SISTEM INFORMASI PELAYANAN BARBERSHOP MARPINANG BERBASIS WEB

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

ALDHY FERNANDO
C2157201075
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

SISTEM INFORMASI PELAYANAN BARBERSHOP MARPINANG BERBASIS WEB

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

ALDHY FERNANDO
C2157201075
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

PERSETUJUAN

SISTEM INFORMASI PELAYANAN BARBERSHOP MARPINANG BERBASIS WEB

Proposal Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diseminarkan.

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T.	Norhayati, M.Pd.
NIK. 198803142014103	NIK. 198805222011004

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya

Sunardi, M.Kom.
NIK. 196807041995105

PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI PELAYANAN BARBERSHOP MARPINANG BERBASIS WEB

Proposal Tugas Akhir ini telah diseminarkan, dinilai dan disahkan
Oleh Tim Penguji Seminar pada tanggal 9 Desember 2023

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

1. Rosmiati, M.Kom ..... 
   Ketua
2. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T. .....
   Sekretaris
3. Norhayati, M.Pd. .....
   Anggota

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....ii
HALAMAN PENGESAHAN..... iii
DAFTAR ISI.....iv
DAFTAR TABEL.....v
DAFTAR GAMBAR.....vi
DAFTAR LAMPIRAN..... vii

BAB I PENDAHULUAN.....1
1.1 Latar Belakang Masalah.....1
1.2 Rumusan Masalah.....2
1.3 Batasan Masalah.....2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian 2
1.5 Sistematika Penulisan.....3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....5
2.1 Dasar Teori.....5
2.2 Penelitian yang Relevan.....17

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 20
3.1 Tinjauan Umum 20
3.2 Jenis Penelitian.....20
3.3 Desain Penelitian.....21
3.4 Instrumen Penelitian.....23
3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data.....25
3.6 Analisis Kebutuhan 27
3.7 Desain Sistem.....31
3.8 Jadwal Penelitian.....69

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol *Use Case Diagram* 8
Tabel 2.2 Simbol *Sequence Diagram* 9
Tabel 2.3 Simbol *Activity Diagram* 11
Tabel 2.4 Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD) 12
Tabel 2.5 Kajian yang Relevan 18
Tabel 3.1 Analisis Sistem Lama/Sistem yang telah ada metode PIECES 27
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras 29
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak 29
Tabel 3.4 Admin 61
Tabel 3.5 Antrian 61
Tabel 3.6 Barberman 62
Tabel 3.7 Paket 62
Tabel 3.8 Rambut 62
Tabel 3.9 Jadwal Penelitian 69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo MySQL 13
Gambar 2.2 Logo Hypertext Preprocessor 14
Gambar 2.3 Logo Notepad++ 14
Gambar 2.4 *Logo Balsamiq Markups* 15
Gambar 3.1 Desain Penelitian 21
Gambar 3.2 *Use Case Diagram* 32
Gambar 3.3 *Activity Diagram Login* 33
Gambar 3.4 *Activity Diagram* Dashboard 34
Gambar 3.5 *Activity Diagram* Barberman 35
Gambar 3.6 *Activity Diagram* Model Rambut 36
Gambar 3.7 *Activity Diagram* Paket Pelayanan 37
Gambar 3.8 *Activity Diagram* Antrian 38
Gambar 3.9 *Activity Diagram* Laporan 39
Gambar 3.10 *Activity Diagram* Logout 40
Gambar 3.11 *Activity Diagram* Beranda 41
Gambar 3.12 *Activity Diagram* Harga 41
Gambar 3.13 *Activity Diagram* Galeri 43
Gambar 3.14 *Activity Diagram* Tiket 44
Gambar 3.15 *Activity Diagram* Antrian 45
Gambar 3.16 *Sequence Diagram Login* 46
Gambar 3.17 *Sequence Diagram* Dashboard 47
Gambar 3.18 *Sequence Diagram* Barberman 48
Gambar 3.19 *Sequence Diagram* Model Rambut 49
Gambar 3.20 *Sequence Diagram* Paket Pelayanan 50
Gambar 3.21 *Sequence Diagram* Antrian 51
Gambar 3.22 *Sequence Diagram* Laporan 53
Gambar 3.23 *Sequence Diagram* Logout 54
Gambar 3.24 *Sequence Diagram* Beranda 55
Gambar 3.25 *Sequence Diagram* Harga 56
Gambar 3.26 *Sequence Diagram* Galeri 57
Gambar 3.27 *Sequence Diagram* Tiket 58
Gambar 3.28 *Sequence Diagram* Antrian 59
Gambar 3.29 *Class Diagram* 60
Gambar 3.30 *Entity Relationship Diagram* (ERD) 63
Gambar 3.31 Halaman Beranda 64
Gambar 3.32 Halaman Harga 65
Gambar 3.33 Halaman Galeri 65
Gambar 3.34 Halaman Tiket 66
Gambar 3.35 Halaman Antrian 67
Gambar 3.36 Halaman Administrator 67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing
Lampiran 2 Surat Permohonan Ijin Penelitian
Lampiran 3 Surat Pemberian Izin Penelitian
Lampiran 4 Kartu Kegiatan Konsultasi
Lampiran 5 Surat Tugas Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir
Lampiran 6 Lembar Observasi
Lampiran 7 Lembar Wawancara
Lampiran 8 Dokumentasi
Lampiran 9 Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring meningkatnya taraf hidup masyarakat, maka gaya hidup masyarakat pun akan semakin berkembang. Hal ini membuat masyarakat makin peduli dengan penampilannya tidak terkecuali gaya rambut laki-laki yang mengikuti tren. Pada masa kini, tukang cukur tradisional menjadi lebih modern dengan sebutan Barbershop yang mempunyai kualitas yang lebih baik. Apalagi dengan adanya perkembangan zaman yang semakin menuntut estetika dalam penampilan. Maka seiring berjalannya waktu bermunculan BarberShop yang menawarkan jasa pangkas rambut modern.

Sebuah BarberShop tentunya memiliki pelanggan setia nya masing masing. Adapun Marpinang BarberShop merupakan salah satu Barbershop di kota Palangka Raya yang berdomisi di jalan Sangga Buana. Dikarenakan potongan rambutnya rapih, pengerjaannya professional dan juga pelanggan merasa terpuaskan apabila memotong rambut di Marpinang Barbershop. Dengan Semakin banyaknya barbershop saat ini maka sangat dibutuhkan pula ketersediaan informasi mengenai jasa barbershop, sehingga pelanggan membutuhkan sarana aplikasi untuk memudahkan dalam hal ketersediaan informasi berupa layanan yang tersedia pada barbershop, list harga layanan, dan profil barbershop.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya maka dibutuhkan sebuah **"Sistem Informasi Pelayanan Barbershop Marpinang Berbasis Web"** yang dapat. memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan pada barbershop marpinang yang ada di kota Palangka Raya. Sehingga diharapkan

dapat memudahkan pelanggan barbershop dalam memilih barbershop sesuai keinginan, selera pelanggan, dan tetap memenuhi kebutuhan penampilan pelanggan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah "Bagaimana cara menghasilkan sistem informasi BarberShop Marpinang ?"

1.3. Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak melebar, maka penulis perlu memberikan Batasan-batasan masalah yang akan dibahas yaitu:

a. Penelitian dilakukan pada Barbershop Marpinang dikota Palangka Raya.
b. Hanya menampilkan menu meliputi Barberman, Model Rambut, Paket Pelayanan, Antrian, dan Laporan.
c. Aplikasi ini dibuat hanya Berbasis Web.
d. Aplikasi pemograman yang di gunakan untuk membangun sistem informasi Barbershop adalah Notepad++ dan MySQL sebagai database.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.41 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sistem informasi Barbershop Marpinang

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang diambil dalam penulisan tugas akhir ini adalah:

1.4.2.1 Bagi Pengguna

1.4.2.1.1 Bagi Barbershop Marpinang

Mempermudah Barbershop Marpinang dalam memasarkan jasa, proses transaksi dan laporan bulanan.

1.4.2.1.2 Bagi Masyarakat/Pelanggan

Sebagai media yang memberikan informasi tentang Barbershop Marpinang dan proses pemesanannya kepada masyarakat.

1.4.2.2 Bagi penulis

Sebagai sarana untuk mengembangkan ilmu pengetahuan penulis yang didapatnya di bangku perkuliahan untuk di implementasikan ke dalam lingkungan masyarakat.

1.4.2.3 Bagi STMIK Palangkaraya

Sebagai bahan tambahan referensi di perpustakaan STMIK palangkaraya dan dapat dijadikan referensi jurnal untuk mahasiswa angkatan selanjutnya.

1.5. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penulisan tugas akhir ini terdiri dari bebrapa bab dan masing-masing bab membahas dan menguraikan pokok permasalahan yang berbeda, sebagai gambaran disini penulis menyertakan garis-garis besarnya yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang tinjauan pustaka yang diambil dari penelitian yang relevan beserta susunan kajian teori yang disesuaikan dengan tema Tugas Akhir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang tahapan yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan informasi atau data yang dibutuhkan.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang hasil penelitian dan pembahasan dari hasil yang didapat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang berisikan kesimpulan dan saran yang diberikan untuk pengembang selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Dasar Teori

Pada bagian ini akan dijelaskan beberapa Teori yang Berkaitan dengan Topik penelitian. Diantaranya adalah sebagai berikut :

2.1.1 Sistem Informasi

Sistem merupakan bagian-bagian komponen kumpulan yang memiliki hubungan satu sama lain baik fisik maupun non fisik yang bersama- sama dalam bekerja demi tujuan yang dituju secara harmonis (Rahman, 2020).

Informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen dalam pengambilan keputusan. Dari mana informasi tersebut didapatkan? Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi (Npitupulu, 2019).

Jadi Sistem Informasi adalah sebuah sistem yang dirancang untuk menyediakan informasi kepada manajemen dalam proses pengambilan keputusan dan menjalankan operasional perusahaan.

2.1.2 Pelayanan

Harbani Pasolong (2019) menyebutkan bahwa pelayanan adalah sebagai aktivitas seseorang, sekelompok dan/atau organisasi baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memenuhi kebutuhan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan Pelayanan adalah tindakan atau serangkaian tindakan yang dilakukan oleh individu, organisasi, atau entitas lainnya untuk memenuhi kebutuhan, keinginan, atau permintaan pelanggan atau penerima layanan dengan cara yang memuaskan. Pelayanan melibatkan interaksi antara pemberi layanan dan penerima layanan, dan

tujuannya adalah memberikan nilai tambah atau manfaat kepada pelanggan. Konsep pelayanan tidak hanya terbatas pada bisnis atau sektor komersial, tetapi juga berlaku dalam berbagai konteks, termasuk pelayanan kesehatan, pendidikan, pemerintahan, pariwisata, dan sektor non-profit.

2.1.3 Barbershop

Menurut Alam, S. (2019;11), barber berasal dari Bahasa latin "barba" berarti "janggut", janggut selalu diindentikan dengan laki-laki/pria. Menurut kamus Bahasa inggris, barber adalah orang yang bekerja mencukur rambut. Barbershop adalah tempat untuk mencukur rambut dan merapikan janggut pria.

Dapat disimpulkan Barbershop adalah jenis usaha atau tempat yang berfokus pada pelayanan perawatan rambut dan janggut bagi pria. Berbeda dengan salon rambut yang sering menyediakan layanan perawatan untuk pria dan wanita, barbershop khusus melayani kebutuhan perawatan rambut pria, seperti potong rambut, pencukuran, perawatan janggut, pemotongan kumis, dan layanan terkait lainnya.

2.1.4 *Web*

Web dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital, baik berupa teks, gambar, animasi, suara, dan video, atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi *internet* sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia (Abdulloh, 2023).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan Website adalah kumpulan halaman web yang terkait dan dapat diakses melalui internet. Halaman web ini biasanya terdiri dari teks, gambar, audio, video, atau elemen interaktif lainnya yang disusun dan ditampilkan dalam format yang khusus

untuk penampilan melalui peramban web (browser). Website dapat mencakup berbagai jenis konten, informasi, atau fungsi, seperti informasi perusahaan, blog, toko online, portal berita, media sosial, dan banyak lagi.

2.1.5 *Unified Modeling Language (UML)*

Unified Modeling Language (UML) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi obyek. UML merupakan kesatuan dari bahasa pemodelan yang dikembangkan oleh *Booch, Object Modeling Technique* (OMT) dan *Object Oriented Software Engineering* (OOSE). Metode *Booch* dari *Grady Booch* sangat terkenal dengan nama metode *Desgin Object Oriented.* Metode ini menjadi proses analisis dan *design* ke dalam empat tahapan iterative, yaitu: identifikasi kelas-kelas dan objek-obyek, identifikasi semantik dari hubungan obyek dan kelas tersebut, perincian *interface* dan implementasi (Munawar, 2021).

UML adalah salah satu *tool*/model untuk merancang pengembangan *software* yang berbasis *object-oriented*. UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem *blueprint*, yang meliputi konsep proses bisnis, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema *database*, dan komponen yang diperlukan dalam sistem *software* (Sari, 2019).

Jadi UML (*Unified Modelling Language*) adalah metode dalam pemodelan secara *visual* yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek.

2.1.6 Use Case Diagram

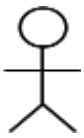
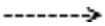
Use Case Diagram adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna. *Use Case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal

interaksi antara *user* (pengguna) sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui cerita bagaimana sebuah sistem dipakai (Munawar, 2021).

Jadi *Use Case* diagram merupakan gambaran atau representasi dari interaksi yang terjadi antara sistem dan lingkungannya.

Berikut ini simbol-simbol yang digunakan pada *use case diagram* dapat dilihat pada table 1.

Tabel 2.1 Simbol-simbol use case diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		*Actor*	Aktor adalah *Abstraction* dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Perlu dicatat bahwa *actor* berinteraksi dengan *use casea*, tetapi tidak memiliki *control* terhadapa *use case*
2		*Generalization*	Mengindikasikan bila *actor* berinteraksi secara pasif dengan sistem
3		*Include*	Merupakan di dalam *use case* lain (*required*) atau pemanggilan *use case oleh use case* lain, contohnya pemanggilan sebuah fungsi *program*
4		*Extend*	Merupakan perluasan dari *use case* lain jika kondisi atau syarat terpenuhi
5		*Association*	Mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data.
6		*Use Case*	Menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan actor, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja

2.1.7 *Sequence Diagram*

Sequence diagram yaitu untuk menjelaskan interaksi obyek yang disusun dalam suatu urutan waktu. Urutan waktu yang dimaksud adalah urutan kejadian yang dilakukan oleh seorang *actor* dalam menjalankan sistem. *Sequence* diagram memperlihatkan tahap demi tahap apa yang seharusnya terjadi untuk menghasilkan sesuatu di dalam *use case* (Munawar, 2021).

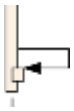
Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem yang berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence* diagram terdiri antara dimensi *vertical* (waktu) dan dimensi *horizontal* (objek-objek yang terkait) (Kurniawan, 2020).

Jadi *sequence* diagram adalah salah satu yang menjelaskan bagaimana suatu operasi itu dilakukan, pesan apa yang dikirim dan kapan pelaksanaannya.

Berikut ini simbol-simbol yang digunakan pada Sequence diagram dapat dilihat pada tabel

Tabel 2.2 Simbol-simbol Sequence Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1		*Entity Class*	Merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data
2		*Boundary Class*	Kumpulan kelas yang menjadi interfaces atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan form entry dan form cetak

3		*Control Class*	Suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas
4		*Message*	Simbol mengirim pesan antar class
5		*Recursive*	Menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri
6		*Activation*	Mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasu aktivitas sebuah operasi
7		*Lifeline*	Garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang lifeline terdapat activation

2.1.8 *Activity Diagram*

Activity Diagram adalah bagian penting dari UML yang menggambarkan aspek dinamis dari sistem. Logika *procedural*, proses bisnis dan aliran kerja suatu bisnis bias dengan mudah dideskripsikan dalam *activity diagram*. *Activity Diagram* mempunyai peran seperti halnya *flowchart*, akan tetapi perbedaannya dengan *flowchart* dengan *activity* diagram bias mendukung perilaku paralel sedangkan *flowchart* tidak bisa (Munawar, 2021).

Jadi *Activity* diagram adalah rancangan aliran kerja yang digunakan pada sebuah sistem yang dijalankan.

Berikut ini simbol-simbol yang digunakan pada Activity diagram dapat dilihat pada table.

Tabel 2.3 Simbol-simbol Activity Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1		*Start Point*	Diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas
2		*End Point*	Akhir dari aktivitas
3		*Activities*	Menggambarkan suatu proses/ kegiatan bisnis
4		*Decision Point*	Menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false
5		*Fork*	Menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan menjadi satu
6		*Join*	Digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi

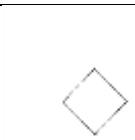
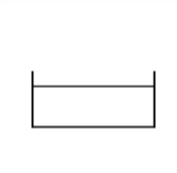
2.1.9 Class Diagram

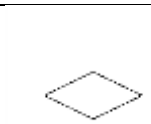
Menurut Munawar (2021:248) *class* diagram adalah deskripsi kelompok obyek-obyek dengan *property*, perilaku (opesasi) yang relasi yang sama. Di samping itu *class* diagram bisa memberikan pendangan *global* atas sebuah sistem (Munawar, 2021).

Jadi *class* diagram adalah salah satu jenis diagram berbentuk struktur pada model UML. Diagram ini menggambar struktur, atribut, kelas, hubungan dan metode dengan sangat jelas dari setiap objeknya.

Berikut ini simbol-simbol yang digunakan pada class diagram dapat dilihat pada table.

Tabel 2.4 Simbol-simbol Class Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		*Association*	Hubungan antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*.
2		Nary *Association*	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		*Class*	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		*Realization*	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
5		*Dependency*	Hubungan di mana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (*independent*) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
6		*Generalization*	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) dua buah *use case* di mana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.

7		*Aggreg ation*	Hubungan antar kelas dengan makna semua bagian (*whole part*).

2.1.10 Basis Data (Database)

Database (basis data) adalah kumpulan informasi yang disimpan dalam komputer secara sistematik sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi (Abdulloh, 2023).

Jadi basis data (*database*) adalah sebuah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer dan dapat diperiksa, diolah, atau dimanipulasi secara sistematis menggunakan program komputer.

2.1.11 MySQL

MySQL merupakan sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang banyak digunakan untuk menyimpan data pada aplikasi berbasis web. Bersama *PHP*, *MySQL* pernah sangat popular, sehingga hampir semua aplikasi *web* dibuat dengan menggunakan *PHP* sebagai bahasa pemrogramannya dan *MySQL* sebagai *database*-nya (Abdulloh, 2023).



Gambar 2. 1 Logo *MySQL*

Sumber: Aplikasi *MySQL* (2023)

Jadi *MySQL* adalah sistem manajemen *database* relasional (RDBMS) *open-source* berbasis *SQL* yang bekerja dengan model *client-server*.

2.1.12 PHP

PHP merupakan singkatan dari *PHP Hypertext Preprocessor*, yaitu bahasa pemrograman *web* yang dapat disisipkan dalam skrip *HTML* dan bekerja di sisi *server*. Tujuan dari bahasa ini adalah membantu para pengembang *web* untuk membuat *web* dinamis dengan cepat (Abdulloh, 2023).



Gambar 2. 2 Logo *Hypertext Preprocessor*

Sumber: Aplikasi *PHP*: *Hypertext Preprocessor* (2030)

Jadi *PHP* merupakan bahasa pemrograman *server-side*, maka *script* dari *PHP* nantinya akan diproses di *server.*

2.1.13 Notepad++

Notepad++ adalah salah *text editor* untuk membuat *website*. *Notepad++ software* gratis yang didownload digunakan. Jadi tidak perlu membeli karena kita akan membuat *website* dengan modal yang seminim mungkin sehingga *software* yang digunakan pun harus *software* gratis (Rahman, 2020).



Gambar 2. 3 Logo *Notepad++*

Sumber: Aplikasi Wikipedia (2023)

Jadi *Notepad++* adalah sebuah penyuting teks dan penyuting kode sumber yang berjalan di sistem *operasi windows*.

2.1.14 Balsamiq Markups

Balsamiq Markups merupakan *software* yang digunakan untuk pembuatan tampilan pengguna dan *user interface* sebuah aplikasi. *Software* ini merupakan salah satu aplikasi yang banyak digunakan oleh para perancang aplikasi. (Fadhlurrahman, 2020).

Balsamiq Markups adalah *tools* untuk merancang *interface* terhadap aplikasi yang akan dibangun. Perancangan *interface* diperlukan terhadap pembangunan aplikasi (Tryana, 2022).



Gambar 2. 4 Logo *Balsamiq Markups*

Sumber : Aplikasi *Balsamiq Brand Asset*

Jadi *Balsamiq markups* adalah program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan tampilan *user interface* sebuah aplikasi. *Software* ini sudah menyediakan *tools* yang dapat memudahkan dalam membuat desain *prototyping* aplikasi yang akan kita buat.

2.1.15 Analisis Pieces

Analisis *PIECES* ini sangat penting untuk dilakukan sebelum mengembangkan sebuah sistem informasi karena dalam analisis ini biasanya akan ditemukan beberapa masalah utama maupun masalah yang bersifat gejala

dari masalah utama analisa sistem menggunakan teknis *PIECES* (Cahyani, 2020).

Analisis *PIECES* adalah kerangka yang dikembangkan untuk menganalisis sistem manual maupun terkomputerisasi dan analisis *PIECES* ini juga digunakan untuk menganalisis sistem yang berjalan dan sistem usulan (Anwandi, 2020).

