Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JURASIK)
Volume 9, Nomor 1, Februari 2024, pp 155-167
Terakreditasi Nomor 204/E/KPT/2022 | ISSN: 2527-5771/EISSN: 2549-7839
https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jurasik

Implementasi Sistem Antrian Dan Pemesanan *Online* Pada *Barbershop* Pangkas 88 Berbasis *Android*

Muhammad Fikri[1*], Ika Ratna Indra Astutik[2], Hamzah Setiawan[3]
[1,2,3]Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
Email: [1,]fikri20266@gmail.com, [2]ikaratna@umsida.ac.id, [3]hamzah@ umsida.ac.id*

Abstract

Barbershop is an innovation in the development of fashion. Previously, we knew him as a barber, where the barbers worked on a regular basis or settled in a certain location. But in March 2020, Indonesia was shocked by one pandemic, namely Covid 19. The Corona virus is spreading l widely throughout the world which has an impact on all areas of the economy. One of the business fields affected by the spread of the COVID-19 pandemic. One of the barbershops affected is Pangkas 88 barbershop. Pangkas 88 experienced a decrease in customers caused Barbershop; COVID-19; Booking online; Extreme Programming; Flutter by many customers who did not want to queue for too long. To overcome this problem, Pangkas 88 took the initiative to develop an online booking application. This application allows customers to book barbershop queues online and can set hours according to their wishes. This application was developed using the Extreme Programming (XP) method. Extreme Programming is an object-oriented software development method often used for the software development process. This application is designed using the Flutter framework, flutter is a framework developed by Google. The Flutter framework allows application makers to create applications that can run on various platforms so that they can reach more customers.

Keywords*: Barbershop; COVID-19; Booking online; Extreme Programming; Flutter*

Abstrak

Barbershop merupakan inovasi dalam perkembangan fashion. Dahulu kita mengenalnya dengan sebutan tukang cukur, dimana para tukang cukur berkerja secara berkeliling atau menetap di suatu lokasi tertentu. Namun bulan maret tahun 2020, Indonesia dihebohkan dengan salah satu pandemi yaitu Covid 19. Virus Corona menyebar luas di seluruh dunia yang berdampak kepada seluruh bidang perekonomian. Salah bidang usaha yang terdampak oleh penyebaran pandemi COVID-19. Salah satu barbershop yang terdampak adalah barbershop Pangkas 88. Pangkas 88 mengalami penurunan pelanggan yang disebabkan oleh banyaknya pelanggan yang tidak mau mengantri terlalu lama. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, Pangkas 88 berinisiatif untuk mengembangkan aplikasi booking online. Aplikasi ini memungkinkan pelanggan untuk memesan antrian barbershop secara online dan dapat mengatur jam sesuai dengan keinginan mereka. Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan metode Extreme Programming (XP). Extreme Programming merupakan metode pengembangan perangkat lunak berorientasi objek, yang sering digunakan untuk proses pengembangan perangkat lunak. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan framework flutter, flutter merupakan framework yang dikembangkan oleh Google. Dengan framework flutter memungkinkan pembuat aplikasi untuk membuat aplikasi yang dapat berjalan di berbagai platform, sehingga dapat menjangkau lebih banyak pelanggan.

Kata kunci*: Barbershop; COVID-19; Booking online; Extreme Programming; Flutter*

1. PENDAHULUAN

Barbershop merupakan inovasi dalam perkembangan fashion. Dahulu kita mengenalnya dengan sebutan tukang cukur, dimana para tukang cukur berkerja secara berkeliling atau menetap di suatu lokasi tertentu. Jika sebelumnya mereka hanya menggunakan peralatan sederhana seperti cermin, gunting, dan sisir.

Namun, saat ini, Barbershop telah menjadi pilihan populer bagi pria modern yang ingin merawat tampilan rambut mereka[1]. Namun bulan maret tahun 2020, Indonesia dihebohkan dengan salah satu pandemi yaitu Covid 19. Virus Corona menyebar luas di seluruh dunia [2]. Berdasarkan penyebaran virus COVID-19 tersebut, akhirnya pemerintah beberapa negara membuat aturan sebagai langkah awal yang harus dilakukan yaitu berupa aturan social distancing [3]. Penyebaran virus ini berdampak ke kondisi perekonomian di Indonesia. Salah satu dampak dari COVID 19 mempengaruhi banyak usaha khususnya usaha barbershop di seluruh wilayah Indonesia[4].

Pangkas 88 merupakan salah satu barbershop yang menerima dampak dari virus corona. Pangkas 88 mengalami penurunan pelanggan diakibatkan oleh banyaknya pelanggan yang tidak mau mengantri terlalu lama. Dalam sistem Aplikasi Barbershop ini pelanggan dapat memesan antrian secara online serta pelanggan dapat mengatur jam sesuai dengan kemauan pelanggan sehingga ketika datang ke pangkas 88 tidak perlu mengantri lagi [5].

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nur Salim yang mempunyai judul "Sistem Informasi Pemesanan dan Transaksi Jasa Pangkas Rambut pada AKA BARBERSHOP Berbasis Web dan Android", penelitian ini memakai bahasa pemrograman PHP sebagai *back-end*, framework NodeJS dan React Native sebagai *front-end* dan databasenya menggunakan MySQL. penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat lunak transaksi dan pemesanan di AKA Barbershop yang berbasis Android [6].

