
Sistem Informasi Tanjung Barbershop Berbasis Website

Ilmi iviasi¹, Wisnu Kurniadi², Akramunnisa³

Fakultas Teknik Komputer, Universitas Cokroaminoto Palopo, Kota Palopo

e-mail: *ilmiiiviasi73@gmail.com, wisnukurniadi@uncp.ac.id, akramunnisa1989@gmail.com

Abstrak

Tanjung *barbershop* merupakan salah satu tempat penyediaan pangkas rambut pria yang beralamatkan di Desa Raja, Kec Bua, Kab Luwu. Tanjung *barbershop* menawarkan berbagai macam jenis model rambut dan selalu memiliki banyak konsumen pada waktu tertentu sedangkan sistem yang dilakukan masih manual yaitu pelanggan harus mengunjungi langsung *barbershop* untuk mendapatkan antrian dan pelayanan pangkas rambut. Selain itu, terkadang beberapa calon pelanggan Tanjung *barbershop* kurang mendapatkan informasi secara jelas seperti informasi mengenai jam operasional *barbershop*, daftar harga, jumlah antrian dan lokasi *barbershop* tersebut. Namun pada era teknologi dan informasi pada saat ini disadari bahwa hampir semua kegiatan diberbagai bidang menggunakan teknologi dan informasi sehingga dibutuhkan sebuah system informasi berbasis *website* yang akan memudahkan pelanggan dalam melakukan pengambilan antrian atau meminimalisir waktu tunggu antrian selain itu pengunjung juga dapat melihat *service* atau jasa dan harga yang terdapat pada *barbershop*, lokasi dan juga jumlah antrian. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dan menggunakan bantuan bahasa pemrograman HTML dan PHP, *Framework Bootstrap* untuk membangun *website* serta menggunakan pengujian *blackbox*. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi system informasi Tanjung *barbershop* berbasis *website* yang dapat digunakan untuk memudahkan pengambilan nomor antrian. Berdasarkan pengujian yang dilakukan didapatkan hasil akhir bahwa sistem layak untuk digunakan.

Kata kunci— *Barbershop*, sistem informasi, *website*.

Abstract

Tanjung *barbershop* is one of the places providing men's *barbershop* which is located in Raja Village, Bua District, Luwu Regency. Tanjung *barbershop* offers various types of hairstyles and always has many consumers at any given time, while the system is still manual, namely customers must visit the *barbershop* directly to get queues and *barbershop* services. In addition, sometimes some potential Tanjung *barbershop* customers do not get clear information such as information about the *barbershop*'s operating hours, price list, number of queues and the location of the *barbershop*. However, in the era of technology and information, it is now realized that almost all activities in various fields use technology and information, so a *website*-based information system is needed that will make it easier for customers to take queues or minimize queue waiting time, besides that visitors can also view services or services and prices listed on *barbershop*, location and also the number of queues. The research method used is *Research and Development* (R&D) and uses the help of HTML and PHP programming languages, *Bootstrap Framework* to build *websites* and uses *blackbox* testing. The results of this study are in the form of a *website*-based Tanjung *barbershop* information system application that can be used to facilitate queue number retrieval. Based on the tests carried out, the final result is that the system is feasible to use.

Keywords— *Barbershop*, information system, *website*.

1. PENDAHULUAN

Pada era teknologi dan informasi pada saat ini disadari bahwa hampir semua kegiatan diberbagai bidang menggunakan teknologi dan informasi. Dimana dalam hal ini komputer merupakan alat bantu yang digunakan dalam pengolahan informasi, komputer juga merupakan teknologi yang tidak dapat dipisahkan dari manusia dalam kehidupan sehari-hari [7]

Kepuasan konsumen menjadi tolak ukur keberhasilan suatu bisnis. Bisnis pangkas rambut memiliki keuntungan yang menjanjikan sehingga mengundang para pelaku bisnis untuk menekuni bisnis pangkas rambut, agar dapat terus bersaing para pelaku bisnis ini dituntut untuk memberikan pelayanan terbaik, salah satunya dengan menerapkan teknologi informasi [5]