Jadi Analisis *PIECES* yaitu metode analisis yang terdiri dari 6 indikator penilaian yaitu *Performance*, *Information*, *Economy*, *Control*, *Eficiency*, dan Service. Analisis ini merupakan cara untuk mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan yang terjadi pada suatu sistem yang berjalan.

2.1.16 Metode Waterfall

Model *waterfall* adalah Model sekuensial linier (*sequential Linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuential atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (Prasetyo, 2022).

Model *Waterfall* (model air terjun) diaplikasikan pada penelitian ini yang bersifat terstruktur dalam membangun sebuah perangkat lunak (Pinatih, 2022).

Jadi Metode *Waterfall* merupakan metode pengembangan perangkat lunak tertua sebab sifat yang natural. Metode *Waterfall* merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Urutan dalam Metode *Waterfall* bersifat serial yang dimulai dari proses perencanaan, analisa, desain, dan implementasi pada sistem.

2.1.17 Blackbox Testing

Black box testing merupakan salah satu jenis pengujian perangkat lunak yang berfokus memastikan masalah yang dapat muncul pada perangkat lunak ketika digunakan oleh pengguna (Muhammad, 2023).

Pengujian *Black box* adalah pengujian yang hanya menguji bagian luar dari perangkat lunak. Pengujian *black box* merupakan teknik pengujian yang berfokus pada kebutuhan fungsional pada perangkat lunak, berdasarkan pada spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (Stevanu, 2023).

Jadi adalah pengujian yang dilakukan untuk mengamati hasil *input* dan *output* dari perangkat lunak tanpa mengetahui struktur kode dari perangkat lunak. Pengujian ini dilakukan di akhir pembuatan perangkat lunak untuk mengetahui apakah perangkat lunak dapat berfungsi dengan baik.

2.2 Penelitian yang relevan

Penelitian yang relevan merupakan kajian berisi uraian sistematis tentang informasi hasil penelitian orang lain yang disajikan dalam bentuk pustaka yang dikaitkan dengan masalah penelitian yang sedang diteliti dengan memaparkan riangkasan hasil penelitian yang relevan yang mendukung judul, dengan fakta-fakta yang dikemukakan sejauh mungkin yang tetap mengacu pada sumber aslinya.

Dalam hal ini telah diperoleh beberapa contoh penelitian-penelitian terdahulu yang dapat digunakan sebagai bahan acuan pendukung judul serta fakta-fakta terkait dalam pembahasan penelitian ini yang telah berhasil dihimpun oleh penulis, yang dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 2.5 Kajian yang Relavan

NO	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode yang digunakan	Pembahasan
1	Tya Koeswara, Septiani Nurfaliza, Sarifah Agustiani/2021	Rancang Bangun Aplikasi Booking dan Transaksi Barbershop Sharv Berbasis Web	Waterfall	Hasil dari penelitian ini yaitu berupa aplikasi yang diharapkan dapat membantu memudahkan palayan pada Barbershop Shavr meliputi booking antrian dan transaksi sehingga konsumen dapat terlayani dengan baik.
2	Muhammad Syarif Mustafa, Siti Suhada, Moh Ramdhan Arif Kaluku/ 2020	Aplikasi Pemesanan Jasa Barbershop Berbasis Android (Studi Kasus Pada Barbershop Kota Gorontalo)	Prototyping	Hasil dari penelitian ini adalah mempermudah pelanggan dalam mencari informasi Barbershop yang diingnkan.
3	Kevin Romero, Adam Hendra Brata, Lutfi	Pengembangan Aplikasi Baberman Rate Berbasis Web (Studi Kasus Prosperous Barbershop)	Waterfall	Hasil membantu memudahkan manajemen Prosperous Barbershop dalam merekrut Barberman dalam menentukan barberman yang cocok dengan profil pelanggan Barbershop tersebut.

	Fanami/2019			
4	Sri Rahayu/2019	Perancangan Aplikasi Barbershop Online	Rational Unifield Process	Menghasilkan pemodelan yang merancang aplikasi Barbershop yang dapat digunakan oleh pelanggan untuk melakukan booking jasa tukang cukur ke rumah dengan menambah perhitungan tarif.
5	Farizan Luthfi/2019	Rancang Bangun Aplikasi E-Barber untuk Barberman Pada Geco Berberman Berbasis Android	Prototyping	Hasil Penelitian ini berguna untuk melihat list order yang masuk dari pelanggan dan barberman juga dapat melihat detail order yang masuk dari pelanggan dan barberman juga dapat melihat detail order dari pelanggan yang tersaji dalam bentuk maps, telepon pelanggan, tipe jasa serta jumlah total jasa yang dipesan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Tinjauan Umum

Barbershop Marpinang adalah nama sebuah tempat cukur rambut yang diambil dari singkatan yaitu Marbun Kota Pinang, kata Marbun itu sendiri di ambil dari marga pemilik Barbershop Marpinang sedangkan kota pinang adalah tempat terakhir kakek dan nenek pemilik Barbershop Marpinang. Barbershop Marpinang di dirikan oleh Dani Haposan Marbun pada tanggal 21 Juni 2021 di Jl. Sangga Buana II Palangkaraya.

BarberShop Marpinang menawarkan jasa potong rambut dan semir rambut dari kalangan anak-anak sampai dewasa. Barbershop Marpiang buka setiap hari dari jam 09:00 pagi sampai jam 21:00 malam, kecuali hari besar atau hari libur nasional.

3.2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian kualitatif dengan metode Pengembangan Waterfall. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan- temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistic atau bentuk hitungan lainnya dan berusaha memahami dan menafsirkan makna suatu peristiwa interaksi tingkah laku manusia dalam situasi tertentu menurut perspektif peneliti sendiri.

Prosedur pelaksanaan penelitian kualitatif bersifat fleksibel sesuai dengan kebutuhan, serta situasi dan kondisi dilapangan. Serta garis besar tahapan penelitian yang dilakukan peneliti sebagai berikut :

a. Merumuskan masalah yang terjadi pada objek penelitian.

b. Mengumpulkan data dilapangan dengan observasi dan dokumentasi.

c. Menganalisi data yang sudah didapatkan oleh penulis.

d. Memberikan rekomendasi penyelesaian dengan sistem yang baru.

3.3. Desain Penelitian

Desain Penelitian merupakan suatu rancangan yang digunakan sebagai pendoman dalam proses penelitian dan bertujuan untuk memberikan pegangan yang jelas dan terstruktur dalam melakukan penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian sesuai dengan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan oleh peneliti adalah Metode *Waterfall.* Metode *Waterfall* atau metode air terjun merupakan pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan perancangan sistem dilakukan secara terstruktur dan sistematis sesuai dengan siklus pengembangan yang ada. Metode waterfall memiliki lima tahapan secara umum yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.1 Flowchart Desain Sistem

a. Merumuskan Masalah

Merupakan adalah proses menganalisa suatu masalah masalah tertentu yang dianggap menarik dan menjadi fokus penelitian lebih lanjut. Sifat penelitian selalu memberikan solusi dan hal yang jelas dan komprehensif.

b. Mengumpulkan data

Merupakan proses yang berkaitan dengan data yang dikumpulkan untuk sistem yang akan dibuat. Teknik ini bisa dilakukan dengan wawancara, studi litetarur, dan observasi.

c. Menganalisis Kebutuhan

Dalam tahapan penulis akan menggali informasi sebanyak mungkin dari informan tentang software yang pengguna inginkan beserta dengan kebutuhan sistem lainnya. Hasil dari tahapan ini akan menghasilkan dokumen spesifikasi kebutuhan user.

d. *Design*

Proses ini akan berfokus pada pembangunan struktur data, arsitektur perangkat lunak, perancangan *interface*, perancangan fungsi internal dan eksternal serta detail dari setiap algoritma prosedur. Pada tahapan *design* akan menghasilkan dokumen bernama *Software Requiremen*t yang nantinya akan menjadi landasan bagi para programmer dalam membuat code-code dari aplikasi.

e. *Implementation*

Pada tahapan implementasi dilakukan pembuatan aplikasi oleh programmer dengan menggunakan kode dari bahasa pemograman yang sesuai dengan

aplikasi atau sistem yang akan dibuat. Proses penulisan sinkode atau coding aplikasi mengacu pada dokumen yang telah dibuat sebelumnya.

f. *Verification*

Tahapan verifikasi meliputi pengintegrasian sistem dan testing terhadap aplikasi yang telah dibuat. Sistem akan diverifikasi untuk diuji kelayakannya. Dalam tahap verifikasi semua modul yang dikerjakan oleh perancang dan programmer yang memiliki perbedaan akan digabungkan kemudian diuji apakah sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan atau masih terdapat kesalahan atau error dalam sistem sebelumnya yang nantinya dapat diperbaiki ulang.

g. *Maintenance*

Tahapan ini umumnya meliputi tahapan penginstalan perangkat lunak dan pengujian pada aplikasi. Maintenance merupakan tanggung jawab dari tim pengembang untuk memastikan aplikasi atau sistem dapat berjalan dengan lancar setelah didemokan kepada pemakai. Dalam definisi yang lebih luas *maintenance* adalah proses perbaikan aplikasi atau sistem dari error atau bug celah keamanan, peningkatan kinerja sistem, dan memastikan aplikasi dapat berjalan pada ruang lingkup yang lebih besar.

3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen ini merupakan alat yang digunakan penulis untuk mengumpulkan informasi atau data sebagai pencatat informasi yang sudah disampaikan oleh responden dengan menggunakan metode sebagai berikut:

3.4.1 Instrumen Penelitian Wawancara

Dalam melaksanakan wawancara penulis sudah menyiapkan beberapa pertanyaan yang akan dijawab oleh responden. Penulis mengajukan beberapa pertanyaan kepada Pemilik Berbershop Marpinang seperti berikut:

1) Jelaskan sedikit latar belakang berdirinya usaha Barbershop Marpinang ini ?
2) Produk atau layanan apa saja yang dihasilkan dari usaha Barbershop Marpinang ini ?
3) Berapa Jumlah karyawan yang ada untuk saat ini di Barbershop Marpinang ?
4) Hambatan apa saja yang ada pada usaha Barbershop Marpinang ini ?
5) Apa harapan kedepan untuk usaha Barbershop Marpinang ini ?

3.4.1 Instrumen Penelitian Observasi

Dalam melakukan observasi, penulis dapat mengamati secara langsung objek penelitian agar dapat mencatat data-data yang diperlukan. Penulis akan melakukan beberapa observasi yang ada dibawah ini:

1) Melakukan observasi pada Pemilik Barbershop Marpinang di Palangkaraya.
2) Melakukan observasi pada latar belakang Barbershop Marpinang di Palangkaraya.
3) Melakukan observasi pada informasi pelayanan pada Barbershop Marpinang di Palangkaraya.

3.4.2 Instrumen Dokumentasi

Dalam melakukan dokumentasi bertujuan untuk memperoleh foto langsung data dari tempat penelitian yang diperlukan.

Penulis akan melakukan beberapa dokumentasi yang ada dibawah ini:

1) Dokumen fisik (foto).
2) Dokumen fisik foto Bersama Pemilik Barbershop Marpinang di Palangkaraya.
3) Dokumen fisik layanan Barbershop Marpinang di Palangkaraya.

3.4.3 Instrumen Kuesioner

Kuesioner akan digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap sistem yang telah dibangun oleh Penulis. Adapun kuesioner untuk mengukur kepuasan pengguna dibawah ini sebagai berikut :

1) Sistem Informasi membantu dan memudahkan pemilik dalam menjalankan usahanya !
2) Sistem informasi memiliki fasilitas yang mudah dipahami dan digunakan !.
3) Fasilitas informasi yang disampaikan pada sistem telah tersedia dan cukup informatif !

3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Analisis

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Eficiency, Service*)

Analisis PIECES sendiri bertujuan sebagai pengoreksi dan perbaikan pada sistem informasi dalam organisasi. Dalam menganalisis sebuah sistem diperlukan dalam beberapa aspek penting diantaranya kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan.

3.5.2 Prosedur Pengumpulan Data

a. Metode observasi

Metode observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan penulis secara langsung dengan melakukan pengenalan ke lapangan pada objek penelitian yakni pada Barbershop Marpinang di Palangkaraya untuk mengetahui permasalahan yang terdapat disana, seperti apa dan bagaimana sistem yang diterapkan pada saat ini.

b. Metode wawancara

Metode wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung dari sumbernya. Wawancara yang dilakukan penulis yaitu dengan mewawancarai secara langsung kepada Pemilik Barbershop Marpinang, guna mengumpulkan informasi.

c. Metode dokumentasi

Bertujuan memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi laporan kegiatan, foto-foto, serta data yang berkaitan dengan penelitian.

d. Metode kuesioner

Kuesioner merupakan Teknik pengumpulan data secara tidak langsung yang berupa daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden sesuai dengan

permintaan penulis kepada Pemilik Barbershop Marpinang dan Karyawan untuk kepuasan responden kepada sistem yang akan dibuat.

3.6 Analisis Kebutuhan

Adapun analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Kebutuhan Sistem Informasi

Adapun Analisa kebutuhan terhadap sistem informasi yang akan dibangun pada sistem informasi Barbershop Marpinang adalah :

1) Data pengguna (pelanggan dan admin)
2) Data item layanan.
3) Data harga.
4) Data transaksi dan laporan keuangan.

b. Analisis Sistem Lama/sistem yang telah ada

Adapun sistem yang sedang berjalan pada Barbershop Merpinang dianalisis dengan menggunakan metode *PIECES* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Analisis Sistem Lama/sistem yang telah ada dengan metode PIECES

No	Jenis Analisis	Sistem Lama	Sistem Baru
1	Analisis kerja (Performance)	Barbershop Marpinang kesulitan dalam mencatat atau membuat transaksi dan laporan keuangan.	Pada sistem yang baru Barbershop Marpinang menjadi lebih mudah membuat transaksi dari laporan keuangan.

2	Analisis informasi (Information)	Konsumen tidak tau keberadaan atau informasi mengenai Barbershop Marpinang.	Pada sistem yang baru akan memiliki sebuah aplikasi yang menyediakan semua informasi mengenai keberadaan dan harga layanan Barbershop Marpinang.
3	Analisis Ekonomi (Economic)	Pada sistem yang lama Masyarakat diharuskan dating langsung ke lokasi untuk mengatahui informasi harga pada Barbershop Marpinang.	Pada sistem baru lebih ekonomis karena Masyarakat hanya perlu membuka web dan menggunakannya secara langsung untuk mengetahui tentang informasi yang ditawarkan pada Barbershop Marpinang.
4	Analisis control (Control)	Proses transaksi laporan keuangan menggunakan cara konvensional dimana semuanya menggunakan nota atau catatan pada buku besar.	Proses transaksi, laporan keuangan menggunakan sistem yang terintegritas menggunakan computer/smartphone sehingga lebih cepat dan mudah.
5	Analisis Efisiensi (Eficiency)	Belum adanya aplikasi khusus yang digunakan pada Barbershop Marpinang. Melalui internet atau perangkat computer/smartpho ne sehingga ada kendala dalam meyampaikan informasi kepada pelanggan, proses transaksi dan laporan keuangan.	Meningkatkan pelayanan kepada pelanggan dalam pemasaran danproses transaksi.
6	Analisis Pelayanan (Service)	Pelanggan kurang maksimal karena kurangnya informasi mengenai harga layanan.	Meningkatkan pelayanan kepada pelanggan dalam proses transsaksi dan pemasaran.

c. Kebutuhan Perangkat Keras

Dalam Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*) yang digunakan untuk mendesain sistem ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Laptop	Acer Nitro 5
2	Processor	11th Gen Intel(R) Core(TM) i5-11400H @ 2.70GHz 2.69 GHz
3	Memory	8 GB
4	Disk	500 GB

d. Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) yang digunakan dalam mendesain sistem ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Keterangan
1	Sistem Operasi	Windows 11
2	*Xampp* Control Panel	Perangkat Lunak yang digunakan sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*)
3	Database *Mysql*	Sebagai tempat penyimpanan atau *database* program
4	*Notepad++*	Sebagai perangkat lunak yang digunakan sebagai tempat pengkodingan program web yang akan dibuat

5	Star UML	Untuk merancang sistem
6	Balsamic	Untuk desain interface/ tatap muka
7	Google Chrome	Untuk menguji website

e. Analisis Kelayakan Sistem

1. Kelayakan Teknologi

   Teknologi yang akan digunakan pada aplikasi ini berbasis *website.* Teknologi berbasis website ini mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Karena teknologi ini dapat diakses melalui perangkat computer dan juga perangkat *mobile.*

2. Kelayakan Operasional

   Kelayakan operasional sebuah aplikasi pengolahan data yang dibuat ini mudah dimengerti oleh pengunjung maupun adminnya sendiri, maka dalam hal desain tampilan aplikasi pengelohan data harus sesuai dengan kebutuhan dan tujuan aplikasi.

f. Analisis Kebutuhan Pengguna dari sistem informasi

1. Administrator dan Karyawan

   Pengguna ini memiliki hak untuk mengelola keseluruhan data-data utama yang tersimpan di database website. Berikut ini merupakan detail kebutuhan atau kegiatan yang bisa dilakukan admin saat meakses sistem.

   a. Login untuk bisa masuk kehalaman Admin.

b. Menajemen keseluruhan data di halaman admin, di antaranya manajemen data barberman, model rambut, paket layanan, antrian, dan laporan.

2. Pelanggan

Pelanggan bisa meakses website ini untuk melihat detail harga jasa yang ditawarkan dan informasi yang dimuat di website Barbershop Marpinang ini.

3.7 Desain

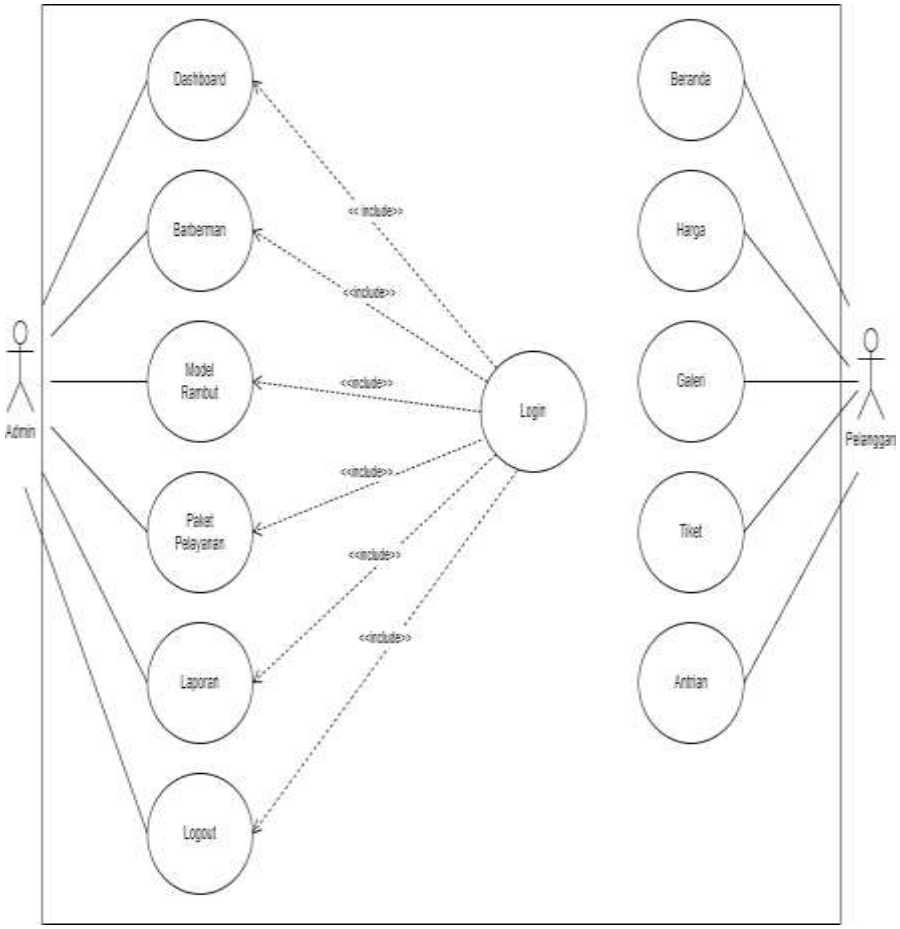
3.7.1 Desain Proses

Pada bagian desain proses menggunakan UML (*Unified Modelling Language*). Adapun diagram yang digunakan, dapat dilihat pada gambar berikut ini.

a. Use Case Diagram

Use Case Diagram pada penelitian ini berfungsi sebagai Aktivitas yang terjadi didalam sistem sebagaimana konsep interaksiantara *Admin* dan Jemaat ketika membuka *Website*. Pada diagram *Use Case* setiap aktor bisa memiliki hak akses tersendiri, menjelaskan jika misalkan *Admin* bisa mengakses halaman *Login,* informasi ibadah dan lain-lain, untuk *Admin* bisa menginput data atau hanya melakukan *maintenance* terhadap data didalam aplikasi.

