

Sistem Informasi Pemesanan Dan Transaksi Jasa Pangkas Rambut Pada Ndasmu Barbershop Berbasis Website

Imam Tri Suryadin

Teknik Informatika Politeknik Sawunggalih Aji

Jl. Wismoaji No. 08 Kutoarjo, Purworejo

Email : imam.ts@gmail.com

Abstrak

Saat ini, keberadaan teknologi informasi telah dapat dirasakan dampaknya hampir di setiap sektor kehidupan manusia. Dengan berbagai kemudahan yang disajikan, tidak serta merta membuat teknologi informasi menjadi hal yang dapat dinikmati semua pihak. Digitalisasi telah lama menjadi gaya hidup yang diadopsi oleh semua kalangan, tidak terkecuali bagi kelompok pelaku usaha. Peran teknologi informasi telah banyak mengubah cara pandang dan aktivitas bisnis saat ini. Teknologi informasi dimaksudkan sebagai jalan keluar untuk strategi kemajuan bisnis. Ndasmu Barbershop merupakan waralaba Barbershop terpercaya dan sangat kompeten dalam bidang pelatihan dan jasawaralaba. Serta sistem Management Barber yang Tersistem, memiliki lembaga training center sendiri, marketing plan yang Bagus serta tenaga SDM yang Terlatih dan expert. Ndasmu Barbershop adalah Pusat Pelatihan SDM, waralaba barbershop, barbertools Shop, Barberman yang expert dalam bidang pangkas rambut di Indonesia. Ndasmu Barbershop pusat beralamat di Jl. Pramuka No.21, Kepatihan, Sebelah Barat Prapatan Kembang, Kec. Purworejo, Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah 54151.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Sistem pemesanan jadwal, CodeIgniter.

Abstract

Currently, the impact of information technology can be felt in almost every sector of human life. With the various conveniences provided, it does not necessarily make information technology something that can be enjoyed by all parties. Digitalization has long been a lifestyle adopted by all groups, including business groups. The role of information technology has changed the way business is viewed and activities today. Information technology is intended as a way out for strategic business progress. Ndasmu Barbershop is a trusted Barbershop franchise and is very competent in the field of training and franchise services. As well as a Systematic Barber Management system, having its own training center, a good marketing plan and trained and expert human resources. Ndasmu Barbershop is an HR Training Center, barbershop franchise, barbertools Shop, Barberman who is an expert in the field of barbershop in Indonesia. Ndasmu Barbershop is located at Jl. Scout No.21, Kepatihan, West of Prapatan Kembang, Kec. Purworejo, Purworejo Regency, Central Java 54151.

Keywords: Information System, Schedule booking system, CodeIgniter.

1. Pendahuluan

Latar Belakang

Penelitian ini dilakukan untuk menunjang kegiatan usaha pangkas rambut “Ndasmu Barbershop”. Ndasmu Barbershop merupakan suatu badan usaha

yang bergerak di bidang jasa memotong rambut dan menjual segala perlengkapan, aksesoris maupun produk lainnya yang terletak di Purworejo. Berdasarkan kegiatan di lapangan yang penulis lakukan terdapat beberapa kendala yang dialami oleh pihak pegawai maupun pemilik usaha. Yaitu pada bidang sistem informasi, administrasi, pelayanan jasa, administrasi, dan sistem antrian masih bersifat manual. Dengan kondisi seperti ini,

maka dengan sistem komputerisasi akan berdampak pada ketepatan, keakuratan, kecepatan.

Rumusan Masalah

Bagaimana pelanggan mendapatkan informasi mengenai jam operasional, service, atau jenis jasa yang ditawarkan, daftar harga, jumlah antrean, dan lokasi Barbershop.

Bagaimana agar pelanggan dapat mengurangi waktu tunggu antrean di Barbershop dengan dilengkapi layanan booking layanan.

Tujuan

Berdasarkan latar belakang yang sudah disebutkan, maka tujuan dilakukannya tugas ini adalah Merancang aplikasi yang dapat membantu dalam waktu tunggu antrean pelanggan yang ingin menggunakan jasa kapster yang diinginkan serta dilengkapi fitur memilih jadwal yang tersedia, memilih layanan, memilih hair artist, dan memilih proses pembayaran.

