

SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN TRANSAKSI JASA PANGKAS RAMBUT PADA AKA BARBERSHOP BERBASIS WEB DAN ANDROID

Nur Salim¹, Aslam Fatkhudin², Edy Subowo³

Program Studi Manajemen Informatika
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan
Jl. Raya Pahlawan No. 10 Gejlig – Kajen Kab. Pekalongan
Telp.: (0285) 385313, e-mail: fastikom.umpp@gmail.com, website : www.umpp.ac.id

ABSTRAKSI

AKA Barbershop adalah salahsatu perusahaan yang bergerak di bidang jasa pangkas rambut. Proses bisnis yang terdapat pada perusahaan AKA Barbershop tidak luput dari berbagai permasalahan-permasalahan yang terjadi di lapangan. Selama ini kegiatan pemangkasan rambut dilakukan oleh konsumen yang bersangkutan dengan cara datang langsung ketempat barbershop tersebut. Hal ini kemudian menyebabkan terjadinya antrian yang panjang ketika banyak konsumen yang datang dan banyak konsumen yang pindah ke barbershop lain karena tidak mau mengantri serta masih menggunakan pembayaran secara manual artinya pelanggan membayar setelah selesai pangkas rambut hal ini menyebabkan waktu yang lama apabila pelanggan menggunakan uang yang lebih karena harus menunggu untuk mendapatkan kembalian uang.

Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi sistem informasi pemesanan dan transaksi jasa pangkas rambut pada AKA Barbershop berbasis Android, yang diharapkan dapat memudahkan pelanggan untuk mendapatkan lebih banyak informasi dan melakukan pemesanan jasa melalui aplikasi tersebut. Dalam pembangunan aplikasi ini penulis menggunakan *framework* React Native dan NodeJS sebagai *front-end*, bahasa pemrograman PHP sebagai *back-end*, dan MySQL sebagai *database*.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini yaitu aplikasi sistem informasi pemesanan dan transaksi jasa pangkas rambut pada AKA Barbershop berbasis Android dapat membantu pelanggan untuk mendapatkan lebih banyak informasi dan melakukan pemesanan jasa melalui aplikasi dimana saja dan kapan saja selama masih terhubung dengan jaringan *internet*.

Kata Kunci : Android, React Native, Barbershop, Sistem Informasi Pemesanan

ABSTRACT

AKA Barbershop is one of the companies engaged in barber services. The business processes that exist in the AKA Barbershop company do not escape the various problems that occur in the field. During this time hair trimming activities are carried out by the consumers concerned by coming directly to the place of the barbershop. This then leads to a long queue when many consumers come and many consumers who move to other barbershop because they don't want to wait in line and still use manual payments means that the customer pays after the haircut ends this causes a long time if the customer uses more money because you have to wait to get a change of money.

Therefore, this study aims to build an application information system ordering and haircut service transactions on Android-based AKA Barbershop, which is expected to facilitate customers to get more information and order services through the application. In the development of this application the author uses the React Native and NodeJS framework as a front-end, PHP programming language as a back-end, and MySQL as a database.

The conclusion from the results of this study is that the application of ordering information systems and haircut service transactions at AKA Barbershop based on Android can help customers to get more information and order services through applications anywhere and anytime as long as they are still connected to the internet network.

Keywords: *Android, React Native, Barbershop, Ordering Information System.*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Persaingan usaha yang semakin ketat dan perkembangan dunia bisnis yang pesat mendorong suatu perusahaan untuk selalu meningkatkan kualitas dan

pelayanan kepada konsumennya agar perusahaan tersebut bisa bertahan dengan ketatnya persaingan bisnis. Kepuasan konsumen menjadi tolak ukur keberhasilan suatu perusahaan. Seiring meningkatnya kompleksitas kebutuhan dan tuntutan dari para konsumen maka berbagai macam

produk atau jasa pun dihasilkan untuk menunjang produktivitas kerja perusahaan dengan perbaikan sistem yang ada sehingga mampu memberikan pelayanan terbaiknya untuk memuaskan para konsumennya. Hal tersebut menuntun perusahaan untuk berinovasi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi.

Usaha Kecil dan Menengah (UKM) merupakan salah satu bagian terpenting dari perekonomian Indonesia karena dapat menyediakan lapangan pekerjaan dan menghasilkan output yang berguna bagi masyarakat. Ada tiga jenis usaha yang bisa dilakukan oleh UKM untuk menghasilkan laba yaitu usaha manufaktur, usaha dagang dan usaha jasa. Beragamnya UKM tersebut tentunya akan membawa ke dalam suatu persaingan bisnis yang kompleks di mana seluruh industri atau usaha yang bersaing terlibat dengan sejumlah tindakan bersaing dan tanggapan bersaing. Persaingan kompetitif terjadi saat dua atau lebih perusahaan bersaing satu dengan lainnya dalam mengejar posisi pasar yang menguntungkan. Salah satu jenis usaha kecil dan menengah yang bergerak di bidang usaha jasa adalah barbershop.

AKA Barbershop adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang jasa pangkas rambut, perusahaan ini dirikan oleh Bapak Ali Sodikin pada tahun 2019 yang beralamatkan di Jalan Raya Kaibahan Kesesi Kabupaten Pekalongan. Proses bisnis yang terdapat pada perusahaan AKA Barbershop tidak luput dari berbagai permasalahan - permasalahan yang terjadi di lapangan. Selama ini kegiatan pemangkasan rambut dilakukan oleh konsumen yang bersangkutan dengan cara datang langsung ketempat barbershop tersebut. Hal ini kemudian menyebabkan terjadinya antrian yang panjang ketika banyak konsumen yang datang dan banyak konsumen yang pindah ke barbershop lain karena tidak mau mengantri serta masih menggunakan pembayaran secara manual artinya pelanggan membayar setelah selesai pangkas rambut hal ini menyebabkan waktu yang lama apabila pelanggan menggunakan uang yang lebih karena harus menunggu untuk mendapatkan kembalian uang. Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk membuat "**Sistem Informasi Pemesanan Dan Transaksi Jasa Pangkas Rambut Pada AKA Barbershop Berbasis Android**".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Terbatasnya media promosi yang digunakan oleh AKA Barbershop.
2. Terjadinya antrian ketika banyak konsumen yang datang hal ini menyebabkan banyak konsumen yang pindah ke barbershop lain karena tidak mau mengantri.
3. Belum adanya aplikasi pemesanan dan transaksi jasa pangkas rambut yang dikembangkan secara khusus berbasis Android di AKA Barbershop.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan tersebut dapat di rumuskan sebagai berikut :

Bagaimana merancang dan membuat Sistem Informasi Pemesanan dan Transaksi Jasa Pangkas Rambut Pada AKA Barbershop Berbasis Android ?

