (*implementation*), uji coba (*testing*), pemeliharaan (*maintenance*). Dasar untuk berbagai jenis metodologi pengembangan perangkat lunak adalah sebuah konsep dari SDLC. Model dalam pengembangan perangkat lunak antara lain : *Waterfall*, *prototipe*, *iterative*, *spiral*, *rapid application development(RAD)*[7].

2. Object Oriented Analysis Design

Object-Oriented Analysis and Design (OOAD) merupakan cara baru dalam memikirkan suatu masalah dengan menggunakan model yang dibuat menurut konsep dunia nyata. Konsep OOAD mencakup analisis dan desain sebuah sistem dengan pendekatan objek, yaitu analisis berorientasi objek (OOA) dan desain berorientasi objek (OOD)[9]. OOA adalah metode analisis yang memeriksa requirement (syarat/keperluan) yang harus dipenuhi sebuah sistem dari sudut pandang kelas-kelas dan objek objek yang ditemui dalam ruang lingkup tersebut. Sedangkan OOD adalah metode untuk mengarahkan arsitektur perangkat lunak yang didasarkan pada manipulasi objek-objek sistem atau subsistem[10].

Pada tahap OOA adapun kegiatan yang dilakukan antara lain mendefinisikan aktor, merancang *use-case* diagram, *activity* diagram, dan interaksi diagram, serta mendefinisikan kelas, relasi, atribut dan method. Sedangkan pada tahap OOD kegiatan yang dilakukan antara lain mendesain kelas, asosiasi, atribut dan method, membangun diagram kelas serta merancang layer akses dan *interface*[11].OOD umumnya diwujudkan dalam dokumentasi perangkat lunak serta menggunakan perangkat pemodelan berorientasi objek antara lain adalah *Unified Modelling Language* (UML)[12].

UML adalah suatu alat untuk memvisualisasikan dan mendokumentasikan hasil analisa dan desain yang berisi sintak dalam memodelkan sistem secara visual. UML juga merupakan satu kumpulan konvensi pemodelan yang digunakan untuk menentukan atau menggambarkan sebuah sistem software yang terkait dengan objek. UML terdiri dari[13]:



1. UseCaseDiagram

Use Case Diagram merupakan salah satu jenis dari diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor.

1. ActivityDiagram

Activity diagram atau dalam bahasa Indonesia berarti diagram aktivitas, merupakan sebuah diagram yang dapat memodelkan berbagai proses yang terjadi pada sistem. Seperti layaknya runtutan proses berjalannya suatu sistem dan digambarkan secara vertikal. *Activity diagram* adalah salah satu contoh diagram dari UML dalam pengembangan dari *Use Case*.

2. ClassDiagram

Class diagram atau diagram kelas merupakan suatu diagram yang digunakan untuk menampilkan kelas-kelas berupa pake-paket untuk memenuhi salah satu kebutuhan paket yang akan digunakan nantinya.

3. SequenceDiagram

Sequence diagram merupakan diagram yang menjelaskan interaksi objek berdasarkan urutan waktu. *Sequence* dapat menggambarkan urutan atau tahapan yang harus dilakukan untuk dapat menghasilkan sesuatu, seperti yang tertera pada *Use Case diagram*.

1. Aplikasi Mobile

Aplikasi *mobile* atau yang biasa disebut dengan istilah *Mobile Apps* adalah aplikasi dari sebuah perangkat lunak yang dalam pengoperasiannya dapat berjalan di perangkat mobile atau genggam seperti *smartphone android* atau *ios*, dimana pada *gadget* tersebut memiliki sistem operasi yang mendukung perangkat lunak secara standalone[14].

Melalui aplikasi, pengguna juga dapat mengakses sejumlah informasi yang terkait hanya dengan menggunakan *smartphone* yang terkoneksi dengan internet. Keunggulan utama dari aplikasi mobile yaitu memberikan kemudahan pengguna dalam mendapatkan informasi secara portable tanpa menggunakan PC atau laptop dan pemanfaatannya dalam memperoleh informasi secara up to date terpenuhi tanpa terhalang waktu dan tempat keberadaan user serta areanya yang dapat terjangkau jaringan komunikasi internet[15].

1. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kajian kualitatif dengan penggalian teoritis. Kajian kualitatif bertujuan untuk menjawab masalah yang telah diuraikan agar berkaitan dengan metode pengembangan perangkat lunak berbasis mobile. Sehingga penggunaan pendekatan kajian Kualitatif agar lebih mudah memahami keadaan dari sudut pandang peneliti. Untuk itu dapat dikatakan bahwa kajian kualitatif merupakan bentuk kajian yang berfokus pada peneliti sebagai instrumen kunci dalam menilai objek tertentu. Kajian ini berfokus pada perancangan model prototipe yang nantinya akan diuji oleh pengguna[16].

Sebuah prototipe adalah versi awal dari sistem perangkat lunak yang digunakan untuk mendemonstrasikan konsep-konsep, percobaan rancangan, dan menemukan lebih banyak masalah dan solusi yang memungkinkan[17]. Sistem dengan model prototipe memperbolehkan pengguna untuk mengetahui bagaimana sistem berjalan dengan baik. Metode *prototyping* yang digunakan di dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran aplikasi yang akan dibangun melalui rancangan aplikasi prototipe terlebih dahulu kemudian akan dievaluasi oleh user. Aplikasi prototipe yang telah dievaluasi oleh user selanjutnya akan dijadikan acuan untuk membuat aplikasi yang dijadikan produk akhir sebagai output dari penelitian ini.

Dalam pengembangannya, metode pengembangan perangkat lunak menggunakan model prototipe. Tahapan model prototipe terdiri dari:



DOI: 10.52362/jisamar.v7i2.1038

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

1. *Communication*, tahapan menganalisa terhadap kebutuhan pengguna.
2. *Quick Plan*, yaitu persiapan keinginan pengguna.
3. *Quick Modelling Design*, yaitu tahapan yang menjabarkan alur sistem yang akan dibuat, pada penelitian ini alur sistem menggunakan pemodelan *Use Case* diagram, *Class* diagram, *Activity* diagram dan *Sequence* diagram.
4. *Prototyping*, yaitu tahapan pemodelan desain sistem *User Interface* dan *User Experiences* aplikasi mobile yang akan dibuat, dimana berfungsi sebagai gambaran tampilan antarmuka sistem.

1. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis

Analisis ini menggunakan pendekatan Objek sehingga dalam menentukan aktor dan aktivitas yang terlibat dalam sistem diperlukan analisa kebutuhan Sistem secara Fungsional berdasarkan tujuan dan Fitur yang diharapkan ada dalam sistem Catur Apps. Adapun hasil pengolahan data dapat diketahui Analisis Kebutuhan Fungsional sebagai berikut :

1. Sistem dapat digunakan untuk melihat informasi barber berupa layanan dan booking secara online.
2. Sistem dapat mengecek ketersediaan pegawai barber sebelum melakukan booking.
3. Sistem dapat melakukan pembayaran secara non tunai.
4. Dengan adanya sistem ini dapat mempermudah customer untuk mencukur rambut di barber karena tidak harus datang ke tempatnya langsung. Tidak hanya dari sisi customer namun juga dari sisi owner sistem ini dapat membantu meningkatkan pendapatan dari barber. Selain itu, sistem ini berupaya untuk mengurangi interaksi di masa covid.

5. Bisnis Proses

Langkah awal untuk mengembangkan sistem aplikasi tersebut ialah membuat bisnis proses. Bisnis proses merupakan gabungan(kumpulan) pekerjaan yang saling terhubung untuk menangani atau mengatur suatu masalah tertentu. Bisnis proses dapat dibagi menjadi beberapa sub proses yang tiap atributnya memiliki atribut sendiri akan tetapi juga berkontribusi untuk mencapai tujuan dari super prosesnya(ujung dari akhirnya). Lalu, disusul dengan use case dan activity diagram. *Use case* merupakan termasuk jenis dari diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang menunjukkan hubungan interaksi antara sistem dengan aktor. *Use case* itu sendiri dapat menginterpretasikan sebagai interaksi antara pengguna dengan sistemnya. Intinya, *use case* diagram merupakan suatu diagram yang mampu menjabarkan aksi aktor dengan aksi sistem itu sendiri, seperti yang terdapat pada *use case* diagram. Lalu, *activity* diagram(diagram aktivitas) adalah diagram yang memodelkan langkah-langkah yang terjadi pada sebuah sistem. Urutan proses dari suatu sistem digambarkan secara vertikal. *Activity* diagram ini merupakan pengembangan dari *use case* yang mempunyai rangkaian alur aktivitas.

