



1.65%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 19 JUL 2024, 10:57 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

 IDENTICAL	 CHANGED TEXT	 QUOTES
0.22%	1.42%	4.66%

Report #22086671

1 BAB I PENDAHULUAN 1.1. Latar Belakang Untuk tetap bisa berkompetisi dengan dunia usaha lainnya, sistem informasi menjadi semakin diperlukan dalam berbagai disiplin ilmu, khususnya di bidang bisnis, seiring dengan kemajuan teknologi. Sistem Informasi setiap tahun akan terus mengalami perubahan serta perkembangan. Dengan berjalannya waktu sistem informasi terus berkembang menjadi lebih maju, semakin canggih dan menjangkau lebih banyak informasi.

1 5 Perkembangan sistem informasi dimulai dari tingkat kebutuhan masyarakat. **1** Seiring meningkatnya kebutuhan masyarakat akan suatu informasi, maka sistem informasi pun mengalami perkembangan. Informasi yang diberikan juga berkembang.

Namun masih ada sejumlah bisnis yang masih belum menggunakan sistem informasi untuk membantu proses bisnis tersebut sehingga mereka pun tertinggal oleh kompetitornya. Menggunakan aplikasi dan situs web adalah salah satu cara sistem informasi dapat mendukung kebutuhan masyarakat. Internet adalah jaringan komputer yang menyimpan dan menampilkan data dalam berbagai bentuk, termasuk teks, gambar, dan audio. Dimana di era serba digital dan online saat ini pasti masyarakat akan mencari hal-hal yang paling mudah dilakukan dari mana saja melalui gadget yang mereka gunakan baik itu Handphone, PC atau Laptop. Maka dari itu alangkah baiknya suatu bisnis memiliki aplikasi/web yang mudah diakses dan memiliki tampilan yang baik untuk kebutuhan masyarakat. Suatu bagian yang begitu krusial untuk para laki-laki saat ini adalah potongan rambut

REPORT #22086671

mereka, terutama dengan meningkatnya standar penampilan estetika. Alhasil, beberapa barbershop yang menawarkan jasa pangkas rambut kekinian pun bermunculan seiring berjalannya waktu. Tempat pangkas rambut sering dikaitkan dengan potongan rambut dan gaya pria dalam budaya modern. Saat ini, barbershop atau tempat pangkas rambut pria telah mengambil alih sebagai tujuan utama gaya rambut para pria masa kini. Pelanggan barbershop kini bisa mendapatkan pelayanan yang menyenangkan dan gaya rambut yang trendi, sedangkan barber sebelumnya hanya bergantung pada cermin, gunting, dan sisir. Klimis Barbershop merupakan salah satu cabang bisnis yang beralamat pada Jl. Benda Raya, Pamulang, Tangerang selatan. Klimis Barbershop merupakan cabang pertama yang ada di Kota Tangerang selatan ini dan belum mempunyai cabang lainnya sampai saat ini. Tetapi dalam kurun waktu dekat, Mas Mario Santoso sebagai owner ingin membuka cabang di daerah pondok cabe. Yang dimana cabang baru tersebut akan menjadi cabang yang ke – 2 pada Klimis Barbershop. Klimis Barbershop mempunyai lima orang barberman, yang dimana setiap harinya mereka selalu siap melayani untuk customer baik yang sudah melakukan booking ataupun yang datang secara langsung. Saat ini Klimis Barbershop belum mempunyai aplikasi atau website sendiri dan sistem booking pada bisnisnya. Sedangkan jika Klimis Barbershop ingin melakukan promosi ataupun semacamnya mereka mengandalkan sosial media instagram untuk memperkenalkan

dan mempromosikan bisnisnya. 2. Jadi, untuk mengatasi masalah tersebut diharapkan agar Klimis Barbershop ini memiliki aplikasi atau website dan sistem booking sendiri untuk membantu proses bisnis dalam memudahkan calon pelanggan ataupun masyarakat untuk menggunakan jasanya.

7 1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 1.2

1. Identifikasi Masalah Berangkat dari latar belakang informasi yang diberikan, jadi permasalahan dalam studi ini bisa dijabarkan seperti berikut:

1. Sistem booking pada Klimis Barbershop masih dilakukan dengan proses manual, sehingga pelanggan terkadang tidak mengetahui status bookingnya sudah disetujui atau belum.
2. Antrian yang tidak teratur sering kali menjadi permasalahan pada proses pencukuran.
3. Pelanggan kurang mengetahui detail tentang layanan atau jasa apa saja yang tersedia pada Klimis Barbershop.

1.2.2. Rumusan Masalah Merumuskan suatu permasalahan sangat penting berdasarkan identifikasi kesulitan-kesulitan yang telah dibahas. Satu permasalahan diidentifikasi dan dijelaskan berdasarkan kekhawatiran yang telah diidentifikasi. Permasalahan tersebut adalah: Bagaimana pengembangan aplikasi booking system pada Klimis Barbershop berbasis web dengan metode waterfall?

1.3. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah Berikut ini diuraikan sejauh mana permasalahan dan kendala dalam penelitian ini:

1. Perancangan aplikasi ini menggunakan perangkat berbasis website.
2. Website yang sederhana dan user friendly.
3. **4 Bahasa pemrograman untuk membuat aplikasi web ini menggunakan MySQL sebagai server database dan PHP.**
4. Sistem informasi yang dibangun hanya membahas masalah yang Sistem yang hanya menghasilkan data berhubungan dengan sistem booking layanan dan layanan daftar produk.
5. Sistem informasi layanan pada Klimis Barbershop yang dibuat hanya meliputi pengolahan data : pengolahan data booking customer serta katalog produk.
6. Sistem yang hanya menghasilkan data booking, dan katalog produk.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1. Maksud Penelitian Penelitian ini memiliki tujuan dalam mewujudkan terciptanya sistem informasi layanan Klimis Barbershop yang efisien dan user-friendly berbasis website. Klimis Barbershop 3 ini memiliki fungsi sistem booking serta layanan informasi untuk memudahkan calon pelanggan