1.4 Batasan Masalah

Perancangan aplikasi ini dibangun dengan beberapa batasan masalah agar penyusunan jurnal ini tidak keluar dari lingkup pembahasan, batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan pada AKA Barbershop di Desa Kaibahan Kabupaten Pekalongan
2. Hanya menampilkan informasi seputar AKA Barbershop, transaksi serta proses pemesanan.
3. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *framework* react native untuk aplikasi mobilnya, bahasa pemrograman php sebagai aplikasi admin dan MySQL sebagai *database*.

1.5 Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat Sistem Informasi Pemesanan Dan Transaksi Jasa Pangkas Rambut Pada AKA Barbershop Berbasis Android.

1.6 Manfaat

1. Bagi Penulis

Sebagai sarana untuk mengembangkan ilmu pengetahuan penulis yang didapatnya di bangku perkuliahan untuk di implementasikan ke dalam lingkungan masyarakat.

2. Bagi Pengguna Aplikasi

Sebagai media yang memberikan informasi tentang AKA Barbershop dan proses pemesanannya kepada masyarakat.

3. Bagi Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan

Sebagai bahan tambahan referensi di perpustakaan Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan dan dapat dijadikan referensi jurnal untuk mahasiswa angkatan selanjutnya.

3.1 Tinjauan Pustaka

Bab ini akan membahas tinjauan aplikasi-aplikasi terdahulu yang sejenis dengan aplikasi ini, beberapa penelitian tentang sistem informasi pemesanan jasa pangkas rambut yang sudah pernah dilakukan sebelumnya.

(Jefri, 2018) dengan judul Sistem Informasi Jasa Pangkas Rambut Berbasis *Web* Pada Barbershop BJ Di Bandar Lampung. Penelitian ini di latarbelakangi karena belum adanya pemesanan tukang cukur online untuk datang langsung ke rumah sehingga pelanggan harus datang langsung ke tempat, hal ini menyebabkan pelayanan kurang efektif dan efisien. Pada penelitian ini aplikasi yang dibuat telah menyidiakan beberapa menu dalam websitenya diantaranya adalah menu daftar, login, pemesanan, buku tamu, profile, dantaf karyawan baru serta logout dan aplikasi

ini telah terintegrasi secara baik dengan menggunakan teknologi serta media internet, aplikasi ini dapat memudahkan proses bisnis pada BJ Barbershop.

(Sri, 2018) dengan judul Perancangan Aplikasi Barbershop *Online*. Dalam penelitian ini penulis menggunakan sistem informasi berbasis *web* yang mampu digunakan untuk membooking tukang pangkas rambut untuk datang ke rumah pelanggan karena selama ini yang terjadi pelanggan harus datang langsung ke tempat jasa pangkas rambut. Dalam penelitian ini penulis membuat *web* dengan beberapa menu di dalam websitenya di antaranya menu daftar, login, pelayanan, daftar layanan, alur booking, kelola akun serta menu logout. *Web* ini sudah bagus dalam pembuatan menu-menu untuk pelanggan yang akan menggunakan jasa pangkas rambut secara online.

Persamaan dari penelitian-penelitian diatas dengan penelitian ini adalah tujuan dari pembuatan sistem itu sendiri yaitu untuk memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam memesan jasa pangkas rambut.

Perbedaan dari penelitian-penelitian diatas dengan penelitian ini adalah aplikasi ini berbasis Android bukan berbasis *web*. Kelebihan aplikasi ini dibandingkan aplikasi-aplikasi diatas diantaranya yaitu bersifat mobile sehingga dioperasikan oleh siapapun dan dimanapun karena menggunakan media handphone yang praktis dan mudah digunakan selain itu aplikasi ini memberikan kemudahan operasional baik oleh *user* maupun oleh admin, serta menggunakan teknologi yang sedang trendi.

3.2 Landasan Teori

3.2.1 Sistem

Terdapat dua kelompok pendekatan didalam pendefinisian sistem. Pendekatan yang menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai suatu jaringan kerja prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Sedangkan pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponen mendefinisikan sistem sebagai kumpulan elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Sutabri, 2012).

3.2.2 Informasi

Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sistem pengolahan informasi akan mengolah data menjadi informasi atau mengolah data dari bentuk tak berguna menjadi berguna bagi yang menerimanya (Sutabri, 2012).

3.2.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu (Sutabri, 2012).

3.2.4 Pemesanan

Pemesanan dalam arti umum adalah perjanjian pemesanan tempat antara dua pihak atau lebih, perjanjian pemesanan tempat tersebut dapat berupa perjanjian atas pemesanan suatu ruangan, kamar, tempat duduk, dan lainnya, pada waktu tertentu dan disertai dengan produk jasanya (Arif, 2009).

3.2.5 Barbershop

Barber berasal dari bahas Latin "barba" berarti "Janggut". janggut selalu diidentikan dengan laki-laki/pria. Menurut kamus bahasa Inggris, barber adalah orang yang bekerja mencukur rambut. Barbershop adalah tempat untuk mencukur rambut dan merapikan janggut pria. Di Indonesia, sebagian orang lebih mengenal sebutan pangkas rambut dibandingkan dengan "Barbershop". Barbershop adalah pangkas rambut, pangkas rambut adalah Barbershop. Sebutan yang berbeda, membuat sebagian orang membedakan barbershop dan pangkas rambut dilihat dari kebersihan, suasana, dan lokasi. Pangkas rambut identik dengan kesan kotor, panas, dan kumuh sedangkan barbershop adalah tempat yang bersih, tenang, sejuk.