Tanjung *barbershop* merupakan salah satu tempat penyediaan pangkas rambut pria yang beralamatkan di Desa Raja, Kec Bua, Kab Luwu. Tanjung *barbershop* menawarkan berbagai macam jenis model rambut dan selalu memiliki banyak konsumen sekitar 20 orang perharinya bahkan melebihi jika waktu tertentu seperti hari lebaran dan lain – lain sedangkan tukang cukurnya cuman 1 dan sistem yang dilakukan masih manual yaitu pelanggan harus mengunjungi langsung *barbershop* untuk mendapatkan antriandan pelayanan pangkas rambut. Selain itu daftar tunggu yang relatif lama karena layanan pangkas rambut setiap pelanggan memakan waktu sekitar 15 menit mengakibatkan beberapa pelanggan lain akan menunggu lebih lama namun ada beberapa pelanggan yang hanya mempunyai sedikit waktu dikarenakan sibuk dengan pekerjaannya mengakibatkan banyak pelanggan yang pindah ke tempat lain.

Selain itu, terkadang beberapa calon

pelanggan Tanjung *barbershop* kurang mendapatkan informasi secara jelas mengenai jam operasional *barbershop*, daftar harga, jumlah antrian dan lokasi *barbershop* tersebut. Dan juga dibutuhkan terobosan yang dapat memberikan ketertarikan kepada pelanggan, sehingga mendorong terjadinya peningkatan omset atau pendapatan usaha *barbershop* itu sendiri.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penulistertarik untuk mengangkat judul –Sistem Informasi Pada Tanjung *Barbershop* Berbasis *Website*l.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi tertentu dengan laporan - laporan yang dibutuhkan.[1]

2.2 Tanjung Barbershop

Tanjung *barbershop* merupakan salah satu tempat penyediaan pangkas rambut pria yang beralamatkan di Desa Raja, Kecamatan Bua, Kabupaten Luwu, Sulawesi Selatan.

2.3 Website

Website merupakan fasilitas *internet* yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh[6]

2.4 Bootstrap

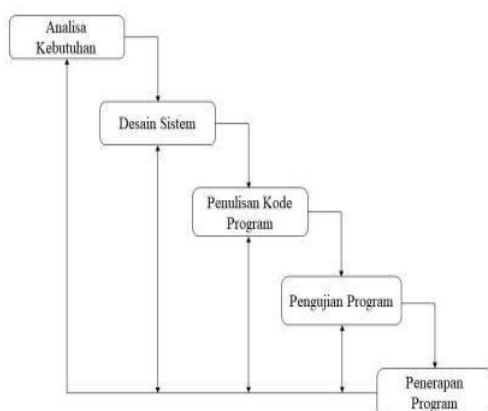
Bootstrap dapat menghemat waktu pengembang karena tidak perlu lagi mengelola template berkali-kali. Fungsi utama *bootstrap* adalah menjadikan situs terlihat *responsive*[3]

2.5 Pengujian *Black Box*

Blackbox testing adalah pengujian yang digunakan untuk mengetahui kesalahan fungsionalitas fitur fasa pada sebuah aplikasi.[2]

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah *Research and Development* (R&D). Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall* atau biasa disebut dengan metode air terjun merupakan metode pengembangan sistem perangkat lunak secara sistematis dan berurutan. Model pengembangan ini bersifat linear mulai dari tahap analisa kebutuhan sampai tahap penerapan program yang dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini.



Gambar 1. Metode *Waterfall*
[4]

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Tanjung *Barbershop*, Desa Raja, Kecamatan Bua, Kabupaten Luwu. Lokasi ini dipilih oleh peneliti karena Tanjung *barbershop* membutuhkan aplikasi sistem informasi yang akan memudahkan pelanggan untuk melakukan pengambilan antrian atau meminimalisir waktu menunggu, selain itu pengunjung juga dapat melihat harga yang terdapat pada tanjung *barbershop*, lokasi dan juga jumlah antrian. Adapun waktu penelitian

dilaksanakan mulai pada bulan April 2023 sampai Agustus 2023.