Penelitian yang dilakukan oleh Triseptian yang berjudul "Pembuatan Website Booking Online Barbershop di Daerah Tebet". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan dan mengurangi antrian di barbershop melalui pengembangan aplikasi system pemesanan online. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah teknik tinjauan pustaka. Penelitian ini menggunakan metode waterfall yang mempunyai beberapa tahap, yaitu perencanaan, analisis, perancangan sistem, uji coba, dan implementasi. Dalam proses implementasi peneliti menggunakan HTML sebagai front end, PHP sebagai back end, dan MySQL sebagai database [7].

Penelitian yang dilakukan oleh Alfian Rizaldi yang berjudul "Penerapan Antrian dan Pemesanan Online di Aplikasi Pearl Salon and Barbershop Berbasis Mobile", penelitian ini memakai metode extreme programming (xp) sebagai metodelogi dalam proses pengembangan perangkat lunak, metodologi ini melibatkan beberapa tahapan yang membantu dalam proses pengembangan perangkat lunak secara efektif. Tahapan tersebut meliputi tahap Eksplorasi, Perencanaan, Iterasi, Pembuatan, dan Perawatan. Pada Tahap pengembangan perangkat lunak ini memakai Android Studio, JSON, XML, Javascript, CSS, Java, PHP dan Firebase. Metode yang akan digunakan untuk menguji aplikasi dan website ini menggunakan metode pengujian Black Box, pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dan website telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan dan berfungsi sesuai yang diharapkan [8].

Penelitian yang dilakukan oleh Salahudin Robo yang berjudul "Sistem Informasi Pelayanan Barberhome Berbasis Website (Studi Kasus : Barbershop

D'Goenting)", membahas tentang pengembangan software pelayanan cukur rambut panggilan ke rumah menggunakan website, terdapat berbagai macam fitur yang diharapkan dapat mempermudah pengguna, antara lain fitur reservasi, history order dan detail. Dalam penelitian ini memakai metode analisis fishbone untuk mendapatkan sebab akibat masalah secara mendalam serta menggunakan metode pengembangan model waterfall [9].

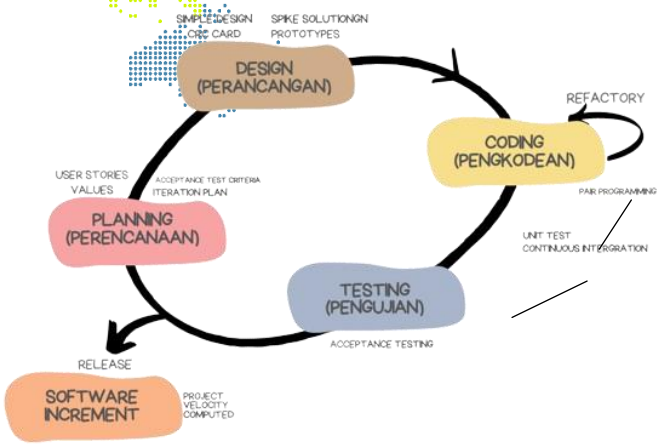
Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Alwan Muhammad Fauzi berjudul "Rancang Bangun Aplikasi Online Booking Pada Dankie Barbershop Berbasis Website Menggunakan Web *Framework Payment* dan *Gateway"*. penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi online booking dankie barbershop berbasis web untuk meningkatkan pelayanan, akurasi dan efektivitas layanan di dankie barbershop. Penggunaan framework CodeIgniter, bahasa pemrograman PHP dan database MySQL merupakan pilihan yang tepat untuk pengembangan aplikasi berbasis web ini [10].

Berdasarkan uraian diatas dan perkembangan teknologi serta kebutuhan pelanggan akan efisiensi waktu, maka dibuatlah aplikasi "Implementasi Sistem Antrian dan Pemesanan *Online* Pada Pangkas 88 Berbasis *Android* Menggunakan Metode *Extreme Programming*" untuk memenuhi kebutuhan pelanggan tersebut. Dengan aplikasi ini, pelanggan dapat memesan antrian secara online serta pelanggan dapat mengatur jam sesuai dengan kemauan pelanggan sehingga ketika datang ke pangkas 88 tidak perlu mengantri lagi. Metode yang digunakan dalam proses perancangan aplikasi menggunakan metode *Extreme Programing.* Metode *Extreme Programing* merupakan sebuah proses rekayasa perangkat lunak yang menggunakan pendekatan berorientasi objek, pendekatan ini banyak digunakan untuk proses pengembangan aplikasi [11]. Metode ini mencoba untuk menyederhanakan berbagai tahap dalam proses pengembangan aplikasi sehingga menjadi fleksibel dan adaptif [12]. Dalam pembuatan Aplikasi Barbershop ini menggunakan framework flutter yang merupakan salah satu framework yang dikembangkan oleh google, untuk membantu peneliti dalam proses mengembangkan perangkat lunak yang dapat berjalan di berbagai platform Dengan menggunakan framework flutter ini diharapkan dapat mempercepat proses pembuat Aplikasi Barbershop [13].

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi *Extreme Programming* yang terdiri dari serangkaian proses yaitu perancangan, desain, coding, dan pengujian. Keempat proses tersebut yang akan menghasilkan sebuah perangkat lunak yang didasari dengan konsep *Extreme Programming.* Gambar 1 merupakan diagram proses dari metode *Extreme Programming*.

Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JURASIK)
Volume 9, Nomor 1, Februari 2024, pp 155-167
Terakreditasi Nomor 204/E/KPT/2022 | ISSN: 2527-5771/EISSN: 2549-7839
https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jurasik



Gambar 1. Diagram Proses Metode Extreme Programming

a. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap ini peneliti akan melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui sistem kerja barbershop dan memahami kebutuhan pengguna, menentukan tujuan pembuatan aplikasi barbershop dan mengidentifikasi fitur-fitur yang akan dikembangkan. Peneliti juga membuat estimasi waktu dan sumber daya yang akan dibutuhkan untuk setiap fitur. Observasi merupakan suatu metode pengumpulan data dengan cara mengamati sebuah objek penelitian [14].

Observasi memungkinkan peneliti untuk memperoleh informasi yang akurat dengan mengandalkan panca indera manusia dan alat yang sesuai. Alat observasi yang umum digunakan antara lain lembar checklist, rubrik penilaian, skala penilaian, buku catatan, kamera, rekaman video, CCTV dan lain-lain. Wawancara adalah proses komunikasi antara peneliti dan responden dengan tujuan memperoleh informasi yang relevan dengan penelitian. Pertanyaan dapat diajukan secara lisan ataupun secara langsung kepada narasumber penelitian[15].

b. *Design* (Perancangan)

Design (perancangan) merupakan sebuah proses pengembangan berdasarkan rekomendasi hasil observasi dan wawancara [16]. Hasil dari observasi dan analisis sistem digambarkan diagram sebagai representasi *blue print application* sebelum dilanjutkan ke tahap *coding.* Pada penelitian ini tahap desain dibagi menjadi 3 bagian besar yaitu desain proses, desain database dan desain antar muka.

c. Coding

Programer/Insinyur Perangkat Lunak menjalankan proses pengkodean sistem (pengkodean perangkat lunak) sesuai dengan planning dan design yang telah dibuat sebelumnya. Proses pengkodean dilakukan menggunakan bahasa pemrograman Dart dengan framework Flutter.

d. Testing

Dalam proses pengujian, menggunakan teknik pengujian black box. Metode pengujian black box dilakukan pengujian setiap unit test, yaitu dengan melakukan pengujian integrasi antara input dan hasil output yang sesuai serta melakukan rencana implementasi serta evaluasi rencana implementasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, membahas mengenai output yang diperoleh dari implementasi sistem antrian dan pemesanan *online* pada Pangkas 88 berbasis *android*. Pada bagian ini membahas hasil dari perancangan yang sudah disusun sedemikian rupa diantaranya :

3.1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti akan melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui sistem kerja barbershop dan memahami kebutuhan pengguna, menentukan tujuan pembuatan aplikasi barbershop dan mengidentifikasi fitur-fitur yang akan dikembangkan [17]. Peneliti juga membuat estimasi waktu dan sumber daya yang akan dibutuhkan untuk setiap fitur. Observasi merupakan suatu metode pengumpulan data dengan cara mengamati sebuah objek penelitian. Peneliti mendatangi barbershop yang akan dibuatkan aplikasi seara langsung dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi[18]. Observasi memungkinkan peneliti untuk memperoleh informasi yang akurat dengan mengandalkan panca indera manusia dan alat yang sesuai. Alat observasi yang umum digunakan antara lain lembar checklist, rubrik penilaian, skala penilaian, buku catatan, kamera, rekaman video, CCTV dan lain-lain. [12, p. 161].

Sedangkan wawancara merupakan proses komunikasi antara peneliti dan responden dengan tujuan memperoleh informasi yang relevan dengan penelitian. Wawancara di laksanakan untuk memperoleh keterangan penelitian secara langsung pertanyaan dapat diajukan secara lisan ataupun secara langsung kepada narasumber penelitian [19]. Peneliti dapat memperoleh jawaban secara langsung dengan menuliskan atau merekam jawaban tersebut. Wawancara juga dapat dilakukan melalui telepon seluler, Zoom atau konference video lainnya, dan tanggapan responden akan dimasukkan ke dalam penelitian melalui percakapan tersebut [15, p. 170].

3.2. Perancangan

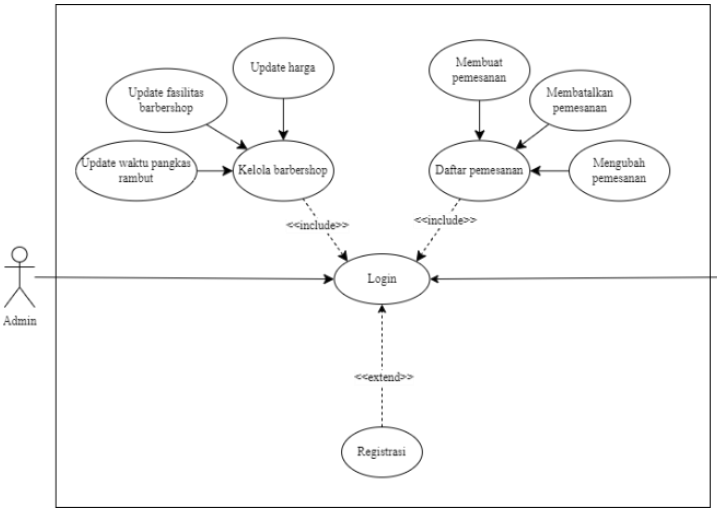
Hasil dari observasi dan analisis sistem digambarkan diagram sebagai representasi *blue print application* sebelum dilanjutkan ke tahap *coding.* Pada penelitian ini tahap desain dibagi menjadi 3 bagian besar yaitu desain proses, desain database dan desain antar muka.