Pangsa pasar usaha barbershop masih sangat besar. Hal ini seiring sejalan dengan kebutuhan dan gaya hidup pria yang semakin tinggi dalam hal penampilan fisik, khususnya penampilan rambut. Mereka inilah yang membuat potensi usaha barbershop semakin besar dari waktu ke waktu.

Membuka dan menjalankan usaha barbershop ternyata tidak lah mudah. Disamping dituntut menguasai keterampilan dan mutu pelayanan yang bagus, yang paling penting adalah suatu perencanaan bisnis yang matang.

Perencanaan bisnis yang matang tersebut meliputi modal usaha yang cukup, pemilihan lokasi yang tepat, perekrutan tenaga kerja yang terampil, variasi jasa, peralatan yang modern, pelayanan yang berkualitas, dan promosi yang menarik (Dolfopea, 2014).

3.2.6 Transaksi

Transaksi adalah suatu aktivitas perusahaan yang menimbulkan perubahan terhadap posisi harta keuangan perusahaan, misalnya seperti menjual, membeli, membayar gaji, serta membayar berbagai macam biaya yang lainnya.

Pada umumnya transaksi yang terjadi pada kehidupan sehari-hari di dalam suatu perusahaan terbagi menjadi 2 (dua) jenis, diantaranya yaitu :

1. Transaksi internal adalah suatu transaksi yang terjadi yang melibatkan hanya bagian-bagian yang terdapat di dalam perusahaan saja, lebih menekankan perubahan posisi keuangan yang terjadi antara bagian yang ada dalam perusahaan misalnya seperti memo dari pimpinan kepada seseorang yang ditunjuk, perubahan nilai dari harta kekayaan karena penyusutan, pemakaian perlengkapan kantor. Lebih tepatnya dibuat dan juga dikeluarkan oleh perusahaan itu sendiri. Selain itu dapat juga diartikan sebagai bukti pencatatan atas kejadian-kejadian yang terjadi di dalam perusahaan itu sendiri. Contohnya seperti : penghapusan piutang usaha, pengalokasian beban dan lain-lain.
2. Transaksi eksternal adalah suatu transaksi yang melibatkan pihak dari luar perusahaan. Seperti

misalnya: transaksi penjualan, pembelian, pembayaran hutang piutang dan lain-lain (Sora, 2014).

3.2.7 Android

Android merupakan OS (*Operating System*) *Mobile* yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini. OS lainnya seperti Windows Mobile, i-Phone OS, Symbian, dan masih banyak lagi. Akan tetapi, OS yang ada ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi inti yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga. Oleh karena itu, adanya keterbatasan dari aplikasi pihak ketiga untuk mendapatkan data asli ponsel, berkomunikasi antar proses serta keterbatasan distribusi aplikasi pihak ketiga untuk platform mereka (Susanto, 2011).

3.2.8 Framework

Framework atau kerangka kerja adalah sekumpulan perintah atau fungsi dasar yang dapat membantu menyelesaikan proses-proses yang lebih kompleks. *Framework* juga memudahkan para programmer membuat aplikasi atau *web* yang isinya adalah berbagai fungsi, *plugin*, dan konsep sehingga membentuk suatu sistem tertentu. Dengan menggunakan *framework*, sebuah aplikasi akan tersusun dan terstruktur dengan rapi (Sedoya, 2015).

3.2.9 Basis Data

Basis data adalah kumpulan data berelasi yang disusun, diorganisasikan, dan disimpan secara sistematis dalam media simpan komputer mengacu kepada metode-metode tertentu sedemikian rupa sehingga dapat diakses secara cepat dan mudah menggunakan program atau aplikasi komputer untuk memperoleh data dari basis data tersebut (Ichwan, 2011).

3.2.10 DBMS

DBMS (*Database Management System*) adalah sistem yang secara khusus dibuat untuk memudahkan pemakai dalam mengelola basis data. Sistem ini dibuat untuk mengatasi kelemahan sistem pemrosesan yang berbasis berkas (Kadir dan Triwahyuni, 2003).

3.2.11 Flowchart

Bagan alir (*flowchart*) adalah suatu bentuk grafik atau diagram dari algoritma dimana simbol-simbol standart mewakili tampilan operasi yang perlu dan memperlihatkan urutan pelaksanaannya (Amsyah, 2001).

3.2.12 DFD

Data flow diagram konteks merupakan suatu network yang menggambarkan suatu sistem automat/komputerisasi, manualisasi atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya (Sutabri, 2012).

3.2.13 ERD

ERD merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek (Sutanta, 2011).

3.2.14 React Native

React Native adalah salahsatu *framework open source* buatan facebook yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi *mobile multi-platform* dengan pemrograman *javascript*. Dengan *react native* kita akan merasakan sensasi membuat aplikasi yang sangat mendekati bahkan tidak dapat dibedakan dengan aplikasi *native*. Ini karena *library* yang tersedia dalam *react native* memang ada nativenya, jadi aplikasi yang kita buat dengan *react native* langsung terintegrasi dengan aplikasi *native* yang sebenarnya.