3.2 Tahapan Penelitian

Berdasarkan jenis penelitian yang merujuk pada model pendekatan *waterfall*. Adapun tahapan penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

a) Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan dapat diartikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengartikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan dan kesempatan-kesempatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

b) Desain Sistem

Pada tahap desain sistem ini dilakukan dengan beberapa cara seperti desain sistem yang berjalan, desain sistem yang diusulkan, perancangan model/sistem dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) dengan bantuan aplikasi *Draw.io*.

c) Penulisan Kode Program

Pada tahap ini dalam membangun website maka digunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, serta framework bootstrap. Penulisan kode program tersebut dibuat melalui aplikasi *Visual studio code* sebagai teks editor, sedangkan untuk *web server* menggunakan XAMPP.

d) Pengujian Program

Tahap pengujian dilakukan setelah pembuatan aplikasi selesai dengan menggunakan pendekatan *blackbox* bertujuan untuk mengecek sistem yang dibuat bekerja sesuai dengan fungsinya. Selama tahap pengujian aplikasi ini, terdapat dua proses pengujian yang akan dilakukan yaitu pengujian *blackbox* dan pengujian ahli.

e) Penerapan Program

Pada tahap terakhir dalam metode *waterfall* yaitu penerapan program, website sistem informasi Tanjung

barbershop yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

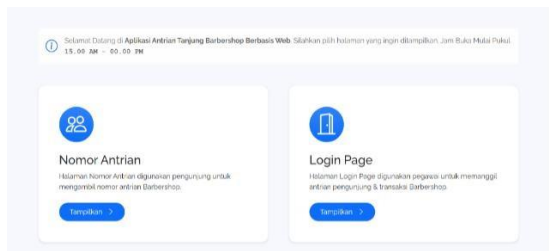
Hasil dari penelitian ini yaitu menghasilkan sistem informasi Tanjung *barbershop* berbasis *website*. Pembuatan aplikasi ini menggunakan aplikasi *visual studi code* dengan bahasa PHP dan *database* MySQL dengan bantuan XAMPP.

Aplikasi yang dibuat telah diuji dengan pengujian *blackbox* dan pengujian ahli. Pengujian *blackbox* yang telah dilakukan dengan total jumlah menu 6, hasil dari pengujian ini menunjukkan bahwa semua fungsionalitas tombol dan menu *website* dapat berjalan dengan baik. Sedangkan untuk pengujian ahli mendapatkan jumlah rata – rata sebanyak 3,9 dimana angka tersebut masuk dalam kategori baik dan layak digunakan. Maka tampilan dari hasil perancangan system informasi Tanjung *barbershop* dapat dilihat pada url <https://tanjung-barbershop.my.id/> atau dapat dilihat pada gambar berikut :

1). Tampilan Halaman Admin

a. Tampilan Halaman Beranda

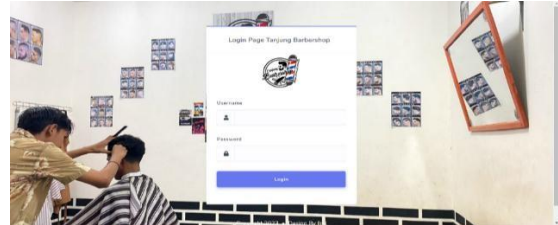
Halaman Beranda merupakan halaman yang akan tampil pertama kali saat *website* diakses.



Gambar 2. Tampilan Beranda

b. Tampilan Halaman Login Page

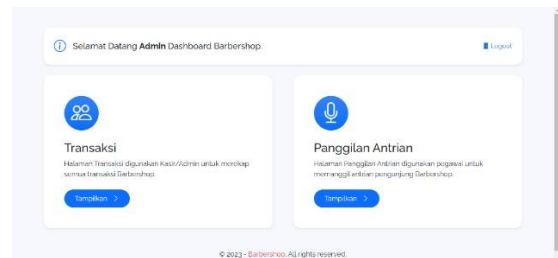
Pada halaman *login page* ini terdapat logo *barbershop*, dan admin dapat memasukkan *username* dan *password* untuk login dan masuk ke *website*.