Sedangkan hak akses Jemaat adalah mengakses aplikasi dan akan pertama kali melihat halaman beranda. Berikut contoh interaksi antara dua aktor didalam diagram *Use Case,* bisa dilihat pada gambar 3.2 :

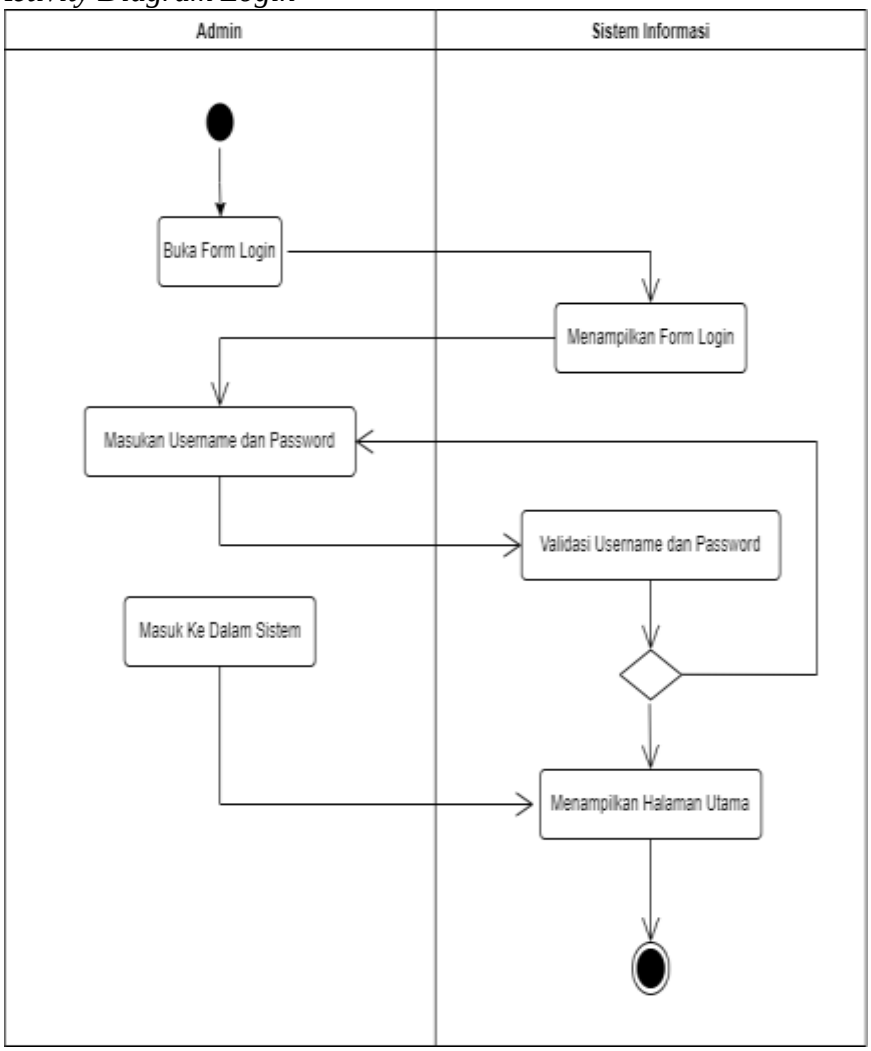


Gambar 3.2 Desain *Use Case Diagram*

b. *Activity Diagram*

Activity Diagram atau diagram Aktivitas sesuai dengan maksudnya adalah gambaran dari proses atau cara kerja dari Pelanggan dan Admin didalam aplikasi. Berikut merupakan gambaran dari Aktivitas diagram aplikasi sistem informasi Barbershop Marpinang.

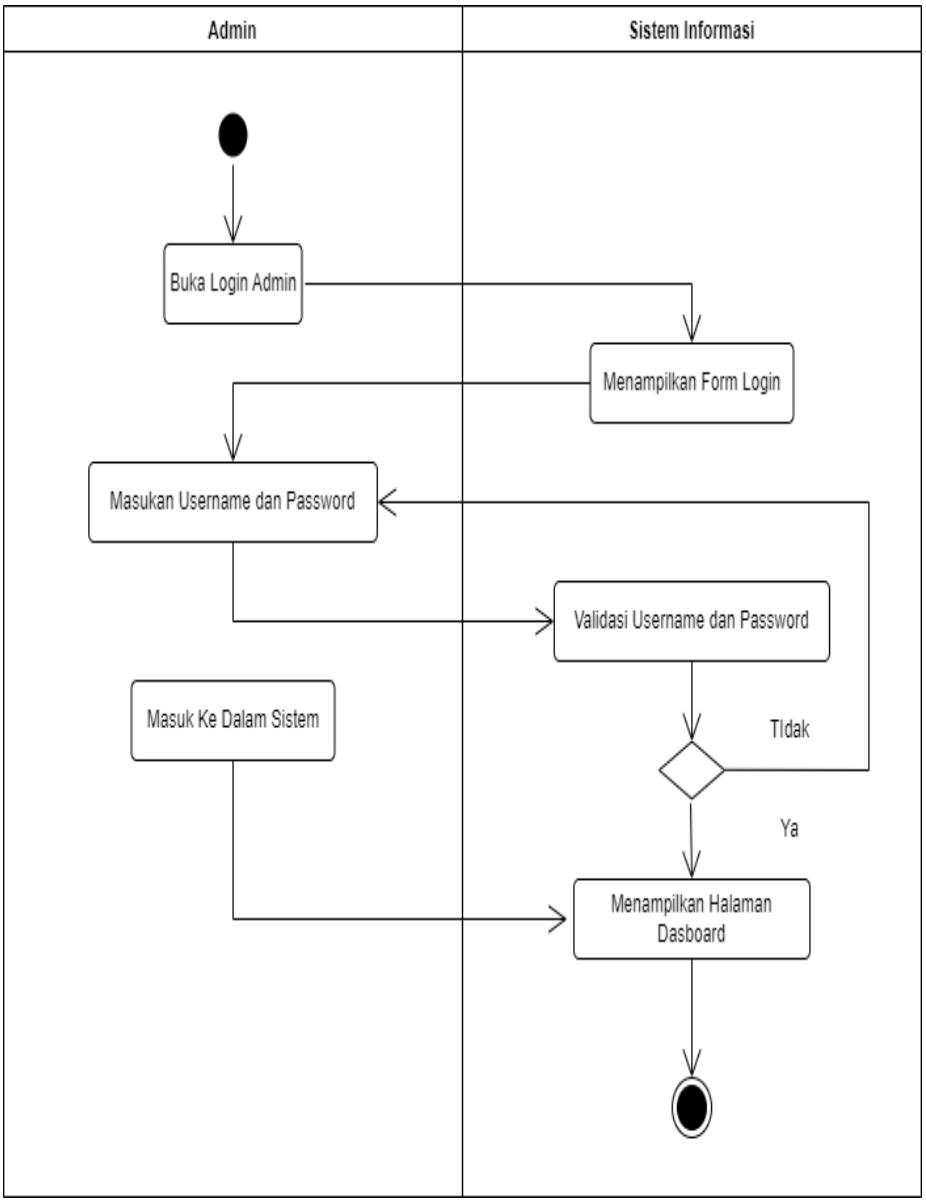
1) *Activity Diagram Login*



Gambar 3.3 *Activity Diagram Login*

Gambar 3.3 Admin melakukan proses login dengan memasukan Username dan Password dengan benar agar dapat menampilkan menu utama.

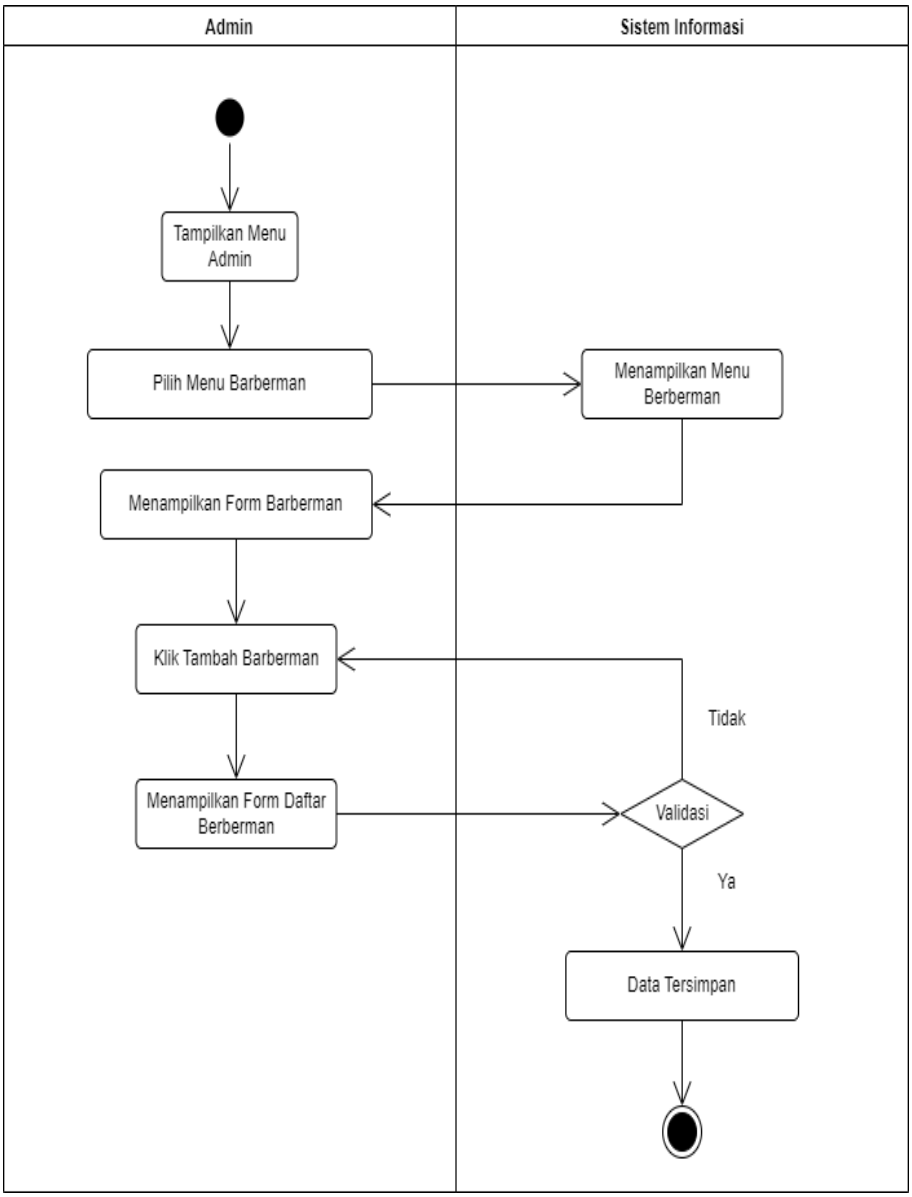
2) Activity Diagram Dashboard



Gambar 3.4 *Activity Diagram Dashboard*

Gambar 3.4 Admin melakukan proses login dengan memasukan Username dan Password dengan benar agar dapat menampilkan menu utama.

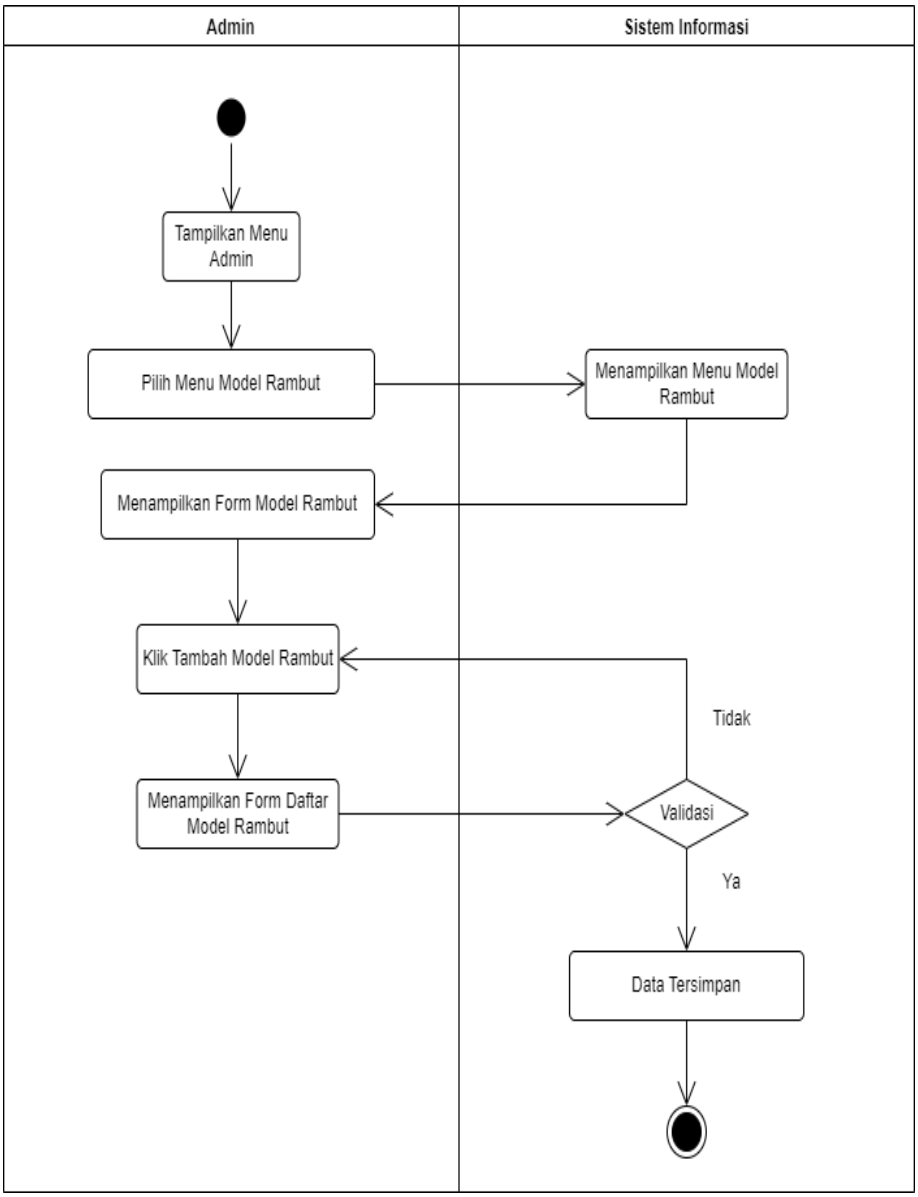
3) Activity Diagram Barberman



Gambar 3.5 *Activity Diagram Barberman*

Gambar 3.5 Menu barberman melakukan proses Kelola data barberman dengan memasukan nama dan foto data diri barberman.

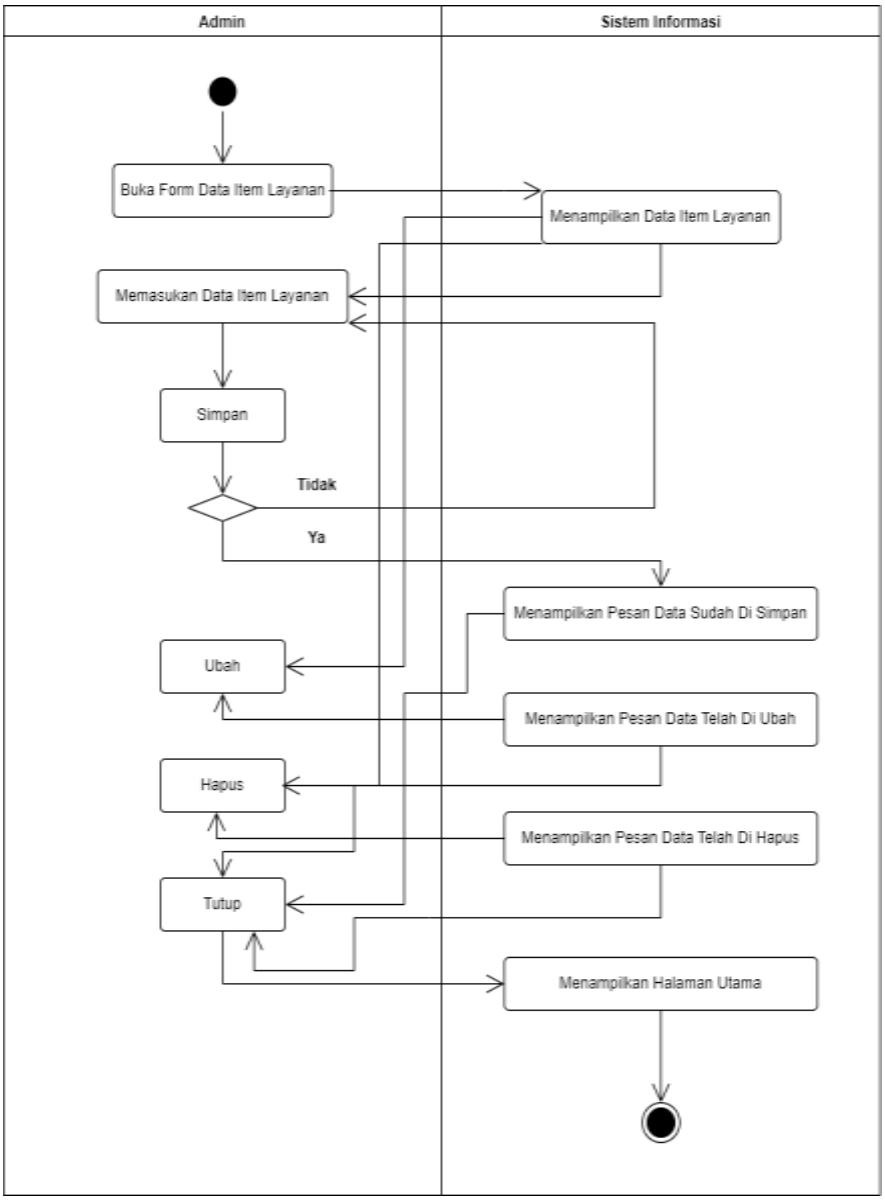
4) Activity Diagram Model Rambut



Gambar 3.6 *Activity Diagram Model Rambut*

Gambar 3.6 Menu Model Rambut melakukan proses Kelola data model rambut dengan memasukan nama, deskripsi, harga dan foto data model rambut.

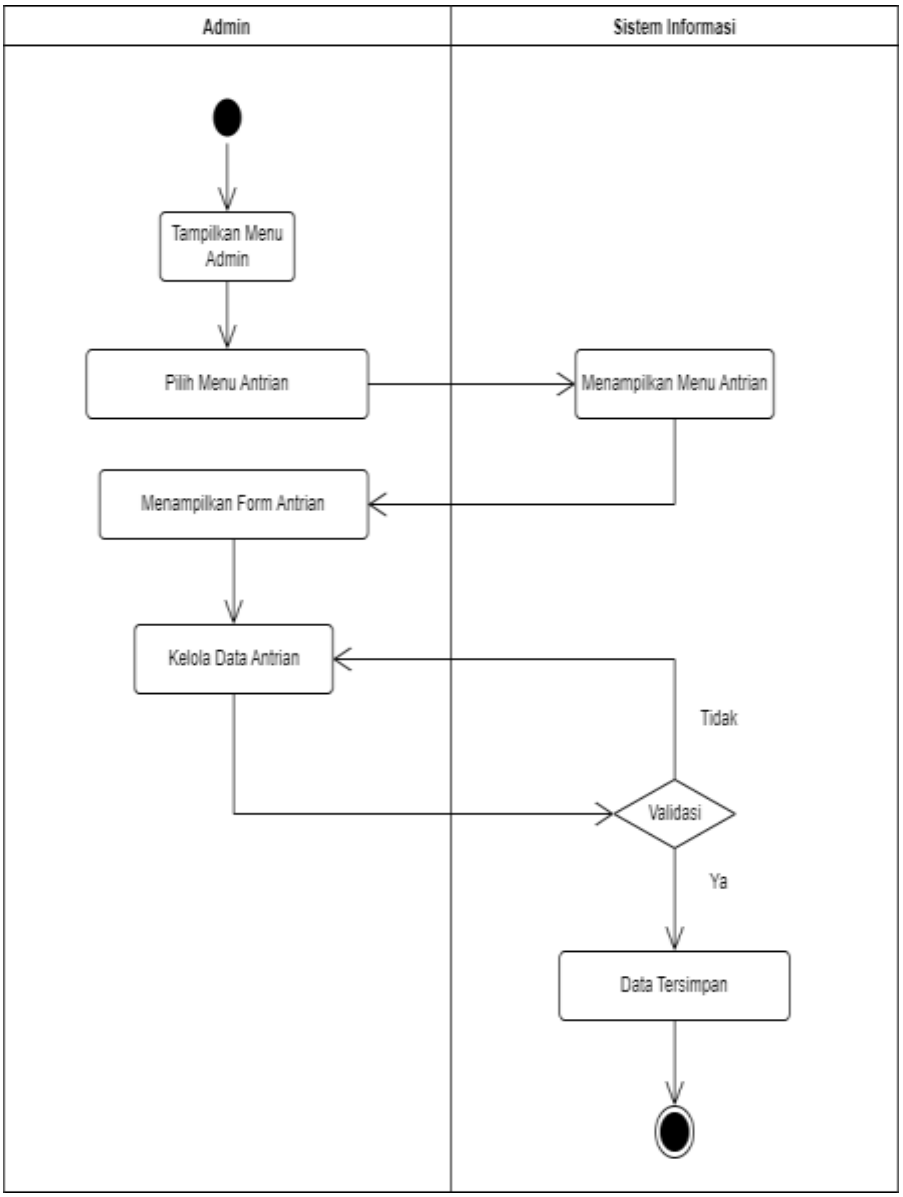
5) *Activity Diagram* Paket Pelayanan



Gambar 3.7 *Activity Diagram Paket Pelayanan*

Gambar 3.7 Pada activity diagram data paket layanan ini setelan admin melakukan proses login berhasil maka admin membuka halaman data item layanan, Admin dapat melakukan proses tambah, ubah dan hapus data.

