

In Search

Pendidikan, Penelitian & Pengabdian Masyarakat
Informatic, Science, Entrepreneur, Applied Art, Research, Humanism

Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Efektivitas Kerja Pegawai Pada UPTD Pelayanan Puskesmas di Kecamatan Soreang
Vani Maharani Nasution, Graha Prakarsa

Aplikasi Barbershop Berbasis Android Studi Kasus Malebox Barbershop
Reni Nursyanti, Vani Maharani Nasution

Paradigma Baru Manajemen Karir: Transisi Menuju Era Organisasi Modern
Dr. Ir. Bob Foster, M.M.

Penerapan Metode *Material Requirement Planning* Untuk Pemenuhan Permintaan Bahan Baku Produksi Berdasarkan Algoritma Wagner Whitin
Julita Nahar, Endang Rusyaman, Muh.Deni Johansyah, Deny I. Rakhmatullah

Perencanaan Kebutuhan Bahan Baku Pembuatan Produk Layang-Layang Dengan Menggunakan Metode *Material Requirement Planning (MRP)* Pada Perusahaan US Putra Jatinangor Tahun 2016
Setyowati Pamulangsih, Devilia Sari, S.T.,M.S.M.

Analisis Ilustrasi Parodi Pada Produk Massal (Studi Kasus Pada Produk 'Berak' dan 'Obeygiant')
Banon Gilang, Citra Kemala Putri

Studi Komunikasi Antar Pribadi Tentang Konsep Diri Homoseksual Dalam Hubungan Pertemanan
Indah Sari

Kajian Unsur-Unsur Komunikasi Seni Dalam Pertunjukan *Pre-Event* Pasar Seni Institut Teknologi Bandung (ITB) Pada Kegiatan *The City Hall Fairground Keuken #5*
Diwan Setiawan, Rachmawati Windyaningrum

Peran Dan Eksistensi Radio Komunitas Dalam Kehidupan Hegemoni Media Terkait Regulasi Penyiaran
Rachmawati Windyaningrum, Diwan Setiawan

In Search

*Informatics, Science, Entrepreneur, Applied Art,
Research, Humanism*

Susunan tim In Search

Pelindung

Dr.Ir.Bob Foster, M.M.

Pengarah

Drs.Muh.Deni Johansyah,M.M.

Penanggung Jawab

Asti Nur Aryanti,SE.,M.M.

Anggota Redaksi

Rebecca Kizia,SE.,M.Ak.

Shinta Hartini P., S.I.Kom.,M.Si

Sofia Nuryanti,S.Si. M.A.

Ratih Hadiani,S.Kom.,M.A.B

Vani Maharani Nasution, S.Kom,M.Kom

Sirkulasi

Suryo Laskarin Dumadi,S.T

Ripki Achmad Budiman,S.IIP.

In Search

Diterbitkan oleh LPPM UNIBI
Jl. Soekarno Hatta no.643 Bandung
Telp.022 7329841
Fax.022 7320842
e-mail : lppm@unibi.ac.id

Pengantar Redaksi

In Search

Sebagai media informasi penelitian pada Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia (UNIBI), In Search memfasilitasi publikasi hasil penelitian dan memberikan pengetahuan perkembangan keilmuan bagi pembacanya.

Edisi saat ini adalah volume 16 nomor 2 yang terbit pada bulan November 2017. Edisi kali ini terdiri dari 19 (sembilan belas) judul artikel hasil penelitian dari bidang informatika, ilmu ekonomi, manajemen, psikologi, akuntansi dan pendidikan.

Penulis dalam artikel kali ini selain berasal dari UNIBI, juga berasal dari perguruan tinggi lain, seperti Universitas Telkom dan Universitas Padjajaran.

Semoga dengan keberagaman institusi penulis, dapat menambah wawasan dan meningkatkan warna berpikir, serta meningkatkan minat meneliti bagi pembaca.