Kemudian, langkah selanjutnya adalah pembuatan class dan objek diagram, dimana tahapan ini paling krusial, dikarenakan rangkaian atau alur pada tahapan ini harus jelas dan detail. Sebab, pada tahap pengimplementasian ke dalam user interface untuk menjadi sebuah mockup (prototipe) alur tersebut runut dan sama dengan class diagram, karena tahapan mockup ini memiliki ketergantungan terhadap class diagram dan activity diagram, jika kedua tersebut tidak sinkron maka hasil pada implementasi mockup tersebut akan rancu.

6. Perancangan

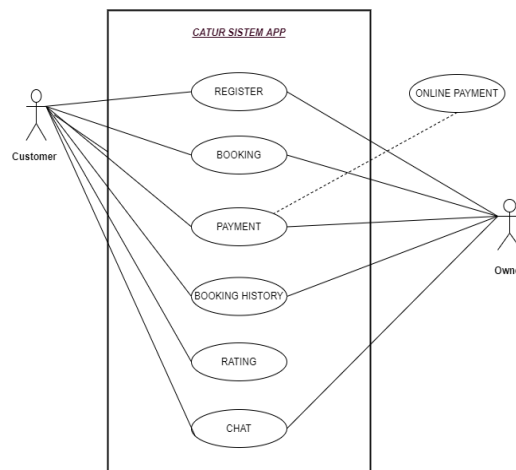


DOI: 10.52362/jisamar.v7i2.1038

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Sebelum membuat tampilan antar muka pada aplikasi ini, Langkah terlebih dahulu ialah membuat rancangan sistem arsitekturnya, dimana pada aplikasi CATUR ini menggunakan UML(Unified Modeling Language), dimana pada UML terdapat *Use Case diagram*, *Activity diagram*, dan *Class diagram*.

4. 3. 1. Rancangan *Use Case Diagram*

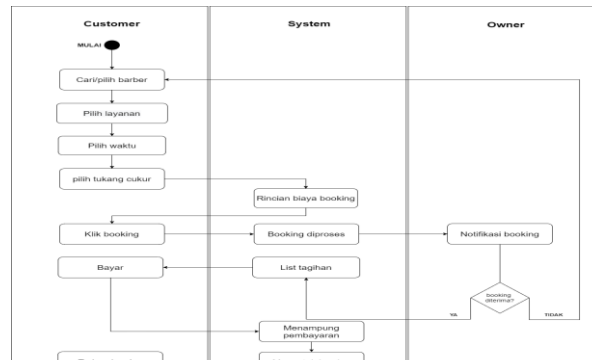


Gambar 1. *Use Case Diagram* Aplikasi Catur

Berdasarkan Gambar 1, merupakan *Use Case diagram* yang memiliki dua aktor yaitu customer dengan owner. Dimana pelanggan (*customer*) pada sistem ini adalah pelanggan yang menggunakan aplikasi CATUR yang berfungsi atau berguna untuk mencari informasi seputar barbershop hingga melakukan booking secara online. Sedangkan pemilik (*owner*) pada sistem ini sebagai pengelola data barbershop yang bersangkutan ke sistem untuk dapat merubah, menambahkan dan menghapus data. Selain itu juga dapat menolak atau menerima booking dari pelanggan (*customer*).