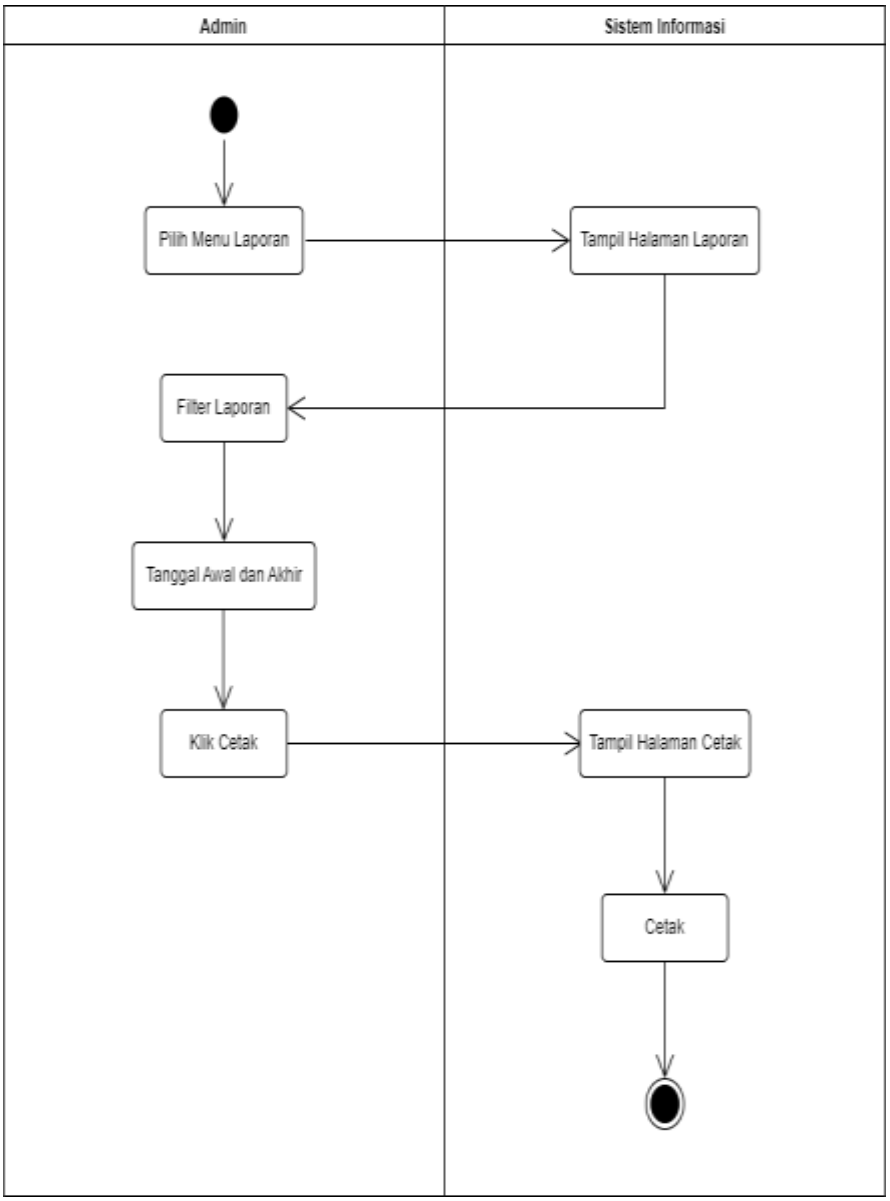
6) Activity Diagram Antrian



Gambar 3.8 *Activity Diagram Antrian*

Gambar 3.8 Menu antrian melakukan proses Kelola data antrian dengan data no. antrian, nama, telp, model, paket, barberman, dan total.

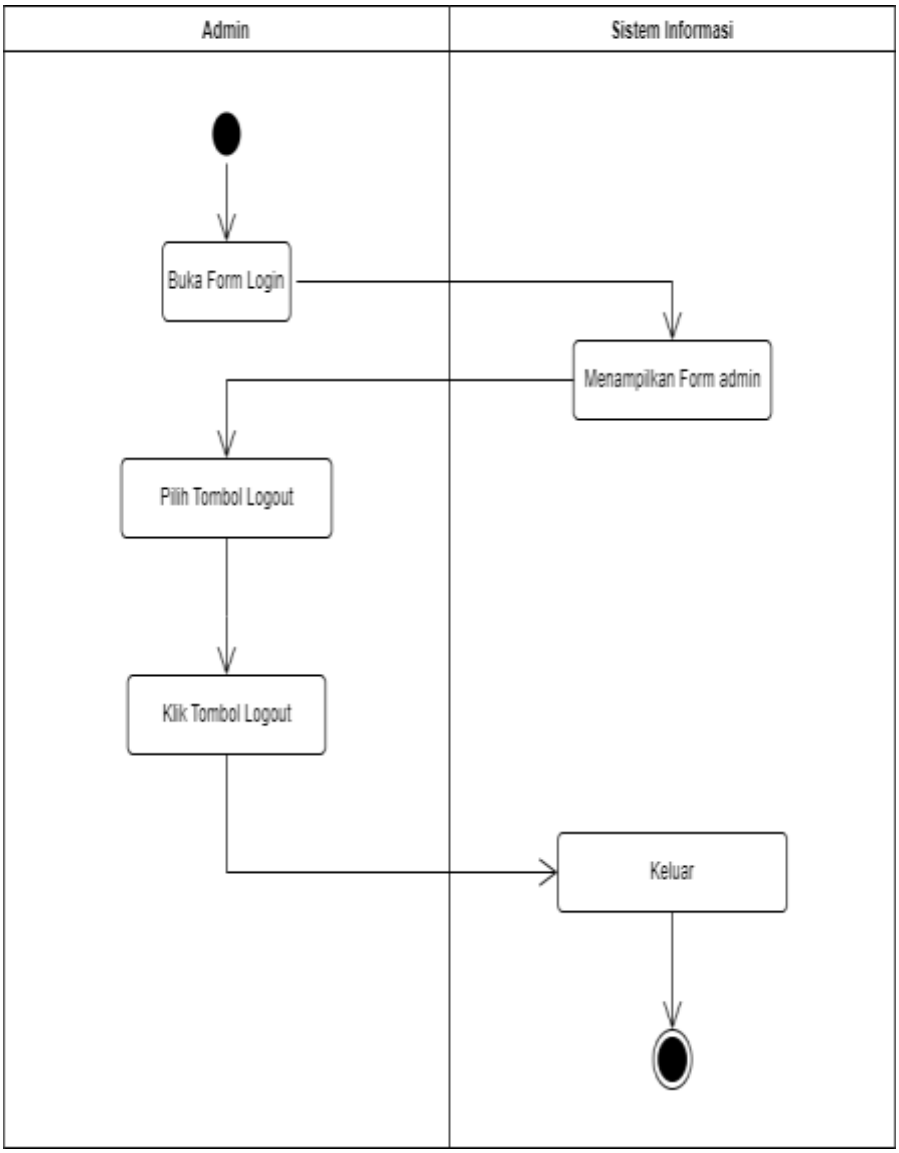
7) *Activity Diagram* Kelola Data Laporan



Gambar 3.9 *Activity Diagram Kelola Data Laporan*

Gambar 3.9 Pada activity diagram laporan admin atau karyawan dapat mencetak laporan berdasarkan periode transaksi dan nama karyawan untuk mengetahui pertanggung jawaban keuangan dan transaksi.

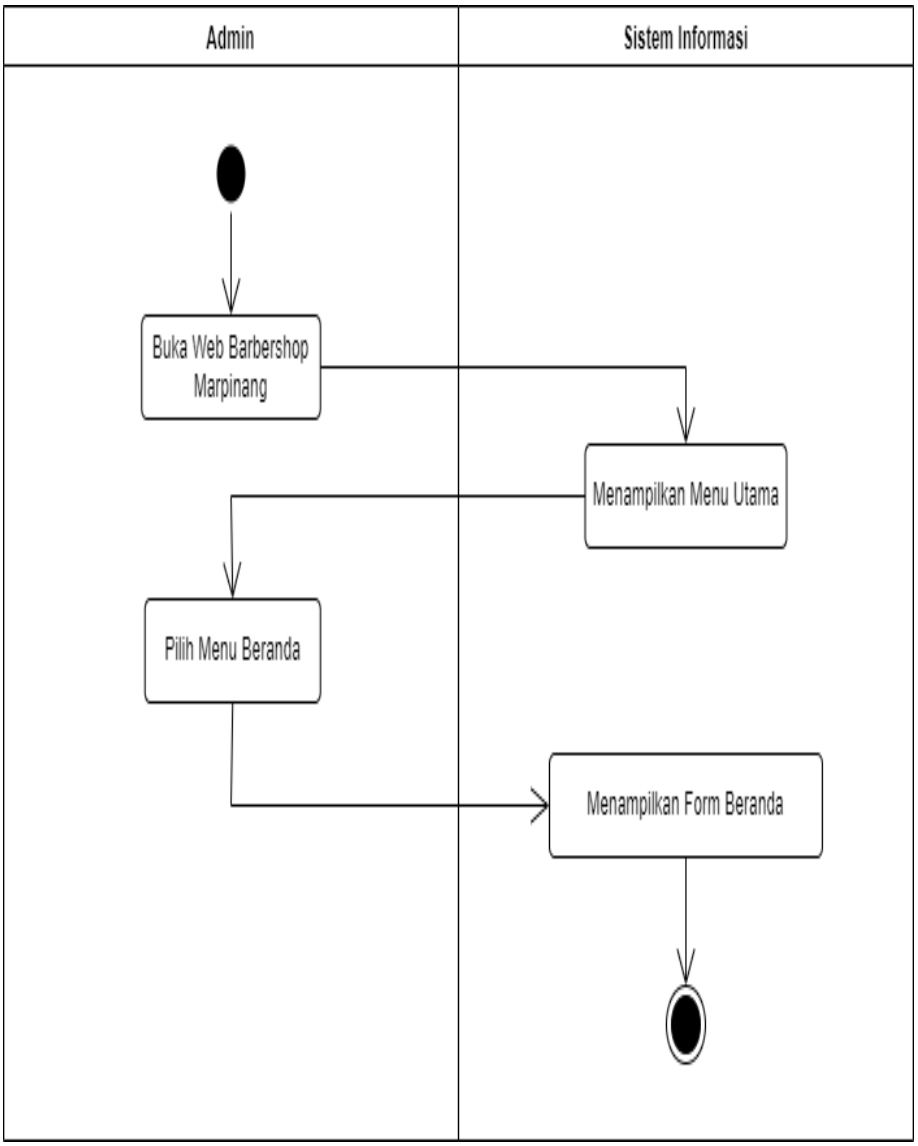
8) Activity Diagram logout



Gambar 3.10 *Activity Diagram logout*

Gambar 3.10 Pada activity diagram ini setelah admin melakukan proses Kelola fitur maka admin dapat logout dari halaman menu admin.

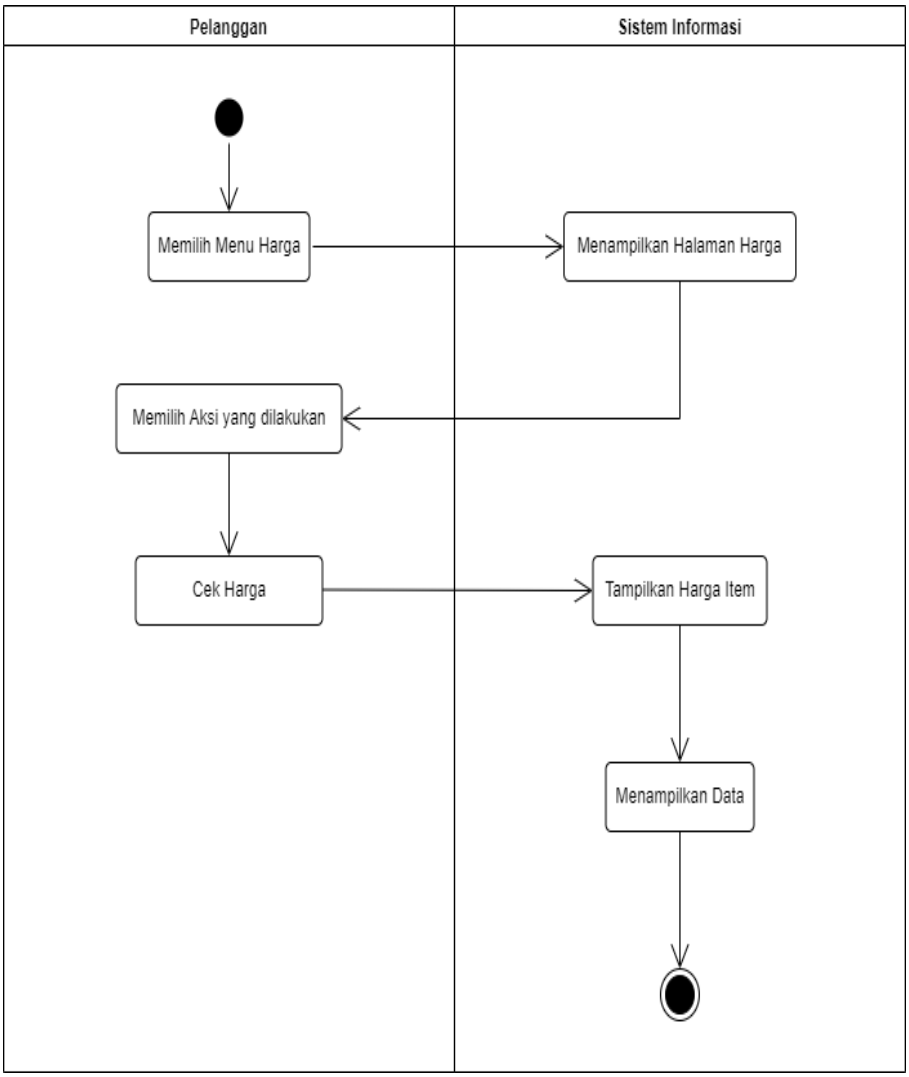
9) Activity Diagram Beranda



Gambar 3.11 *Activity Diagram* Beranda

Gambar 3.11 Pada activity diagram beranda bertujuan untuk menampilkan profil barbershop marpinang.

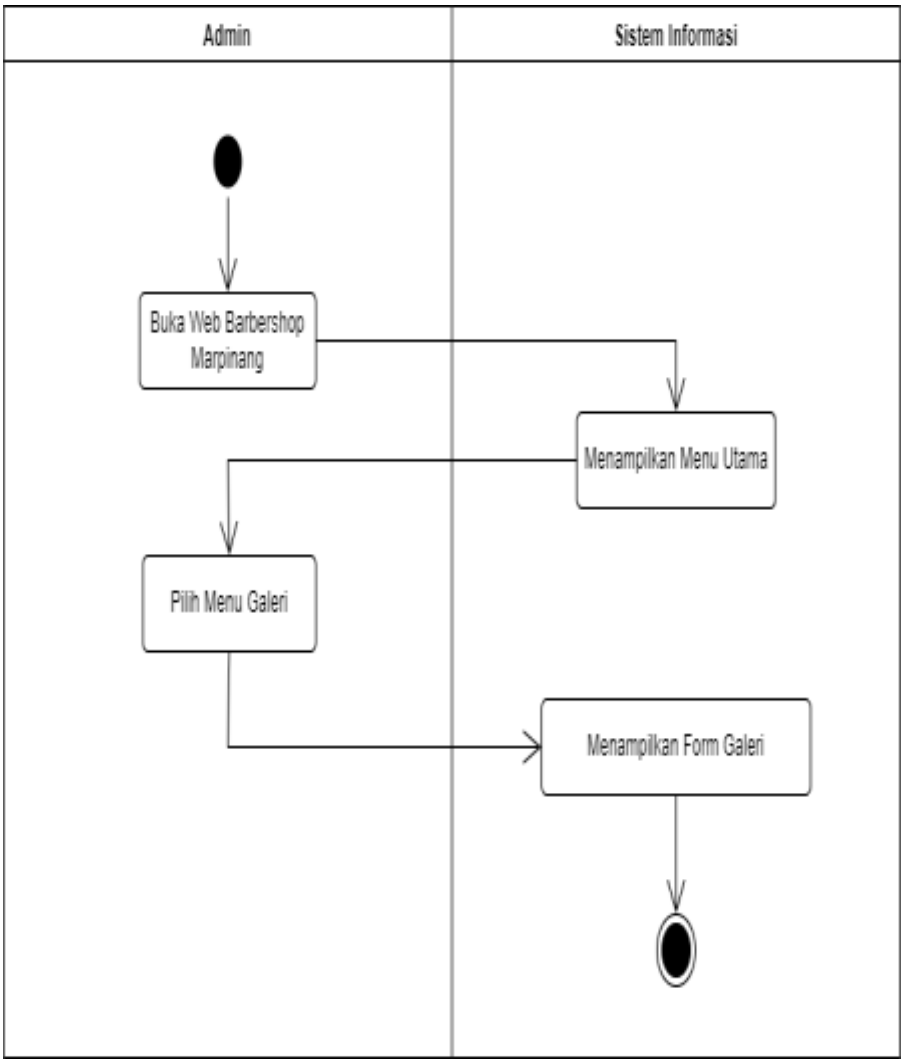
10) Activity Diagram Harga



Gambar 3.12 *Activity Diagram* Harga

Gambar 3.12 Pada activity diagram harga akan menampilkan informasi item harga layanan.

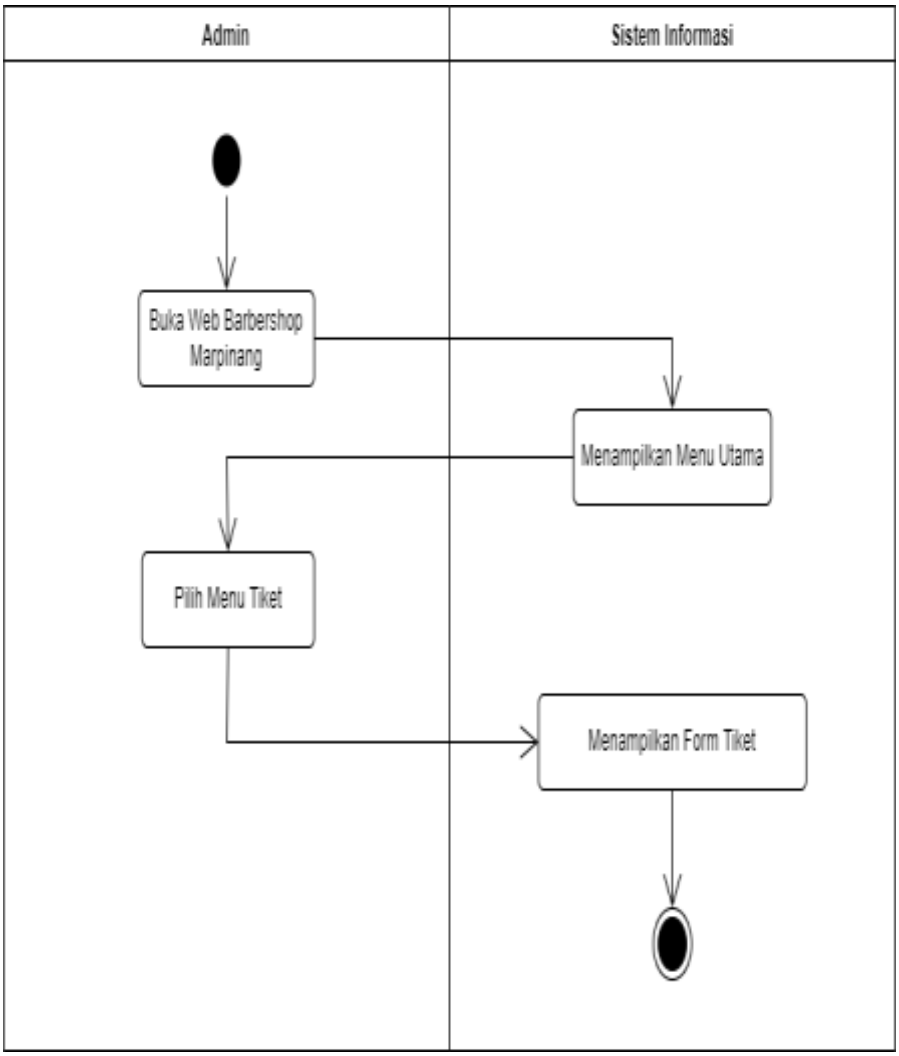
11) Activity Diagram Galeri



Gambar 3.13 *Activity Diagram* Galeri

Gambar 3.13 Pada activity diagram galeri akan menampilkan foto-foto model rambut sebagai contoh pilihan referensi gaya rambut yang kamu inginkan.