Salam,

Redaksi

Daftar Isi

Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Efektivitas Kerja Pegawai Pada UPTD Pelayanan Puskesmas di Kecamatan Soreang Vani Maharani Nasution, Graha Prakarsa	1 - 11
Aplikasi Barbershop Berbasis Android Studi Kasus Malebox Barbershop Reni Nursyanti, Vani Maharani Nasution	12 - 18
Paradigma Baru Manajemen Karir: Transisi Menuju Era Organisasi Modern Dr. Ir. Bob Foster, M.M.	19 - 26
Penerapan Metode <i>Material Requirement Planning</i> Untuk Pemenuhan Permintaan Bahan Baku Produksi Berdasarkan Algoritma Wagner Whitin Julita Nahar, Endang Rusyaman, Muh.Deni Johansyah, Deny I. Rakhmatullah	27 - 34
Perencanaan Kebutuhan Bahan Baku Pembuatan Produk Layang-Layang Dengan Menggunakan Metode <i>Material Requirement Planning (MRP)</i> Pada Perusahaan US Putra Jatinangor Tahun 2016 Setyowati Pamulangsih, Devilia Sari, S.T.,M.S.M.	35 - 40
Analisis Ilustrasi Parodi Pada Produk Massal (Studi Kasus Pada Produk 'Berak' dan 'Obeygiant') Banon Gilang, Citra Kemala Putri	41 - 47
Studi Komunikasi Antar Pribadi Tentang Konsep Diri Homoseksual Dalam Hubungan Pertemanan Indah Sari	48 - 54
Kajian Unsur-Unsur Komunikasi Seni Dalam Pertunjukan <i>Pre-Event</i> Pasar Seni Institut Teknologi Bandung (ITB) Pada Kegiatan <i>The City Hall Fairground Keuken #5</i> Diwan Setiawan, Rachmawati Windyaningrum	55 - 62
Peran dan Eksistensi Radio Komunitas Dalam Kehidupan Hegemoni Media Terkait Regulasi Penyiaran Rachmawati Windyaningrum, Diwan Setiawan	63 - 73
Pengaruh Pengembangan Karir Individu Terhadap Kinerja Karyawan PT Pos Indonesia (Persero) di Kantor Pusat Bandung. Annisa Nur Fadhillah, Dr. Ida Nurnida, MM	74 - 79
Pengaruh Kompensasi Finansial Terhadap Kinerja Karyawan Perusahaan Daerah Bank Perkreditan Rakyat Bank Klaten Bagas Adi Wicaksono, Dr. Ida Nurnida,MM	80 - 85

- Pengaruh Komitmen Organisasi, Disiplin, dan Motivasi Terhadap Kinerja Pegawai Bumn PT (Persero) Btdc
Evi Srinur Hastuti, Nurchalis Saimar Saleh 86 - 93
- Pengaruh Gaya Kepemimpinan Terhadap Motivasi Kerja Pegawai di Divisi Senjata PT PINDAD (PERSERO) Bandung
Lastri Anggi Fani, Dr, Ir, Syarifuddin, MM. 94 - 102
- Pengaruh *Brand Awareness* Dan *Brand Association* Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Pada Konsumen Mujigae Cihampelas Walk Bandung)
Atri Netalia Sari, Arlin Ferlina M. Trenggana 103 - 110
- Pengaruh Tayangan Program Dua Hijab Trans 7 Terhadap Fashion Hijab dan Perilaku Konsumtif Fashion dikalangan Hijabers *Community* Bandung
Aulia Yusrani Medina, Dedi Kurnia Syah Putra 111 – 118
- Pengaruh *Segmentation* Dan *Targeting* Terhadap Keunggulan Bersaing UMKM Melalui *Positioning* Sebagai Variabel *Intervening*
Siti Agustina Rakhmawati Putri, Dr. Ida Nurnida R. M.M 119 - 125
- Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Minat Menabung (Studi Pada Siswa SMA DI KOTA BANDUNG)
Dwi Lestari , Arlin Ferlina M. Trenggana 126 - 131
- Proses *Mental Accounting* Pada *Decision Making* Konsumen
Sofia Nuryanti 132 - 137
- Pengaruh Kualitas Sistem Informasi Terhadap Efektivitas Kerja Pegawai Pada Elhijab Regional Jawa Timur
Graha Prakarsa, Ratih Hadiantini 138 - 145
- .