3.2.1. Perancangan Arsitektur Sistem

Usecase diagram merupakan model diagram UML yang digunakan untuk menggambarkan requirement fungsional yang diharapkan dari sebuah sistem. Usecase Diagram merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan sistem, jadi bagan yang menggambarkan arus dari sebuah data dari

mana data itu berasal sampai ke pemrosesan data hingga dihasilkan output, sampai proses akhir/arsip [20].

Sistem aplikasi yang digambarkan pada Gambar 3.2 untuk masuk ke dalam sistem, user harus melakukan register dan login terlebih dahulu supaya bisa masuk ke sistem perangkat lunak. Setelah masuk, mereka dapat melakukan pemesanan dan melakukan transaksi/pembayaran serta user dapat mencetak bukti pembayaran.



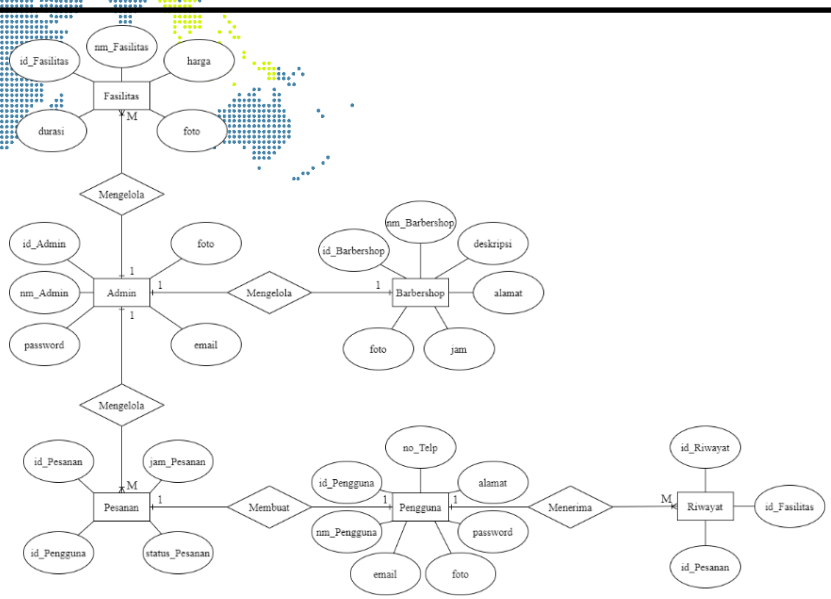
Gambar 2. Perancangan Arsitektur Sistem

Gambar 2 menjelaskan proses kerja dari sistem aplikasi yang akan dibuat, sebelum user masuk ke dalam sistem harus melakukan login terlebih dahulu, user yang sudah memilik akun bisa langsung login dan masuk ke dalam sistem kalau user belum memiliki akun harus mendaftar dulu dihalaman register setelah berhasil membuat akun langsung diarahkan ke dalam sistem. Ketika user sudah masuk ke dalam sistem user dapat membuat pesanan sesuai dengan keinginan user. Admin harus login menggunakan akun admin supaya dapat masuk ke sistem admin di sini admin dapat mengatur berbagai keperluan yang terkait dengan informasi barbershop.

3.2.2. Perancangan Database

Database adalah kumpulan data atau informasi yang disimpan secara sistematis di dalam komputer untuk memperoleh informasi dari data tersebut [21]. Perancangan basis data akan difokuskan ke dalam tahap konsep desain. Konsep desain berpusat pada model data yang akan digunakan tanpa mempertimbangkan pertimbangan fisik database dan logika penyimpanan. Perancangan database yang digunakan dalam aplikasi ini menggunakan database Firebase[22]. Keluaran dari konsep desain adalah diagram ERD.

Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JURASIK)
Volume 9, Nomor 1, Februari 2024, pp 155-167
Terakreditasi Nomor 204/E/KPT/2022 | ISSN: 2527-5771/EISSN: 2549-7839
https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jurasik