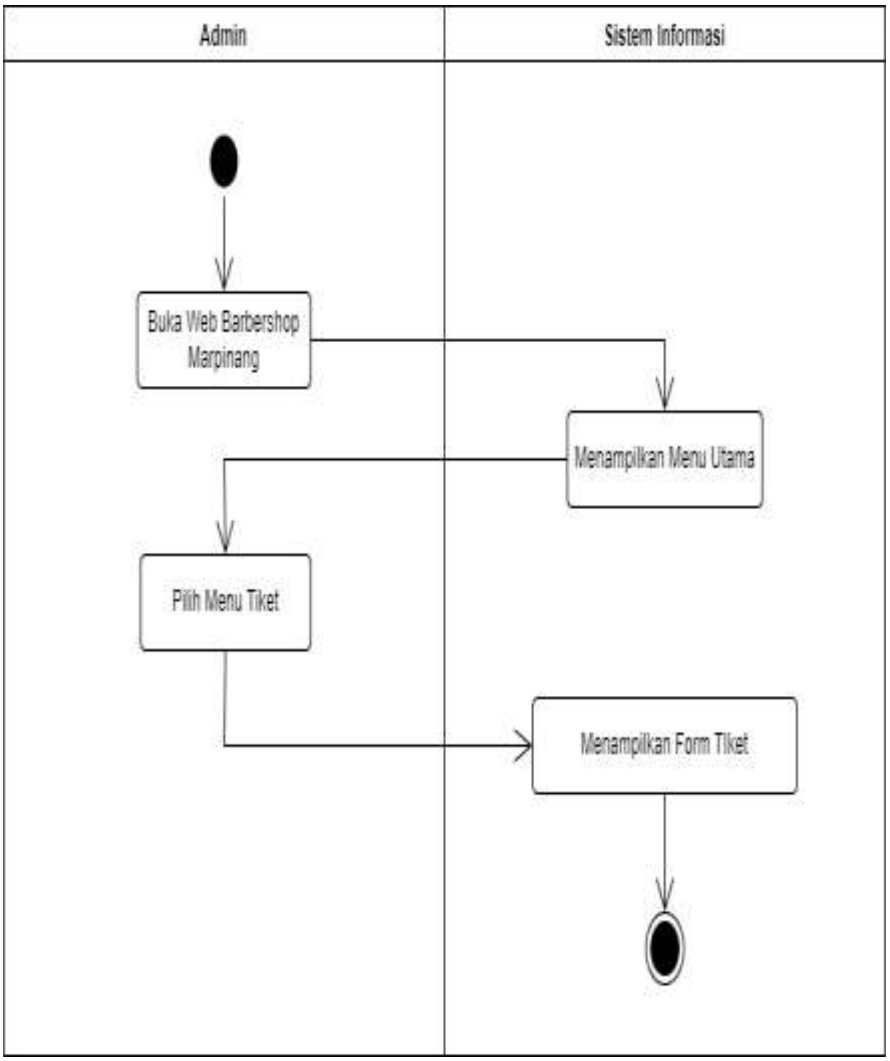
12) Activity Diagram Tiket



Gambar 3.14 *Activity Diagram* Tiket

Gambar 3.14 Pada activity diagram tiket bertujuan untuk proses pemesenan dan pengambilan tiket antrian dibarbershop marpinang.

13) Activity Diagram Antrian



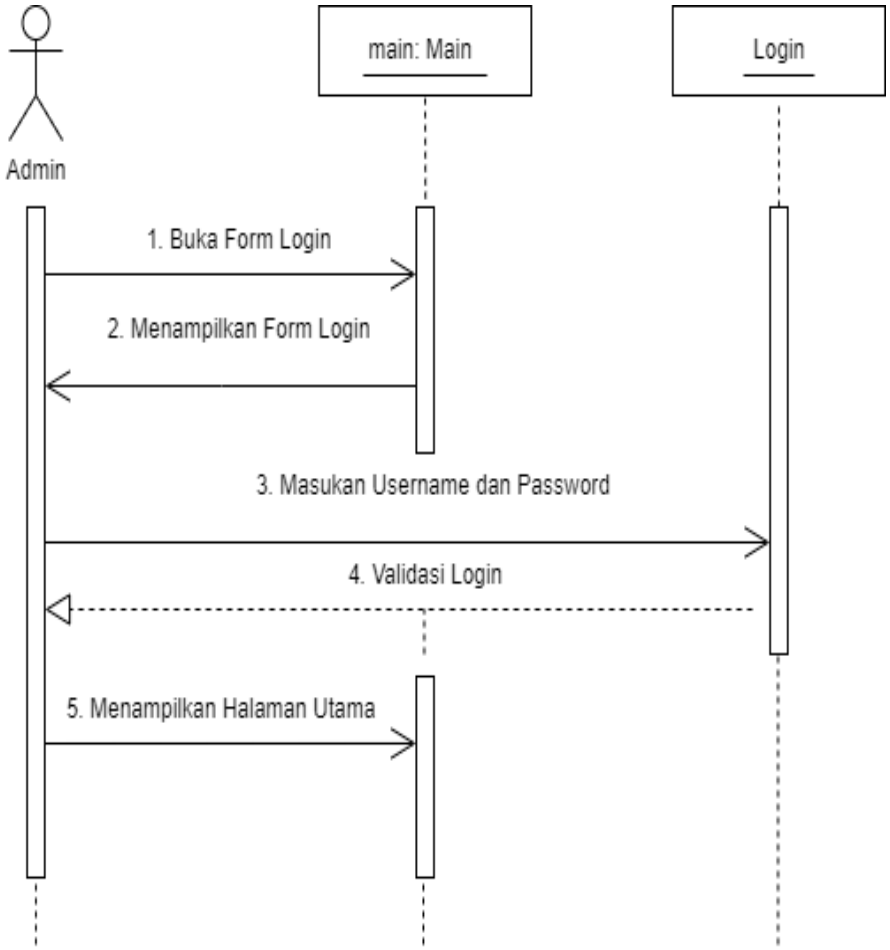
Gambar 3.15 *Activity Diagram* Antrian

Gambar 3.15 Pada activity diagram antrian bertujuan untuk mengelola pemesanan yang telah terdaftar dibarbershop marpinang.

c. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram pada penelitian ini digunakan sebagai interaksi objek dengan rangkaian langkah-langkah yang ada didalam sistem. Berikut ini merupakan gambaran dari alur aplikasi sistem informasi pelayanan Barbershop Marpinang.

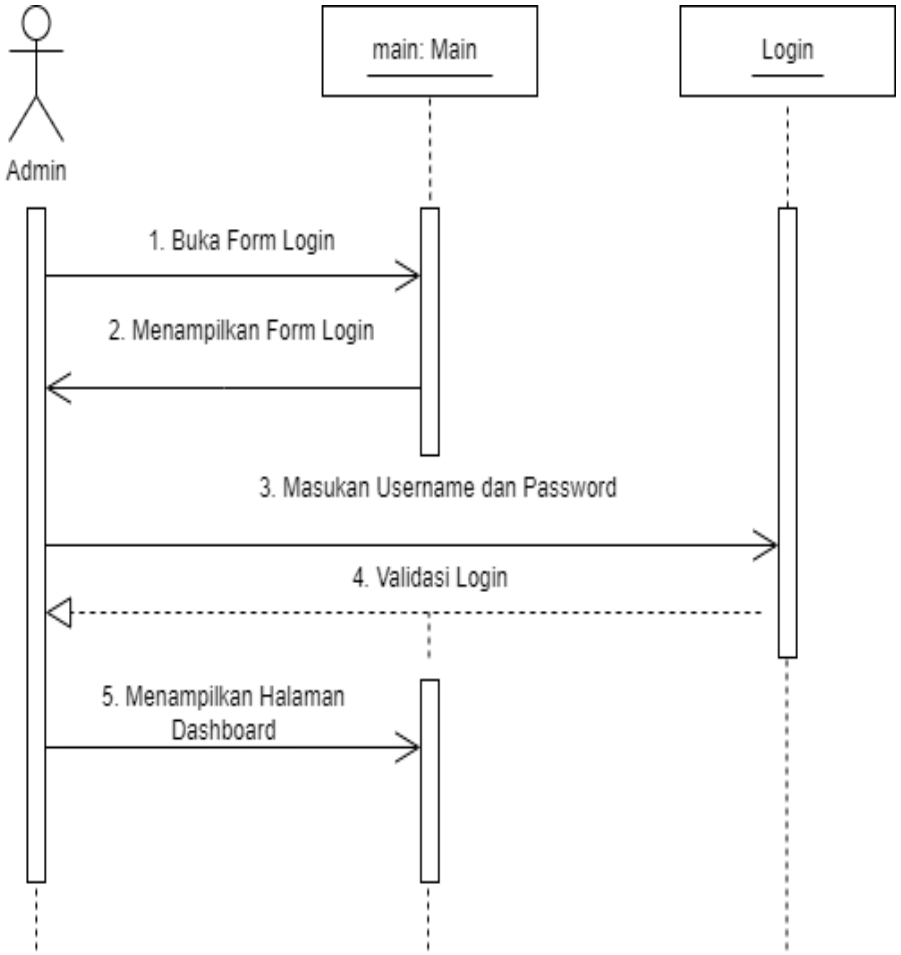
1) *Sequence Diagram Login*



Gambar 3.16 *Sequence* Diagram Login

Gambar 3.16 terdapat 1 admin dan 2 objek, yaitu main dan login. Pertama-tama admin masuk kelayar utama dengan memasukan username dan password.

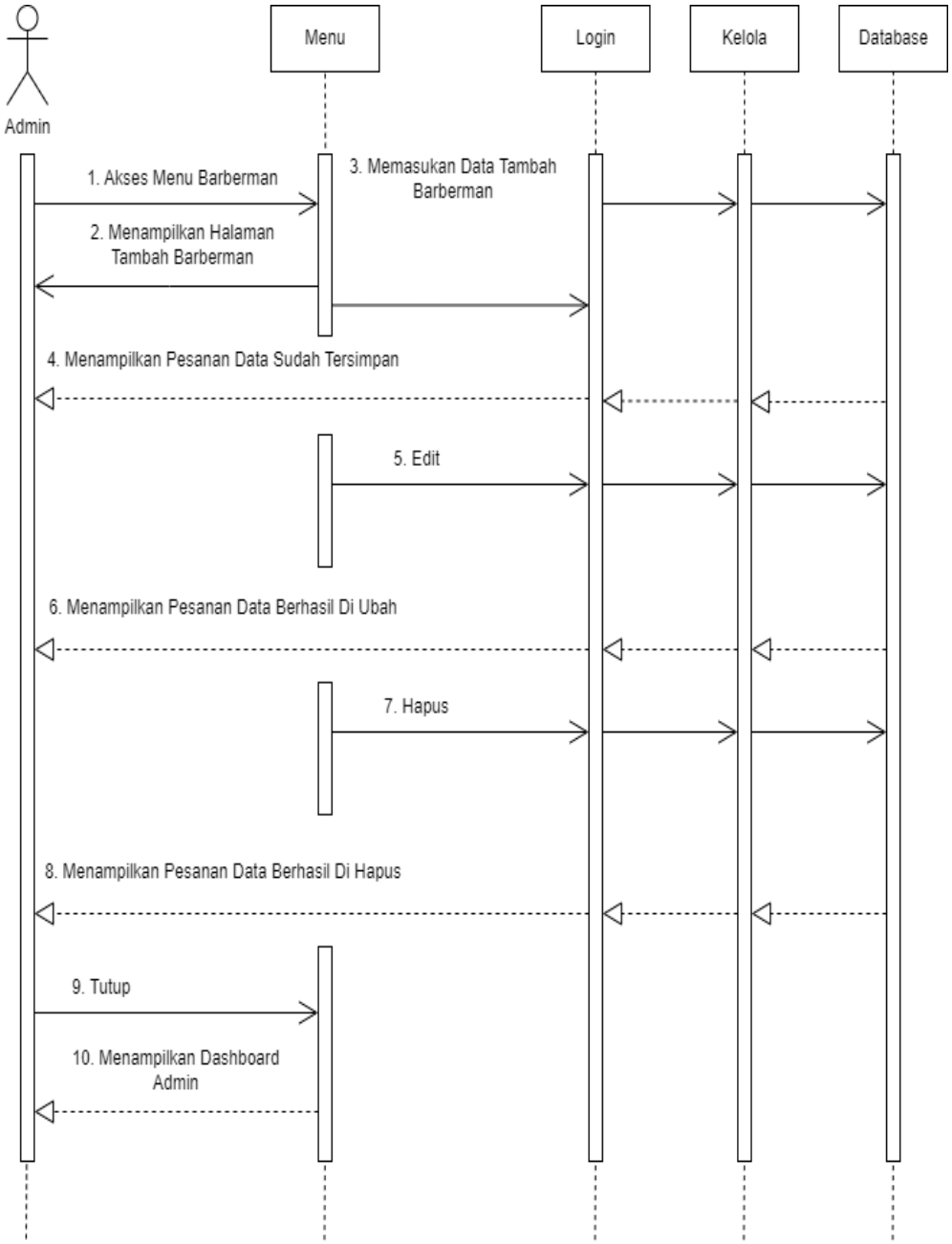
2) Sequence Diagram Dashboard



Gambar 3.17 *Sequence* Diagram Dashboard

Gambar 3.17 diatas, terdapat 1 aktor dan 1 objek, yaitu Menu dashboard. Pada menu dashboard, admin dapat melihat status antrian pesanan dari barbershop marpinang.

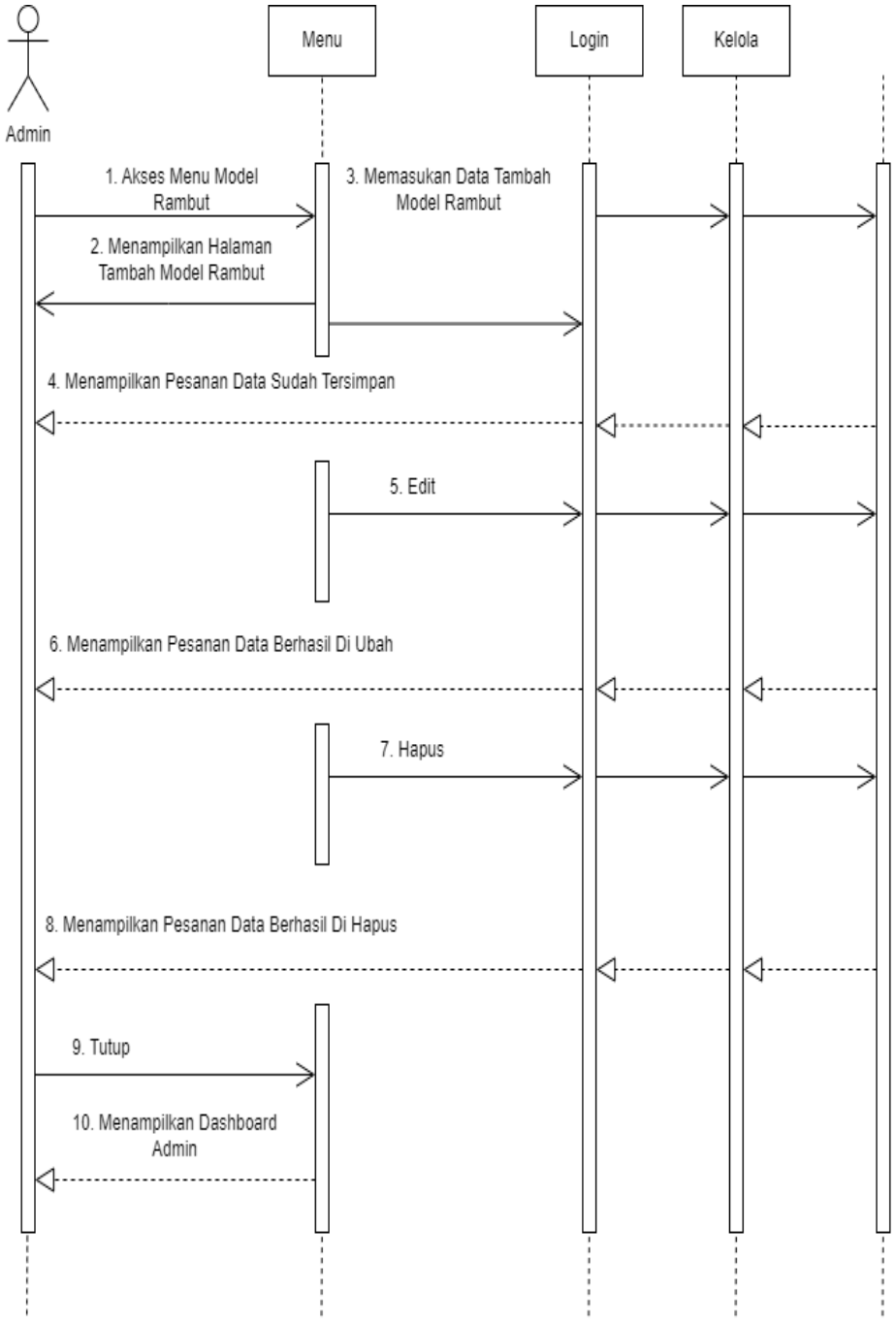
3) Sequence Diagram Barberman



Gambar 3.18 *Sequence* Diagram Barberman

Gambar 3.18 diatas, terdapat 1 aktor dan 1 objek, yaitu Menu barberman. Pada menu barberman, admin dapat melakukan Kelola data seperti memasukan nama dan foto barberman. Setelah admin memilih tombol simpan, maka data barberman akan tersimpan kedalam *database.*

4) Sequence Diagram Model Rambut

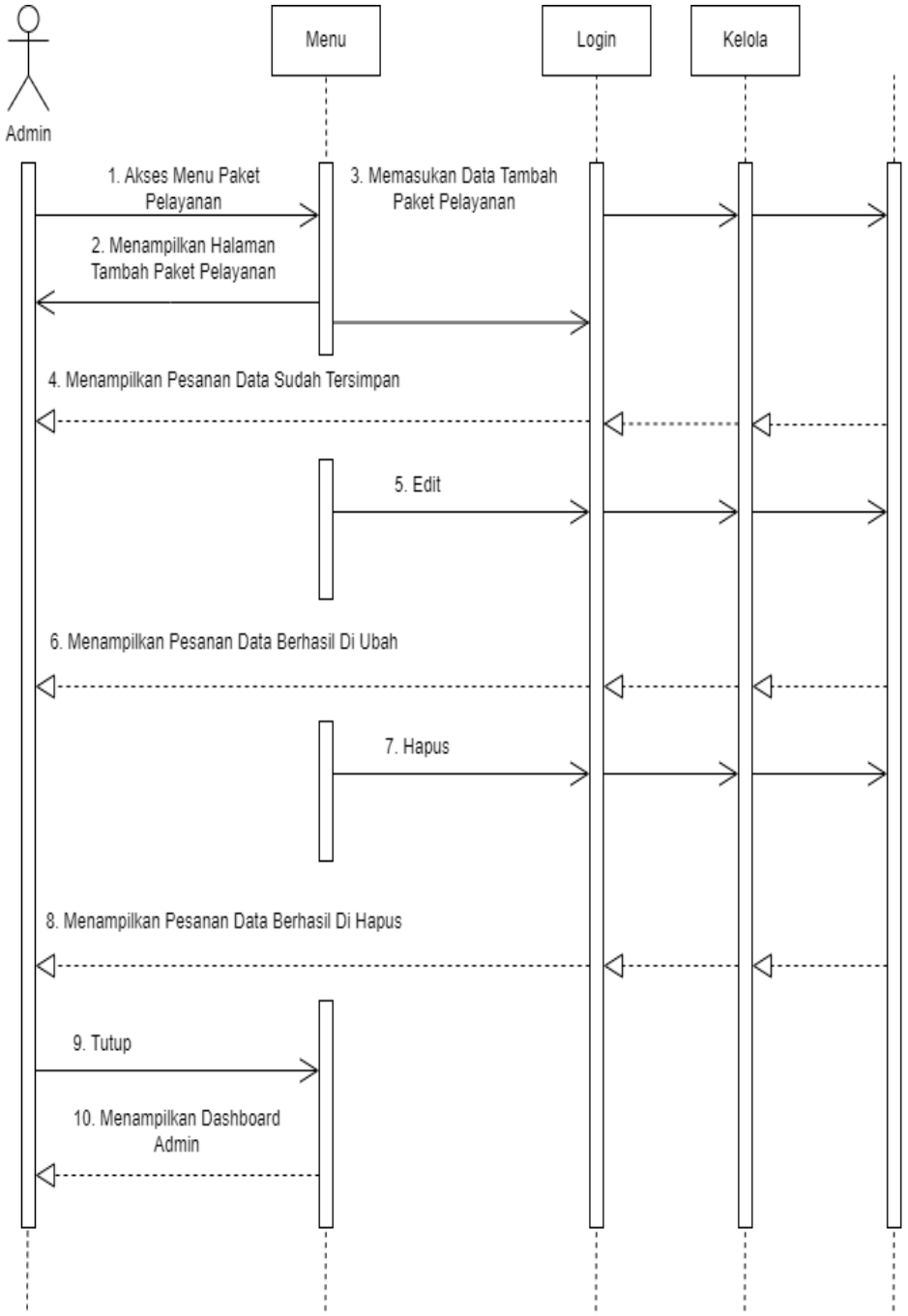


Gambar 3.19 *Sequence* Diagram Model Rambut

Gambar 3.19 diatas, terdapat 1 aktor dan 1 objek, yaitu Menu model rambut. Pada menu model rambut, admin dapat melakukan Kelola data seperti memasukan nama, deskripsi, harga dan foto. Setelah admin

memilih tombol simpan, maka data model rambut akan tersimpan kedalam *database.*

5) Sequence Diagram Paket Pelayanan

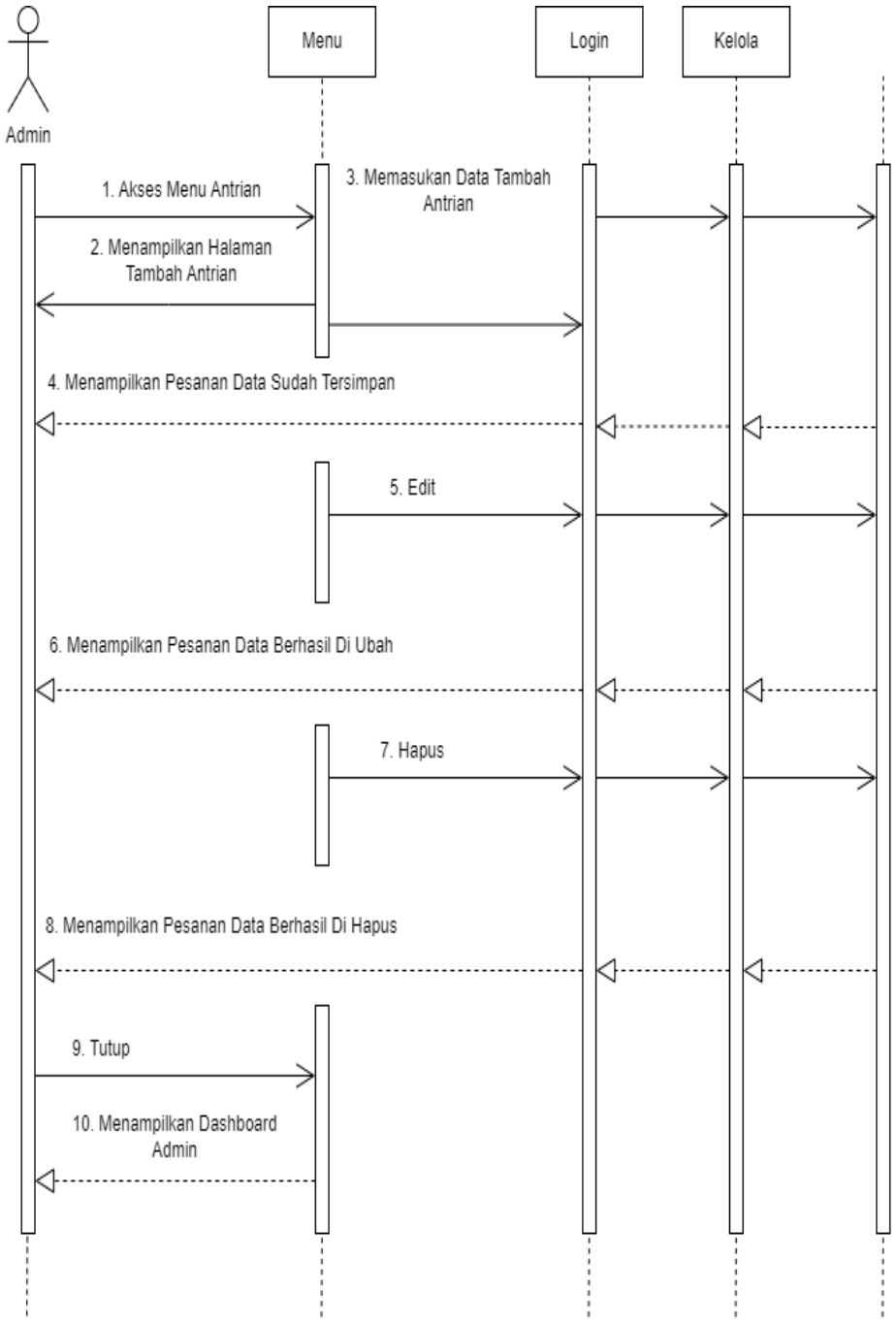


Gambar 3.20 *Sequence* Diagram Paket Pelayanan

Gambar 3.20 diatas, terdapat 1 aktor dan 1 objek, yaitu Menu paket pelayanan. Pada menu paket pelayanan, admin dapat melakukan Kelola

data seperti memasukan nama, deskripsi dan harga. Setelah admin memilih tombol simpan, maka data paket pelayanan akan tersimpan kedalam *database.*