Aplikasi Barbershop Berbasis Android Studi Kasus Malebox Barbershop

Reni Nursyanti, Vani Maharani Nasution

Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia
reninursyanti@unibi.ac.id, vani.maharani@unibi.ac.id

Abstrak

Malebox Barbershop hadir dengan design cozy dengan tata ruang menarik sehingga nyaman bagi seluruh pelanggan yang datang untuk pelayanan seperti cukur rambut, cukur jenggot, cat rambut dan lainnya. Layanan tersebut tersedia untuk dewasa, pelajar dan anak-anak. Dengan stylish yang handal membuat tampilan para pelanggan lebih rapi dan gaya. Namun Malebox Barbershop sendiri masih memiliki beberapa masalah dalam pengelolaan data, laporan, dan seringnya terjadi penumpukan antrian pelanggan.

Penelitian ini dilakukan di Barbershop MaleBox Jl. Ciawitali No. 04, Citereup Cimahi Utara, Kota Cimahi, Jawa Barat. Dengan adanya Aplikasi Barbershop Berbasis Android akan memudahkan customer dalam membooking, kasir dalam membuat laporan dan owner dapat menerima laporan secara *real time*. Selain itu sistem kerja yang ada akan menjadi lebih efisien karena semua pengelolaan data telah terkomputerisasi sehingga mudah untuk dikelola. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan terstruktur dengan menggunakan model air terjun (*waterfall*). Untuk mempermudah melakukan analisis terhadap data yang diperlukan, penulis juga menggunakan alat bantu perancangan seperti ERD (*Entity Relationship Diagram*), DFD (*Data Flow Diagram*) dan kamus data agar menghasilkan hasil yang maksimal.

Dari analisis penelitian ini kemudian diimplementasikan menjadi sebuah perangkat lunak berupa Aplikasi Barshop. Hasil dari penelitian ini dapat membantu Malebox Barbershop dalam pengelolaan laporan dan mengatasi antrian pelanggan.

Kata Kunci : Barbershop, Android, Booking

Abstract

Malebox Barbershop is a Barbershop that comes with a cozy design with an attractive layout that is convenient for all customers who come to barbershop for services like haircut, beard trim, hair color and many more. It services available for adults, students and children. With professional stylish make the look of the customers more neat and fresh. But the Barbershop Malebox itself still has some problems in data management, reports, and the frequent buildup of customer queues.

This research was conducted at MaleBox Barbershop Jl. Ciawitali No. 04, Citereup north Cimahi, Cimahi City, West Java. With the Android-based Barbershop Application will facilitate customers in booking, cashiers in transactions and owner can receive reports in real time. Besides that the existing system will become more efficient because all data management has been computerized so it easier to manage. The approach used in this research is a structured approach and used waterfall model. To simplify analysis of data needed, the writer also uses design tools such as ERD (Entity Relationship Diagram), DFD (Data Flow Diagram) and data dictionary in order to get best result.

From the analysis of this research then implemented into a software Barbershop application. The result of this research can help Malebox Barbershop in reports management and solve customer queues.

Keyword : Barbershop, Android, Booking

1. Pendahuluan

Penampilan merupakan hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena penampilan dapat mencerminkan kepribadian seseorang. Salah satu penunjang penampilan adalah rambut. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, rambut merupakan bulu yang tumbuh pada kulit manusia (terutama kepala). Karena itu menjaga kerapian rambut sangatlah penting bagi segala kalangan, termasuk pria. Untuk mendapatkan penampilan rambut yang rapi, rambut harus dirawat dan ditata sesuai dengan karakter diri, salah satu tempat yang menyediakan pelayanan perawatan dan penataan rambut adalah *barbershop*.