4. 3. 2. Rancangan *Activity Diagram*





Gambar 2. Activity Diagram Aplikasi Catur

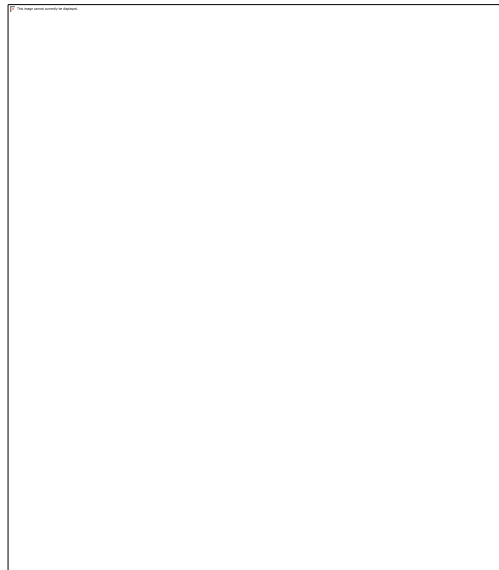
Berdasarkan Gambar 2, merupakan Activity diagram booking aplikasi CATUR. Pada tahap ini Activity diagram intinya bagaimana suatu proses atau alur aktivitas yang dilakukan oleh pelanggan untuk melakukan pembookingan, hingga dapat diproses oleh sistem, kemudian owner.

4. 3. 3. Rancangan Class Diagram



DOI: 10.52362/jisamar.v7i2.1038

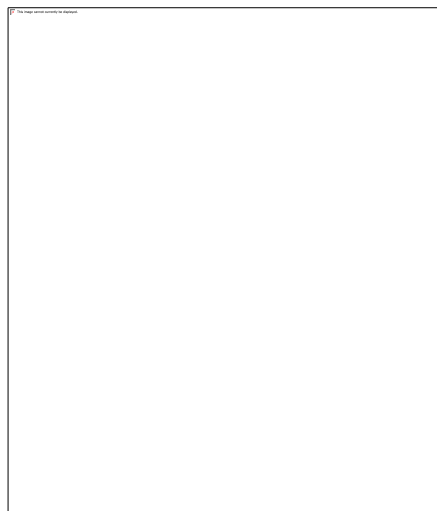
Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Gambar 3. *Class Diagram* Aplikasi Catur

Berdasarkan Gambar 3, merupakan gambar dari *Class Diagram* yang tiap kelas-kelasnya mempunyai atribut dan *method*. Dimana kelas pada aplikasi ini terdiri dari kelas_barber, kelas_layanan, kelas_booking, kelas_pegawai, kelas_pemilik/pengelola, kelas_pembayaran, kelas_pelanggan, dan kelas_superuser.

4. 3 .4 Rancangan *Sequence Diagram*



DOI: 10.52362/jisamar.v7i2.1038

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

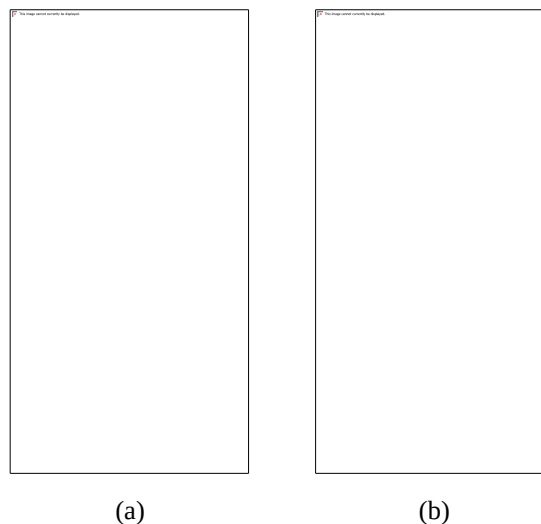
Gambar 4. *Sequence Diagram Sisi Pengguna*

Berdasarkan Gambar 4, merupakan gambar dari *Sequence Diagram* dari sisi pelanggan, dimana interaksi jalur yang diberikan pada gambar tersebut merupakan alur kerja sistem yang terjadi jika suatu pelanggan melakukan proses pemesanan sampai dengan selesai.

7. PERANCANGAN PROTOTIPE

Berdasarkan hasil perancangan sistem arsitektur diagram *Unified Modeling Language* yang telah dibuat dan dibahas sebelumnya, tahapan selanjutnya adalah pembuatan tampilan antarmuka (*User Interface*) mengenai aplikasi CATUR. Tampilan antarmuka ini selanjutnya akan dijadikan acuan dalam membuat aplikasi yang sebenarnya. Berikut beberapa desain tampilan utama aplikasi yang dibuka melalui smartphone Android.