Gambar 3. Tampilan Login Page

c. Tampilan Halaman Dashboard

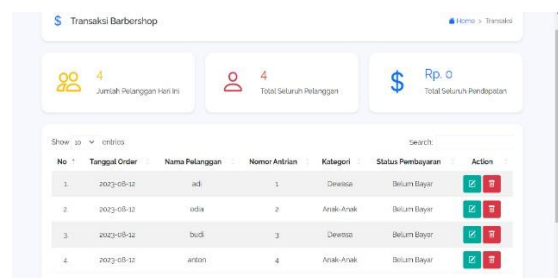
Pada halaman *dashboard* ini merupakan tampilan awal setelah admin melakukan *login*.



Gambar 4. Tampilan Dashboard

d. Tampilan Halaman Transaksi

Pada halaman transaksi admin ini merupakan tampilan transaksi *barbershop* yang berupa total pendapatan *barbershop*, jumlah pelanggan hari ini, total seluruh pelanggan serta status pembayaran pelanggan yang dapat diakses oleh admin.

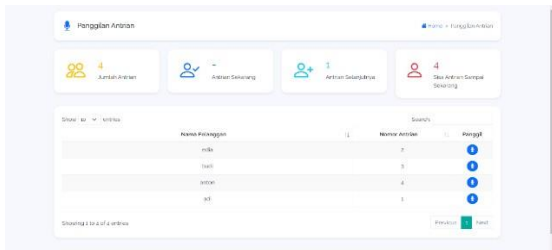


Gambar 5. Tampilan Transaksi

e. Tampilan Halaman Panggilan Antrian

Pada halaman panggilan antrian ini berisi jumlah antrian *barbershop*, antrian sekarang, antrian selanjutnya serta sisa

antrian sampai sekarang, terakhir admin juga dapat memanggil antrian yang akan mendapatkan pelayanan.

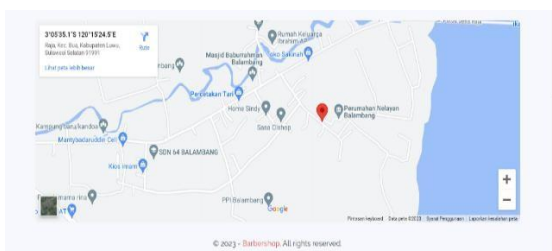
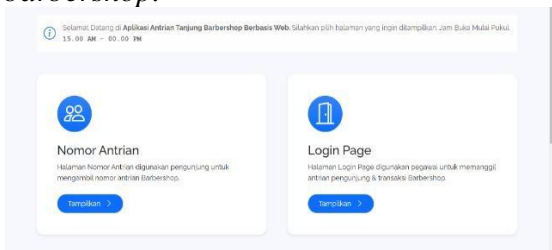


Gambar 6. Tampilan Panggilan Antrian

2). Tampilan Halaman Pengunjung

a. Tampilan Halaman Beranda

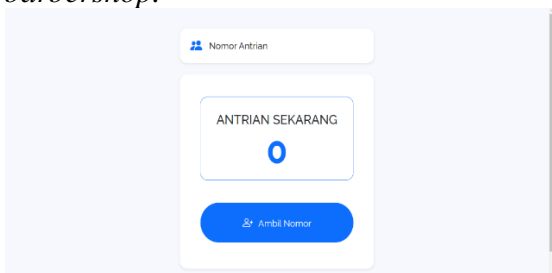
Halaman Beranda merupakan halaman yang akan tampil pertama kali saat *website* diakses, pada tampilan ini terdapat jam operasional *barbershop* menu nomor antrian, *login page* dan goggle maps lokasi *barbershop*.



Gambar 7. Tampilan Beranda Pengunjung

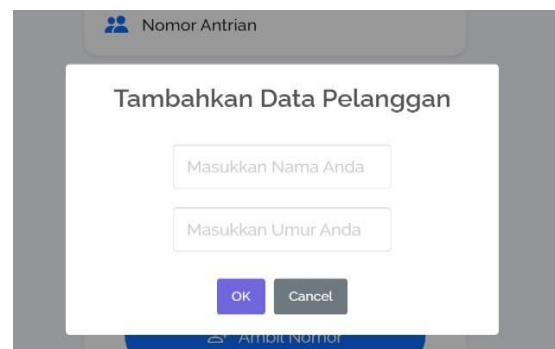
b. Tampilan Halaman Nomor Antrian

Pada halaman nomor antrian ini pelanggan dapat melihat nomor antrian sekarang yang terdapat di Tanjung *barbershop*.