Barbershop adalah sebuah tempat yang melayani perawatan dan penataan rambut yang lebih dikhususkan untuk para pria dengan pelayanan yang lebih lengkap dari pada tukang cukur konvensional. Bagi pria memotong rambut 1-2 bulan sekali merupakan sesuatu yang wajib, oleh karena itu menjadi hal yang lumrah jika jasa *barbershop* banyak didirikan di berbagai tempat. Hal ini menunjukkan bahwa bisnis *barbershop* merupakan bisnis yang menjanjikan, yang berarti *income* yang didapatkan pun akan besar. Karena itu harus ditunjang dengan sistem transaksi yang terkomputerisasi sehingga semuanya dapat dikontrol dengan baik.

Sistem transaksi yang terkomputerisasi dapat membuat semua penjualan baik itu produk atau jasa dapat di *manage* dengan baik dan teratur, tidak ada lagi data yang hilang seperti yang terjadi di Malebox Barbershop, yang menjadi objek penelitian penulis. Di Malebox Barbershop masih sering terjadi data yang hilang karena semua transaksi dilakukan masih secara

manual dengan menggunakan kertas. Selain itu dengan sistem transaksi manual susah untuk merekap laporan pendapatan karena harus menghitung semuanya satu persatu. Sehingga untuk melakukan analisis bisnis pun tidak memungkinkan, Untuk *owner* sendiri tidak bisa mengecek hasil transaksi harian karena sistem penjualan yang masih *offline*. Di Malebox barbershop juga sering terjadi antrian yang menyebabkan *customer* pergi dan mencari tempat baru karena mereka tidak mau menunggu lama.

Berdasarkan fakta tersebut penulis mencoba membuat aplikasi *smartphone* untuk mempermudah transaksi dan aplikasi web sebagai sistem admin, selain itu ada juga aplikasi yang membuat *customer* tidak mengantri lama. Aplikasi ini bersifat *online*, jadi semua transaksi yang dilakukan di *barbershop* dapat diketahui secara *real time* oleh *owner*, sehingga bisa mengetahui laporan penghasilan yang didapat baik itu per hari, per bulan, atau bahkan per tahun tanpa harus pergi ke *barbershop*. Dengan aplikasi ini juga *owner* dapat menganalisis pada hari dan waktu apa saja *barbershop* ramai atau sepi, didalamnya juga terdapat fitur manajemen *member*, sehingga *barbershop* dapat mengetahui *member* mana saja yang aktif dan mungkin saja diberikan *reward*. Aplikasi ini benar-benar memanjakan para *owner* sehingga mereka tidak perlu *stay* di *barbershop* hanya untuk memantau dan mengaturnya, dengan aplikasi ini mereka bisa melakukannya dari mana saja dan kapan saja. Dari identifikasi masalah diatas, penulis tertarik membuat aplikasi dengan nama "*Aplikasi Barbershop Berbasis Android*"

2. Landasan Teori

2.1 Pengertian Perangkat Lunak

Dikutip dari buku Rekayasa Perangkat Lunak yang disusun oleh Rosa A.S. dan M. Shalahudin bahwa Perangkat lunak (*software*) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model lain, dan cara penggunaan (*user manual*) (2014 : 2) . Sebuah program komputer tanpa terasosiasi dengan dokumentasinya maka belum dapat disebut perangkat lunak (*software*). Sebuah perangkat

lunak juga sering disebut dengan sistem perangkat lunak. Sistem berarti kumpulan komponen yang saling terkait dan mempunyai satu tujuan yang ingin dicapai.

2.2 Karakteristik Perangkat Lunak

Menurut Rosa A.S. dan M. Shalahudin (2014 : 2) Perangkat lunak lebih merupakan elemen logika dan bukan merupakan elemen sistem fisik. Dengan demikian, perangkat lunak memiliki ciri yang berbeda dari perangkat keras:

- a. Perangkat lunak dibangun dan dikembangkan, tidak dibuat dalam bentuk yang klasik.
- b. Perangkat lunak tidak pernah usang.
- c. Sebagian besar perangkat lunak dibuat secara custom-built, serta tidak dapat dirakit dari komponen yang sudah ada.