atau masyarakat dalam memesan layanan jasa. 1.4.2. Tujuan Penelitian Berdasarkan permasalahan yang ditemui, perancangan sistem pada penelitian ini bertujuan untuk mengatasi hal-hal sebagai berikut: 1. Merancang website yang bisa memberikan informasi dengan mudah kepada pelanggan secara lengkap mengenai Klimis Barbershop, sehingga kesalahan mengenai informasi layanan jasa atau produk tidak terjadi. 2. Merancang website yang dapat memberikan informasi produk yang ada pada barbershop sehingga membantu dalam meningkatkan pelanggan. 3. Merancang sistem booking yang dapat membantu dalam mengurangi waktu tunggu antrian pelanggan yang ingin menggunakan jasa Klimis Barbershop, dengan adanya fitur memilih jenis layanan, memilih jadwal dan melihat total pembayaran. 1.5. Manfaat Penelitian Berikut beberapa kelebihan penelitian ini: a. Bagi Penulis Dapat menerapkan pengetahuan yang dipelajari dalam perkuliahan, dan melalui studi kasus penulis, memperoleh lebih banyak pemahaman dan keahlian dalam pengembangan aplikasi. b. Bagi Customer Penulisan ini diharapkan bisa memudahkan pelanggan pada saat melakukan booking, dan dengan adanya informasi bisa membuat customer mengetahui layanan jasa dan produk apa saja yang ada pada Marito Barbershop. c. Bagi UMKM Diharapkan dapat mempermudah proses bisnis dan meningkatkan pelayanan pada saat proses pemesanan sehingga dapat meningkatkan kepuasan customer. 1.6. Sistematika Penulisan Metodologi penelitian ini bertujuan untuk menjamin memenuhi standar yang telah ditentukan dan untuk memudahkan pemahaman pembaca terhadap tugas akhir. Dokumen ini berisi lima bab materi tertulis yang terorganisir, serta abstrak, daftar isi, daftar pustaka, dan lampiran. DAFTAR ISI Selain memudahkan pembaca memperoleh informasi yang dibutuhkannya, bagian ini juga berfungsi sebagai panduan untuk membantu pembaca dalam memahami format dan isi penelitian atau tugas akhir secara keseluruhan. 4 ABSTRAK Bagian ini menyajikan sinopsis ringkas keseluruhan penelitian atau tugas akhir, serta gambaran umum isi penelitian sehingga pembaca dapat menentukan perlu atau tidaknya membaca keseluruhannya. BAB I PENDAHULUAN Latar belakang, tujuan penelitian,

identifikasi dan rumusan masalah, metodologi penulisan, serta ruang lingkup dan kendala masalah juga dijelaskan dalam bab ini. BAB II TINJAUAN PUSTAKA Penelitian terdahulu, hipotesis, dan konsep yang mempunyai korelasi dengan masalah dalam studi ini dimuat pada bab ini. Penelitian juga dapat dipandu oleh landasan teoritis. Dengan memahami landasan teori, peneliti dapat merancang metode penelitian yang tepat, seperti pemilihan sampel, serta metode analisis data yang sesuai. BAB III ANALISIS SISTEM BERJALAN Analisis sistem yang digunakan oleh departemen IT Hotel Sheraton Grand Jakarta dijabarkan dalam bab ini. BAB IV PERANVANGAN SISTEM Metode perancangan sistem yang hendak disarankan pada penelitian atau studi ini dibahas dalam bab ini. **3 BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN** Dalam bab paling akhir yang disebut sebagai kesimpulan, temuan-temuan penelitian dirangkum. Hal ini dapat memudahkan pembaca untuk memahami temuan peneliti secara langsung dan jelas. Dan saran dapat memberikan rekomendasi bagi penelitian selanjutnya. Penulis bisa memberikan saran untuk penelitian berikutnya yang bisa dilakukan dalam mengembangkan temuan penelitian yang sudah dilakukan. DAFTAR PUSTAKA Bibliografi termasuk referensi atau sumber yang penulis konsultasikan saat melakukan penelitian mengenai subjek tersebut. LAMPIRAN File tambahan yang perlu ditambahkan untuk menyelesaikan tugas. 5 BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. Teori Dasar Sebelum mendalami isi laporan, penulis diharuskan memiliki landasan teori yang kuat agar dapat memahami isi keseluruhan dari laporan ini. Oleh karena itu, menurut para ahli, penulis akan memberikan atau memperjelas landasan teori berdasarkan judul laporan. 2.1.1. Pengertian Sistem Sistem, dalam kata-kata James Havery, adalah proses logis dan masuk akal yang membantu implementasi atau pengorganisasian sejumlah komponen yang saling berhubungan. Kumpulan bagian-bagian yang berkorelasi antar satu sama lain yang bekerja sama membentuk suatu kesatuan fungsional yang lebih signifikan merupakan suatu hal yang digambarkan sebagai suatu system oleh Ludwig von Bertalanffy pada tahun 1968. 2.1.2. Pengertian Informasi Information is data that has been taken or organized, namely meaning or added value.

Informasi memberikan pemahaman atau pengetahuan yang lebih dari sekadar fakta atau detail mentah. Dalam konteks yang lebih umum, informasi adalah hasil dari pemrosesan data atau representasi simbolik dari suatu konsep atau kejadian. “Data yang sudah diolah atau diorganisasikan sedemikian rupa hingga memberikan makna dan berguna bagi penggunanya merupakan definisi dari Informasi, definisi tersebut didefinisikan oleh Turban, Rainer, dan Potter pada buku “Pengantar Teknologi Informasi 2.1.3. Pengertian Sistem Informasi Sistem informasi (SI) dapat memiliki definisi sebagai seperangkat personel, perangkat lunak, jaringan, perangkat keras, dan prosedur terorganisir yang dimaksudkan dalam menyatukan, menyimpan, memproses, dan melakukan distribusi informasi yang dapat memberikan suatu manfaat untuk organisasi atau perusahaan. Pengambilan keputusan organisasi, manajemen operasional, dan analisis strategis didukung oleh sistem informasi. Berikut adalah komponen utama yang terlibat dalam Sistem Informasi:

- Manusia: Para pengguna sistem, baik sebagai pemakai akhir yang menggunakan informasi atau sebagai petugas yang mengelola sistem.
- Perangkat Keras (Hardware): Komponen fisik sistem, seperti komputer, server, jaringan, dan perangkat keras lainnya.
- Perangkat Lunak (Software): Program komputer dan aplikasi yang menjalankan operasi sistem dan memproses data.
- Jaringan: Infrastruktur yang menghubungkan perangkat keras dan perangkat lunak pada sistem, memungkinkan aliran informasi antar mereka.
- Data: Informasi mentah atau fakta yang diambil dan diolah oleh sistem untuk menghasilkan informasi yang lebih bermakna.
- Prosedur: Langkah-langkah atau aturan operasional yang digunakan oleh manusia atau sistem untuk menjalankan fungsi-fungsi tertentu dalam pengelolaan informasi.
- Konteks Organisasi: Lingkungan tempat sistem beroperasi, termasuk struktur organisasi, budaya, dan tujuan organisasi.

Effy Oz dalam bukunya "Management Information Systems for the Information Age" mendefinisikan Sistem Informasi sebagai “sekelompok elemen yang berinteraksi untuk menghasilkan informasi. 9 Elemen-elemen tersebut melibatkan orang-orang, prosedur-prosedur, data, perangkat keras, dan perangkat lunak yang membentuk sistem” 2.1.4. Pengertian Website Kumpulan

halaman terhubung yang dapat diakses di internet disebut situs web. Pada setiap halaman web di dalam sebuah website umumnya memiliki elemen-elemen seperti teks, gambar, video, dan tautan ke halaman-halaman lain atau sumber daya online lainnya. Website biasanya dibuat untuk memberikan informasi, mempromosikan produk atau layanan, atau memberikan platform interaktif bagi pengguna. Berikut adalah beberapa elemen kunci dalam pengertian website:

- **Halaman Web (Web Page):** Komponen fundamental sebuah situs web. Alamat unik untuk setiap halaman web dikenal sebagai URL (Uniform Resource Locator).
- **Tautan (Link):** Penghubung yang memungkinkan pengguna untuk berpindah antara halaman-halaman web. Tautan dapat mengarahkan ke halaman dalam website yang sama atau ke website lain.
- **Konten Multimedia:** Website dapat menyertakan beragam jenis konten multimedia, seperti teks, gambar, audio, dan video. Konten ini berkontribusi pada pengalaman pengguna.
- **Navigasi:** Sistem navigasi memandu pengguna melalui struktur website. Ini bisa berupa menu, tautan navigasi, dan elemen-elemen lain yang membantu pengguna menjelajahi halaman-halaman web.
- **Domain:** Alamat unik yang digunakan dalam mengakses suatu website. Domain biasanya terdiri dari nama unik yang diikuti oleh ekstensi domain seperti .com, .org, .net, dan lainnya.
- **Server:** Tempat penyimpanan fisik atau virtual yang menyimpan halaman-halaman web dan sumber daya lainnya, serta menyampaikan kontennya kepada pengguna saat halaman web diakses.
- **HTML (Hypertext Markup Language):** Bahasa markup yang dapat dimanfaatkan dalam merancang badan utama laman web. Teks, foto, dan tautan semuanya dapat ditambahkan ke struktur dasar yang ditawarkan HTML.
- **CSS (Cascading Style Sheets):** Bahasa gaya yang digunakan dalam mengontrol tata letak serta penampilan halaman web. CSS memisahkan presentasi visual dari struktur dasar HTML.
- **JavaScript:** Bahasa pemrograman yang digunakan dalam menciptakan halaman web menjadi interaktif. Dengan JavaScript, pengembang bisa menambahkan fungsi dinamis, animasi, serta interaksi pengguna. Website dapat berfungsi untuk berbagai tujuan, termasuk informasi, e-commerce, hiburan, pendidikan, dan lainnya.

Perusahaan, organisasi, atau individu dapat memiliki 7 website untuk meningkatkan visibilitas mereka di dunia online dan menyediakan informasi atau layanan kepada pengguna. Tim Berners-Lee, pencipta World Wide Web, menyatakan, "Website adalah dokumen elektronik yang bisa diakses melalui internet. Ini berisi teks, gambar, suara, dan video yang telah diatur menggunakan bahasa markah tertentu seperti HTML." 2.1.5. Pengertian Database Pengumpulan data terorganisir sistem komputer yang dipelihara dan dapat diakses oleh program atau aplikasi tertentu disebut database.

Connolly dan Begg (2018) mendefinisikan database sebagai kumpulan data yang mudah diakses dan dikelola karena struktur, organisasi, dan integrasinya. Database juga bisa diartikan sebagai sebuah sistem yang bisa menyimpan, memanipulasi, dan mengelola data secara efisien. 2.1

3 6. Pengertian SDLC Siklus Hidup Pengembangan Perangkat Lunak, atau SDLC, adalah serangkaian prosedur atau fase yang digunakan dalam pengembangan atau desain perangkat lunak.

SDLC membantu dalam merencanakan, merancang, membuat, menguji, dan memelihara perangkat lunak dengan cara yang sistematis dan terstruktur.

Langkah-langkah umum SDLC adalah sebagai berikut: 1. Perencanaan (Planning): • Identifikasi kebutuhan dan tujuan proyek. • Penentuan sumber daya, jangka waktu, serta biaya. • Penyusunan rencana kerja atau rencana pengembangan. 2. Analisis (Analysis): • Pengumpulan dan analisis kebutuhan pengguna. • Penentuan persyaratan perangkat lunak. • Identifikasi keterbatasan dan risiko. 3. Desain (Design): • Pembuatan desain arsitektur sistem. 4. Perencanaan (Planning): • Tetapkan tujuan dan persyaratan proyek. • mencari tahu biaya, durasi, dan sumber daya. • Penyusunan rencana kerja atau rencana pengembangan. 5. Analisis (Analysis): • Pengumpulan dan analisis kebutuhan pengguna. • Penentuan persyaratan perangkat lunak. • Identifikasi keterbatasan dan risiko. 6. Desain (Design): • Pembuatan desain arsitektur sistem. • Rancangan antarmuka pengguna. • Perancangan struktur database. • Perancangan logika aplikasi. 7. Implementasi (Implementation): • Pembuatan dan pengembangan perangkat lunak. • Koding atau pemrograman. • Integrasi komponen-komponen perangkat lunak. 8. Uji