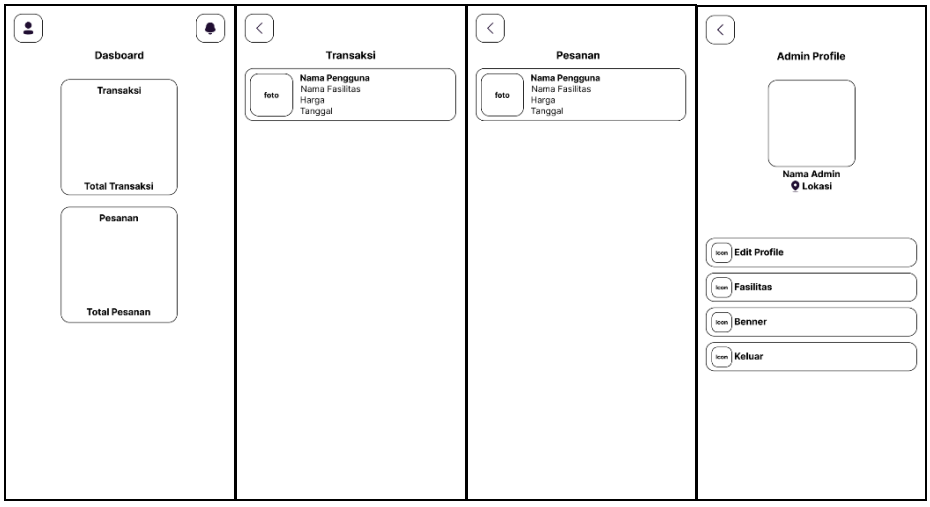


Gambar 3. ERD Sistem Aplikasi Barbershop

Gambar 3 terdiri atas penjelasan model database yang terdiri dari 6 entitas yaitu admin, barbershop, fasilitas, pesanan, pengguna/users dan riwayat. Setiap entitas memiliki relasi dengan entitas yang lain admin dengan relasi mengelola dapat mengelola fasilitas, barbershop dan pesanan. Pengguna memiliki relasi membuat, dimana pengguna dapat membuat pesanan sesuai dengan keinginan mereka, serta pengguna juga memiliki relasi menerima yang menghubungkan entitas pelanggan dengan entitas riwayat.

3.2.3. Perancangan Desain Antar Muka

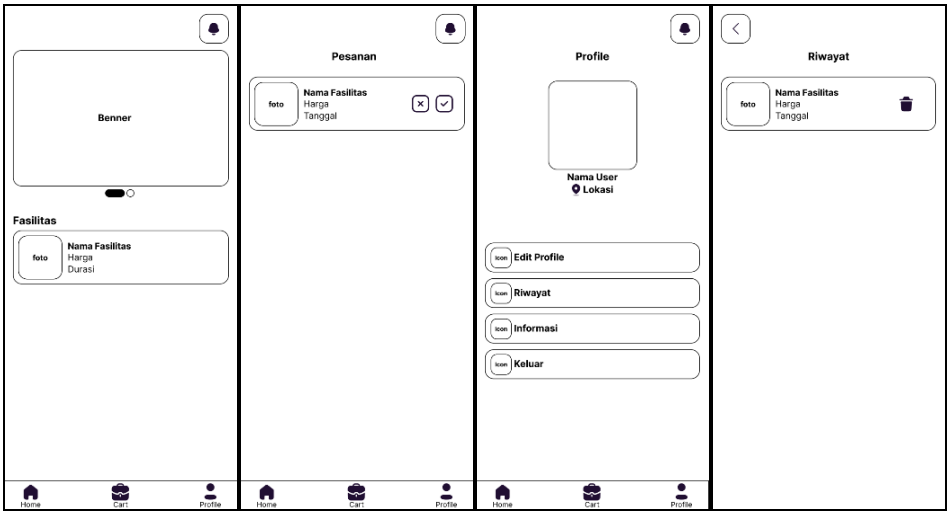
Desain antar muka merupakan hasil representasi dari hasil pengumpulan data yang akan diimplementasikan ke dalam suatu sistem. Desain antar muka dibutuhkan untuk mempermudah interaksi antara pengguna dan sistem. Desain antar muka dibagi menjadi 2 macam yaitu desain pengguna dan admin.



Gambar 4. Rancangan Desain Antar Muka Pengguna

Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JURASIK)
Volume 9, Nomor 1, Februari 2024, pp 155-167
Terakreditasi Nomor 204/E/KPT/2022 | ISSN: 2527-5771/EISSN: 2549-7839
https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jurasik

Gambar 4 menampilkan rancangan desain antar muka pelanggan, yang terdiri atas desain halaman home yang berfungsi untuk menampilkan fasilitas apa saja yang ditawarkan. Halaman pesanan yang menampilkan daftar fasilitas apa saja yang sudah pelanggan pesan, tampilan halaman profil yang berisi seluruh informasi pengguna, serta tampilan halaman riwayat yang berisi daftar riwayat pesanan yang telah dilakukan pengguna.



Gambar 5. Rancangan Desain Antar Muka Admin

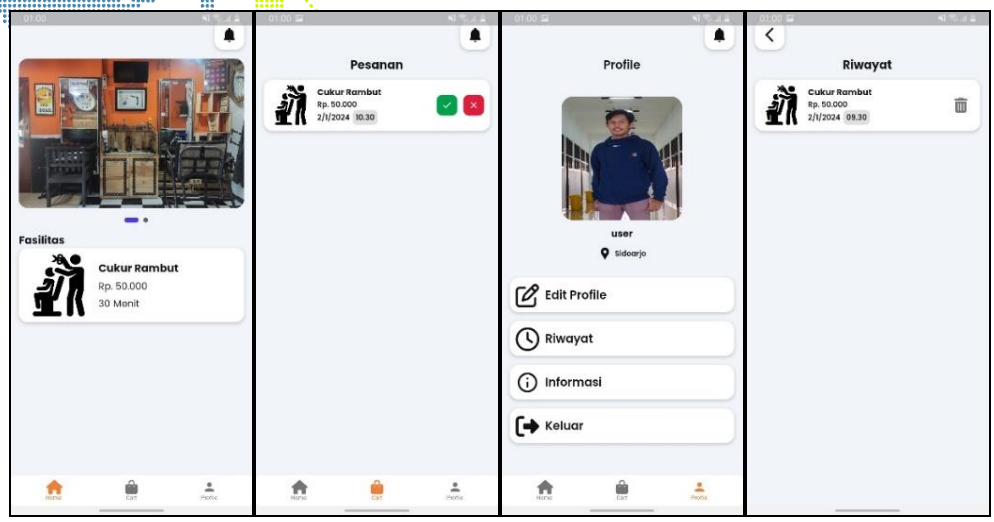
Gambar 5 menampilkan rancangan desain antar muka admin, yang terdiri atas desain halaman dasboard yang berisi menu transaksi dan pesanan, menu transaksi berisi semua transaksi yang masuk dari semua pelanggan yang pernah menggunakan jasa cukur rambut di pangkas 88 dan menu pesanan berisi semua pesanan yang masuk. Halaman profil admin berisi tentang informasi admin.