React native bekerja dengan menanamkan file *javascript* yang sudah di *bundle* didalam aplikasi dan menjalankannya secara lokal dari aplikasi yang kita buat. Namun kita juga dapat meletakkan file *javascript* didalam *server* dan diambil ketika ada koneksi. Hal ini memungkinkan kita untuk melakukan update aplikasi secara cepat melalui proses *submit* ke Google PlayStore ataupun iOS Appstore (Zaky, 2019)

3.2.15 NodeJS

NodeJs adalah perangkat lunak yang didesain untuk mengembangkan aplikasi berbasis web dan ditulis dalam sintaks bahasa pemrograman JavaScript. Bila selama ini kita mengenal JavaScript sebagai bahasa pemrograman yang berjalan di sisi client / browser saja, maka Node.js ada untuk melengkapi peran JavaScript sehingga bisa juga berlaku sebagai bahasa pemrograman yang berjalan di sisi server, seperti halnya PHP, Ruby, Perl, dan sebagainya. Node.js dapat berjalan di sistem operasi Windows, Mac OS X dan Linux tanpa perlu ada perubahan kode program. Node.js memiliki pustaka server HTTP sendiri sehingga memungkinkan untuk menjalankan server web tanpa menggunakan program server web seperti Apache atau Nginx.

Untuk mengeksekusi Javascript sebagai bahasa server diperlukan engine yang cepat dan mempunyai performansi yang bagus. Engine Javascript dari Google bernama V8-lah yang dipakai oleh Node.js yang juga merupakan engine yang dipakai oleh browser Google Chrome (Faisal, 2017).

3.2.16 Javascript

Javascript adalah sebuah bahasa komputer atau kode pemrograman yang digunakan pada website agar website tersebut menjadi lebih interaktif dan dinamis. Penggunaan kode *javascript* pada sebuah website bersifat opsional, artinya tidak harus ada. Namun, website-website maupun blog moderen saat ini hampir semuanya menggunakan kode *javascript* walaupun sedikit.

Javascript berfungsi membuat sebuah halaman website lebih interaktif dan dinamis. Penggunaan kode *javascript* sangat dibutuhkan untuk website-website yang berorientasi pada kenyamanan pengaksesan, namun penggunaan kode *javascript* ini tidak akan maksimal jika tidak dibarengi dengan penggunaan CSS karena *javascript* juga tidak akan lepas dari html (Syakir, 2014).

3.2.17 Notepad++

Nopepat++ adalah program aplikasi pengembang yang berguna untuk mengedit teks dan skrip kode pemrograman. Perangkat lunak komputer ini memiliki kelebihan pada

peningkatan sebuah program text editor, lebih dari sekedar program Notepad bawaan Windows. Notepad++ bisa mengenal bug dan kode dalam berbagai bahasa pemrograman. Fitur pencarian tingkat lanjut dan pengeditan teks yang tersedia juga cukup ampuh, sangat membantu tugas seseorang programmer atau developer dalam menyelesaikan skrip atau kode pemrograman.

Program Notepad++ banyak diaplikasikan dan digunakan oleh kalangan pengguna komputer di bidang pemrograman aplikasi desktop dan web. Notepad++ dapat dijalankan di sistem operasi windows dan linux. Untuk menginstal versi terbaru program ini, komputer Windows cukup memiliki kapasitas kosong hardisk minim 12MB (Budiarto, 2012).

3.2.18 PHP

PHP adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Maksud dari *server-side scripting* adalah sintaks dan perintah-perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di *server* tetapi disertakan pada dokumen HTML. Pembuatan *web* ini merupakan kombinasi antara PHP sendiri sebagai bahasa pemrograman dan HTML sebagai pembangun halaman *web*. Ketika seorang pengguna internet akan membuka suatu situs yang menggunakan fasilitas *server-side scripting* PHP, maka terlebih dahulu *server* yang bersangkutan akan memproses format HTML ke *web browser* pengguna internet tadi (Sunarfrihantono, 2003).

3.2.19 MySQL

MySQL adalah sebuah program *database server* yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, multi user serta menggunakan perintah standar SQL (*Structured Query Language*). MySQL memiliki dua bentuk lisensi, yaitu FreeSoftware dan Shareware. MySQL yang biasa kita gunakan adalah MySQL FreeSoftware yang berada di bawah Lisensi GNU/GPL (*General Public License*). Selain itu anda juga dapat memiliki produk MySQL yang sifatnya komersial, biasa disebut dengan MySQL AB.

MySQL merupakan sebuah *database server* yang *free*, artinya kita bebas menggunakan *database* ini untuk keperluan pribadi atau usaha tanpa harus membeli atau membayar lisensinya. MySQL pertama kali dirintis oleh seorang programmer *database* bernama Michael Widenius. Selain sebagai *database server*, MySQL juga merupakan program yang dapat mengakses suatu *database* MySQL yang berposisi sebagai *Client*. Jadi MySQL adalah sebuah *database* yang dapat digunakan baik sebagai *Client* maupun *Server* (Nugroho B. , 2005).

4. Perancangan dan Implementasi

4.1 Perancangan Sistem

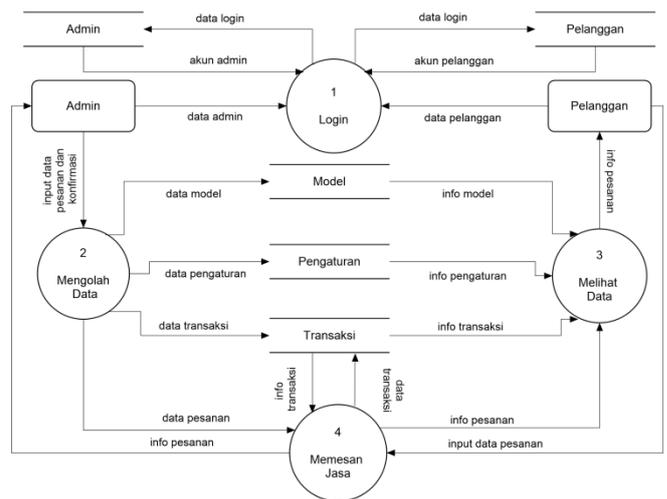
a. Diagram Konteks



Gambar 1. Diagram Konteks

Dari sistem yang diusulkan terdapat dua entitas yang saling berkaitan, yaitu entitas admin dan pelanggan. Pertama admin meng-*input* data admin untuk dapat masuk ke aplikasi, kemudian admin akan meng-*input* data informasi model, waktu dan jenis pembayaran. Data yang telah dimasukkan tersebut akan diproses oleh sistem yang ditunjukkan untuk pelanggan. Kemudian pelanggan meng-*input* data pesanan kedalam sistem, data tersebut lalu dikonfirmasi oleh admin.