i (Testing): • Verifikasi dan validasi perangkat lunak. • Pengujian fungsionalitas dan kinerja. • Identifikasi dan perbaikan bug atau kesalahan. 9. Pengimplementasian (Deployment): • Penyebaran atau peluncuran perangkat lunak ke lingkungan langsung. • instruksi untuk pengguna dan staf terkait. • Penanganan transisi dari sistem lama ke sistem baru. 10. Pemeliharaan (Maintenance): • Pemeliharaan perangkat lunak untuk memastikan kinerjanya tetap optimal. • Penanganan perubahan atau pembaruan yang diperlukan. • Dukungan teknis dan penanganan masalah. SDLC membantu memastikan bahwa pengembangan perangkat lunak dilakukan secara terstruktur dan efisien. Model SDLC dapat bervariasi, dan beberapa model populer meliputi model airfall, model spiral, model prototipe, dan model iteratif.

10 Pemilihan model SDLC yang tepat tergantung pada kebutuhan proyek dan karakteristiknya.

Paul B. Cheney dan T. Michael Gibson dalam buku mereka yang berjudul "Software: The Best of the Best" mendefinisikan SDLC sebagai "suatu pendekatan terstruktur untuk mengembangkan sistem perangkat lunak yang mencakup serangkaian langkah-langkah yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan proyek." 2.1.7 Pengertian UML Pengembang perangkat lunak dan insinyur sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML) untuk mendeskripsikan, merencanakan, dan mendokumentasikan desain sistem dengan cara yang terorganisir dan konsisten. Saat mendeskripsikan ide, koneksi, dan struktur dalam sebuah proyek, UML adalah alat yang berguna bagi arsitek sistem, analis bisnis, dan insinyur perangkat lunak. UML memiliki banyak jenis diagram, masing-masing melayani fungsi dan aplikasi yang berbeda. 5

Beberapa tata letak diagram UML yang khas meliputi: • Use Case Diagram: Diagram ini menggambarkan bagaimana pengguna berinteraksi dengan aktor dan sistem, atau sistem eksternal. Simbol berikut dipakai dalam use

case di bawah ini yang dapat dilihat pada Gambar 2.1. Gambar 2.1

Notasi Use Case Diagram • Diagram aktivitas adalah sejenis diagram yang dapat digunakan untuk mensimulasikan operasi sistem. Urutan operasi sistem ditampilkan secara vertikal. Diagram aktivitas dibuat dari use case termasuk alur aktivitas. Simbol-simbol yang disebutkan di bawah ini

digunakan dalam diagram aktivitas yang tertera pada Gambar 2.2. Gambar 2.2 Notasi Activity Diagram • Salah satu jenis diagram yang dimanfaatkan dalam mengilustrasikan dan memberi suatu uraian yang rinci tentang interaksi antara berbagai komponen suatu sistem adalah diagram urutan. Diagram sequence juga akan menunjukkan pesan atau instruksi yang dikirim dan waktu eksekusinya. Item yang berkaitan dengan prosedur operasi biasanya disusun dari kiri ke kanan. Simbol-simbol berikut dipakai pada diagram urutan yang tertera pada Gambar 2.3 di bawah. **1** Gambar 3.1 Notasi Sequence Diagram • Salah satu jenis diagram struktur UML adalah Diagram Kelas, Diagram Kelas memberikan gambaran seputar spesifikasi kelas, hubungan, metode, dan atribut untuk setiap objek. Karena sifat diagram kelas yang statis, diagram ini hanya menunjukkan hubungan antar kelas, bukan menggambarkan apa yang terjadi ketika kelas-kelas tersebut digabungkan. Karena deskripsi diagram kelas sangat sederhana untuk diimplementasikan, maka diagram kelas dapat digunakan dalam proyek yang menggunakan ide berorientasi objek. **1 2** Desain model diagram kelas ini dibagi menjadi dua bagian. Basis data dijelaskan di bagian pertama. Bagian kedua terdiri dari kelas entitas, kelas kontrol, dan kelas antarmuka yang semuanya merupakan bagian dari modul MVC. Pada Gambar 2.4 memperlihatkan simbol- simbol berikut yang dipakai pada diagram kelas, gambar tersebut tertera seperti di bawah ini. Gambar 2.4 Notasi Class Diagram 2.1.8 Pengertian Barbershop Barbershop adalah suatu tempat atau bisnis yang menyediakan jasa potong rambut dan perawatan rambut pria. Biasanya, barbershop juga menawarkan layanan lain seperti cukur janggut, perawatan kumis, dan perawatan rambut lainnya. Barbershop memiliki atmosfer yang khas dengan dekorasi yang bersahaja, kursi potong rambut klasik, dan staf berpengalaman yang ahli dalam tata rias pria. Di barbershop, pelanggan dapat mencari potongan rambut sesuai gaya yang diinginkan, serta mendapatkan layanan perawatan yang khusus untuk pria. **7** Beberapa barbershop juga menawarkan produk perawatan pribadi, seperti minyak rambut, pomade, atau produk grooming lainnya. Barbershop sering dianggap sebagai tempat

sosial di mana pelanggan dapat bersantai, berbicara, dan berbagi cerita sambil menunggu atau mendapatkan layanan. Atmosfer yang 10 ramah dan layanan yang berkualitas membuat barbershop menjadi pilihan bagi banyak pria yang mencari pengalaman potong rambut yang lebih tradisional dan terpersonal dibandingkan dengan salon kecantikan umum. Selain menyediakan layanan potong rambut dan perawatan rambut, beberapa barbershop juga menonjolkan tema tertentu atau konsep kreatif untuk memberikan pengalaman yang unik kepada pelanggan mereka.