Perangkat lunak merupakan elemen logika yang dibangun dan dikembangkan secara berkala yang disesuaikan dengan kebutuhan *client* sehingga perangkat lunak yang telah dibuat tidak akan usang dan sia-sia.

2.3 Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, Google INC. membeli Android Inc. yang merupakan pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel/*smartphone*. Kemudian untuk mengembangkan android, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia.

Pada saat perilis perdana Android, 5 November 2007, Android bersama *Open Handset Alliance* menyatakan mendukung pengembangan *open source* pada perangkat *mobile*. Di lain pihak, Google merilis kode-kode Android di bawah lisensi Apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan *open platform* perangkat selular. Di dunia ini terdapat dua jenis distributor sistem operasi android. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari Google atau *Google Mail Service* (GMS) dan kedua adalah yang benar-benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung Google atau dikenal sebagai *Open Handset Distribution* (OHD).

Sekitar September 2007 Google mengenalkan *Nexus One*, salah satu jenis *smartphone* yang menggunakan Android sebagai sistem operasinya. Telepon selular ini diproduksi oleh HTC Corporation dan tersedia di pasaran pada 5 Januari 2010. Pada 9 Desember 2008, diumumkan anggota baru yang bergabung dalam program kerja Android ARM Holdings,

Atheros Communications, diproduksi oleh Asutek Computer INC, Garmin LTD, Softbank, Sony Ericsson, Toshiba Corp, dan Vodafone Group Plc. Seiring pembentukan *Open Handset Alliance*, OHA mengumumkan produk perdana mereka, Android, perangkat *mobile* yang merupakan modifikasi kernel Linux 2.6. Sejak Android dirilis telah dilakukan berbagai pembaruan berupa perbaikan bug dan penambahan fitur baru.

Pada masa saat ini sebagian besar vendor-vendor *smartphone* sudah memproduksi *smartphone* sudah memproduksi *smartphone* berbasis android, vendor-vendor itu antara lain HTC, Motorola, Samsung, LG, HKC, Huawei, Archos, Webstation Camangi, Dell, Nexus, SciPhone, WayteQ, Sony Ericsson, Acer, Philips, T-Mobile, Nexian, IMO, Asus dan masih banyak lagi *vendor smartphone* di dunia yang memproduksi android. Hal ini, karena android itu adalah sistem operasi yang *open source* sehingga bebas didistribusikan dan dipakai oleh *vendor* manapun.

Tidak hanya menjadi sistem operasi di *smartphone*, saat ini Android menjadi pesaing utama dari Apple pada sistem operasi Table PC. Pesatnya pertumbuhan Android selain faktor yang disebutkan di atas adalah karena Android itu sendiri adalah *platform* yang sangat lengkap baik itu sistem operasinya, Aplikasi dan *Tool* pengembangan, *Market* aplikasi android serta dukungan yang sangat tinggi dari komunitas *open source* di dunia, sehingga android terus berkembang pesat baik dari segi teknologi maupun dari segi jumlah *device* yang ada di dunia (Nazruddin Safaat H. *Android : Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*, 2012:16).