Metode Pengumpulan Data

Adapun proses metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode Wawancara
Mengumpulkan data dengan cara mengamati secara langsung terhadap sistem yang berjalan sesuai dengan alur data dan prosedur di Kelurahan Sucenjuritengah
2. Metode Observasi
Mengumpulkan data dengan cara wawancara secara langsung dengan pihak Kelurahan Sucenjuritengah yang berkaitan dengan penyusunan laporan ini.
3. Metode Studi Pustaka
Mengumpulkan data dengan cara membaca, membandingkan, mempelajari buku-buku referensi atau jurnal yang membahas tentang masalah sejenis dan berdasarkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan.

Kajian Teori

Kajian Penelitian Terdahulu

Ari Abdilah, Elva Mardiyani, dan Imam Nawawi (2018) dengan judul “Aplikasi Komputer dan Smartphone Berbasis Android Untuk Untuk menangani Reservasi Hotel pada City Smart Hotel – BSD”. Penelitian ini membahas tentang penyajian informasi ketersediaan kamar masih yang manual, dimana pengunjung yang akan

melakukan reservasi harus mendatangi lokasi atau melalui telepon untuk mengetahui ketersediaan kamar. Hal ini hanya akan membuang waktu pengunjung hanya untuk mengetahui ketersediaan kamar dan jika ada kemudian melakukan reservasi. Dengan dibuatnya sistem aplikasi reservasi kamar hotel berbasis android, maka pengunjung akan lebih mudah mendapatkan informasi secara rinci tentang pemesanan serta ketersediaan kamar di hotel. Transaksi reservasi dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja tanpa terikat dengan waktu dan tempat yang sesuai biaya juga oleh pengunjung.

Putu Arismawan Jaya Kusuma, I Ketut Adi Purnawan dan Ni Made Ika Marini Mandenni.

(2019) dalam jurnal yang berjudul “Aplikasi Sistem Informasi Hotel Berbasis Android”.

Adapun masalah yang dihadapi yaitu kurangnya efektif pelaksanaan proses pemesanan dan transaksi yang masih menggunakan sistem manual sehingga dapat memperlambat pekerjaan dan memungkinkan terjadinya banyak kesalahan dalam mengolah data. Peneliti merancang aplikasi sistem informasi hotel yang berbasis android agar memberikan mobilitas lebih kepada penggunaannya. Pekerjaan menjadi lebih mudah, efektif dan efisien.

Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Ratnasari, Dindari Bela Qur’ani dan Apriani (2018) dalam jurnal yang berjudul “Sistem Informasi Pencarian Tempat Kos Berbasis Website”. Penelitian ini membahas tentang pemilik kos dalam mempromosikan rumah kosnya masih menggunakan cara konvensional, yaitu dari mulut ke mulut, menyebar brosur, atau menempel pengumuman di tempat-tempat umum. Pencari kos dalam pencariannya mencari tempat tinggal yang sesuai juga kurang efektif, sangat memakan banyak waktu. Dengan adanya aplikasi pencarian tempat kos berbasis android, maka sistem ini akan menjadi tempat bagi para pendatang luar kota yang merasa kebingungan dalam mencari rumah kos yang sesuai. Aplikasi ini juga dapat membantu pemilik kos dalam hal mempromosikan rumah kosnya secara online lewat smartphone berbasis android.

Elemen Sistem

Ada beberapa elemen yang membentuk sebuah sistem, yaitu : tujuan, masukan, proses, keluaran, batas, mekanisme pengendalian dan umpan balik serta lingkungan. Berikut penjelasan mengenai elemen-elemen yang membentuk sebuah sistem:

1. Tujuan

Tujuan ini menjadi motivasi yang mengarahkan pada sistem, karena tanpa tujuan yang jelas sistem menjadi tak terarah dan tak terkendali.

2. Masukan

Masukan (*input*) sistem adalah segala sesuatu yang masuk ke dalam sistem dan selanjutnya menjadi bahan untuk di proses. Masukan dapat berupa hal-hal berwujud maupun yang tidak berwujud. Masukan berwujud adalah bahan mentah, sedangkan yang tidak berwujud adalah informasi.