2.2. Tinjauan Studi

Tinjauan literatur dilakukan agar penulis dapat melihat studi kasus dari penelitian sebelumnya, mengevaluasi metode dan hasil, dan menggunakan pemahaman ini untuk menyempurnakan penelitian penulis sendiri.

1. Artikel jurnal berjudul "Penerapan Antrian dan Pemesanan online di Aplikasi Pearl Salon And Barbershop berbasis mobile" ditulis oleh Putu Bagus Adidyana Anugra h Putra, Alfian Rizaldi, dan Viktor Handrianus Pranatawijaya serta dengan Penerbit Jointecom, Juni 2021, volume 1, nomor 1. Majalah ini menjelaskan bahwa dengan mengembangkan aplikasi pemesanan dan antrian online, tempat pangkas rambut dan salon mutiara berharap dapat menyelesaikan permasalahan mereka dengan meningkatnya omzet dan mempertahankan patronase klien salon mutiara untuk layanan perawatan tubuh. Metode penelitian yang disampaikan sudah jelas dan detail dimana dijelaskan bahwa penelitian ini membuat program menggunakan extreme programming (XP) dan terdapat lima tahap yang dilakukan yaitu fase eksplorasi, fase iterasi, fase perencanaan, fase produksi dan fase pemeliharaan. Dalam penelitian ini tidak dijelaskan kesimpulan yang terhubung dengan masalah. Penelitian saat ini menunjukkan bahwa sistem antrian saluran tunggal, satu fase dengan sistem first- served (FCFS), first-in, first-out (FIFO) atau first-come digunakan untuk pemesanan dan antrian online aplikasi Pearl Salon dan Barbershop. penerapan. Untuk memilih waktu yang dipilih dan mengantri terlebih dahulu, pelanggan yang melakukan reservasi terlebih dahulu akan dilayani terlebih dahulu.
2. Jurnal dengan judul Perancangan Aplikasi Barbershop Online ditulis oleh

Sri Rahayu. Penerbit Sekolah Tinggi Teknologi Garut Volume 15 no 1 tahun 2019. Pelanggan kesulitan memperoleh informasi karena harus melakukan konfirmasi berulang kali untuk mendapatkan informasi mengenai pelayanan, harga pelayanan, dan Barbershop. Soalnya proses booking masih dilakukan secara manual dengan menelpon Barbershop atau menghubungi lewat WhatsApp. perlu memberikan setiap konsumen informasi yang komprehensif. Penelitian ini membantu pelanggan untuk lebih mudah memesan layanan barbershop tidak hanya memesan untuk ditempat saja tapi juga bisa melakukan booking untuk datang ke rumah. Metodologi yang dijelaskan dalam penelitian ini sudah jelas dan detail. Ada beberapa tahapan yang dipakai berdasarkan metodologi Rational Unified Process. Tahapan-tahapannya adalah tahap inception, tahap elaboration, tahap construction, dan testing. Berdasarkan kesimpulan aplikasi barbershop diharapkan customer memungkinkan pelanggan untuk melaksanakan 11 transaksi booking jasa barber kerumah. Rancangan aplikasi ini menyajikan fitur daftar layanan yang bisa digunakan dalam memilih beberapa jenis layanan.

3. Jurnal dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Booking dan Transaksi Barbershop Berbasis Web yang ditulis oleh Muhammad Saleh, Dede Kurniadi, dan Ridwan setiawan. Penerbit Sekolah Tinggi Teknologi Garut Volume 17 no 2 tahun 2020. Masalah yang dialami pada barbershop yaitu mempunyai masalah yaitu pada proses pelayanan ataupun transaksi. Seringkali terjadi jika banyaknya pelanggan yang mengantri namun karyawan tidak memperhatikan siapa yang datang lebih dulu sehingga menimbulkan perebutan pada antrian pelayanan. Dengan menjadikan pelayanan barbershop lebih sederhana dan cepat, penelitian ini bermaksud untuk menyederhanakan pelayanan seperti jalur pelanggan yang rapi dan sistem yang dapat menurunkan kesalahan entri data transaksi. Empat langkah analisis metodologi penelitian, desain, pengkodean, dan pengujian dilakukan dengan menggunakan teknik air terjun. Berdasarkan temuan ini, klien dapat memesan potong rambut di tempat pangkas rambut dengan lebih mudah dengan menggunakan aplikasi pemesanan dan transaksi, yang memungkinkan mereka menelusuri katalog, memilih gaya rambut, dan

menambahkan katalog lainnya. Selama terhubung dengan internet, fungsi pemesanan dan transaksi aplikasi ini, yang diselenggarakan dalam platform berbasis website, memungkinkan pemrosesan data dan pelaporan yang fleksibel dari lokasi mana pun dan kapan pun.

4. Artikel dengan judul Artikel Mengenai Situs (Web) Beserta Manfaatnya yang ditulis oleh Ilsan Jumlenov pada tahun 2020 dalam sumber www.kompasiana.com menggambarkan situs web sebagai kumpulan halaman web yang terhubung dengan teks, gambar, animasi, audio, video, atau kombinasi dari semuanya sebagai konten utamanya. Situs web sering kali dibuat untuk pengguna pribadi, bisnis, atau organisasi. Sebuah website mempunyai beberapa keunggulan, yang pertama adalah dapat digunakan untuk menjual barang dan jasa. Sebuah situs web memudahkan untuk menawarkan barang dan jasa kepada pelanggan. Kedua Mempermudah komunikasi secara online. Ketiga, mudah memperkenalkan profil bisnis kita kepada masyarakat melalui website. Keempat, dapat mendatangkan konsumen baru dan yang terakhir, dengan web kita bisa dengan mudah branding bisnis kita.