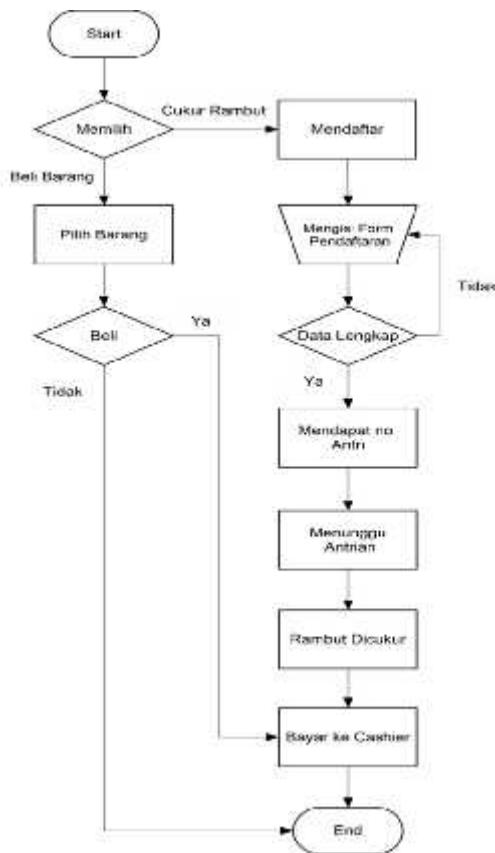
3. Analisis dan Metode Penelitian

Secara umum penelitian adalah suatu proses investigasi yang dilakukan secara aktif, tekun dan sistematis yang bertujuan untuk menemukan, menginterpretasikan dan merevisi fakta-fakta. Dalam buku yang ditulis oleh Hariwijaya (2007 : 51), Metodologi penelitian menurut Sugiono adalah cara ilmiah dengan tujuan dan kegunaan tertentu, cara ilmiah diartikan yaitu, rasional (terjangkau akal), empiris (bisa diamati indra manusia) dan

sistematis (menggunakan tahapan tertentu yang bersifat logis).

3.1 Gambaran Sistem Berjalan

Berdasarkan penelitian penulis di Malebox Barbershop diketahui bahwa proses transaksi di Malebox Barbershop masih menggunakan cara manual, sehingga proses transaksi menjadi tidak efektif. Selain itu juga karena proses yang masih manual menyebabkan data-data menjadi sulit untuk direkap, atau bahkan hilang.



Gambar 1. Gambaran Sistem Berjalan

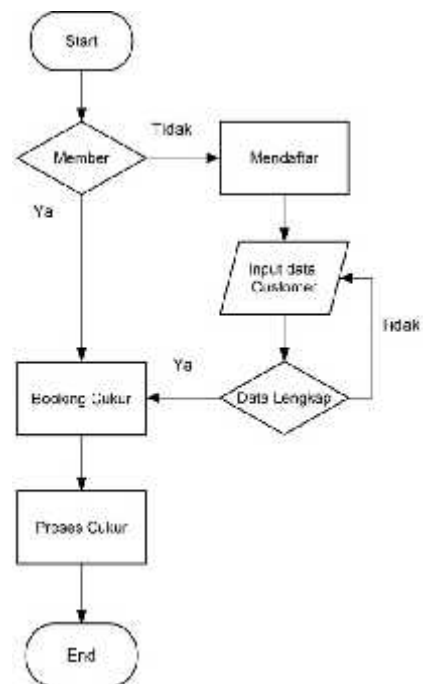
3.2 Gambaran Sistem Usulan

Perangkat lunak yang dibangun adalah aplikasi barbershop berbasis android, aplikasi ini dibangun guna menyelesaikan masalah yang ada di malebox barbershop. Aplikasi ini memudahkan *barbershop* dalam melakukan transaksi, tidak perlu lagi melakukan pencatatan di setiap transaksi karena semua data transaksi telah masuk ke dalam sistem, sehingga akan

memudahkan dalam pengecekan laporan. Dalam aplikasi ini juga menampung data stok barang yang akan memudahkan barbershop dalam memantau data stok barang. Barbershop juga dapat melakukan manajemen *member* dalam aplikasi ini.

Member sendiri disediakan aplikasi *barbershop* berbasis android untuk *smartphone*, yang dapat digunakan oleh *member* dalam melakukan *booking* agar *member* tidak perlu lagi antri ketika mengunjungi *barbershop*.