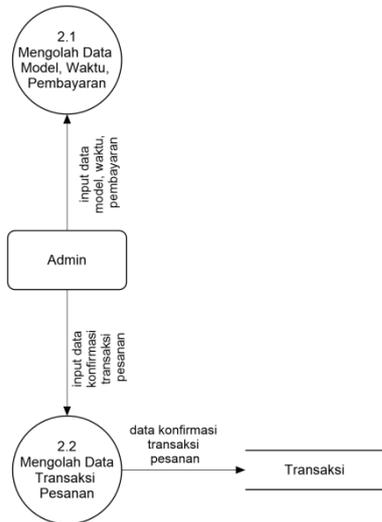
b. DFD Level 0



Gambar 2. DFD Level 0

Dari DFD Level 0 diatas terdapat 2 entitas (Admin dan Pelanggan), 4 proses (Login, Mengolah Data, Melihat Data, dan Memesan Jasa), dan 5 data store (Admin, Pelanggan, Model, Pengaturan, dan Transaksi).

c. DFD Level 1 Proses 2 (Mengolah Data)

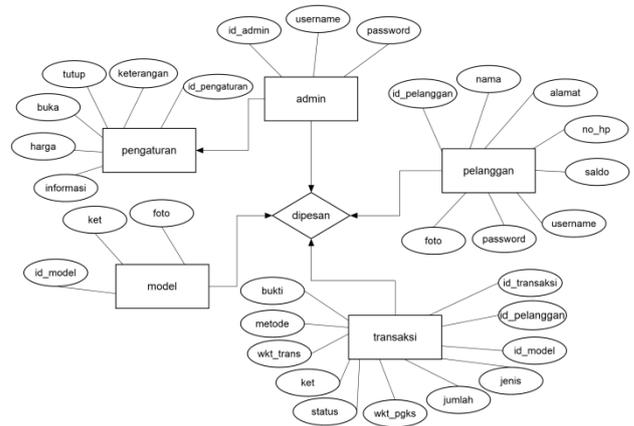


Gambar 3. DFD Level 1 Proses 2 (Mengolah Data)

Dari DFD Level 1 Proses 2 diatas terdapat 1 entitas (Admin) dan 2 proses (Mengolah data model,waktu, pembayaraan dan Mengolah data pemesanan), dan 1 data store (Transaksi).

waaktu, pembayaran dan Melihat Data Pemesanan), dan 1 data store (Transaksi).

4.2 Entity Relationship Diagram



Gambar 5. Entity Relationship Diagram

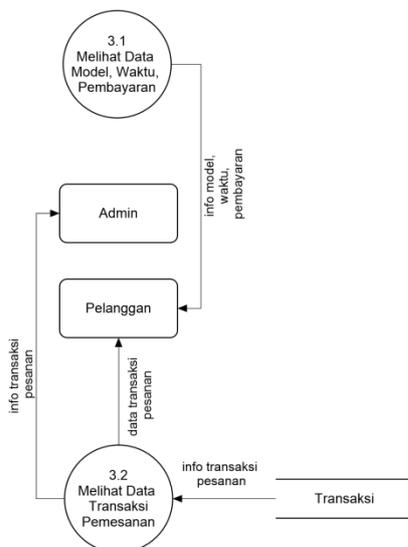
Dari ERD diatas terdapat 5 tabel (model, admin, transaksi, pengaturan, dan pelanggan) setiap tabel memiliki beberapa atribut. Terdapat satu tabel yang tidak memiliki hubungan dengan tabel lain yaitu tabel pengaturan.

4.3 Perancangan Desain Sistem

a. Rancangan Halaman Login

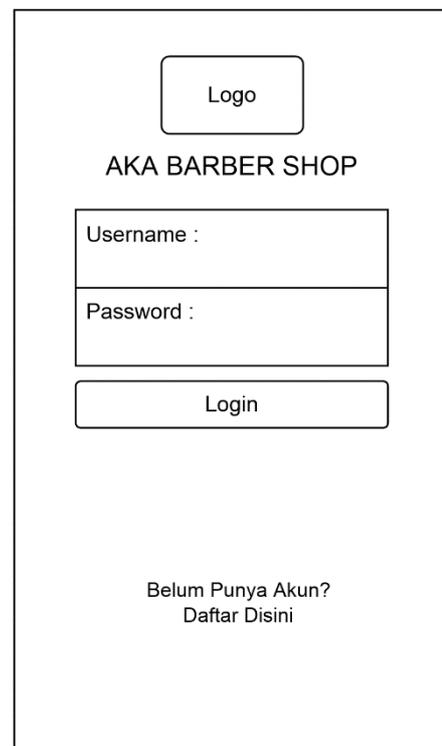
Halaman ini merupakan rancangan tampilan untuk login user yang sudah registrasi, bagi yang belum registrasi bisa registrasi akun di menu paling bawah aplikasi.

d. DFD Level 1 Proses 3 (Melihat Data)



Gambar 4. DFD Level 1 Proses 3 (Melihat Data)

Dari DFD Level 1 Proses 3 diatas terdapat 2 entitas (Pelanggan dan Admin), 2 proses (Melihat Data Model,



Gambar 6. Rancangan Halaman Login

b. Rancangan Halaman Utama

Halaman ini merupakan rancangan tampilan menu utama dari aplikasi untuk *user* dan menampilkan menu-menu yang ada pada aplikasi, seperti informasi, model rambut, beranda, pesan, transaksi, dan akun.

AKA Barber Shop			
Foto AKA Barber Shop			
Informasi			
Model Rambut	Model Rambut	Model Rambut	
Model Rambut	Model Rambut	Model Rambut	
Beranda	Pesan	Transaksi	Akun

Gambar 7. Rancangan Halaman Utama

d. Rancangan Halaman Transaksi

Halaman ini merupakan rancangan tampilan transaksi untuk *user* yang telah melakukan pemesanan jasa pangkas rambut, disini ada menu dalam proses, jumlah bayar, waktu transaksi, serta menu selesai.