6) *Sequence Diagram Antrian*

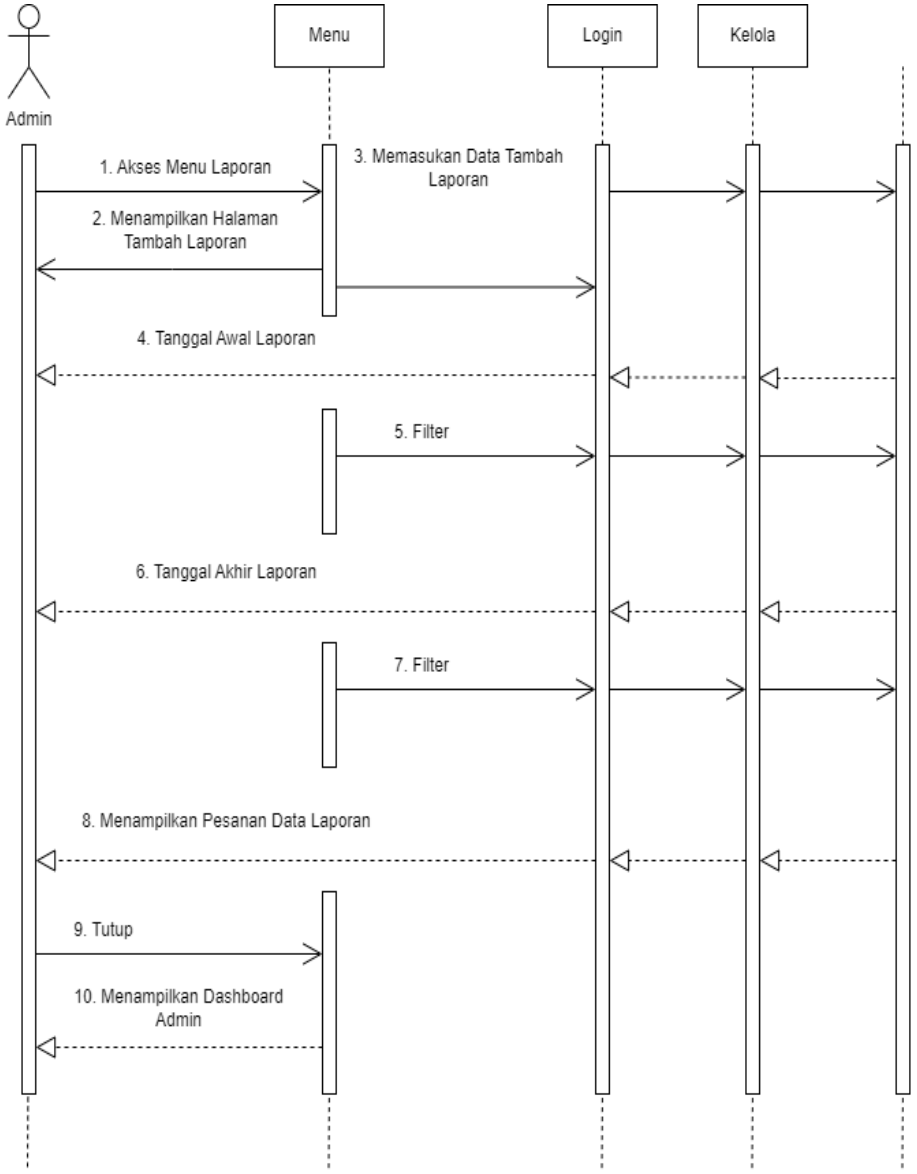


Gambar 3.21 *Sequence* Diagram Paket Antrian

Gambar 3.21 diatas, terdapat 1 aktor dan 1 objek, yaitu Menu antrian.

Pada menu antrian, admin dapat melakukan Kelola data seperti memasukan No.antrian, nama, telp, model, paket, barberman dan total. Setelah admin memilih tombol simpan, maka data antrian akan tersimpan kedalam *database.*

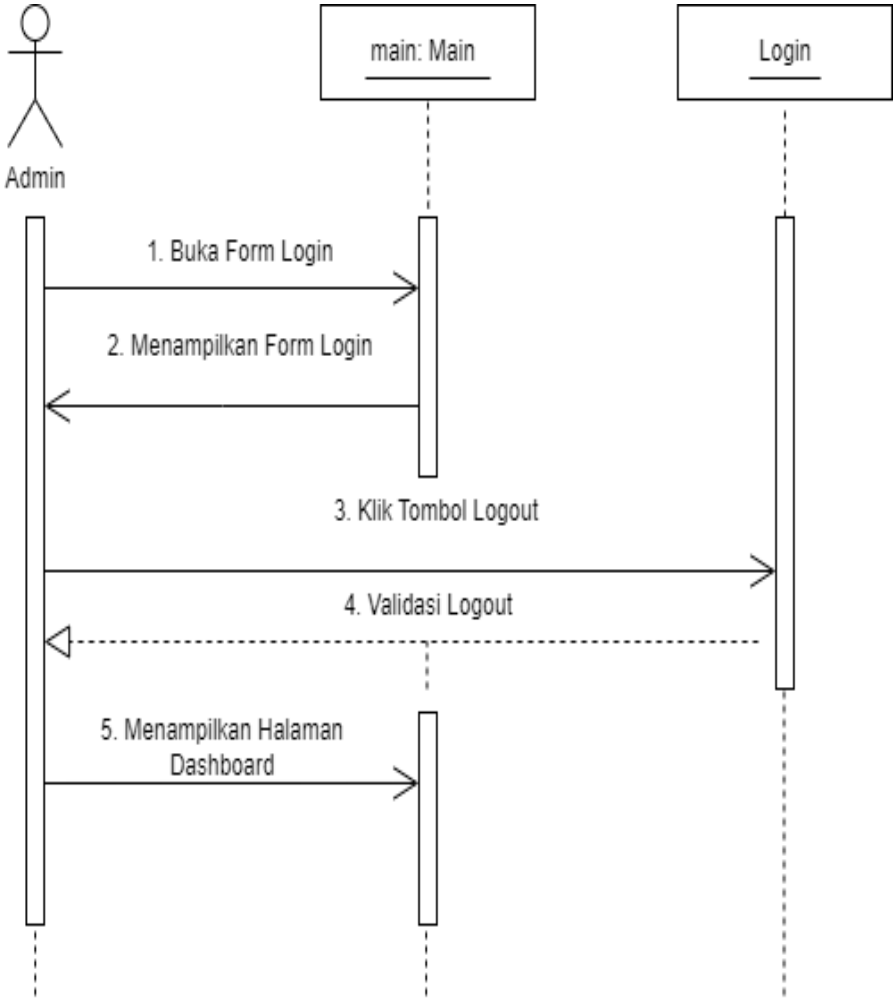
7) Sequence Diagram Laporan



Gambar 3.22 *Sequence* Diagram Laporan

Gambar 3.22 diatas, terdapat 1 aktor dan 1 objek, yaitu Menu laporan. Pada menu laporan, admin dapat melakukan Kelola data seperti memasukan tanggal laporan bulanan. Setelah admin memilih tombol simpan, maka data laporan akan tersimpan kedalam *database*.

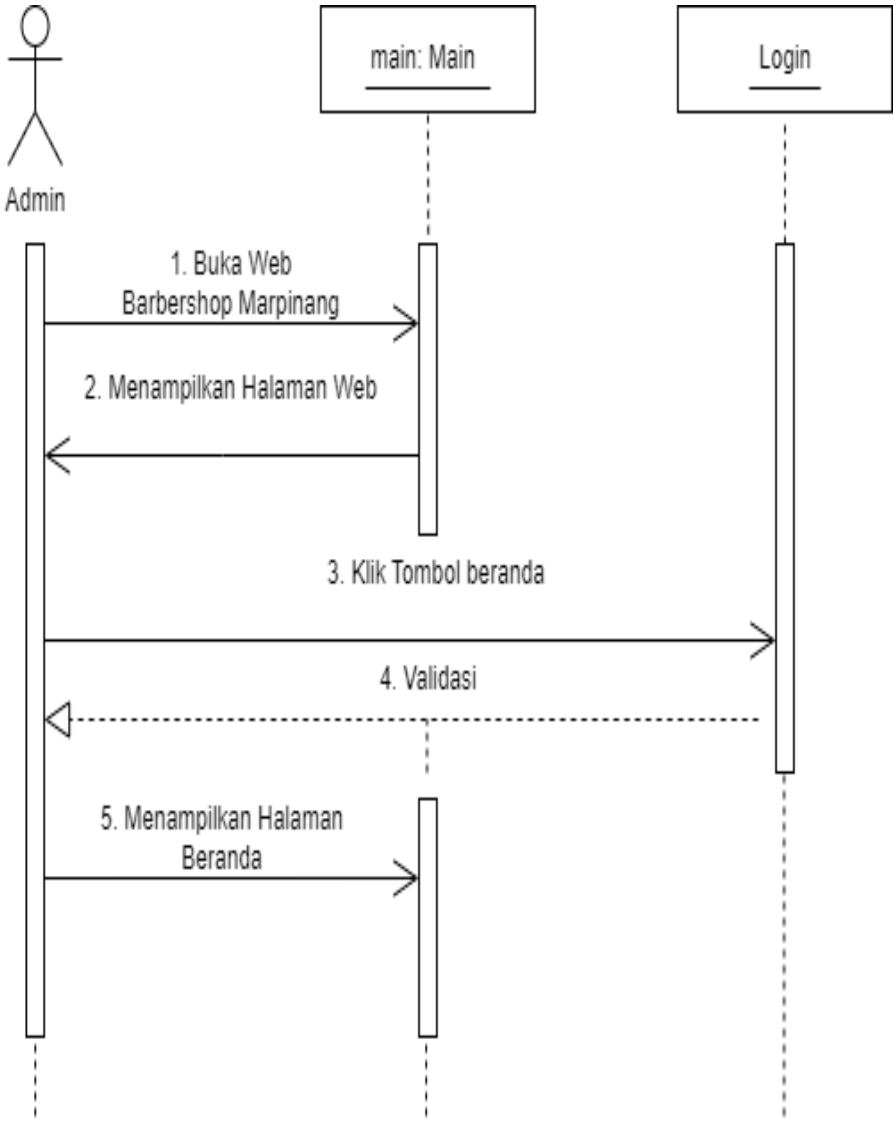
8) *Sequence Diagram logout*



Gambar 3.23 *Sequence* Diagram Logout

Gambar 3.23 diatas, terdapat 1 aktor dan 1 objek, yaitu Menu logout. Pada menu logout, admin dapat keluar dari halaman dashboard admin.

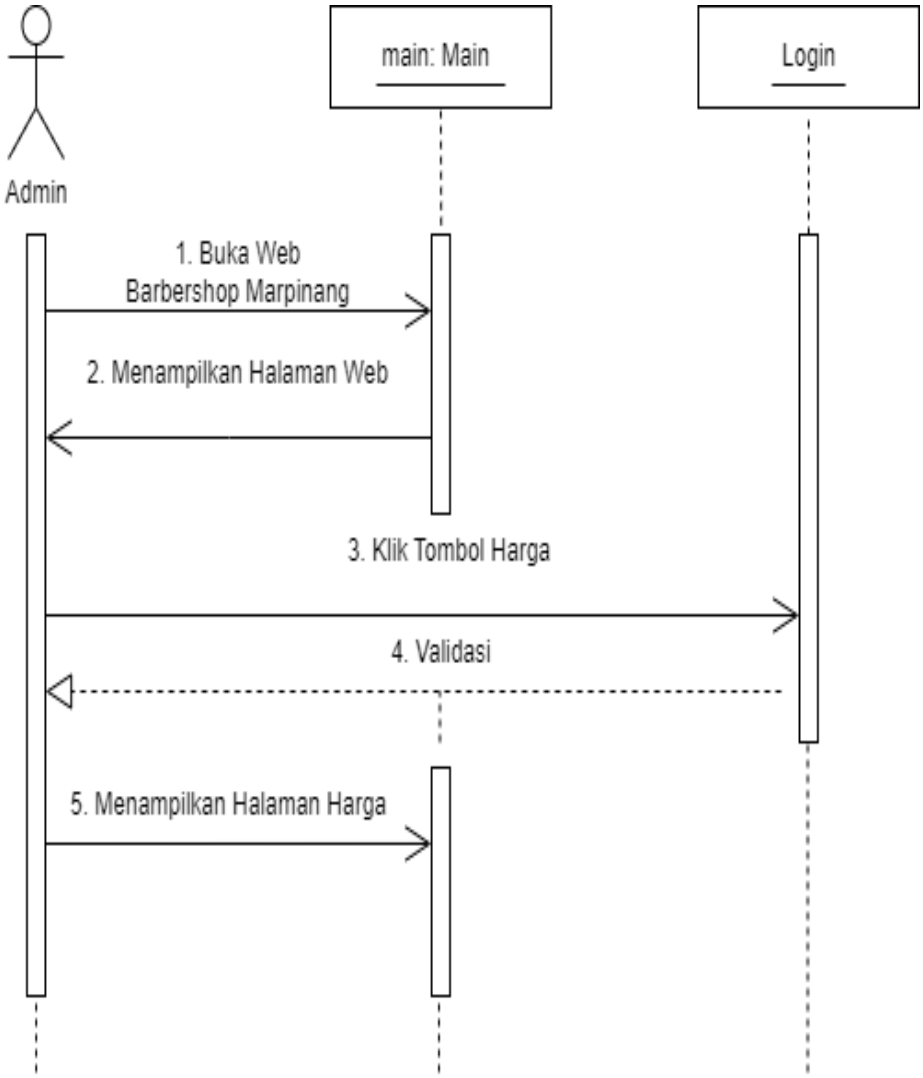
9) Sequence Diagram Beranda



Gambar 3.24 *Sequence* Diagram Beranda

Gambar 3.24 diatas, terdapat 1 aktor dan 1 objek, yaitu Menu beranda. Pada menu beranda, pelanggan dapat melihat profil barbershop marpinang.

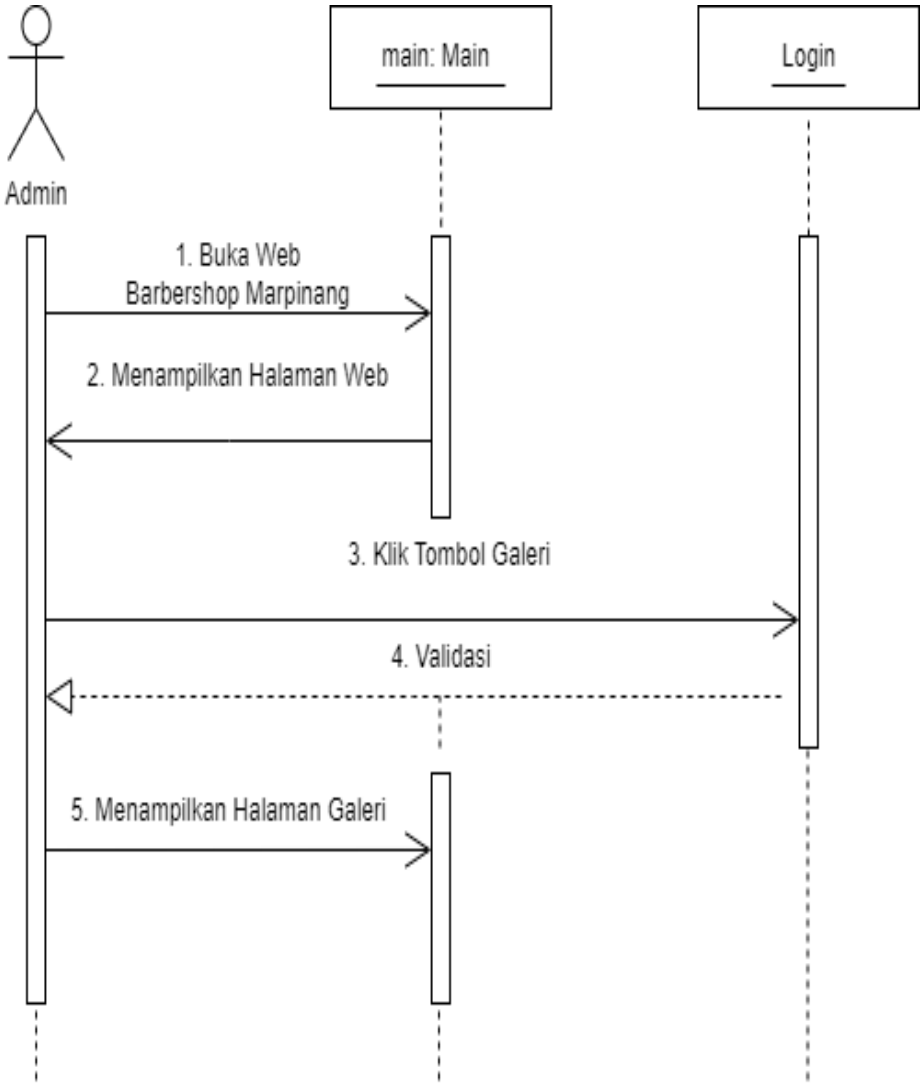
10) Sequence Diagram Harga



Gambar 3.25 *Sequence* Diagram Harga

Gambar 3.25 diatas, terdapat 1 aktor dan 1 objek, yaitu Menu harga. Pada menu harga, pelanggan dapat melihat list daftar harga pada barbershop marpinang.