3.3. Implementasi/Pengkodean (*Coding*)

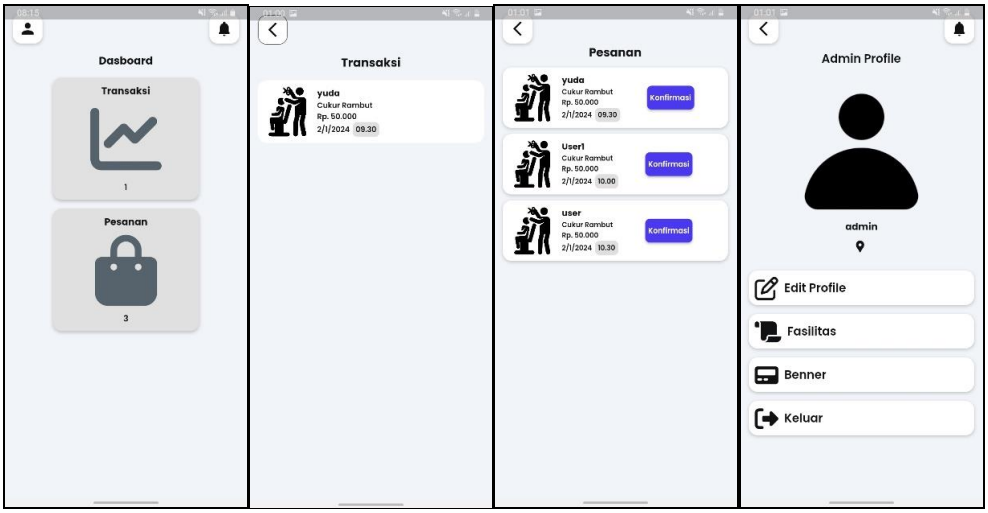
Pengkodean merupakan tahap implementasi dari semua rancangan yang telah di buat. Di tahap ini rancangan arsitektur sistem, rancangan database dan rancangan desain antar muka akan di implementasikan menjadi sebuah aplikasi dengan menggunakan framework flutter dan database firebase.

Gambar 6 merupakan hasil implementasi dari rancangan desain antar muka pengguna, pada halaman home pengguna dapat melihat dan memesan fasilitas apa saja yang di tawarkan pangkas 88. Di halaman pesanan, pengguna dapat melihat pesanan yang telah dibuat, pada halaman ini pengguna dapat melanjutkan pesanan atau membatalkan pesanan tersebut. Halaman profile dibuat untuk memudahkan pengguna dalam melihat dan mengubah data diri mereka, di halaman ini pengguna juga dapat melihat halaman riwayat, yang berisi semua pesanan yang telah dilakukan.

Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JURASIK)
Volume 9, Nomor 1, Februari 2024, pp 155-167
Terakreditasi Nomor 204/E/KPT/2022 | ISSN: 2527-5771/EISSN: 2549-7839
https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jurasik



Gambar 6. Tampilan Antar Muka Pengguna



Gambar 7. Tampilan Antar Muka Admin

Gambar 7 merupakan implementasi dari rancangan desain antar muka admin. Pada halaman ini admin dapat mengelola berbagai macam atribut yang berkaitan dengan barbershop. Pada halaman dasboard, admin dapat melihat semua jumlah transaksi dan pesanan yang masuk ke dalam sistem. Di halaman pesanan, admin harus mengkonfirmasi pesanan pengguna terlebih dahulu supaya pengguna dapat lanjut ke proses selanjutnya. Halaman profile admin, digunakan untuk menambahkan informasi yang berkaitan dengan barbershop.

3.4. Pengujian (*Testing)*

Dalam proses pengujian ini menggunakan teknik pengujian black box. Metode pengujian black box dilakukan dengan menguji aplikasi dari segi fungsional aplikasi. Fungsional aplikasi yang diuji sesuai dengan rancangan sistem pada tahapan desain. Serta melakukan pengujian integrasi antara input dan hasil

Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JURASIK)
Volume 9, Nomor 1, Februari 2024, pp 155-167
Terakreditasi Nomor 204/E/KPT/2022 | ISSN: 2527-5771/EISSN: 2549-7839
https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jurasik

output yang sesuai serta melakukan rencana implementasi serta evaluasi rencana implementasi.