3. Proses

Proses merupakan bagian yang melakukan perubahan atau transformasi dari masukan menjadi keluaran yang berguna dan lebih bernilai.

4. Keluaran

Keluaran (*output*) merupakan hasil dari pemrosesan sistem dan keluaran dapat menjadi masukan subsistem lain.

5. Batas

Batas (*boundary*) sistem adalah pemisah antara sistem dan daerah di luar sistem. Batas sistem menentukan konfigurasi, ruang lingkup, atau kemampuan sistem.

6. Mekanisme pengendalian dan umpan balik

Mekanisme pengendalian (*control mechanism*) diwujudkan dengan menggunakan umpan balik (*feedback*), sedangkan umpan balik ini digunakan untuk mengendalikan masukan maupun proses. Tujuan untuk mengatur agar sistem berjalan sesuai dengan tujuan.

7. Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada di luar sistem.

Pengertian Informasi

Menurut Abdul Kadir dalam Heriyanto (2018:11), informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang

Pengertian Sistem Informasi

Menurut Anjelita dan Rosiska (2019:20), sistem informasi adalah sebuah hubungan dari data dan metode dan menggunakan hardware serta software dalam menyampaikan sebuah informasi yang bermanfaat.

Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sebuah susunan yang terdiri beberapa komponen atau elemen. Komponen sistem informasi disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*). Komponen sistem informasi tersebut terdiri dari blok masukan (*input block*), blok model (*model block*), blok keluaran (*output block*), blok teknologi (*technology block*), dan basis data (*database block*).

1. Blok masukan (*input block*), input memiliki data yang masuk kedalam sistem informasi, juga metode-metode untuk menangkap data yang dimasukan.
2. Blok model (*model block*), blok ini terdiri dari kombinasi prosedur logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan dibasis data.
3. Blok keluaran (*output block*), produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi berkualitas dan dokumentasi yang berguina untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
4. Blok teknologi (*technology block*), blok teknologi digunakan untuk menerima input, menyimpan, mengakses data, menghasilkan dan mengirim keluaran dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari tiga bagian utama, yaitu; tekni (*brainware*), perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).
5. Basis data (*database block*), basis data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan satu dengan lainnya, tersimpan diperangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak (*software*) untuk memanipulasinya.

Pengertian Sistem Informasi

Menurut Rohi Abdulloh (2018:103), “*Database* atau basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi”.

PHP

Menurut Maimunah (2017:2) “PHP singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa pemrograman web *server-side* yang bersifat *open source*. PHP merupakan script yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada server (*server side HTML embeded scripting*). PHP adalah script yang digunakan untuk membuat halaman website yang

dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh client. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima client selalu yang terbaru uptodate. Semua script dieksekusi pada server dimana script tersebut dijalankan”.

MySQL

MySQL (*Structured Query Language*) Menurut A.S dan Shalahudin (2018:28) SQL (*Structured Query Language*) adalah bahasa yang digunakan untuk mengelola data pada RDBMS. SQL awalnya dikembangkan berdasarkan teori aljabar rasional dan kalkulus.

Codeigniter 3

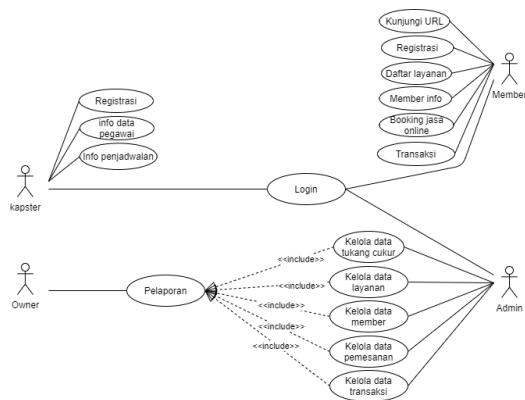
CodeIgniter adalah Sebuah framework php yang bersifat open source dan menggunakan metode MVC (*Model, View, Controller*) untuk memudahkan developer atau programmer dalam membangun sebuah aplikasi berbasis web tanpa harus membuatnya dari awal.

2. Hasil dan Pembahasan Perancangan

Perancangan merupakan fase selanjutnya dari analisis siklus pengembangan sistem. Tujuan dari perancangan untuk merancang sebuah sistem informasi terbentuk. Untuk mempermudah dalam pembuatan dan perancangan yang didefinisikan dengan diagram-diagram sebagai UML, *Use Case*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*.