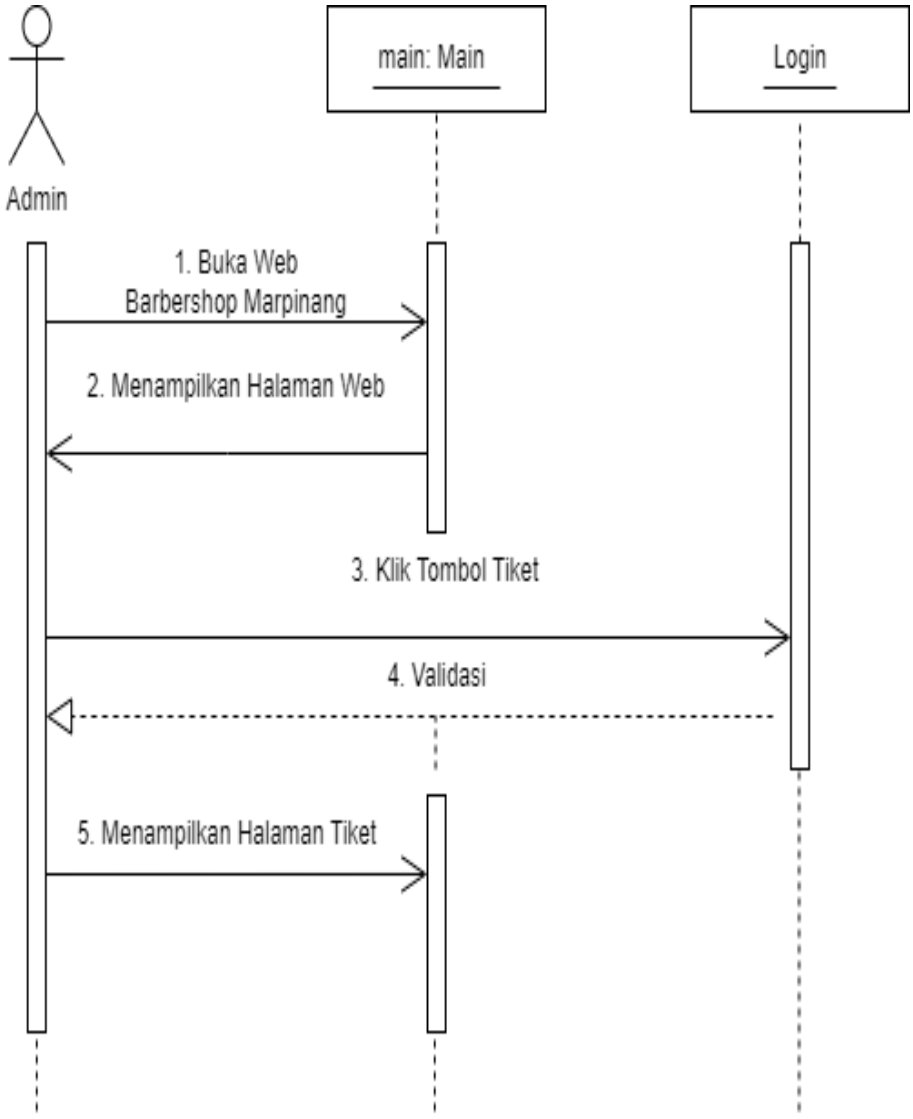
11) Sequence Diagram Galeri



Gambar 3.26 *Sequence* Diagram Galeri

Gambar 3.26 diatas, terdapat 1 aktor dan 1 objek, yaitu Menu Galeri. Pada menu Galeri, pelanggan dapat melihat model rambut sebagai contoh dari barbershop marpinang.

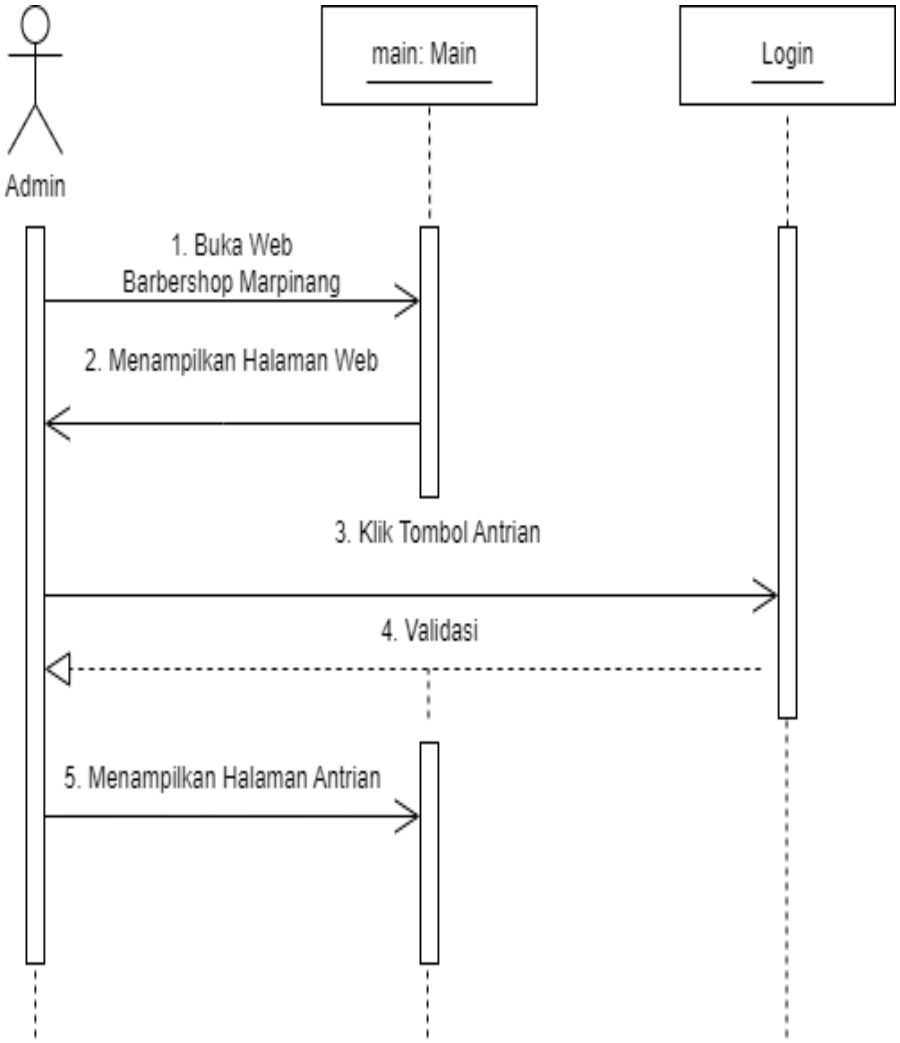
12) Sequence Diagram Tiket



Gambar 3.27 *Sequence* Diagram Tiket

Gambar 3.27 diatas, terdapat 1 aktor dan 1 objek, yaitu Menu tiket. Pada menu tiket, pelanggan dapat mendaftar pesanan pada barbershop marpinang.

13) Sequence Diagram Antrian



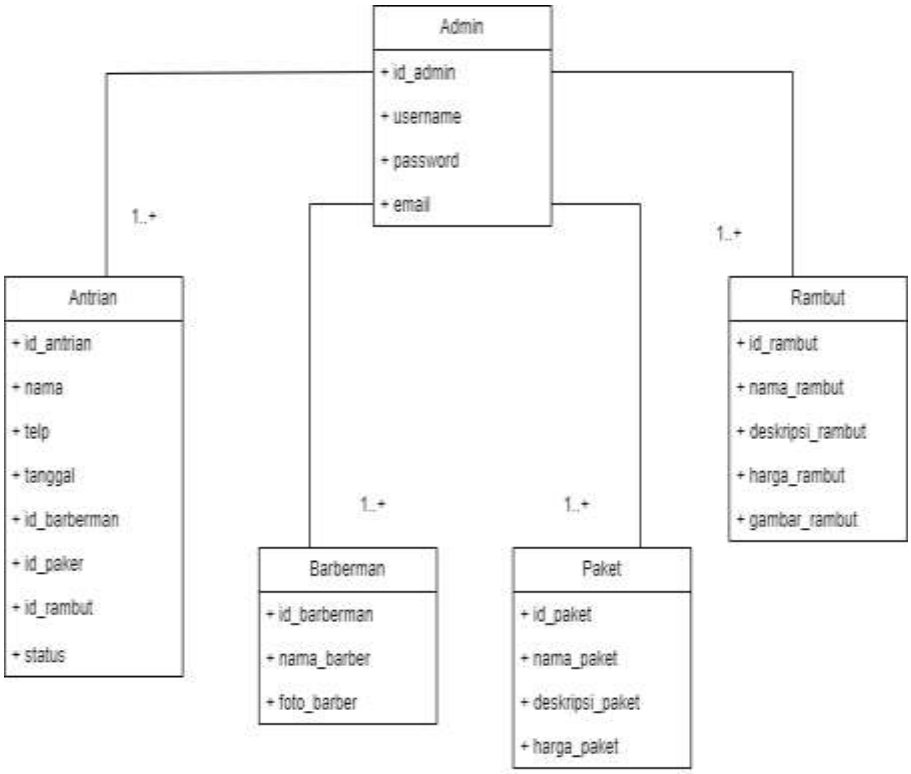
Gambar 3.28 *Sequence* Diagram antrian

Gambar 3.28 diatas, terdapat 1 aktor dan 1 objek, yaitu Menu antrian. Pada menu antrian, pelanggan dapat melihat urutan antrian pada barbershop marpinang.

d. Desain Basis Data

Pada penelitian ini peneliti membuat rancangan basis data Sistem Informasi Pelayanan Barbershop Marpinang di Palangkaraya dengan menggunakan *Class Diagram* dan Desain Basis Data.

a. Class Diagram



Gambar 3.29 *Class* Diagram Login

Gambar 3.29 menjelaskan bahwa terdapat 1 aktor yaitu admin. Admin melakukan login terlebih dahulu untuk dapat mengelola semua konten yang ada dalam sistem layanan, transaksi, dan laporan. Sedangkan pelanggan hanya dapat melihat harga item layanan.

b. Desain Basis Data

Berikut adalah rancangan dari tabel-tabel yang dibuat dalam database Barbershop Marpinang untuk membangun Sistem Informasi Pelayanan Barbershop Marpinang Berbasis Web. Berikut struktur yang akan dibangun pada database Barbershop Marpiang :

1) Tabel Admin

Pada Tabel 3.4 memaparkan tentang pengelolaan data admin yang mengelola sistem.

Tabel 3.4 Tabel Admin

Field	Tipe data	Extra	Keterangan
Id_admin	Int (11)	Auto_Increment	Kode Admin
Username	Varchar (50)		Username
Password	Varchar (50)		Password
Email	Varchar (50)		Email

2) Tabel Antrian

Pada Tabel 3.5 memaparkan tentang pengelolaan data antrian yang mengelola sistem.

Tabel 3.5 Tabel Antrian

Field	Tipe data	Extra	Keterangan
Id_antrian	Varchar (24)		Kode Antrian
Nama	Varchar (20)		Nama
Telp	Int (15)		Telepon
Tanggal	Date		Tanggal
Id_barberman	Int (11)		Kode Barberman
Id_paket	Int (11)		Kode Paket
Id_rambut	Int (11)		Kode Rambut
Status	Varchar (15)		Status

3) Tabel Barberman

Pada Tabel 3.6 memaparkan tentang pengelolaan data

barberman yang mengelola sistem.

Tabel 3.6 Tabel Barberman

Field	Tipe data	Extra	Keterangan
Id_barberman	Int (11)	Auto_Increment	Kode Barberman
Nama_barber	Varchar (50)		Nama Barber
Foto_barber	Varchar (50)		Foto Barber

4) Tabel Paket

Pada Tabel 3.7 memaparkan tentang pengelolaan data detail layanan paket.

Tabel 3.7 Tabel Paket

Field	Tipe data	Extra	Keterangan
Id_paket	Int (11)	Auto_Increment	Kode Paket
Nama_paket	Varchar (50)		Nama Paket
Deskripsi_paket	Text		Deskripsi Paket
Harga_paket	Int (11)		Harga Paket

5) Tabel Rambut

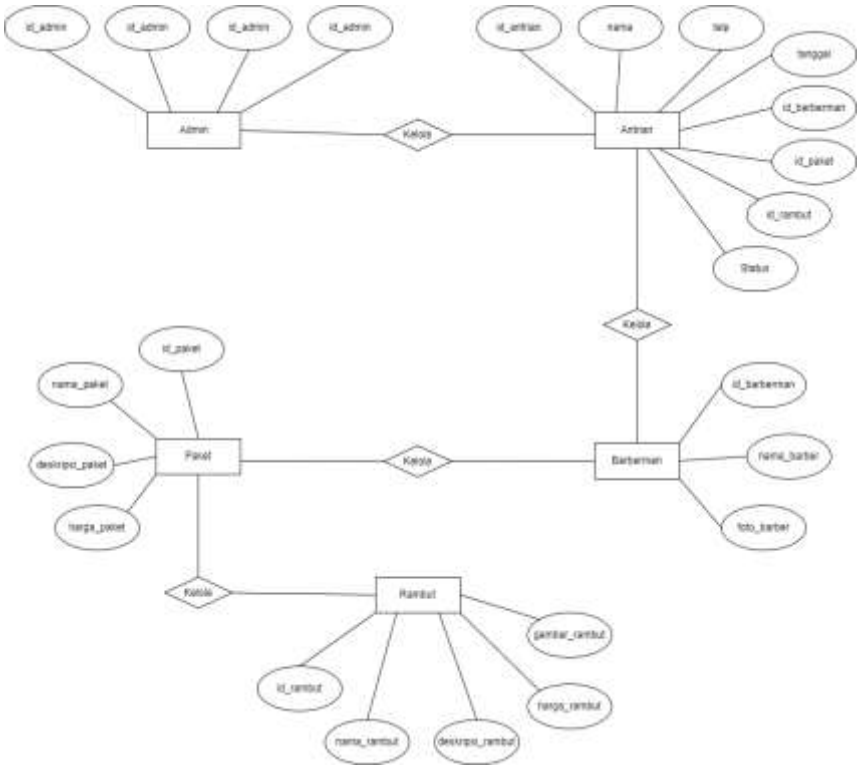
Pada Tabel 3.8 memaparkan tentang pengelolaan data model rambut.

Tabel 3.8 Tabel Rambut

Field	Tipe data	Extra	Keterangan
Id_rambut	Int (11)	Auto_Increment	Kode Rambut
Nama_rambut	Varchar (50)		Nama Rambut

Deskripsi_rambut	Text		Deskripsi Rambut
Harga_rambut	Int (11)		Harga Rambut
Gambar_rambut	Varchar (50)		Gambar Rambut

c. Entity Relationship Diagram (*ERD*)



Gambar 3.30 *Entity Relationship Diagram (ERD)*

3.7.2 Desain Antarmuka

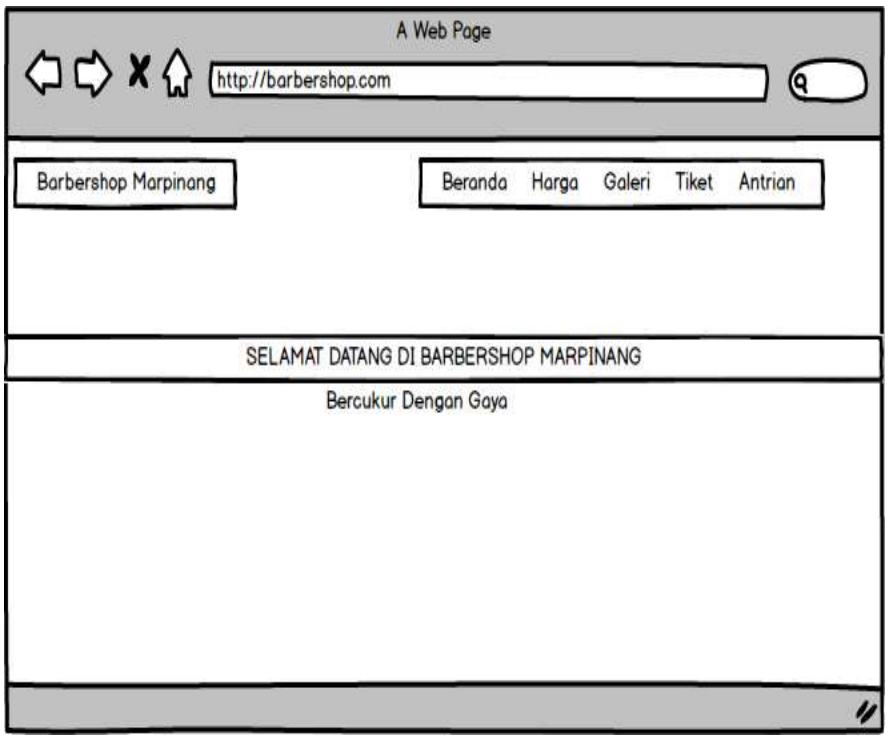
Pada tahapan ini akan diterangkan rancangan sistem *interface* pada halaman-halaman didalam sistem informas pelayanan Barbershop Marpinang ini nantinya.

Adapun rancangan desain *interface*-nya adalah sebagai berikut:

1. Desain Halaman Utama

a. Halaman Beranda

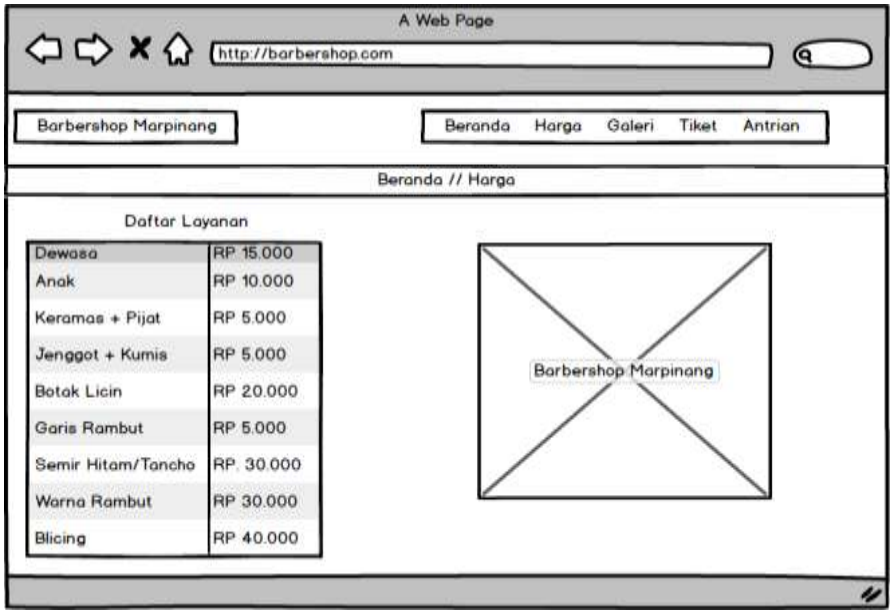
Halaman beranda merupakan halaman yang muncul pertama kali dari sistem informasi pelayanan Barbershop Marpinang. Halaman tersebut dapat dilihat pada gambar 3.31



Gambar 3.31 Halaman Beranda

b. Halaman Harga

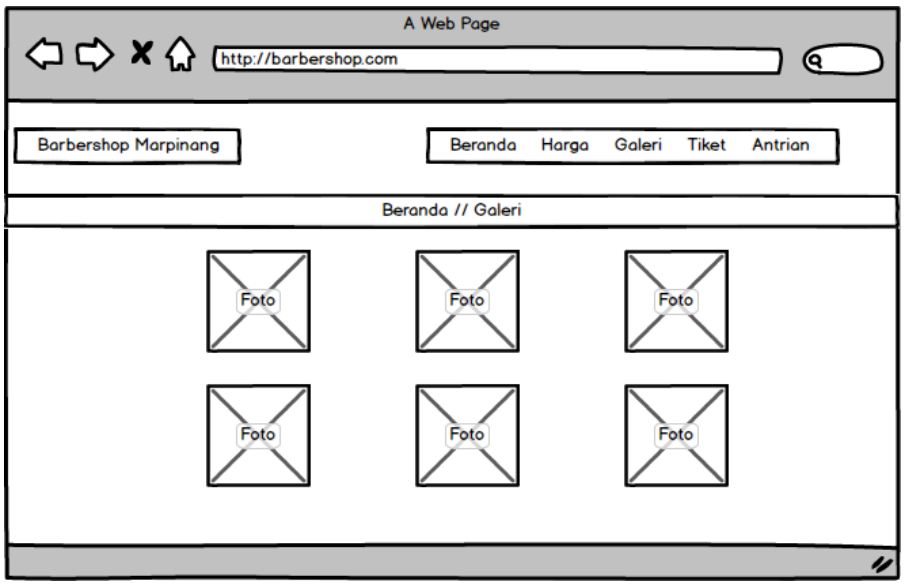
Halaman harga merupakan halaman yang menampilkan daftar harga dan jenis layanan dari sistem informasi pelayanan Barbershop Marpinang. Halaman tersebut dapat dilihat pada gambar 3.32



Gambar 3.32 Halaman Harga

c. Halaman Galeri

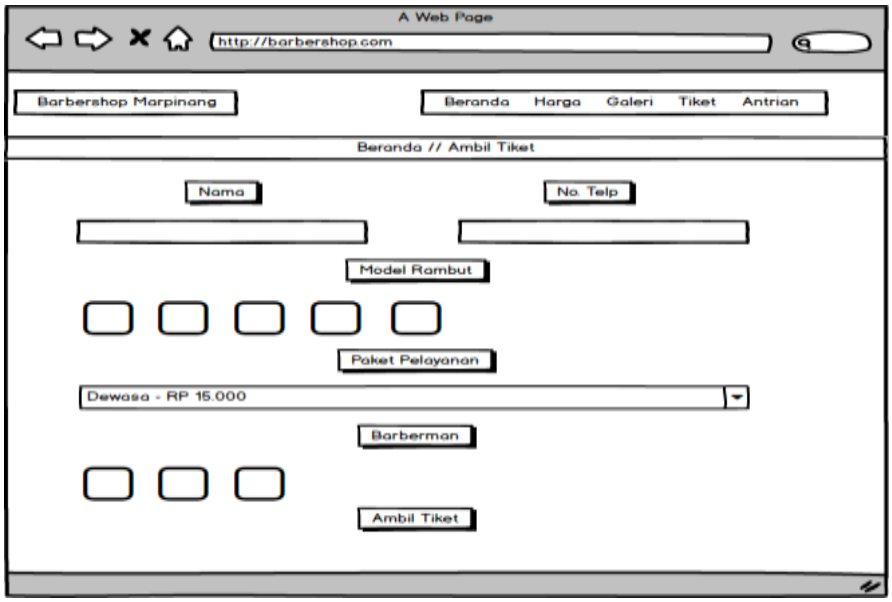
Halaman galeri merupakan halaman yang menampilkan model-model rambut dari sistem informasi pelayanan Barbershop Marpinang. Halaman tersebut dapat dilihat pada gambar 3.33