Tabel 1. Pengujian Black Box Halaman Pengguna

No	Halaman	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Halaman Awal	Menekan tombol login	Mengarahkan pengguna ke halaman Iogin	✓
		Menekan tombol register	Mengarahkan pengguna ke halaman Register	✓
2	Halaman Login	Menekan field email dan password	Dapat mengisikan email dan password	✓
		Menekan tombol login	Mengarahkan masuk ke dalam sistem	✓
		Menekan tombol login with google	Memilih akun google yang telah login di handphone pengguna	✓
3	Halaman Register	Menekan field nama, email, password dan konfirmasi password	Dapat mengisikan nama, email, password dan konfirmasi password	✓
		Menekan tombol register	Menyimpan data ke dalam database dan mengarahkan kedalam sistem	✓
	Halaman Home	Menekan menu fasilitas	Mengarahkan ke halaman detail fasilitas	✓
		Menekan tombol notifikasi	Mengarahkan ke halaman notifikasi	✓
4	Halaman Detail Fasilitas	Memilih jam booking dan menekan tombol booking	Menyimpan data ke dalam database	✓
5	Halaman Pesanan	Menampilkan pesanan	Dapat menampilkan pesanan yang telah dibuat pengguna	✓
6	Halaman Profile	Menampilkan informasi pengguna	Dapat menampilkan data pengguna dari database	✓
		Menekan tombol edit profile	Mengarahkan ke halaman edit profile	✓
		Menekan tombol riwayat	Mengarahkan ke halaman riwayat	✓
		Menekan tombol informasi	mengarahkan ke dalam halaman informasi	✓
		Menekan tombol keluar	Keluar dari sistem dan mengarahkan pengguna ke halaman awal	✓

Tabel 2. Pengujian Black Box Halaman Admin

No	Halaman	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Halaman Dasboard	Menekan menu transaksi	Mengarahkan ke halaman transaksi	✓
		Menekan menu pesanan	Mengarahkan ke halaman pesanan	✓
		Menekan menu profil	Mengarahkan ke halaman profil	✓
		Menekan menu notifikasi	Mengarahkan ke halaman notifikasi	✓
2	Halaman Transaksi	Menampilkan riwayat transaksi	Dapat menampilkan data transaksi dari database	✓
3	Halaman Pesanan	Menampilkan daftar pesanan dan	Dapat menampilkan data pesanan dan dapat mengonfirmasi pesanan	✓

No	Halaman	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
		mengonfirmasi pesanan	pelanggan	
4	Halaman Notifikasi	Menampilkan notifikasi	Dapat menampilkan notifikasi	✓
5	Halaman Profile	Menampilkan informasi admin	Dapat menampilkan data pengguna dari database	✓
		Menekan menu edit profile	Mengarahkan ke halaman edit profile	✓
		Menekan menu fasilitas	Mengarahkan ke halaman fasilitas	✓
		Menekan menu benner	Mengarahkan ke halaman benner	✓
		Menekan menu keluar	Mengarahkan ke halaman awal	✓

4. SIMPULAN

Aplikasi *booking* pada *Barbershop* Pangkas 88 memudahkan para pelanggan dalam proses pemesanan jasa layanan potong rambut. Pelanggan dapat memilih fasilitas apa saja yang ditawarkan oleh Pangkas 88, mulai dari pangkas rambut, perawatan rambut hingga layanan lainya. Pelanggan dapat melihat daftar pesanan yang telah mereka buat hal ini memudahkan pengguna untuk memantau status pesanan mereka dan memastikan bahwa pesanan mereka telah dikonfirmasi. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur riwayat yang memungkinkan pelanggan untuk melihat kapan saja mereka pernah melakukan potong rambut. Hal ini dapat membantu pelanggan untuk menentukan kapan waktu mereka untu melakukan potong rambut selanjutnya. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur *real time notifikasi,* fitur ini dapat membantu pelanggan untuk mengetahui informasi terbaru tentang pesanan mereka, pelanggan akan mendapatkan notifikasi jika pesanan mereka telah dikonfirmasi atau jika pesanan mereka telah selesai dikerjakan. Aplikasi *booking* pada *Barbershop* Pangkas 88 dirancang berbasis android yang memberikan kemudahan pada pelanggan dalam melakukan pemesanan layanan *barbershop.* Aplikasi ini memiliki tampilan yang sederhana dan mudah digunakan, serta menyediakan berbagai fitur yang memudahkan pelanggan untuk memilih layanan yang diinginkan dan melihat jadwal ketersediaan layanan. Penelitian selanjutnya dapat menambahkan beberapa fitur yang belum ada didalam yaitu penambahan fitur penilaian dan ulasan tentang layanan yang pelanggan terima, penilaian dan ulasan ini dapat menjadi informasi berharga bagi pelanggan lain dalam memilih layanan dan berharga bagi admin untuk terus meningkatkan kualitas pelayanan untuk para pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] M. N. I. Fajar, “Aplikasi Jeusck Barbershop Online,” 2021.
[2] E. Supriatna, “Wabah Corona Virus Disease (Covid 19) Dalam Pandangan Islam,” *Salam J. Sos. Dan Budaya Syar-I*, Vol. 7, No. 6, 2020, Doi: 10.15408/Sjsbs.V7i6.15247.
[3] A. R. Purnajaya And Y. Pernando, “Analisa Sentimen Informasi Hoaks Pasca Pandemi Covid-19 Dengan Text Mining,” *J. Comput. Syst. Informatics*, Vol. 4, No. 3, Pp. 460–469, 2023, Doi: 10.47065/Josyc.V4i3.3358.

[4] F. R. Yamali And R. N. Putri, "Dampak Covid-19 Terhadap Ekonomi Indonesia," *Ekon. J. Econ. Bus.*, Vol. 4, No. 2, P. 384, 2020, Doi: 10.33087/Ekonomis.V4i2.179.

[5] S. Rahayu, "Perancangan Aplikasi Barbershop Online," No. 1, Pp. 29–36, 2018.

[6] N. Salim, A. Fatkhudin, And E. Subowo, "Sistem Informasi Pemesanan Dan Transaksi Jasa Pangkas Rambut Pada Aka Barbershop Berbasis Web Dan Android," *Surya Inform.*, Vol. 10, No. 1, Pp. 16–27, 2021.