5. Artikel dengan judul 5 Alasan Mengapa Sistem Booking Online Dibutuhkan Perusahaan Travel yang ditulis oleh feradhita NKD pada tahun 2020 dalam sumber www.logique.co.id Menguraikan sistem perangkat lunak yang digunakan untuk administrasi reservasi sebagai sistem pemesanan online. Tentunya akan sangat membantu bagi klien dengan jadwal atau kesibukan yang padat untuk memiliki metode reservasi online ini. 4 Mereka dapat melakukan reservasi secara online menggunakan sistem digital ini tanpa harus mengunjungi lokasi perusahaan pada waktu istirahat atau sepulang kerja. Pelanggan dapat menggunakan sistem pemesanan online hanya dengan membuka situs web perusahaan kami, memilih waktu layanan yang diinginkan, mengisi formulir, serta melaksanakan pembayaran secara daring. Selain itu, sistem ini bisa melaksanakan pembaruan data dan 12 informasi secara real-time, sehingga pelanggan tidak perlu mengontak perusahaan secara fisik dalam mengetahui apakah akomodasi tersedia saat dibutuhkan oleh pelanggan. Konsumen hanya perlu mengakses website dan data yang terdapat di dalam website selalu diperbarui secara berkala. Tentunya dari segi informasi, waktu, dan

biaya, sistem pemesanan ini lebih ramah pengguna dan efisien bagi masyarakat umum dibandingkan cara tradisional. 6 11 13 BAB III METODE PENELITIAN 3.1. Objek Penelitian Objek pada studi ini yaitu dengan melihat bagaimana proses booking Klimis Barbershop yang beralamat pada Jl. Benda Raya, Pamulang, yang masih bersifat manual Saat ini Klimis Barbershop belum mempunyai aplikasi atau website sendiri dan sistem booking pada bisnisnya. 3.2. 6 Metode Penelitian Pada penelitian ini, teknik pendekatan yang dimanfaatkan oleh penulis yaitu deskriptif kualitatif. Teknik deskriptif kualitatif digunakan untuk memberikan gambaran dan gambaran menyeluruh tentang subjek yang diteliti dengan menggunakan fakta dan data yang telah dikumpulkan. 3.3. 8 Metode Pengumpulan data Dalam melakukan suatu pengumpulan data, teknik yang digunakan oleh penulis untuk studi ini antara lain: 1. Penulis menggunakan wawancara sebagai pendekatan penelitian untuk berbicara dengan narasumber yaitu pemilik Klimis Barbershop. Data yang dikumpulkan dari wawancara akan berfungsi sebagai cetak biru untuk menghasilkan hasil akhir yang diinginkan. 2. Observasi, dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan sekumpulan data dan informasi melalui pengamatan secara langsung dari hasil wawancara. 3. Beberapa referensi dipilih dari kumpulan jurnal yang berkaitan dengan tujuan dan tantangan penulis dalam melakukan penelitian literatur. 3.4 Analisis Sistem Berjalan Salah satu jenis analisis sistem disebut analisis sistem yang berjalan", yang mencakup pengamatan terhadap sistem yang sedang beroperasi atau telah beroperasi di masa lalu. Hal ini memiliki tujuan dalam mengumpulkan data dan informasi tentang sistem yang dimanfaatkan dalam mengidentifikasi karakteristik, kelebihan, kelemahan, dan potensi permasalahannya. Analisis sistem berjalan bisa membantu tim pengembang sistem untuk memahami sistem yang ada serta menilai apakah sistem tersebut masih memenuhi kebutuhan pengguna atau tidak. Oleh karena itu, bisa dilakukan perbaikan dan perubahan pada sistem untuk bisa lebih efektif dan efisien untuk memenuhi kebutuhan pengguna. 3.4.1 Analisis Proses Bisnis Analisis Proses dari sistem yang berjalan sekarang di Klimis Barbershop akan digambarkan dalam Gambar 3.1 Gambar 3.1

Proses bisnis booking klimis barbershop 3.4. Analisis Dokumen Praktek analisis dokumen membantu dalam mengetahui bagaimana suatu dokumen bergerak melalui sistem operasi. Fungsionalitas dokumen dapat dipastikan melalui teknik analisis dokumen ini. Kertas-kertas yang terlibat dalam proses dapat ditemukan dan diperiksa setelah prosedur sistem yang sedang berlangsung telah 14 diperiksa. Metode analisis dokumen digunakan untuk memastikan bagaimana proses bisnis beroperasi dalam suatu sistem operasional. dimana kertas-kertas yang dikumpulkan akan diperiksa untuk memastikan tujuan dokumen dan alur proses kerja. Pemeriksaan dokumen penulis menghasilkan temuan sebagai berikut Gambar 3.2 Analisis dokumen Bukti Booking 3.5 Analisis Kebutuhan Untuk mengetahui apa saja keperluan dan kekurangan yang terlihat pada Sistem Klimis Barbershop ini, dan untuk mengetahui kebutuhan suatu sistem yang nantinya akan dikembangkan maka Penulis melakukan wawancara dengan pemilik dari Klimis Barbershop. Berikut merupakan hasil wawancara yang terlihat dalam Tabel 3.1 Tabel 3.1 Hasil Wawancara 3.4.1 Kebutuhan Fungsional dan Fungsional Berdasarkan wawancara yang dilakukan, penulis melihat kelemahan dalam prosedur perusahaan saat ini. Dengan demikian, penulis dapat mengevaluasi kebutuhan sistem. Tahap elisitasi memiliki semua komponen yang diperlukan untuk memungkinkan pembuatan aplikasi. Berikut tabel elisitasi sistem yang terletak pada Tabel 3.2: Tabel 3.2 Elisitasi Final 15 BAB IV HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN 4.1. Analisa Perancangan Sistem Permasalahan sistem operasi diidentifikasi dengan analisis, maka dari itu penulis merancang sistem menggunakan konsep sistem yang direkomendasikan. Solusi yang disarankan penulis adalah mengembangkan sistem yang dapat memfasilitasi pengelolaan reservasi bagi pemilik barbershop, sehingga meningkatkan organisasi pengelolaan data dan mengurangi waktu tunggu. Tahap ini diawali dengan menganalisa kebutuhan dengan menjabarkan kebutuhan fungsional dan non-fungsional menggunakan Elisitasi. Tabel 3.3 Elisitasi Final 4.2. 2 Perancangan Diagram Sistem Usulan Metode Unified Modeling Language (UML) disarankan untuk digunakan dalam merancang suatu diagram system. Diagram aktivitas, diagram

sequence, spesifikasi use case, diagram kelas, dan diagram use case semuanya juga bisa dirancang dengan bantuan UML. 4.2 **6** 1. Use Case Diagram