Use Case Diagram

Use Case Diagram ini menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. *Use Case* ini menunjukkan semua entitas luar yang menerima informasi dari atau memberikan informasi ke sistem, berikut adalah diagram konteks sistem yang diusulkan :



Gambar 1. Use Case Diagram

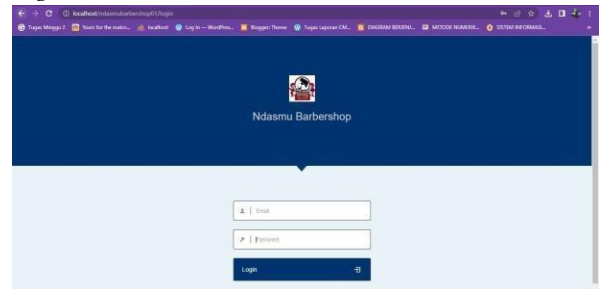
Implementasi Perangkat Lunak

Pengembangan perangkat lunak ini digunakan Visual Studio Code dan Xampp, dipilih sebagai perangkat lunak pengembang karena menyediakan fasilitas yang memadai dan sesuai dengan kebutuhan Sistem yang dibangun ini, Sementara Xampp digunakan sebagai perangkat lunak pengembang dalam pembuatan basis data. Sebelum menjalankan program aktifkan Xampp ikuti langkah-langkah berikut ini. Klik *start* pada apache sampai *running*, setelah itu baru kita jalankan program di web seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge dll.

Selanjutnya ketikkan pada *address bar* localhost/nama program dengan demikian masuk ke program lalu program dapat dijalankan.

Halaman Login

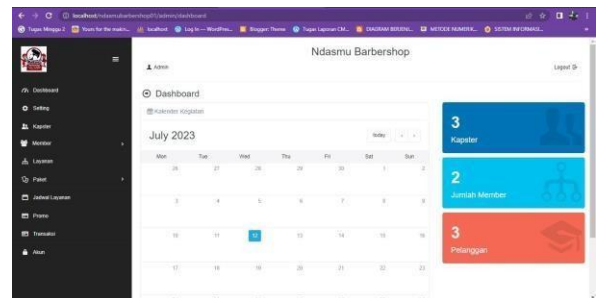
Halaman *login* akun admin digunakan untuk melakukan akses. Berikut adalah halaman untuk *login*:



Gambar 1. Halaman Login

Tampilan Halaman Utama Admin

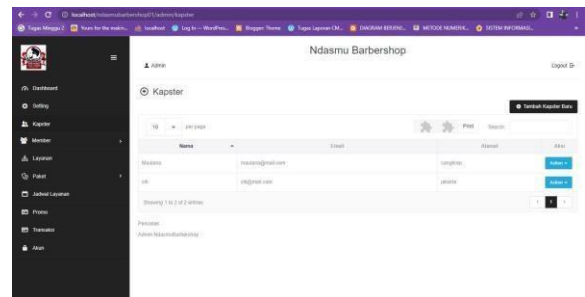
Pada halaman ini merupakan halaman utama yang akan digunakan oleh admin untuk melihat menu, berikut adalah halaman utama admin:



Gambar 2. Halaman Utama Admin

Tampilan Halaman Data Kapster

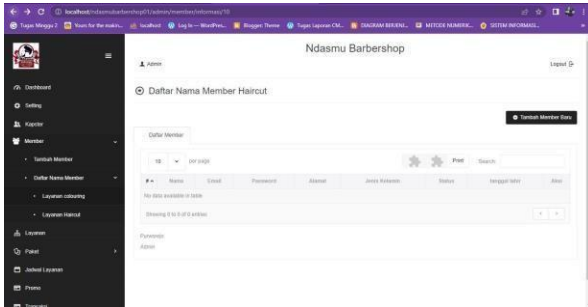
Halaman ini digunakan untuk menampilkan data kapster, menambah, mengubah, dan menghapus data kapster. Berikut adalah halaman data kapster:



