

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, segala sesuatu bisa di genggam dengan mudah, terutama dalam kehidupan sehari-hari sering kali seseorang kebingungan dalam menentukan model rambut ketika akan memotong atau membentuk rambutnya. Hal ini pada akhirnya seseorang datang ke salon untuk merombak model rambut yang cocok dengan wajah. Namun, terkadang rekomendasi dari tukang potong rambut tidak disukai oleh pemilik rambut, sehingga terjadi *miss* komunikasi kedua belah pihak. Banyaknya kasus seperti diatas dapat diminimalisir dengan suatu aplikasi yang dapat membantu memutuskan suatu model rambut berdasarkan keinginan pemilik rambut.

Barbershop sebenarnya memiliki tarif yang lebih mahal atau diatas tarif tempat pangkas rambut biasa. Namun, *barbershop* memberikan service yang lebih baik dan treatment yang lebih lengkap dan benar dibandingkan tempat pangkas rambut biasa. Kehidupan yang semakin cepat pun membuat konsumen terkadang tidak memiliki waktu untuk memilih model rambut yang sesuai dengan bentuk wajahnya. Model rambut yang semakin banyak dan beragam semakin membingungkan konsumen untuk memilih jenis model rambut yang diinginkan. Banyak pria juga tidak mengetahui secara rinci apa yang akan didapatkan dari sebuah *barbershop* untuk mendapatkan potongan rambut yang sesuai dan diinginkan. Ramai tidaknya sebuah *barbershop* pun tidak dapat diketahui setiap harinya. Hal ini membuat banyak pria biasanya harus menunggu giliran untuk mendapatkan pemotongan rambut ketika *barbershop* sedang ramai.

Penelitian sebelumnya yaitu “Aplikasi Pencarian *Barbershop*” dimana aplikasi tersebut hanya dapat melakukan pencarian *barber shop* sehingga tidak dapat mememesannya. ^[6] . Berbeda dari yang lain, aplikasi yang saya rancang ini untuk melaksanakan kegiatan pemesanan *barbershop* di wilayah Cengkareng berbasis android.

Karena latar belakang tersebutlah pembuatan aplikasi pemesanan *barbershop* di wilayah Cengkareng berbasis android juga membantu pengguna aplikasi dalam menentukan pilihannya di *barbershop* dimana pengguna akan memotong rambutnya dengan model yang telah dipilih, yang akan meningkatkan jumlah konsumennya. Oleh karena itu penelitian perancangan aplikasi ini diharapkan dapat menghasilkan

aplikasi pemesanan barbershop yang dapat membantu memilih model rambut yang dapat membantu penggunanya nanti.

Untuk itu penulis merancang aplikasi berbasis *android*, yang dimana seseorang bisa mengetahui *barber shop* terdekat serta memesannya dengan segala kualitas serta pelayanan yang ada di dalamnya melalui aplikasi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas. dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat aplikasi pemesanan *barbershop* di wilayah Cengkareng berbasis *android*?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan aplikasi pemesanan *barbershop* di wilayah Cengkareng berbasis *android*?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan proyek akhir ini dibahas tentang perancangan aplikasi database perpustakaan Akademi Telkom Jakarta dengan batasan masalah sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi pemesanan *barbershop* di wilayah Cengkareng berbasis *android* ini menggunakan android studio.
2. Aplikasi ini tidak digunakan di kasiran salon/*barbershop*.
3. Aplikasi ini tidak memberikan peringatan atau pengingat untuk pelanggan yang sudah mendaftar.
4. Minimal OS yang digunakan untuk pengoprasian aplikasi ini yaitu *Jelly Bean*.
5. Pemesanan *Barbershop* hanya dalam naungan Lanang Barbershop.

1.4 Tujuan Proyek Akhir

Dalam penulisan proyek akhir ini bertujuan untuk menerapkan aplikasi pemesanan *barbershop* di wilayah Cengkareng berbasis *android* serta mempermudah pelanggan supaya tidak harus menunggu di salon yang sedang ramai, cukup menunggu dirumah datang dan langsung melakukan perawatan.

1.5 Manfaat Proyek Akhir

Penulisan proyek akhir ini bermanfaat untuk membantu pelanggan menghemat waktu dan tenaga supaya tidak menunggu dan kecewa saat datang ke salon hasilnya penuh, dan mempermudah pelanggan mendapatkan informasi lengkap tentang paket dan harga salon.

1.6 Metode Penelitian

Penyusunan proyek akhir ini dilakukan dengan menggunakan metodologi penelitian ilmiah. antara lain :

- a) **Metode Studi Pustaka.** yaitu dengan mempelajari buku-buku literatur, dokumen, catatan kuliah, katalog, dan mencari data-data di internet sebagai referensi yang berkaitan dengan permasalahan.
- b) **Metode Observasi Lapangan.** yaitu mengumpulkan semua informasi mengenai proyek akhir berkaitan dengan kegiatan yang dilaksanakan Akademi Telkom Jakarta.
- c) **Metode Konsultasi.** yaitu dengan berkonsultasi ataupun berdiskusi dengan rekan tim dan dosen pembimbing untuk mendapatkan suatu penyelesaian masalah yang tidak dapat penulis selesaikan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan proyek akhir ini terdiri dari 5 (lima) bab, setiap bab membahas masalah masing-masing, namun setiap bab memiliki hubungan satu dengan yang lainnya dan pembahasan pada setiap sub bab untuk menambah pengertian dan maksud dari bab yang dibahas.

BAB I. PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penulisan, batasan masalah, metodologi penulisan, serta sistematika penulisan.

BAB II. DASAR TEORI

Berisi landasan teori mengenai teori dasar android pemrograman dan teori pendukung yang lainnya.

BAB III. PERANCANGAN APLIKASI

Berisi menjelaskan langkah-langkah perancangan aplikasi pemesanan *barber shop* di wilayah Cengkareng berbasis *android*.

BAB IV. PENGUJIAN DAN ANALISA

Menganalisis perancangan aplikasi pemesanan *barber shop* di wilayah Cengkareng berbasis *android*

BAB V. PENUTUP

Kesimpulan dari pembahasan hasil perancangan dan simulasi.