Gambar 4.1 Use Case Diagram 4.2 2 Spesifikasi Use Case Langkah selanjutnya adalah menyusun spesifikasi use case setelah merancang use case. Makalah ini disusun sebagai berikut dan merinci tindakan tertentu dalam setiap hubungan:

- Customer Tabel 4.1 Use Case description Booking 4.2.3 Activity Diagram

Gambaran grafis dari alur kerja sistem, program, atau perangkat lunak—yaitu, urutan aktivitas tertentu yang dilakukan oleh aktor dapat dilihat pada diagram aktivitas. Latihan ini dimulai dengan menguraikan operasi sistem dan kemudian membahas kemungkinan- kemungkinan yang mungkin terjadi dan bagaimana sistem berhenti atau berhasil mencapai tujuannya. Diagram aktivitas pemesanan yang digambarkan pada Gambar 4.2 di bawah ini menggambarkan langkah-langkah yang harus dilaksanakan pelanggan dalam membuat reservasi. Gambar 4.2 Activity Diagram Booking 16

Diagram aktivitas barang dan jasa yang ditawarkan Marito Barbershop disajikan pada Gambar 4.3. Gambar 4.3 Activity Diagram layanan services dan product Gambar 4.4 dibawah menampilkan Activity Diagram dari riwayat booking yang dapat dilihat oleh admin. Gambar 4.4 Activity Diagram riwayat booking Pada gambar 4.5 terdapat suatu Diagram Aktivitas untuk Lini Produk yang akan muncul berikutnya. Administrator memiliki kemampuan untuk memodifikasi, mengubah, dan meningkatkan layanan produk yang disediakan di sini, tampilannya seperti berikut: Gambar 4.5 Activity Diagram Kelola layanan produk Berikutnya merupakan Activity Diagram Kelola layanan services disini admin dapat menambah, menghapus dan mengedit layanan services yang dapat dilihat dalam Gambar 4.6 di bawah ini: Gambar 4.6 Activity Diagram Kelola layanan services 4.2.4 Class Diagram

Bentuk sistem dari kelas-kelas yang hendak dibangun untuk merancang suatu sistem dapat dilihat pada diagram kelas. Ini adalah bagaimana diagram kelas yang dimaksud muncul. Hal ini ditunjukkan di bawah ini pada Gambar 4.12. Gambar 4.12 Class Diagram 4.2.5 Spesifikasi Basis Data Penjelasan rinci tentang tipe data dalam model konseptual disediakan oleh

spesifikasi tabel database yang ditunjukkan di bawah ini. • Tabel admin_users Primary key : id Foreign key : - Tabel 4.6 Spesifikasi basis data admin • Tabel products Primary key : id Foreign key : - Tabel 4.7 Spesifikasi basis data products • Tabel services Primary key : id Foreign key : - Tabel 4.8 Spesifikasi basis data services

17 • Tabel registration Primary key : id Foreign key : - Tabel 4.9 spesifikasi basis data registration

4.2.6 Sequence Diagram Diagram urutan digunakan untuk menunjukkan dan menjelaskan secara rinci bagaimana berbagai hal berinteraksi di dalam suatu sistem. Gambar 4.7 di bawah menunjukkan diagram urutan pemesanan seperti yang dijelaskan di bawah ini. Gambar 4.7 sequence diagram booking Gambar 4.8 di bawah menunjukkan diagram urutan produk yang terlihat seperti ini. Gambar 4.8 sequence diagram products Pada Gambar 4.9 dibawah ini merupakan tampilan dari sequence diagram riwayat booking Selanjutnya, dibawah ini tepatnya pada Gambar 4.10 merupakan tampilan dari sequence diagram kelola product Gambar 4.10 sequence diagram kelola product Kemudian, di bawah ini yaitu sequence diagram kelola services yang bisa dilihat dalam Gambar 4.11

4.2.7 Mockup (Desain Antar Muka)

4.2.7.1 Tampilan dashboard Gambar 4.13 Tampilan Dashboard Pada Gambar 4.13 ini adalah Landing page atau dashboard yang merupakan elemen kunci dalam sebuah website, berperan sebagai wajah pertama yang dilihat oleh pengunjung. Fungsinya tidak hanya terbatas pada mempromosikan situs web, tetapi juga memberikan informasi yang menarik.

4.2.7.2 Tampilan About \\ Gambar 4.14 Tampilan Produk Pada Gambar 4.14 ini adalah tampilan dari halaman about yang didalamnya terdapat penjelasan singkat mengenai Klimis Barbershop dan ada jasa atau produk apa saja yang ada pada Klimis Barbershop. 18

4.2.7.3 Tampilan Produk Gambar 4.15 Tampilan Produk Pada Gambar 4.15 ini adalah tampilan pada halaman produk yang di dalam nya memuat produk, keterangan produk, harga serta stocknya. Jika customer tertarik dapat klik “Button” book now untuk memesan produk tersebut.