4. 4. 1 Tampilan *Welcome* dan *Register*

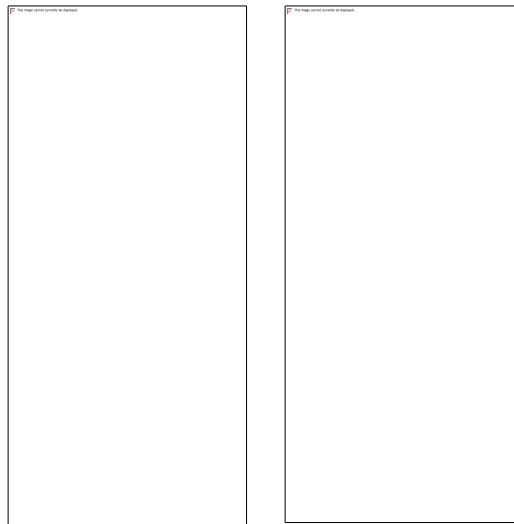


Gambar 5. Tampilan (a) selamat datang dan (b) Membuat akun

Berdasarkan gambar 5, adalah tampilan yang akan pertama kali dilihat oleh pengguna baru. Karena, tampilan kedua gambar tersebut merupakan halaman jika pengguna baru belum mempunyai akun atau baru saja menggunakan aplikasi tersebut.

4. 4. 2 Tampilan *Login* dan *Dashboard*





(a)

(b)

Gambar 6. Tampilan (a) Login jika sudah punya akun dan (b) Dashboard setelah login

Pada Gambar 6, merupakan tampilan *login* pengguna ketika pengguna sudah atau pernah mendaftar, pada halaman tersebut pengguna juga dapat masuk kedalam aplikasi langsung menggunakan akun Google. Kemudian, tampilan *dashboard* ketika pengguna telah masuk kedalam aplikasi catur tersebut. Dan pada *dashboard* tersebut pengguna bisa melihat barber terdekat, rekomendasi, dan diskon. Dan tidak lupa juga terdapat iklan diskon seperti pada gambar tersebut.

4. 4. 3 Tampilan *Detil Barber dan Booking*



(a)

(b)



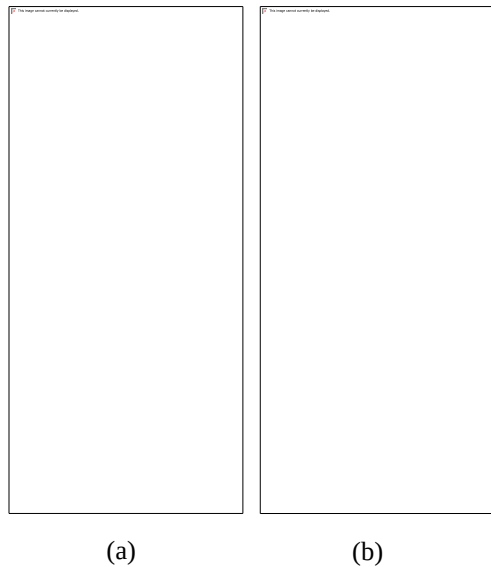
DOI: 10.52362/jisamar.v7i2.1038

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Gambar 5. Tampilan (a) Detil Barber Setelah Mengklik Salah Satu Barber dan (b) Jika Ingin Memesan Pada Barber

Pada Gambar 5 (a), merupakan tampilan detil dari barber itu sendiri, tampilan dapat dilihat ketika pengguna ingin melihat pada salah satu barber yang ingin dikunjungi. Kemudian, untuk Gambar 5 (b), merupakan tampilan setelah pengguna melihat detil barber, lalu ingin melakukan pemesanan dimana pada tampilan tersebut pengguna diwajibkan untuk memilih tanggal, jam, layanan, serta tukang cukur.