Aplikasi ini juga sangat membantu *owner* dalam pengecekan *barbershop*, karena semua data transaksi di *barbershop* masuk ke *cloud*, sehingga *owner* dapat mengecek setiap transaksi di *barbershop* di mana saja dan kapan saja tanpa harus pergi ke *barbershop*. Untuk *owner* disediakan aplikasi berbasis *web* yang akan memudahkan dalam pengecekan laporan-laporan yang dapat digunakan untuk melakukan analisis proses bisnis. *Owner* juga tidak perlu melakukan perhitungan sendiri untuk *insentif* *stylish*, karena perhitungan *insentif* untuk *stylish* sudah ada dalam laporan.



Gambar 2. Gambaran Sistem Usulan

3.3 Gambaran Umum Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibangun adalah Aplikasi *Barbershop* Berbasis Android

merupakan aplikasi yang digunakan untuk proses transaksi di malebox barbershop dengan berbasis android. Aplikasi ini memudahkan *member* untuk mem-*booking* tanpa harus mengantri ke *barbershop* dan *cashier* dapat mendata *customer* dengan mudah, serta *owner* sendiri dapat dengan mudah memonitoring keuangan malebox barbershop dengan baik, dan mengetahui kondisi barang di *barbershop*.

Aplikasi berbasis android untuk *barbershop* ini umumnya menggantikan proses transaksi manual yang masih menggunakan nota dari *cashier* ke *customer*, digantikan dengan data yang ada di *smartphone member* yang diproses melalui *cashier*.

3.4 Analisis Kebutuhan

Aplikasi ini berfungsi untuk mengolah data melalui aplikasi. Data dimasukan kedalam aplikasi menggunakan *smartphone* oleh *member*, setelah itu aplikasi harus dapat menghasilkan keluaran berupa informasi yang akan ditransaksikan di *cashier*. Untuk dapat menghasilkan sebuah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan, maka perlu dilakukan analisis. Analisis yang dilakukan sebagai berikut.

3.5 Analisis Karakteristik Pengguna

Pengguna aplikasi ini terbagi menjadi tiga pengguna yaitu *member*, *cashier*, dan *owner*. Masing-masing pengguna mempunyai hak yang berbeda sesuai dengan jenisnya, adapun hak dari masing-masing pengguna tersebut.

4. Implementasi Dan Pengujian

4.1 Batasan Implementasi Perangkat Lunak

Pada tahap implementasi Aplikasi Barbershop Berbasis Android, ditentukan batasan agar sesuai dengan hasil analisis dan perancangan perangkat lunak yang akan dibangun. Batasan-batasan pada tahap implementasi aplikasi tersebut adalah sebagai berikut.

1. Perangkat lunak yang dikembangkan, digunakan khusus untuk Male Barbersop
2. Aplikasi yang Berbasis Android hanya diterapkan pada *member* yang telah melakukan registrasi

3. Aplikasi hanya membahas sistem transaksi di *barbershop* tidak membahas kas dan juga tidak membahas seberapa cepat *stylish* mencukur.

4.2 Tahapan Implementasi

Tahapan implementasi dalam pengembangan perangkat lunak merupakan kegiatan untuk mengkontruksikan hasil analisis dan perancangan perangkat lunak. Adapaun kegiatan tersebut adalah membuat antarmuka (interface), membuat basis data serta melakukan pengkodean (*coding*).

Implementasi antar muka merupakan hasil dari perancangan antar muka sebelumnya pada tahap perancangan. Adapun implementasi antar muka adalah sebagai berikut :



Gambar 3. Halaman Login *Member*



Gambar 4. Halaman Daftar *Member*



Gambar 5. Halaman Booking Member



Gambar 6. Halaman History Booking

4.3 Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian yang akan digunakan untuk menguji Aplikasi barbershop Berbasis Android di Malebox Barbershop yang berlokasi di Jl. Ciawitali no.04 cimahi utara adalah pengujian *black box*. Pengujian *black box* berfokus kepada persyaratan fungsional perangkat lunak.