Gambar 3. Halaman Data Kapster

Tampilan Halaman Data Member

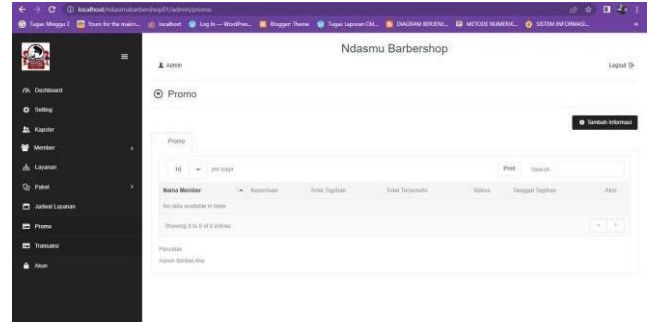
Halaman ini digunakan untuk menampilkan data member, menambah, mengubah, dan menghapus data member. Berikut adalah halaman data member:



Gambar 4. Halaman Data Member

Tampilan Halaman Data Promo

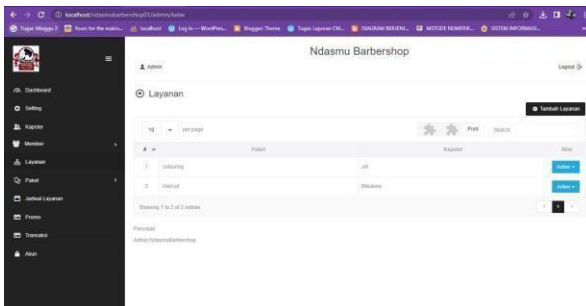
Halaman ini digunakan untuk menampilkan data promo, menambah, mengubah, menghapus, dan menghapus data promo. Berikut adalah halaman data promo:



Gambar 7. Halaman Data Promo

Tampilan Halaman Data Layanan

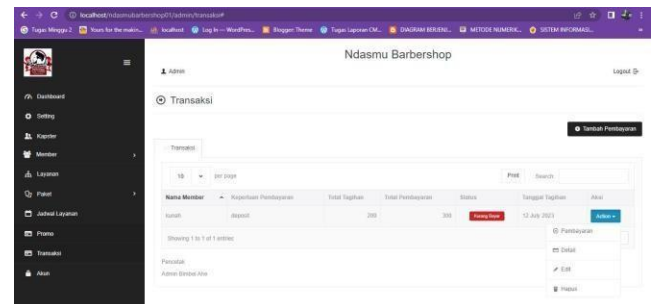
Halaman ini digunakan untuk menampilkan data layanan, menambah, mengubah, dan menghapus jenis paket layanan. Berikut adalah halaman data layanan yang ditawarkan:



Gambar 5. Halaman Data Layanan

Tampilan Halaman Data Transaksi

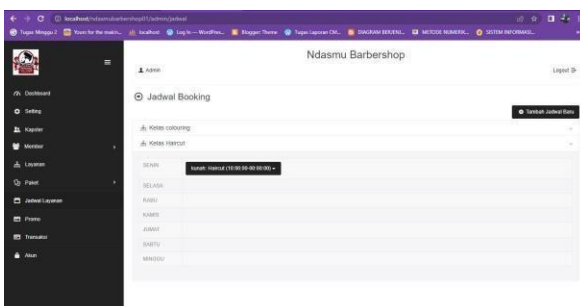
Halaman ini digunakan untuk menampilkan data Transaksi dari member yang telah memesan jadwal dan melakukan transaksi deposit untuk melakukan pembayaran sesuai harga.



Gambar 8. Halaman Data Transaksi

Tampilan Halaman Jadwal Booking

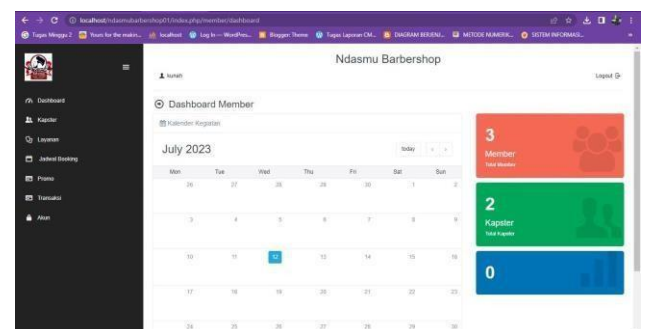
Halaman ini digunakan untuk menampilkan data jadwal layanan yang telah dipesan member, data ini berfungsi agar memudahkan member dalam memesan waktu booking yang masih kosong.