Gambar 3.33 Halaman Galeri

d. Halaman Tiket

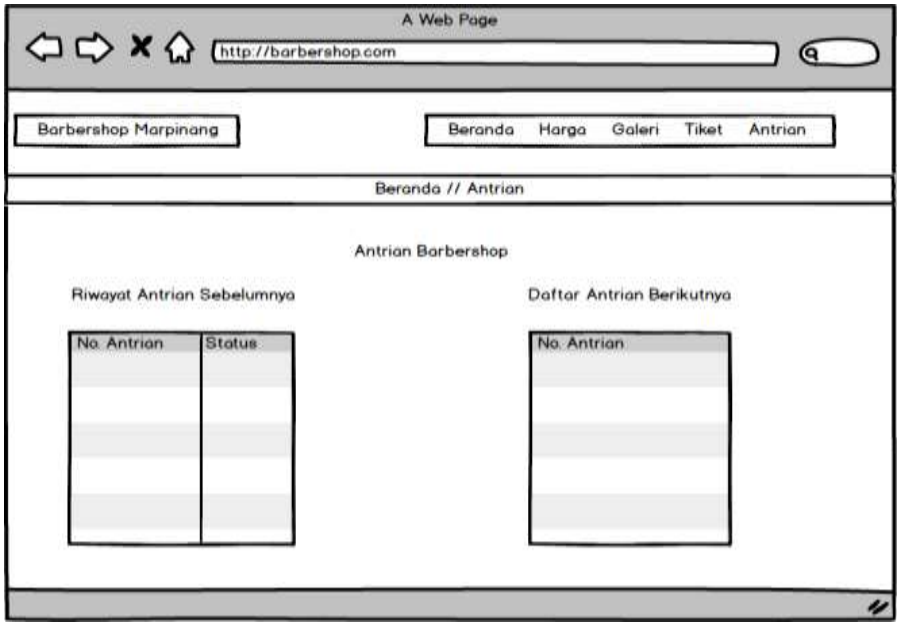
Halaman tiket merupakan proses pemesanan tiket dari sistem informasi pelayanan Barbershop Marpinang. Halaman tersebut dapat dilihat pada gambar 3.34



Gambar 3.34 Halaman Tiket

e. Halaman Antrian

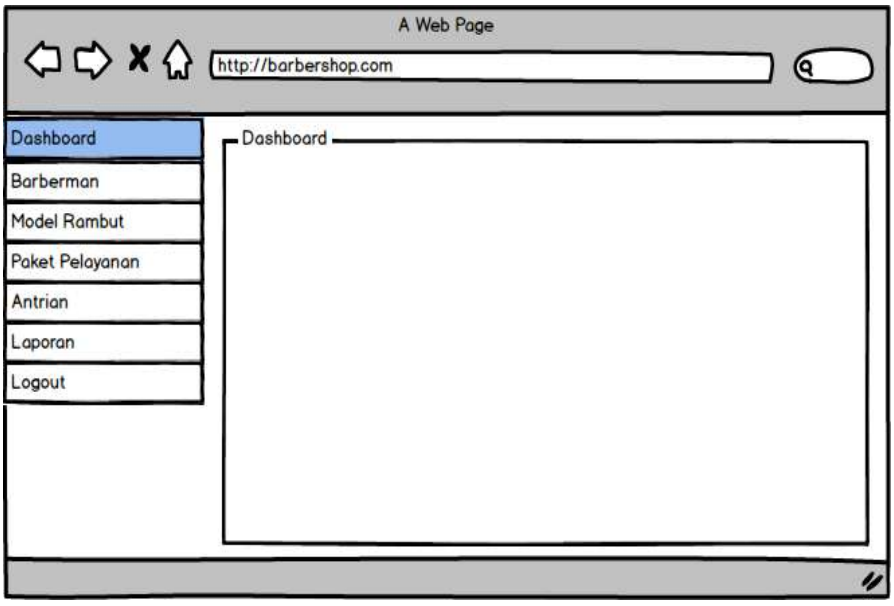
Halaman antrian merupakan proses pengambilan tiket antrian dari sistem informasi pelayanan Barbershop Marpinang. Halaman tersebut dapat dilihat pada gambar 3.35



Gambar 3.35 Halaman Antrian

f. Halaman Administrator

Pada halaman ini admin dapat mengelola tampilan pada halaman harga, galeri, tiket, dan antrian. Halaman tersebut dapat dilihat pada gambar 3.36



Gambar 3.36 Halaman Administrator

3.8 Jadwal Penelitian

Tabel 3.9 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	2023												2024		
		September			Oktober			November			Desember			Januari		
		M1	M2	M3	M1	M2	M3	M1	M2	M3	M1	M2	M3	M1	M2	M3
1	Pengajuan Judul															
2	Pelaksanaan Penelitian															
3	Pengambilan Surat Tugas															
4	Konsultasi Judul TA															
5	Konsultasi BAB I															
6	Pengumpulan Data															
7	Konsultasi BAB II															
8	Konsultasi BAB III															
9	Pendaftaran Seminar Proposal															
10	Seminar Proposal															
11	Revisi															
12	Penyusunan TA															
13	Sidang TA															

DAFTAR PUSTAKA

Alam, S. (2019). Penentuan strategi bisnis melalui analisis swot pada jaxs barbershop di kota makassar. Jurnal ilmiah karimah stie amkop Makassar,2(3).

Abdulloh, R., 2023. *7 IN 1 Pemrograman Web Untuk Pemula (Update Version).* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Anwandi, 2020. Analisis Pieces dan Pengaruh Perancangan Website Fikri Karya Gemilang Terhadap Sistem Promosi menggunakan Model Waterfall. *Jurnal rekayasa sistem dan industri,* Volume 07, p. 57.

Cahyani, R. &., 2020. Analisa Pemanfaatan E-Puskesmas di Loket Pendaftaran pada Puskesmas Kecamatan Pademangan dengan Metode Pieces. *Journal of computer science an engineering,* Volume 1, pp. 17-29.

Fadhlurrahman, M. F. F. &. C. D. A. H., 2020. Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web. *Jurnal Pendidikan Informatika,* Volume 4, pp. 30-39.

Kurniawan, B., 2020. Perancangan sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Cafetaria No Caffe di Tanjung Balai Karimun Mneggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL. *Jurnal TIKAR,* Volume 1, p. 2.

Maryani, I. &. P. A., 2020. *Mobile Programing Membuat Aplikasi Sederhana dengan Mudah.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Muhammad, T. A. I. K. U. F. F. A. S. Y. F., 2023. Implementasi Black box Testing dan Usability Testing pada Website Sekolah MI Miftahul Ulum Warugunung Surabaya. *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual,* Volume 8, p. 1.

Munawar, 2021. *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML.* Bandung: INFORMATIKA.

Npitupulu, D., 2019. *Sistem Informasi Bisnis.* Yogyakarta: ANDI.

Pinatih, G. P. &. D. H., 2022. Rancang Bangun Inventory System Menggunakan Model. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi ,* Volume 9, p. 1.

Prasetyo, F. D., 2022. Penerapan Metode Waterfall Dalam Sistem Informasi. *Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi,* Volume 7, p. 2.

Putri, P. I. F. d., 2020. *Pengantar Akutansi Lanjutan.* 1 ed. Depok: PT RAJAGRFINDO PERSADA.

Rahman, D., 2020. *Konsep Sistem Informasi.* Surabaya: Scopindo Media Pustaka.

Rahman, S., 2020. *Jago Website & SEO.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Sari, S. F. &. V. W., 2019. Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan. *Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, Volume 8, p. 1.

Stevanu, D. P. L. M. D. N., 2023. Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Edu Digital.

Sinambela dalam Harbani Pasolong.(2019). Teori administrasi publik.Alfabeta. Bandung.

Berbasis Website Menggunakan Metode Equivalence Dan Boundary Value. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD,* Volume 6, pp. 560-569.

Tryana, E. &. R. L., 2022. Augmented Reality-Based Application Design for the Introduction of Rattan Furniture. *Journal of Applied Science and Technology*, Volume 02, pp. 1-6.

L A M P I R A N

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
No. 361/STMIK-3.C.1/AK/IX/2023

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya, menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Bayu Pratama Nugroho, S. Kom., M.T.
   NIK : 198803142014103
   Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program
2. Nama : Norhayati, M.Pd
   NIK : 198805222011004
   Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Aldhy Fernando
NIM : C2157201075
Judul Tugas Akhir : SISTEM INFORMASI PELAYANAN BARBERSHOP MARPINANG BERBASIS DESKTOP

Berlaku sampai dengan : 11 September 2024

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 11 September 2023
Program Studi Sistem Informasi
Ketua,

Norhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal dan Pengembangan
2. Dosen Pembimbing yang bersangkutan

Lampiran 2 Surat Permohonan Ijin Penelitian

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 – Telp. 0536-3224593 – Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Email: humas@stmikplk.ac.id – Website: www.stmikplk.ac.id

Nomor : 945/STMIK-C1./AK/XI/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **PEMILIK BERBERSHOP MARPINANG**
Jl. Sangga Buana II
PALANGKARAYA

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama	:	ALDHY FERNANDO
NIM	:	C2157201075
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2023/2024 (5)
Lama Penelitian	:	22 November 2023 s.d 22 Desember 2023
Tempat Penelitian	:	BARBERSHOP MARPINANG

Dengan judul Tugas Akhir:

SISTEM INFORMASI PELAYANAN BARBERSHOP MARPINANG BERBASIS WEB

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 22 November 2023
Ketua,

Supermo, M.Kom.
NIK. 8890104199510 5

Lampiran 3 Surat Pemberian Ijin Penelitian

BARBERSHOP MARPINANG

Jl. Sangga Buana II, Kec. Jekan Raya, Kota
Palangka Raya, Kalimantan Tengah 74874

SURAT PERNYATAAN

Yth. Pemilik Barbershop Marpinang
di Palangkaraya

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa Program Studi Sistem Informasi (S1) STMIK Palangka Raya

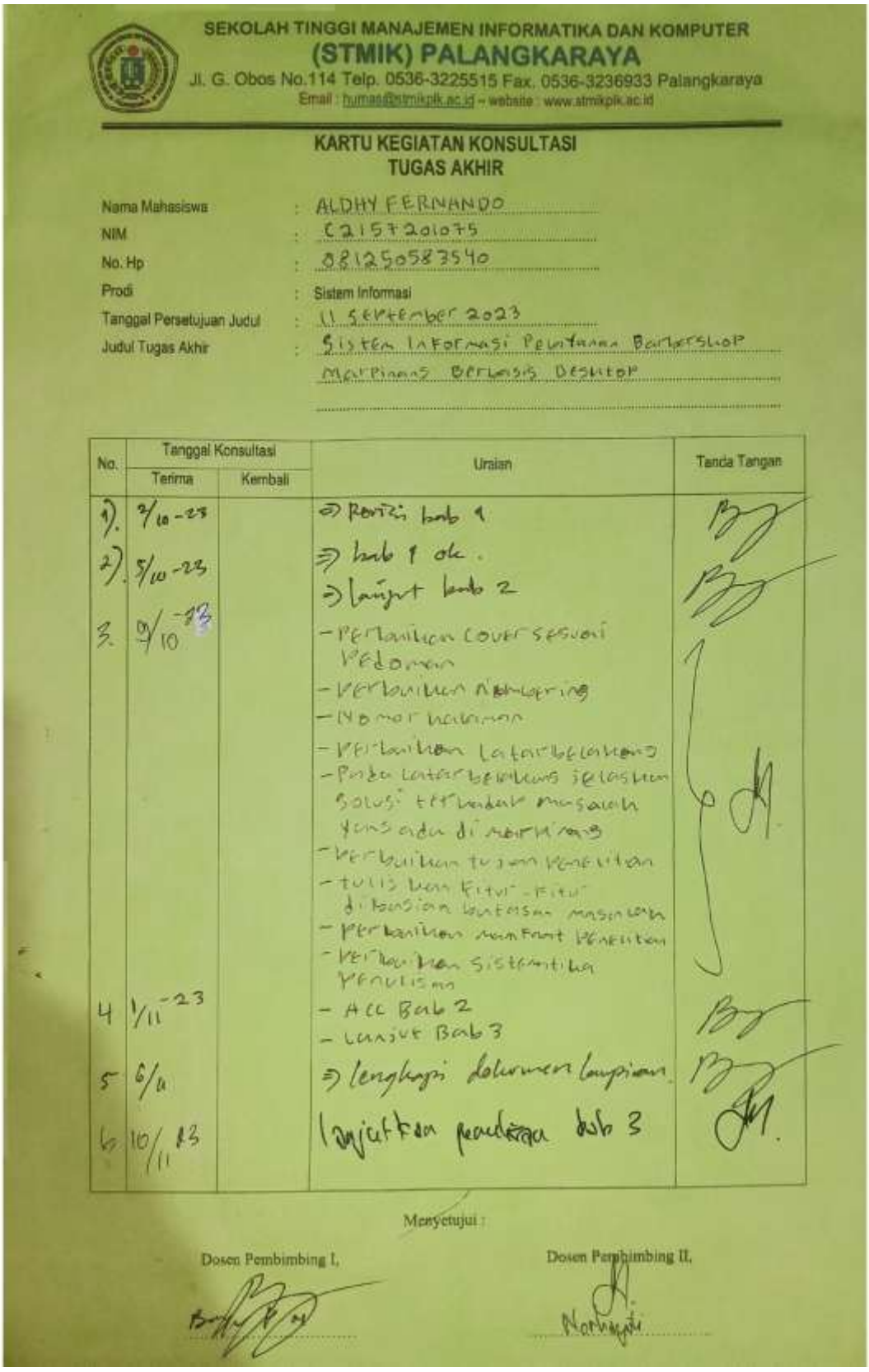
Nama	: Aldhy Fernando
NIM	: C2157201075
Jurusan	: Sistem Informasi
Judul	: Sistem Informasi Pelayanan Barbershop Marpinang Berbasis Web

Menyatakan bahwa mahasiswa yang bersangkutan telah melakukan penelitian di barbershop marpinang dari tanggal 26 Oktober – 26 November 2023 dalam rangka penyusunan Tugas Akhir dengan judul "Sistem Informasi Pelayanan Barbershop Marpinang Berbasis Web" Surat pernyataan ini diberikan untuk digunakan sebagai mestinya.

Palangka Raya, 25 November 2023
Pemilik Barbershop Marpinang

DANI H. MARBUN

Lampiran 4 Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : ALDHY FERNANDO
NIM : C2157201075
No. Hp : 081250583540
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 11 September 2023
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Penyewaan Berbasis Mobile Pinang Berbasis Desktop

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1).	3/10-23		⇒ Revisi bab 1	
2).	5/10-23		⇒ bab 1 ok. ⇒ lanjut bab 2	
3.	9/10-23		- Perbaikan COVER sesuai Pedoman - Perbaikan Numbering - Nomor halaman - Perbaikan Latar belakang - Pada Latar belakang jelaskan Solusi terhadap masalah yang ada di rumusan - Perbaikan tujuan penelitian - tulis kan fitur-fitur di bagian batasan masalah - perbaikan manfaat penelitian - Perbaikan sistematika penulisan	
4	1/11-23		- Acc Bab 2 - Lanjut Bab 3	
5	6/11		⇒ lengkapi dokumen lampiran.	
6.	10/11-23		lanjutkan pendataan bab 3	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I.

Dosen Pembimbing II.

Nurhayati

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : ALDHY FERNANDO
NIM : C2157201078
No. Hp : 081250587540
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 11 September 2023
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pelayanan Barbershop Menggunakan Berbasis Web

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
7.	27/11-23		a) Revisi bab 3. sequence dan aktivity.	
8.	28/11-23		a) bab 3 ok. b) dilengkapi dokumennya. c) acc seminar.	
9.	29/11-23		- perbaikan tabel sebelum penelitian - lengkapi lampiran dokumen pelanggan	
10.	30/11-23		- Acc ~~sidang~~ seminar	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Lampiran 5 Surat Tugas Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593, 3225515 Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikpik.ac.id – website : www. stmikpik.ac.id

SURAT TUGAS
PENGUJI SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR
No. 434/STMIK-3.C.1/AK/XII/2023

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Rosmiati, M.Kom.
   NIK : 197810102005003
   Sebagai Ketua
2. Nama : Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T.
   NIK : 198803142014103
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Norhayati, M.Pd.
   NIK : 198805222011004
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

Nama	:	ALDHY FERNANDO
NIM	:	C2157201075
Hari/ Tanggal	:	Sabtu, 09 Desember 2023
Waktu	:	12.00 sd 13.30 WIB
Judul Proposal	:	SISTEM INFORMASI PELAYANAN BARBERSHOP MARPINANG BARBASIS WEB

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 04 Desember 2023
Ketua Program Studi
Sistem Informasi,

Norhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :
1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Yang Menguji
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

*) Harap Diberitahukan 1 (Satu) Hari Sebelumnya Kepada Setiap Dosen Melalui SMS/WA

Lampiran 6 Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

Nama : Aldhy Fernando

Nim : C2157201075

Objek Observasi : Barbershop Marpinang 3

Alamat : Jl. Sangga Buana II

No	Hari/Tanggal	Kegiatan Observasi
1	Kamis 26 Oktober 2023	Meminta izin kepada pemilik Barbershop Marpinang untuk melakukan kegiatan observasi untuk Tugas Akhir
2	Sabtu 28 Oktober 2023	Melakukan Observasi pada proses pemesanan antrian pangkas rambut di Barbershop Marpinang
3	Sabtu 28 Oktober 2023	Melakukan Observasi Laporan keuangan di Barbershop Marpinang

Pemilik,

(DANI H. MARBUN)

Palangka Raya 28 Oktober 2023

Mahasiswa

(ALDHY FERNANDO)

Lampiran 7 Lembar Wawancara

LEMBAR WAWANCARA

Daftar pertanyaan yang diajukan penulis adalah sebagai berikut :

1. Jelaskan sedikit latar belakang berdirinya usaha Barbershop Marpinang ini ?
2. Produk atau layanan apa saja yang dihasilkan dari usaha Barbershop Marpinang ini ?
3. Berapa Jumlah karyawan yang ada untuk saat ini di Barbershop Marpinang ?
4. Hambatan apa saja yang ada pada usaha Barbershop Marpinang ini ?
5. Apa harapan kedepan untuk usaha Barbershop Marpinang ini ?

Jawaban :

1. Jadi marpinang ini adalah singkatan dari marbun kota pinang, kata marbun itu adalah marga dari pemilik usaha yaitu bapak Dani Haposan Marbun, sedangkan pinang adalah kota terakhir kakek dan nenek pemilik maka jadilah kata Marpinang. Barbershop Marpinang sendiri didirikan oleh pemilik yaitu bapak Dani Haposan Marbun dengan orangtuanya pada tanggal 21-06-2021 yang bertempat di Jl. Sangga Buana II untuk cabang Marpinang 3.
2. Untuk layanan jasa itu sendiri disini Barbershop Marpinang membuka jasa pangkas rambut mulai dari dewasa sampai anak-anak. Sedangkan untuk produk yang dijual Barbershop Marpinang memiliki produk Pomade dan Hair Tonic Marpinang.
3. Untuk jumlah karyawan di Barbershop Marpinang 3 itu sendiri memiliki sekitar 5 karyawan.
4. Untuk Hambatan selama ini kegiatan promosi pada Barbershop Marpinang dilakukan dengan cara promosi lewat media sosial seperti Instagram atau hanya dilakukan dari mulut kemulut dan juga proses transaksi yang selama ini berjalan masih sangat manual.
5. Harapan kedepannya untuk usaha Barbershop Marpinang adalah ingin membuka lapangan kerja lebih banyak dan kalo bisa buka cabang lagi mau itu didalam kota atau luar kota dengan harapan banyak anak muda yang termotivasi untuk bekerja setidaknya tidak mengangur.

Pemilik,

(DANI H. MARBUN)

Palangka Raya 28 Oktober 2023

Mahasiswa

(ALDHY FERNANDO)

Lampiran 8 Dokumentasi



Dokumentasi saat Wawancara



Foto Bersama Pemilik Barbershop Marpinang



Foto Daftar Harga Jasa Barbershop Marpinang



Foto Karyawan Barbershop Marpinang

Lampiran 9 Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir

DAFTAR HADIR PESERTA
SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

1. Nama Penyaji : ALDHY FERNANDO
2. Hari/ Tanggal : Sabtu, 09 Desember 2023
3. Waktu : 12.00 sd 13.30
4. Judul Proposal : SISTEM INFORMASI PELAYANAN BARBERSHOP MARPINANG BARBASIS WEB

No.	Nama Mahasiswa	NIM	Tanda Tangan
1	Ichak Kurniawan	C2157201074	
2	Ronaldo Dwi Anaku Aminy	C2057201032	
3	kristian tai tabe	C2057201029	
4	TRI ALIPANDI	C1955201060	
5	Jhon leo	C2052010 14	
6	Riyando Sugara Silitonga	C2157201073	
7	Jendra Forelia	C2157201020	
8	Muhammad Saim Ilham	C2057201028	
9	M. Rifki Al Rafes	C2057201010	
10	Ergo	C2057201022	
11	Zaini Abdi Subari	C2057201076	
12	ALI KUSUMA	C2057201065	
13	Putra Nugraha	C2057201103	
14	Pri Yahanes Kurniawan	C2057201040	
15	Sikti Rahmah	C2077201061	
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

Palangka Raya, 09 Desember 2023

Mengetahui :
Ketua Tim Penguji,

Rosmiati, M.Kom.
NIK. 197810102005003

Mahasiswa Penyaji,

ALDHY FERNANDO