Transaksi			
Dalam Proses			
Jumlah Bayar		Waktu Transaksi	>
Selesai			
Jumlah Bayar		Waktu Transaksi	>
Jumlah Bayar		Waktu Transaksi	>
Jumlah Bayar		Waktu Transaksi	>
Jumlah Bayar		Waktu Transaksi	>
Jumlah Bayar		Waktu Transaksi	>
Beranda	Pesan	Transaksi	Akun

Gambar 9. Rancangan Halaman Transaksi

c. Rancangan Halaman Pemesanan

Halaman ini merupakan rancangan tampilan pemesanan jasa pangkas rambut untuk *user* yang akan memesan jasa pangkas rambut, disini terdapat kolom tanggal pesan, waktu pesan, Metode bayar, model rambut serta menu pesan.

Pesan Jasa			
Tanggal :			
<input type="text"/>			
Waktu :			
<input type="text"/>			
Metode Bayar :			
<input type="text"/>			
Pilih Model Rambut :			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Pesan			
Beranda	Pesan	Transaksi	Akun

Gambar 8. Rancangan Halaman Pemesanan

e. Rancangan Halaman Detail Transaksi

Halaman ini merupakan rancangan tampilan detail transaksi untuk *user* yang telah melakukan pemesanan jasa pangkas rambut, disini ditampilkan mengenai id transaksi, waktu transaksi, jenis transaksi, jumlah bayar, metode bayar, waktu pangkas serta status.

← Detail Transaksi			
ID Transaksi			
Waktu Transaksi			
Jenis Transaksi			
Jumlah Bayar			
Metode Bayar			
Waktu Pangkas Rambut			
Status			
Beranda	Pesan	Transaksi	Akun

Gambar 10. Tampilan Halaman Detail Transaksi

f. Rancangan Halaman Akun *User*

Halaman ini merupakan rancangan tampilan detail akun *user* yang terdapat dalam aplikasi, disini terdapat menu ubah profil, ubah *password*, syarat dan ketentuan, tentang AKA Barbershop serta menu keluar.

Akun Saya			
<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> Foto Akun </div> <p>Nama</p> <p>Jumlah Saldo</p> <p>Alamat</p> <p>No. Handphone</p> <p>Username</p>			
Ubah Password			
Syarat dan Ketentuan			
Tentang Aplikasi			
Logout			
Beranda	Pesan	Transaksi	Akun

Gambar 9. Rancangan Halaman Akun *User*

g. Rancangan Halaman Ubah *Password*

Halaman ini merupakan rancangan tampilan untuk mengubah *password user* disini terdapat kolom *password* saat ini, *password* baru, konfirmasi *password* serta menu simpan.

← Ubah Password			
Password Saat Ini :			
<input type="text"/>			
Password Baru :			
<input type="text"/>			
Konfirmasi Password Baru :			
<input type="text"/>			
<div style="border: 1px solid black; width: 100%; padding: 5px; margin-top: 10px;"> Simpan </div>			
Beranda	Pesan	Transaksi	Akun

Gambar 9. Rancangan Halaman Ubah *Password*

h. Rancangan Halaman Tentang Aplikasi

Halaman ini merupakan rancangan tampilan untuk mengetahui pembuat dan versi aplikasi.

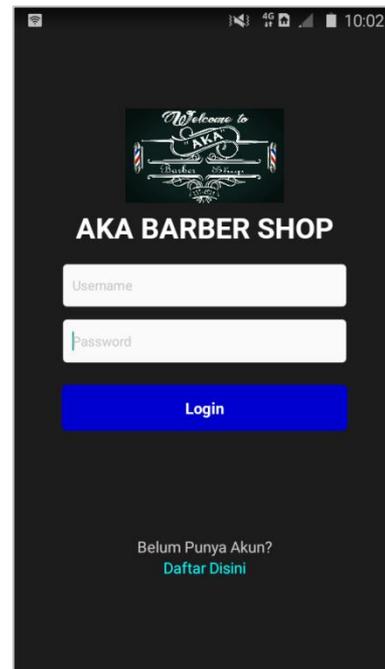
← Tentang Aplikasi			
Pesan Jasa Pangkas Rambut AKA Barber Shop Versi 01 Developer Nur Salim			
Beranda	Pesan	Transaksi	Akun

Gambar 9. Rancangan Halaman Tentang Aplikasi

4.4 Hasil Tampilan Sistem

a. Tampilan Halaman *Login*

Halaman ini merupakan tampilan untuk *login user* yang sudah registrasi, bagi yang belum registrasi bisa registrasi di menu paling bawah aplikasi.



Gambar 11. Tampilan Halaman Login

b. Tampilan Halaman Utama

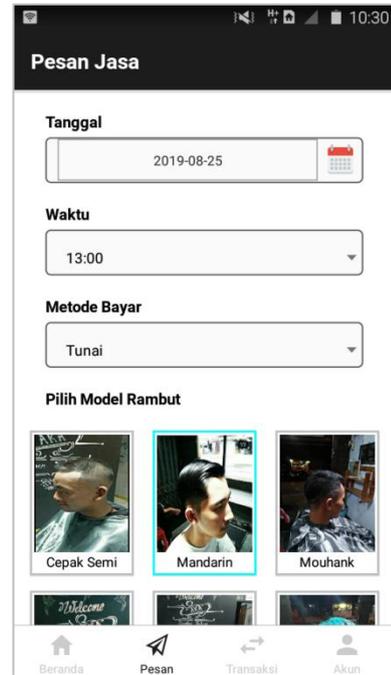
Halaman ini merupakan tampilan menu utama dari aplikasi untuk *user* dan menampilkan menu-menu yang ada pada aplikasi, seperti informasi, model rambut, beranda, pesan, transaksi, dan akun