Gambar 6. Halaman Data Jadwal Layanan

Tampilan Halaman Member

Halaman ini digunakan untuk menampilkan halaman member yang dilengkapi dengan layanan pemesanan dan transaksi.



Gambar 9. Halaman Dashboard Member

Kelebihan Sistem

1. Sistem ini telah menjabarkan proses pemesanan layanan dan transaksi pembayaran (Deposit).
2. Sistem ini memiliki tampilan antar muka yang mudah difahami dan digunakan.
3. Sistem ini memberikan laporan yang siap untuk dicetak sehingga admin tidak perlu membuat salinan laporan untuk diserahkan kepada owner atau pimpinan.
4. Sistem ini memberikan pelanggan (customer/member) akses terhadap proses pemesanan.

Kekurangan Sistem

1. Sistem ini belum membuat gaji karyawan.
2. Sistem ini belum membuat untuk pemesanan barang yang dijual di Ndasmu Barbershop karena sementara ini pihak terkait belum melakukan pengadaan barang.

3. Kesimpulan

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan Aplikasi Barbershop berbasis *website* yang menyediakan fitur daftar layanan yang dapat digunakan untuk memilih lebih dari satu jenis pelayanan yang diperlukan pelanggan.
2. Dengan Website ini diharapkan pelanggan dapat melakukan transaksi booking yang memudahkan pelanggan mengatur jadwal kosong serta mempermudah layanan jasa tukang cukur karena dalam proses booking tersebut sudah diperhitungkan sebab akibatnya
3. Dibuatnya rancangan ini guna menambah omset owner pelaku usaha. Dengan menerapkan sistem diskon di beberapa layanan, diharapkan bisa mejadi daya tarik tersendiri bagi pelanggan selain dari hasil pelayanan yang di berikan.

Saran

Adapun beberapa saran yang di berikan penulis agar Rancangan Sisem Perancangan Informasi Barbershop Berbasis *Website* ini dapat

menjadi lebih baik lagi antara lain Sistem Informasi yang terdapat di Ndasmu Barbershop masih belum bisa dikatakan baik, Karena masih mengharuskan pelanggan datang ke lokasi untuk memperoleh informasi yang di butuhkan. Lemahnya pencatatan laporan dan sistem penggajian manual menjadi alasan lanjutan di buatnya rancangan ini. Di harapkan kedepannya bisa di atasi dengan menerapkan perancangan website ini dengan baik yang di dukung sistem komputerisasi.

Daftar Pustaka

- Abdul Kadir, Heriyanto. "Calon Tunggal Dalam Perspektif Hak Memilih dan Dipilih di Provinsi Banten." *Jurnal HAM* 9.2 (2018): 103-119.
- Anjelita, Rosiska. *Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Berbasis Website Di Mts Wahid Hasyim 01 DAU*. Diss. Universitas Muhammadiyah Malang, 2022.
- Bin Ladjamudin, Al-Bahra. (2013). *Analisa dan Desain sistem Informasi*. Graha Ilmu: Yogyakarta
- Fauzi, Iqbal, Eka Wahyu Hidayat, and Husni Mubarak. "Pembuatan Aplikasi Presensi Karyawan Berbasis Location Service dan Location Authentication pada Perangkat Android (Studi Kasus PT. Kinest Kreatif Ideata)." *SAIS/ Scientific Articles of Informatics Students* 1.2 (2018): 172-178.
- Gunanto, Ari, and Endah Sudarmilah. "Pengembangan Website E-Arsip di Kantor Kelurahan Pabelan." *Emitor: Jurnal Teknik Elektro* 20.2 (2020): 90-96.
- Kadir, Abdul. "Peningkatan Kreativitas Guru Dalam Mengajar Melalui Pelatihan Model Assure Dengan Pendekatan Scientific Pada Mgmp Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Kabupaten Indragiri Hulu Tahun 2017." *Akademika: Jurnal Keagamaan dan Pendidikan* 14.1 (2018): 1-19.