[7] L. Triseptian, J. Putra, W. Khafa Nova, C. Ilmi, A. Ahyari, And R. Wirawan, "Pembuatan Website Booking Online Barbershop Di Daerah Tebet," *Semin. Nas. Mhs. Ilmu Komput. Dan Apl. Jakarta-Indonesia*, No. April, Pp. 27–37, 2022.

[8] A. Rizaldi, V. H. Pranatawijaya, And P. B. A. A. Putra, "Penerapan Antrian Dan Pemesanan Online Di Aplikasi Pearl Salon And Barbershop Berbasis Mobile," *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 1–9, 2021, Doi: 10.47111/Jointecoms.V1i1.2384.

[9] S. Robo, Muh Riandi Widiyantoro, Adi Putra Mika Surya Negara, And Trisno, "Sistem Informasi Pelayanan Barberhome Berbasis Website (Studi Kasus : Barbershop D'goenting)," *Jsai (Journal Sci. Appl. Informatics)*, Vol. 5, No. 2, Pp. 137–148, 2022, Doi: 10.36085/Jsai.V5i2.3436.

[10] A. M. Fauzi, M. Rahmatuloh, W. Resdiana, And M. Pd, "Rancang Bangun Aplikasi Online Booking Pada Dankie Barbershop Berbasis Website Menggunakan Web Framework Dan Payment Gateway," *J. Tek. Inform.*, Vol. 13, No. 3, Pp. 64–72, 2021, [Online]. Available: Https://Ejurnal.Poltekpos.Ac.Id/Index.Php/Informatika/Article/View/1672

[11] I. Carolina And A. Supriyatna, "Penerapan Metode Extreme Programming Dalam Perancangan Aplikasi Perhitungan Kuota Sks Mengajar Dosen," *Ikra-Ith Inform. J. Komput. Dan Inform.*, Vol. 3, No. 1, Pp. 106–113, 2019, [Online]. Available: Https://Journals.Upi-Yai.Ac.Id/Index.Php/Ikraith-Informatika/Article/View/306/198

[12] K. I. S. F. Anti Susilawati, "Aplikasi Penentuan Harga Songket Menggunakan Metode Extreme," Vol. 2, No. 3, Pp. 32–44, 2022.

[13] H. Septiansyah And D. R. Prehanto, "Rancang Bangun Sistem Pemesanan Menu Café ' Kopiride ' Menggunakan Metode Saw Dan Qr-Code Berbasis Android," Vol. 02, No. 03, Pp. 38–46, 2021.

[14] K. Romero, A. H. Brata, And L. Fanani, "Pengembangan Aplikasi Barberman Rate Berbasis Web (Studi Kasus : Prosperous Barbershop)," Vol. 3, No. 10, Pp. 9850–9858, 2019.

[15] M. Darwin, M. R. M. S. A. S. Y. N. H. T. D. Sylvia, And I. M. D. M. A. B. P. P. V. A. A. Gebang, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. 2021.

[16] D. B. Bagaskara *Et Al.*, "Rancang Bangun Aplikasi Pemeliharaan Alat Menggunakan Qr-Code (Studi Kasus Telkom Property Surabaya Utara)," *J. Comput. Syst. Informatics*, Vol. 3, No. 4, Pp. 371–378, 2022, Doi: 10.47065/Josyc.V3i4.2153.

[17] F. Laia, "Perancangan Aplikasi Android Untuk Mengoptimalkan Proses

Pesanan Pada Restoran Dengan Metode Prototype," *Remik Ris. Dan E-Jurnal Manaj. Inform. Komput.*, Vol. 7, No. 3, Pp. 1482–1490, 2023.

[18] V. Y. Mahendra, A. A. Riadi, And E. Evanita, "Aplikasi Pengolahan Citra Digital Menentukan Bobot Sapi Dengan Metode Titik Berat Berbasis Android," *Jurasik (Jurnal Ris. Sist. Inf. Dan Tek. Inform.*, Vol. 7, No. 1, P. 88, 2022, Doi: 10.30645/Jurasik.V7i1.419.

[19] D. M. Santika, F. Fauziah, And B. Rahman, "Algoritma Fisher Yates Pada Aplikasi Pembelajaran Teknik Pengambilan Gambar Menggunakan Kamera Dslr Berbasis Android," *J. Comput. Syst. Informatics*, Vol. 4, No. 4, Pp. 789–796, 2023, Doi: 10.47065/Josyc.V4i4.3867.

[20] S. C. Polanco And A. T. Priadika, "Rancang Bangun Aplikasi E-Marketing Berbasis Web Menggunakan Metode Sostac (Studi Kasus: Pt. Dimitra Adi Wijaya Bandar Lampung)," *J. Teknol. Dan Sist. Inf.*, Vol. 3, No. 1, Pp. 71–76, 2022, [Online]. Available: Http://Jim.Teknokrat.Ac.Id/Index.Php/Jtsi

[21] A. Syafira And A. Eviyanti, "Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Berbasis Android Pada Toko Suryamart Menggunakan Framework Flutter," Vol. 5, No. 3, Pp. 257–265, 2023.

[22] I. Salamah, N. Nasron, And N. H. Shafariah, "Aplikasi Pemesanan Tempat Restoran Kota Palembang," *Jurasik (Jurnal Ris. Sist. Inf. Dan Tek. Inform.*, Vol. 4, No. 1, P. 41, 2019, Doi: 10.30645/Jurasik.V4i1.116.