Gambar 12. Tampilan Halaman Utama

c. Tampilan Halaman Pesan Jasa

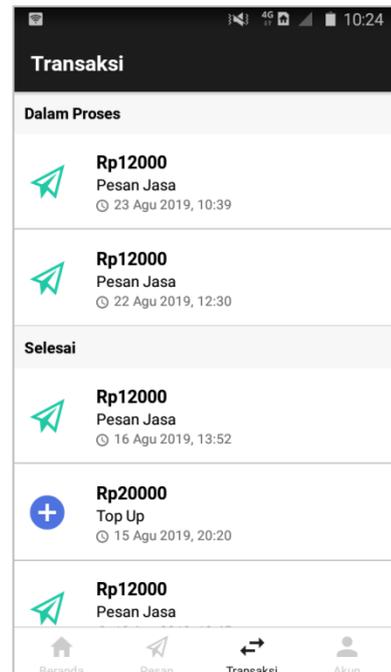
Halaman ini merupakan tampilan pemesanan jasa pangkas rambut untuk *user* yang akan memesan jasa pangkas rambut, disini terdapat kolom tanggal pesan, waktu pesan, metode bayar, serta pilih model rambut.



Gambar 13. Tampilan Halaman Pesan Jasa

d. Tampilan Halaman Transaksi

Halaman ini merupakan tampilan transaksi untuk *user* yang telah melakukan pemesanan jasa pangkas rambut, disini ada menu dalam proses, jumlah bayar, waktu transaksi, serta menu selesai.

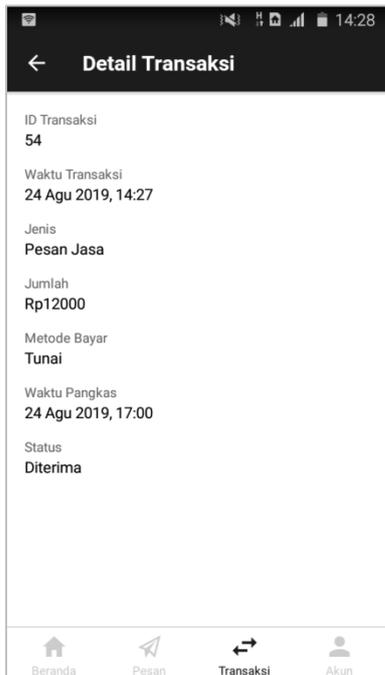


Gambar 14. Tampilan Halaman Transaksi

e. Tampilan Halaman Detail Transaksi

Halaman ini merupakan tampilan detail transaksi untuk *user* yang telah melakukan pemesanan jasa pangkas rambut, disini ditampilkan mengenai id transaksi, waktu transaksi,

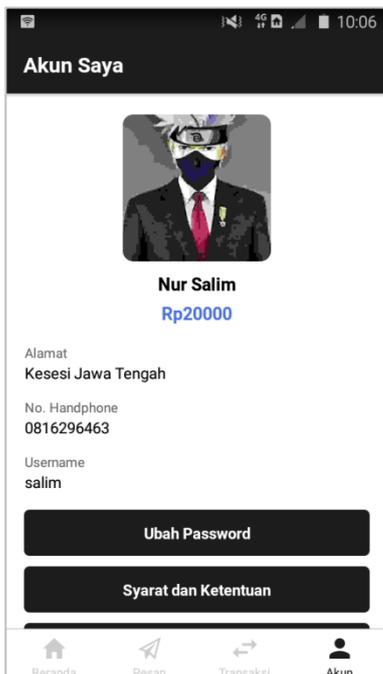
jenis transaksi, jumlah bayar, metode bayar, waktu pangkas serta status.



Gambar 14. Tampilan Halaman Detail Transaksi

f. Tampilan Halaman Akun Saya

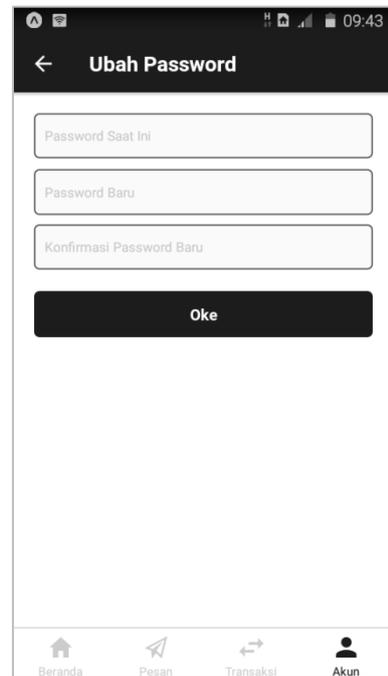
Halaman ini merupakan tampilan detail akun *user* yang terdapat dalam aplikasi, disini terdapat menu ubah profil, ubah *password* syarat dan ketentuan, tentang AKA Barbershop serta menu keluar.



Gambar 14. Tampilan Halaman Akun Saya

g. Tampilan Halaman Ubah *Password*

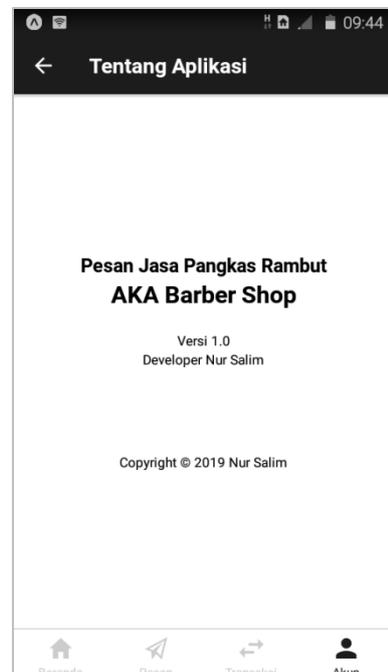
Halaman ini merupakan tampilan untuk mengubah *password user* disini terdapat kolom *password* saat ini, *password* baru, konfirmasi *password* serta menu simpan.



