

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini menjadikan masyarakat berfikir dan hidup lebih praktis, masyarakat saat ini tidak dapat lepas dari *smartphone* (ponsel pintar). Masyarakat dapat menggunakan *smartphone* untuk membantu melakukan kegiatan sehari-hari. Seperti melakukan komunikasi, transaksi keuangan, pembelanjaan kebutuhan sehari-hari, bahkan sampai pengaturan jadwal kegiatan. Hampir semua orang menuntut pelayanan publik untuk semakin efektif dan efisien ketika berbicara tentang pelayanan. Termasuk didalamnya adalah pelayanan *Barbershop*, *Barbershop* merupakan tempat dimana para pria untuk merapikan rambutnya agar tetap terlihat rapi dan style. Bisnis *barbershop* ini sudah banyak di kota maupun pedesaan karena *barbershop* sudah menjadi kebutuhan pria untuk menjaga kerapian rambutnya khususnya di Pangkalpinang.

Antrian dapat dijumpai pada semua aspek kehidupan terutama dalam industri jasa, salah satunya di lingkup *barbershop*. Jumlah pelanggan yang cukup banyak dan pada saat tertentu, antrian gunting akan menjadi sangat lama dan hal ini berdampak pada kenyamanan pelanggan dalam menunggu. Sistem antrian manual yang saat ini digunakan perlu dikembangkan lebih lanjut agar dapat meningkatkan pelayanan, kenyamanan dan kepuasan pelanggan.

Dengan pesatnya kemajuan teknologi, salah satu cara yang bisa dilakukan untuk meningkatkan peningkatan pelayanan dan kepuasan pelanggan adalah dengan membuat aplikasi antrian berbasis *web service* untuk pihak *barbershop* dan aplikasi berbasis *mobile android* untuk pelanggan. Di samping itu, pihak pelanggan akan merasa dimudahkan dalam menggunakan pelayanan tersebut dengan memesan antrian secara *online* melalui *smartphone android*. Agar mendapatkan hasil yang diharapkan mampu menyelesaikan masalah tersebut, perlu dilakukan analisis dan perancangan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan.

Adapun dalam pembuatan laporan ini penulis mengambil beberapa dari penelitian antara lain. Penelitian Hendra Cipta, Ranga Gelar Guntara pada tahun 2017 mengenai Pembangunan Perangkat Lunak *Online Booking Barbershop* di Bandung Menggunakan Teknologi *Mobile Global Positioning System* dan *Web Service* Pada *Platform Android*<sup>[1]</sup>. Penelitian M. Safril Bahar, Mans Lumiu Mananohas, Christie E. J. C. Montolalu pada tahun 2018 mengenai Model Sistem Antrian dengan Menggunakan Pola Kedatangan dan Pola Pelayanan Pemohon SIM di Satuan Penyelenggaraan Administrasi SIM Resort Kepolisian Manado<sup>[2]</sup>. Penelitian Swono Sibagariang pada tahun 2016 mengenai Penerapan *Web Service* Pada Perpustakaan Berbasis Android<sup>[3]</sup>. Penelitian Efmi Maiyana pada tahun 2018 mengenai Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa<sup>[7]</sup>. Penelitian Suendri pada tahun 2018 mengenai Implementasi Diagram UML (*Unified Modelling Language*) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan *Database Oracle*<sup>[8]</sup>.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian pada *The Barberga* yang berjudul **“ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM ANTRIAN MENGGUNAKAN ANDROID DI BARBERSHOP “THE BARBERGA” PANGKALPINANG”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang pemesanan antrian secara *online* di Barbershop *The Barberga*?
2. Bagaimana cara mengurangi penumpukan antrian yang panjang di Barbershop *The Barberga*?

### **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Adapun tujuan dan manfaat dari merancang dan membuat sistem antrian Barbershop *The Barberga* dalam penelitian adalah:

#### **1.3.1 Manfaat**

Beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam melakukan penelitian kuliah praktek ini sebagai berikut :

1. Memudahkan pelayanan bagi pelanggan saat melakukan pemesanan antrian barbershop secara *online*.
2. Mengurangi waktu dan tenaga dalam melakukan pemesanan antrian barbershop yang tidak harus lagi datang ke barbershop.
3. Membantu dalam meningkatkan pelayanan, pemesanan bagi pengelola barbershop.

#### **1.3.2 Tujuan**

Tujuan penulisan kuliah praktek ini dapat dilampirkan dalam beberapa faktor diantaranya adalah :

1. Membuat sistem pemesanan antrian secara *online* agar dapat mengurangi antrian yang panjang, dan mempersingkat waktu antrian.
2. Membuat suatu sistem berbasis *Android* dan berbasis *Web Service* pada sisi admin yang dapat membantu pemilik/ pengelola dan pelanggan barbershop.

### **1.4 Batasan Masalah**

Adapun banyaknya masalah yang ada di barbershop *The Barberga*, maka penulisan membatasi masalah yang akan dibahas antara lain sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya digunakan untuk antrian *barbershop*.
2. Aplikasi ini hanya digunakan untuk satu *barbershop*.
3. Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada smartphone berbasis android.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

Dalam menganalisis dan merancang aplikasi ini, penulis menggunakan model *prototype* dalam pengembangan perangkat lunak ini, sedangkan metode penelitian menggunakan metode berorientasi objek. Dalam merancang aplikasi berbasis android menggunakan android studio serta alat bantu yang digunakan sistem *UML (Unified Modelling Language)*.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam kuliah praktek ini dibagi menjadi lima bab adapun sistematika penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Berisi mengenai teori-teori, pendapat dan sumber-sumber lain untuk mendukung dalam pembuatan penelitian ini serta dapat dipergunakan sebagai acuan dalam pembahasan masalah.

### **BAB III : TUJUAN ORGANISASI**

Bab ini menjelaskan tentang profil dan sejarah The Barberga, visi dan misi barbershop, struktur organisasi barbershop, uraian tugas barbershop.

### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berisi mengenai Proses Bisnis, Activity Diagram, Use Case Diagram, Deskripsi Use Case, Class Diagram, Sequence Diagram, rancangan layar, tampilan layar serta analisis program yang dibuat.

### **BAB V : PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian kuliah praktek.