Item Uji	Detail pengujian	Jenis uji
Login	Verifikasi data login	Black box
Pengelolaan Master Barang	1. Tambah data Barang 2. Ubah data Barang 3. Tampil list Barang	Black box

Pengelolaan Master Service	1. Tambah data Service 2. Ubah data Service 3. Tampil list Service	Black box
Pengelolaan Master Member	1. Tambah data Member 2. Ubah data Member 3. Tampil list Member	Black box
Pengelolaan Master Kasir	1. Tambah data Kasir 2. Ubah data Kasir 3. Tampil list Kasir	Black box
Pengelolaan Master Stylish	1. Tambah data Stylish 2. Ubah data Stylish 3. Tampil list Stylish	Black box
Pengelolaan Master Owner	1. Tambah data Owner 2. Ubah data Owner 3. Tampil list Owner	Black box
Transaksi Booking	1. Tambah Transaksi Booking	Black box
Transaksi Penjualan	1. Tambah Transaksi Penjualan	Black box

5. Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan beberapa hasil yang dicapai berdasarkan tujuan dari penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Perancangan Aplikasi Barbershop Berbasis Android telah dibuat dan dapat memudahkan dalam pengecekan laporan transaksi di Malebox Barbershop.
2. Dengan adanya Aplikasi Barbershop Berbasis Android, Customer tidak perlu lagi mengantri, karena customer dapat melakukan booking terlebih dahulu sebelum mengunjungi barbershop.
3. Dengan adanya Aplikasi Barbershop Berbasis Android membuat owner dapat melakukan pengecekan laporan secara *real time* dari mana saja, selain itu owner juga tidak perlu melakukan perhitungan insentif stylish secara manual karena sudah ada dalam laporan.

6. Referensi

- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. 2012. *Rambut*. Diambil dari <http://kbbi.web.id/rambut> (1 April 2017)
- S, Rosa A. dan M. Shalahuddin. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.

- Kadir, Abdul. 2008. *Dasar Pemrograman WEB Dinamis Menggunakan PHP (Revisi)*. Yogyakarta: Andi.
- Suryana, Taryana dan Koesheryatin. 2014. *Aplikasi Internet Menggunakan HTML, CSS, & JavaScript*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Safaat H, Nazruddin. 2012. *Android :Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung.
- Bohang, Fatimah Kartini. 2016. Evolusi OS Android, dari Versi 1.0 hingga 7.0 Nougat. Diambil dari <http://teknokompas.com/read/2016/10/17/19480037/evolusi.os.android.dari.veri.1.0.hingga.7.0.nougat> (1 April 2017)
- Warung Komputer. 2016. Tutorial Lengkap Membuat Aplikasi Mobile dengan Ionic. Diambil dari <http://warungkomputer.com/2016/06/tutorial-lengkap-membuat-aplikasi-mobile-dengan-ionic/> (3 Oktober 2017)
- Gaptex. 2017. Pengertian Web API Bagi Pemula. Diambil dari <http://gaptex.com/pengertian-web-api-bagi-pemula/> (3 Oktober 2017)
- Badan Pengembangan Sumber Ddaya Manusia Kelautan dan Perikanan. 2015. Definisi Perpustakaan Digital. Diambil dari: <http://bpsdmkp.kkp.go.id/apps/perpustakaan/?q=node/227> (14 Juni 2016)
- Helsa. 2014. Konsep Dasar Perpustakaan. Diambil dari : <http://pp.ktp.fip.unp.ac.id/?p=24> (17 Juni 2016)
- Palupi, Agustina Sultra. 2012. Tinjauan Umum Perpustakaan. Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Perpustakaan Kota di Yogyakarta, 27-31. Diambil dari <http://ejournal.uajy.ac.id/643/3/2TA12721.pdf> (20 Juni 2016)
- W3tech. 2016. Server-Side Progaming Language. Diambil dari: <https://w3techs.com/> (4 Agustus 2016)
- Hariwijaya, M dan Triton P.B. 2007. *Pedoman Penulisan Proposal Dan Skripsi*. Yogyakarta:Tugu Publisher.



UNIBI
Universitas Informatika
dan Bisnis Indonesia



9 772580 323008