Gambar 14. Tampilan Halaman Ubah *Password*

h. Tampilan Halaman Tentang Aplikasi

Halaman ini merupakan tampilan untuk melihat detail tentang aplikasi yang terdiri dari nama aplikasi, versi aplikasi, *developer*, dan hak cipta.



Gambar 14. Tampilan Halaman Tentang Aplikasi

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dari pembuatan laporan jurnal yang berisi uraian singkat terhadap implementasi dan saran untuk pengembangan Sistem Informasi Pemesanan dan Transaksi Jasa Pangkas Rambut Pada AKA Barbershop Berbasis Android.

Berdasarkan hasil analisis pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi Pemesanan dan Transaksi Jasa Pangkas Rambut pada AKA Barbershop Berbasis Android ini telah berhasil dibuat dengan menggunakan *framework* react native sebagai *front-end*, PHP sebagai *back-end*, dan MySQL sebagai *database*..
2. Aplikasi yang dibuat berisi menu untuk mengolah dan menginformasikan data-data yang berhubungan dengan informasi jasa pangkas rambut, selain itu aplikasi ini juga dapat memproses pemesanan, topup saldo, pemotongan saldo secara otomatis bila *user* cancel, serta laporan keuangan.
3. Dengan adanya aplikasi ini, maka dapat mempermudah calon pelanggan untuk mengakses informasi AKA Barbershop dimanapun dan kapanpun selama masih terhubung dengan jaringan internet tanpa harus datang langsung ke lokasi barbershop, dapat memudahkan pemilik dalam menjalankan usahanya karena pemesanan dapat dilakukan secara online dan pemilik memiliki data pemesanan otomatis pada aplikasi admin

5.2 Saran

Berkaitan dengan terselesaikannya penulisan tugas akhir ini, ada beberapa saran yang disampaikan, Sistem Informasi Pemesanan dan Transaksi Jasa Pangkas Rambut Pada AKA Barbershop Berbasis Android perlu dikembangkan lagi agar dapat lebih maksimal dalam kegunaannya. Untuk kedepannya di sarankan agar :

1. Pada program aplikasi ini belum terdapat pemesanan tukang pangkas rambut agar datang ke rumah.
2. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya untuk ditambahkan fitur notifikasi *real time*.
3. Bisa memunculkan notifikasi pengingat hari dan waktu bagi konsumen.

Daftar Pustaka

- Amsyah, Z. (2001). *Manajemen Sistem Informasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Arif, B. (2009, Juli 3). *Arti Pemesanan*. Dipetik Juni 15, 2019, dari Ilmu Manfaat: www.ilmumanfaat.net
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiarto. (2012, Juni 6). *Pengenalan Notepad++*. Dipetik Juni 10, 2019, dari info program komputer: <http://info-program-komputer.blogspot.co.id/2012/04/notepad.html>
- Dolfopea. (2014, Desember 18). *Entrepreneur Corner*. Dipetik Juni 17, 2019, dari Kaskus: www.kaskus.co.id
- Faisal, L. (2017, Januari 19). *Mengenal NodeJS*. Dipetik Juni 21, 2019, dari codepolitan: <https://www.codepolitan.com/mengenal-nodejs-5880234fe9ae3>
- Farizky, Y. (2015). *Jurnal. Perjalanan UMKM di Indonesia*, 1-3.
- Haryanto, T. (2017, Febuari 2). *Membuat Aplikasi Android Dengan Cordova*. Dipetik Juni 25, 2019, dari Codepolitan: <https://www.codepolitan.com/membuat-aplikasi-android-berbasi-s-html5-cordova>
- Ichwan, M. (2011). *Pemrograman Basis Data dan MySQL*. Bandung: Informatika Book.
- Intan, S. (2015). *Jurnal. Sistem informasi penyewaan mobil berbasis web*, 1-3.
- Jefri, R. (2018). *Jurnal. Sistem Informasi Jasa Pangkas Rambut Berbasis Web Pada Barbershop BJ Di Bandar Lampung*, 1-4.
- Kadir, A. (2003). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Kadir, A. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: ANDI.
- Kadir, A., & Terra Ch, T. (2003). *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Kusrini. (2007). *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server*. Yogyakarta: ANDI.
- Mall, R. (2009). *Fundamentals of Software Engineering*. New Delhi: Asoke K Ghosh.

Nugroho, A. (2011). *Perencanaan dan Implementasi Sistem Basis Data*. Yogyakarta: ANDI.

Nugroho, B. (2005). *Database Rasional dengan MySQL*. Yogyakarta: ANDI.

Oetomo, B. (2002). *Perencanaan dan Pembangunan Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.

Riduwan. (2004). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.

Sedoya, R. (2015, Januari 23). *Pengertian Framework dan Fungsinya*. Dipetik Juni 15, 2019, dari Kursus Web programing: www.kursuswebprograming.com/pengertian-framework-dan-fungsinya

Soehartono, I. (2008). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sora, N. (2014, Desember 01). *Pengertian Transaksi Dan Bukti Transaksi*. Dipetik Juni 19, 2019, dari Pengertianku: www.pengertianku.net

Sri, R. (2018). *Jurnal. Perancangan Aplikasi Barbershop Online*, 1-4.

Sunarfrihantono, B. (2003). *PHP dan MySQL Untuk Web*. Yogyakarta: ANDI.

Susanto, S. (2011). *Mudah Membuat Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI.

Sutabri, T. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.

Sutanta, E. (2011). *Basis Data dalam Tinjauan Konseptual*. Yogyakarta: ANDI.

Syakir, R. (2014, November 5). *Pengertian Javascript*. Dipetik Juli 2, 2019, dari devaradise: <https://www.devaradise.com/id/2014/11/pengertianl-apa-itu-javascript-manfaat-cara-kerja.html>

Zaky, F. (2019, April 3). *belajar react native*. Dipetik Juni 2, 2019, dari badoystudio: <https://badoystudio.com/belajar-react-native-i-pengenalan-dan-install-react-native/#more-441>