c. Tampilan Halaman Ambil Nomor

Setelah mengklik tombol ambil nomor maka akan muncul halaman tambahkan data pelanggan untuk ambil nomor antrian dengan memasukkan nama dan umur yang akan membedakan kategori dan harga jasa *barbershop* dan terakhir yaitu pelanggan akan diarahkan ke whatsapp untuk mengirim nomor antrian sebagai bukti pengambilan antrian, lalu pelanggan sisa menunggu panggilan antrian kemudian ke tukang cukur untuk mendapatkan pelayanan dan melakukan transaksi.



Gambar 9. Tampilan Ambil Nomor

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut :

- 1) Penelitian ini menghasilkan sistem informasi Tanjung *barbershop* berbasis *website*, yang dapat memberikan kemudahan kepada pengunjung untuk mengambil antrian dan mendapatkan pelayanan.
- 2) Jenis penelitian menggunakan *research and development* yang mengacu pada model *waterfall*
- 3) Perancangan ini dimulai dengan analisa kebutuhan, desain sistem dilakukan menggunakan UML, dan pembuatan aplikasi menggunakan beberapa *software* yaitu *visual studio code* sebagai teks editor, bahasa pemrograman PHP, *database* MySQL, dan XAMPP sebagai *web server*.

Aplikasi yang dibuat telah diuji dengan pengujian *blackbox* dan pengujian ahli, Pengujian *blackbox* yang telah dilakukan dengan total jumlah menu 6, hasil dari pengujian ini menunjukkan bahwa semua fungsionalitas tombol dan menu *website* dapat berjalan dengan baik. Sedangkan untuk pengujian ahli mendapatkan jumlah rata – rata sebanyak 3,9 dimana angka tersebut masuk dalam kategori baik dan layak digunakan.

6. SARAN

7.

Dalam pembuatan *website* *tanjung barbershop* ini masih terdapat beberapa kekurangannya dan masih jauh dari kata sempurna, seperti belum tersedia menu untuk menampilkan model rambut maka dari itu penulis memberikan saran bagi peneliti selanjutnya agar *website* ini dapat dikembangkan seiring dengan perkembangan kebutuhan penggunaannya, terutama terkait dengan tampilan *interface*, sebaiknya ditambahkan menu tampilan model rambut serta dibuat lebih menarik dan dapat dikembangkan menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggraini, Y., Pasha, D., & Setiawan, A. (2020). Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus : Orbit Station). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(2), 64–70. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [2] Lestari, N., Mair, Z. R., & Afrizal, A. S. (2021). Company Profile pada Kantor Desa Lumpatan 1 Berbasis Web. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(3), 160-178.
- [3] Noviantoro, A., Silviana, A. B., Fitriani, R. R., & Permatasari, H. P. (2022). Rancangan dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web. *Jurnal Teknik dan Science*, 1(2), 92.
- [4] Pressman, R. S. (2012). *Rekayasa perangkat lunak pendekatan praktisi*. Yogyakarta: Andi.
- [5] Salim, N., Fatkhudin, A., & Subowo, E. (2021). Sistem Informasi Pemesanan dan Transaksi Jasa Pangkas Rambut pada AKA Barbershop berbasis Web dan Android. *Jurnal Surya Informatika: Membangun Informasi dan Profesionalisme*, 10(1), 16-27.
- [6] Setyawati, E., Wibowo, A., Candrasari, D. M., & Martins, R. (2020). Pengukuran Fungsionalitas, Keandalan, Efisiensi, Dan Kegunaan Pada Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Wisata Online Pada Lokal Wisata Hutan Pinus Limpakuwus Banyumas. *Jurnal Humansi (Humaniora, Manajemen, Akuntansi)*, 3(2), 50-55.
- [7] Trianasari, A., & Debatara, B. F. (2020). Sistem Reservasi pada Mores Barbershop berbasis Web di Jatiwarna-Bekasi. In *Jurnal Esensi Infokom* (Vol. 4, Issue 1).