4.2.7.4 Tampilan Services Pada Gambar 4.16 ini adalah tampilan dari halaman services yang di dalam nya

berisi layanan apa saja yang di tawarkan di marito barbershop beserta dengan harganya. Jika customer tertarik dapat klik “Button” book now untuk booking layanan tersebut. 4.2.7.5 Tampilan Form Book Now Gambar 4.17 Tampilan form book now Pada Gambar 4.17 ini adalah tampilan dari halaman book now disini customer akan mengisi form booking untuk melakukan reservasi dari tanggal, jam dan layanan yang di mau. 4.2.7.6 Tampilan Login Admin Gambar 4.18 Tampilan Form Login Admin Form login admin ditunjukkan pada Gambar 4.18 diatas. Untuk mengakses tampilan utama halaman Admin, Anda harus memasukkan nilai pada kolom nama pengguna dan kata sandi. 4.2.7.7 Tampilan data Booking Services Gambar 4.19 Tampilan data Booking Services Gambar 4.19 di atas adalah data booking services. Jadi ketika customer telah selesai menginput data booking, maka data booking tersebut akan masuk pada database admin. 4.2.7.8 Tampilan Products Data Gambar 4.20 Tampilan Products Data Gambar 4.20 di atas adalah Halaman data produk di sini admin bisa menambah data, mengedit data serta hapus data produk. 4.2.7.9 Tampilan Services Data Gambar 4.21 Tampilan Services Data Gambar 4.21 di atas adalah Halaman data services di sini admin bisa menambah data, mengedit data, serta hapus data services. 4.3 Implementation and Unit Testing Tahap implementasi dilakukan untuk menentukan suatu sistem yang bisa berjalan dengan baik dan bisa digunakan. Implementasi yang digunakan adalah dengan melakukan pengujian dengan black box testing, agar mengetahui apabila masih ada permasalahan atau bug yang terjadi dalam aplikasi. Berikut merupakan rancangan testing yang dilakukan. Gambar 4.16 tampilan halaman services 19 Memastikan masukan yang diberikan ke dalam program dapat menghasilkan hasil yang diinginkan adalah pengujian yang dilakukan. Tabel 4.10 Testing pada Aplikasi BAB V PENUTUP 5.1 Kesimpulan Aplikasi layanan pemesanan berbasis web ini disusun sesuai dengan alur atau prosedur sistem yang ada. Aplikasi ini dikembangkan sebagai alat pemasaran Klimis Barbershop dan untuk memudahkan pengelolaan data pemesanan bagi pengelola barbershop. Pada aplikasi ini digunakan pendekatan implementasi SDLC dengan pendekatan

Waterfall untuk melakukan proses pengembangan sistem. Dengan menggunakan tahapan metode air terjun dengan cara sebagai berikut:

- Tahap analisis persyaratan melibatkan perolehan persyaratan melalui berbagai metode. Metode-metode ini meliputi observasi toko langsung untuk memahami sistem yang sedang beroperasi, teknik wawancara untuk memastikan kebutuhan pengguna, analisis dokumen, dan, pada akhirnya, analisis metode elisitasi untuk menentukan kebutuhan sistem.
- Suatu cara pendekatan yang menggambarkan pembuatan diagram sistem dengan memakai Unified Modeling Language (UML) yang menjadi bahasa pemodelannya dapat disebut sebagai Object Oriented Analysis Design (OOAD). Ini digunakan dalam tahap desain sistem dan perangkat lunak desain aplikasi. Ini termasuk diagram aktivitas, deskripsi use case, diagram kelas, diagram use case, dan diagram urutan.
- Tahap implementasi: Pada tahap ini HTML diprogram menggunakan aplikasi Visual Studio Code bersama dengan CSS, PHP, dan framework CodeIgniter. Sistem data pemesanan produk dan layanan Klimis Barbershop, MySQL, digunakan sebagai database.

5.2 Saran Program ini perlu diperbaiki dengan pengembangan tambahan karena masih terdapat kekurangan dan kerentanan di dalamnya, meskipun pengujian telah dilakukan pada versi yang telah selesai. Oleh karena itu, disarankan agar:

- Fitur lebih lanjut seperti sistem, pembayaran, dan aplikasi admin diperkirakan akan memungkinkan pengembangan lanjutan dari aplikasi ini di masa mendatang.
- Memelihara dan mencadangkan data secara berkala diperlukan untuk menjaga kinerja sistem dan melakukan penyesuaian yang diperlukan. Berdasarkan hasil yang telah dibahas sebelumnya, masih terdapat ruang untuk memperluas penelitian ini guna memenuhi kebutuhan proyek dan meningkatkan standar sistem informasi yang sedang dikembangkan.

REPORT #22086671

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	0.56% www.academia.edu https://www.academia.edu/9848955/Pengembangan_Sistem	●
INTERNET SOURCE		
2.	0.32% widuri.raharja.info https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1522489881	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.28% digilib.esaunggul.ac.id https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Undergraduate-19818-Bab1.Image.M...	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.24% www.academia.edu https://www.academia.edu/115845182/Pengembangan_Dashboard_Sistem_Inf...	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.18% www.slideshare.net https://www.slideshare.net/slideshow/perkembangan-sistem-informasi/141575...	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.12% eprints.unisbank.ac.id http://eprints.unisbank.ac.id/id/eprint/9408/1/HALAMAN%20JUDUL.pdf	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.09% elibrary.unikom.ac.id https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1332/7/UNIKOM_Muhamad%20Aziz%20P..	●

● QUOTES

INTERNET SOURCE		
1.	1.83% repository.unitomo.ac.id http://repository.unitomo.ac.id/3449/1/Ebook%20Dasar-Dasar%20Rekayasa%2...	



REPORT #22086671

INTERNET SOURCE

2. **0.52%** mamikos.com

<https://mamikos.com/info/apa-itu-class-diagram-mhs/>

INTERNET SOURCE

3. **0.43%** nurosoft.id

<https://nurosoft.id/blog/metode-software-development-lifecycle/>

INTERNET SOURCE

4. **0.42%** www.logique.co.id

<https://www.logique.co.id/blog/2020/11/20/sistem-booking-online/>

INTERNET SOURCE

5. **0.42%** si.stechoq.com

<https://si.stechoq.com/mod/page/view.php?id=3258>

INTERNET SOURCE

6. **0.4%** eprints.unpak.ac.id

<https://eprints.unpak.ac.id/6908/1/2023%20DESYA%20GRANTIKA%20R%200211..>

INTERNET SOURCE

7. **0.31%** kasirpintar.co.id

<https://kasirpintar.co.id/solusi/detail/perbedaan-barbershop-dengan-pangkas-r...>

INTERNET SOURCE

8. **0.31%** repository.uinjkt.ac.id

<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/68261/1/RIONALDY%..>

INTERNET SOURCE

9. **0.3%** eprints.upj.ac.id

<https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6420/9/BAB%20II.pdf>

INTERNET SOURCE

10. **0.2%** phincon.com

<https://phincon.com/articles/sdlc/>

INTERNET SOURCE

11. **0.1%** repository.umj.ac.id

<https://repository.umj.ac.id/13658/13/11.%20Bab%20III.pdf>