4. 4. 4 Tampilan *Payment* dan *Notification*



Gambar 6. Tampilan (a) Setelah Melakukan Pemesanan dan Selanjutnya Pembayaran dan (b) Notifikasi Pesanan Diterima atau Tolak

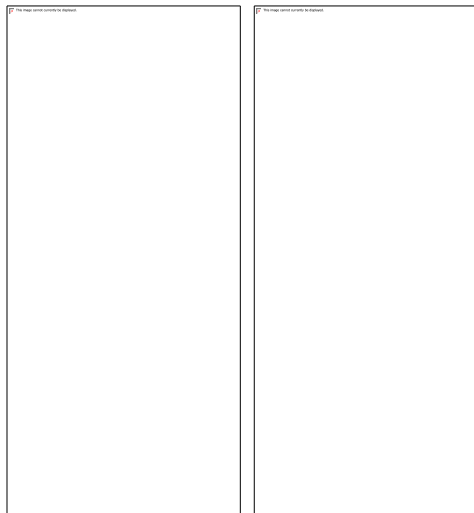
Pada Gambar 6(a), merupakan tampilan ketika pengguna sudah melewati proses yang tertera pada Gambar 5(b), lalu pengguna akan ditampilkan halaman seperti *invoice* pembayaran untuk memastikan apakah pemesanan layanan tersebut sudah sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pengguna. Lalu, pada Gambar 6(b) adalah tampilan ketika sudah melakukan proses pemesanan (*pembookingan*), maka akan terdapat notifikasi pada aplikasi pengguna yang dimana itu adalah pemberitahuan apakah pesanan tersebut diterima atau ditolak oleh pihak barber.

4.4. 5 Tampilan Fitur *Chat* dan *Detail Chat*



DOI: 10.52362/jisamar.v7i2.1038

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



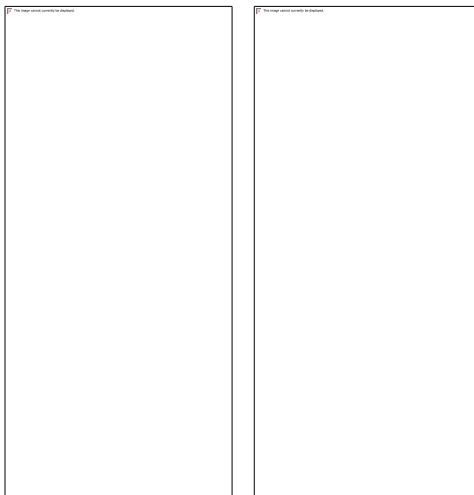
(a)

(b)

Gambar 7. Tampilan (a) Fitur Chat antara Pengguna dengan Pihak Barber dan (b) Detil dari Fitur Chat

Pada Gambar 7(a) , merupakan tampilan fitur *chat* ketika pihak barber sudah menerima pemesanan yang dilakukan oleh pengguna(customer). Gambar 7(b) , ialah tampilan detil dari fitur *chat* tersebut.

4. 4. 6 Tampilan History dan Profile



(a)

(b)

Gambar 8. Tampilan (a) Riwayat Pemesanan dan (b) Profil Pengguna.



DOI: 10.52362/jisamar.v7i2.1038

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Pada Gambar 14(a) , merupakan tampilan pada aplikasi pengguna, dimana terdapat fitur untuk melihat riwayat yang sudah pernah dipesan dan selesai atau dicancel. Pada tampilan tersebut juga dapat melihat invoice. Kemudian, pada Gambar 14(b), ialah tampilan profil pengguna dimana pada halaman tersebut pengguna bisa mengubah foto, mengisi personal data, melihat kode kupon, serta FAQs dan kebijakan privasi.

1. KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi *booking* telah menerapkan metode prototipe dengan pendekatan *object oriented analysis and design* dengan menggunakan UML sebagai alat bantu untuk membuat model prototipe.
2. Perancangan aplikasi *booking* yang dilakukan diharapkan dapat mengatasi permasalahan sepiunya bisnis barbershop akibat pandemi covid-19 dan dapat membantu bisnis barbershop untuk bertahan.

REFERENSI

- [1] S. Alam, "Penentuan Strategi Bisnis Melalui Analisis Swot Pada Jaxs Barbershop Di Kota Makassar," *J. Ilm. KARIMAH STIE AMKOP Makassar*, vol. 2, no. 3, pp. 2089–9351, 2017, [Online]. Available: <http://journal.stieamkop.ac.id/>.
- [2] A. Suryawan, "Gaya Pop Art Sebagai Ide Dasar Perancangan Ulang Corporate Identity Dan Promosi Barberson Haircut Di Kabupaten Klaten," *Core.Ac.Uk*, 2015, [Online]. Available: <https://core.ac.uk/download/pdf/144237379.pdf>.
- [3] A. Aurora Izzatunnisa and O. Kecvara Pritasari, "Dampak Pandemi Virus Covid-19 Pada Pengusaha Salon Barber Di Surabaya Selatan," *J. Beauty Cosmetol.*, vol. 3, no. 1, pp. 15–24, 2021.
- [4] V. 10 N. 3 M. 2020 I. : 2407-3903 Nugroho, Agung, Dzulatkha, Alfatan, "SIGMA - Jurnal Teknologi Pelita Bangsa SIGMA - Jurnal Teknologi Pelita Bangsa," *SIGMA - J. Teknol. Pelita Bangsa* 167, vol. 10, no. September, pp. 167–172, 2020.
- [5] Yayat Rahmat Hidayat, P. Perguruan, and T. Tinggi, "Aplikasi Kapster Online Berbasis Android," *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951–952., vol. 4, no. March, pp. 763–773, 2021.
- [6] M. A. Fauzan, "Rancang Bangun Sistem Informasi SMS Gateway Dengan Metode SDLC di KSPPS Baytul Ikhtiar Bogor," *Inova-Tif*, vol. 1, no. 1, 2018, doi: 10.32832/inova-tif.v1i1.1323.
- [7] T. Pricillia and Zulfachmi, "Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD)," *J. Bangkit Indones.*, vol. 10, no. 1, pp. 6–12, 2021, doi: 10.52771/bangkitindonesia.v10i1.153.
- [8] A. C. Christian and Suparianto, "Perancangan Aplikasi-Canteenberbasis Android Dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis Dan Design (Ooad) Pada Kantin Makan Nona Geprek Prabumulih," *JSK (Jurnal Sist. Inf. dan Komputerisasi Akuntansi)*, vol. 5, no. 1, pp. 1–7, 2021.
- [9] T. K. Nasikhin, W. Hayuhardhika, N. Putra, and D. Pramono, "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Reservasi Tour and Travel Menggunakan Metode OOAD Pada Warok Tour and Travel," *Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 11, pp. 10659–10666, 2019.
- [10] A. Priyanto, A. Tanidi, ... A. T.-... : J. T. dan, and undefined 2019, "Utilization of Android based online ordering in the competition for food and beverage business using the OOAD method," *Jurnal.Uns.Ac.Id*,



DOI: 10.52362/jisamar.v7i2.1038

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

vol. 7, no. 2, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.uns.ac.id/itsmart/article/view/25502>.

- [11] B. Sudrajat, "Rancang bangun Sistem Informasi Manajemen Asset berbasis WEB," *J. Inov. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 100–109, 2020, doi: 10.51170/jii.v5i2.92.
- [12] K. S. Soetjipto, A. R. Mariana, and A. Widiyanti, "Pengertian Sistem Menurut," vol. 9, no. 1, 2019.
- [13] Lilip, "Tinjauan Pustaka Landasan Teori," pp. 5–22, 2017.
- [14] A. F. Firdausi. and S. Ramadhani., "Pengembangan Aplikasi Online Public Access Catalog (Opac) Perpustakaan Berbasis Mobile Pada," *J. Intra Tech*, vol. 4, no. 2, pp. 11–25, 2020.
- [15] K. I. R. Costa, "Rancang Bangun Aplikasi Mobile To Do List Sederhana Berbasis Android," *Univ. Palangka Raya Kampus*, no. July, pp. 0–6, 2021.
- [16] Y. Yusanto, "Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif," *J. Sci. Commun.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–13, 2020, doi: 10.31506/jsc.v1i1.7764.
- [17] W. Nugraha and M. Syarif, "Penerapan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Penghitungan Volume Dan Cost Penjualan Minuman Berbasis Website," *JUSIM (Jurnal Sist. Inf. Musirawas)*, vol. 3, no. 2, pp. 94–101, 2018, doi: 10.32767/jusim.v3i2.331.



DOI: 10.52362/jisamar.v7i2.1038

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).