

Perancangan *Prototype* Aplikasi *Mobile Barbercome* sebagai Jasa Layanan Potong Rambut *Online*

La Ode Idgam Syafiq Tombo¹, Aria Ar Razi² dan Wahyu Lukito³

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom,
Jl. Telekomunikasi, Terusan Buah Batu, Bandung 40257

laodesyafiq@student.telkomuniversity.ac.id¹, ariaarrazi@telkomuniversity.ac.id²,
wahyulukito@telkomuniversity.ac.id³



Abstrak: Tata rambut merupakan salah satu hal yang sangat penting khususnya bagi para pria. Oleh karena itu, seiring berjalannya waktu, bermunculan *barbershop* yang menawarkan berbagai jenis layanan potong rambut. Bisnis *barbershop* juga memiliki permasalahan dan rintangan tersendiri seperti pelanggan yang menumpuk, sistem antrian yang tidak tertata dengan rapi, hingga minimnya waktu *customer* saat ingin keluar rumah untuk mencukur rambut. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain aplikasi *mobile* yang dapat melakukan reservasi secara *online* di *barbershop* dan juga melakukan panggilan pemangkas rambut untuk datang ke rumah. Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan beberapa cara meliputi observasi, kuesioner, studi pustaka dan juga wawancara kepada beberapa *stakeholder* terkait yaitu calon *customer*, calon mitra, dan juga praktisi di bidang *user interface design*. Setelah data diperoleh, proses perancangan dimulai menggunakan metode design thinking. Mulai dari tahap *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, hingga *testing*. Manfaat dari penelitian ini untuk memberikan solusi dan manfaat dari masalah – masalah yang dihadapi oleh pelaku bisnis *barbershop* diantaranya yaitu menghadirkan sistem antrian di *barbershop* yang tertata secara rapi, dan dapat melakukan panggilan pemangkas rambut ke rumah.

Kata Kunci : Aplikasi *Mobile*, *User Interface*, *User Experience*, *Barbershop*

Abstract: *Hairdressing is one of the most important things, especially for men. Therefore, over time, barbershops have sprung up that offer various types of haircut services. But the barbershop business also has its own problems and obstacles such as customers who accumulate, queuing systems that are not neatly organized, to the lack of customer time when they want to leave the house to shave their hair. From these problems, this research aims to produce a mobile application design that can make reservations online at barbershops and also call a barber to come to the house. The data collection process in this research was carried out in several ways including*

observation, questionnaires, literature studies, and also interviews with several relevant stakeholders, namely potential customers, potential partners, and also practitioners in the field of user interface design. After the data is obtained, the data is analyzed using the design thinking method. Starting from the empathize, define, ideate, prototype then user testing stages. The benefits of this research are to provide solutions to problems faced by barbershop business people including presenting a queuing system in neatly organized barbershop, and being able to make barbershop calls to the house.

Key Words : Mobile Application, User Interface, User Experience, Barbershop

PENDAHULUAN

Gaya rambut merupakan salah satu hal yang dimana sangat penting bagi para pria, apalagi di era dimana penampilan semakin banyak dicari. Berdasarkan survei data yang dilakukan Menologyclinic bekerja sama dengan Markplus terhadap total 1.500 responden pria berusia 20-55 tahun di seluruh Indonesia. Hasilnya menunjukkan bahwa 96,7% pria percaya bahwa rambut mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap penampilan mereka. Seiring berjalannya waktu, bermunculan barbershop yang menawarkan layanan kecantikan modern yang dapat memberikan pengalaman terbaik kepada pelanggannya. Berdasarkan artikel suara.com yang diunggah pada tahun 2017, generasi milenial merupakan generasi yang benar-benar unik. Orang yang lahir antara tahun 1980 hingga 2000 memiliki gaya hidup yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya, yaitu baby boomer. Generasi milenial kini lebih memilih pangkas rambut di barbershop dibandingkan pangkas rambut biasa. Alasannya beragam, mulai dari kenyamanan hingga informasi yang diberikan oleh barberman

Sejalan dengan waktu dan perkembangan zaman, bisnis *barbershop* pun memiliki permasalahan dan rintangan tersendiri baik dari sisi pelanggan maupun penyedia jasa layanan potong rambut (*barbershop*). Permasalahan tersebut antara lain tidak menentunya sistem antrian di *barbershop*,

kecocokan pemangkas rambut, hingga minimnya waktu saat ingin keluar untuk memotong rambut. Mengutip dari siarindonesia.com yang diunggah pada tahun 2023, bahwa fenomena mengantri di *barbershop* dapat dirasakan oleh pelaku bisnis di setiap akhir pekan. Permintaan pelanggan bermacam macam mulai dari merapikan rambut, melakukan perawatan serta grooming. Diva selaku pemilik barbershop mengatakan bahwa omset di akhir pekan bisa melonjak hingga 70%. Hal tersebut merupakan peluang bisnis yang sangat bagus untuk kedepannya, menurut Diva sebagai salah satu pelaku usaha *barbershop*, ia harus tau bagaimana cara mengatur sistem antrian yang dapat memastikan kapan pelanggan tersebut akan dipotong rambutnya sehingga pelanggan memiliki kepastian waktu saat akan dipotong rambut dan tidak sampai meninggalkan *barbershop* dia ataupun membatalkan antrian.

Salah satu caranya yaitu dengan memanfaatkan teknologi berupa smartphone yang memiliki sistem reservasi dan juga penyedia layanan potong rambut panggilan. Pengguna smartphone saat ini sudah semakin luas dan masif. Penggunaanya tidak hanya terbatas pada orang dewasa tapi juga anak-anak. Kondisi ini memberi peluang bagi pemilik bisnis untuk membuat aplikasi mobile yang ditujukan untuk pangsa pasar mudamudi. (Dicky Hidayat, 2019). Fitur sistem reservasi nantinya akan dapat melakukan reservasi di barbershop yang pengguna pilih, sehingga pengguna tidak perlu menunggu lama lagi saat ingin melakukan potong rambut, dari sisi barbershop juga akan mendapatkan kemudahan dalam sistem reservasi ini karena akan mengurangi menumpuknya antrian pada pelanggan barbershop. Yang kedua yaitu fitur panggilan, fitur ini dapat dilakukan oleh pengguna saat ingin melakukan potong rambut tanpa harus keluar rumah. Fitur yang dapat menjadikan solusi bagi pengguna jika tidak memiliki waktu banyak untuk keluar rumah. Keunggulan dari fitur ini juga dapat menjangkau barberman yang luas, sehingga dapat membuka lapangan pekerjaan yang lebih besar.

Dari permasalahan diatas adalah pemicu munculnya aplikasi Barbercome. 2 fitur utama dari aplikasi ini menjadi keunggulan aplikasi ini yaitu memanggil pemangkas rambut untuk datang ke rumah dan juga melakukan reservasi secara online di barbershop yang pengguna pilih.

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini yaitu metode kualitatif, meliputi Observasi, Wawancara dan kuesioner. Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara sistematis dan teliti terhadap beberapa proyek sejenis, dan juga melakukan evaluasi mengenai kekurangan dan kelebihan dari proyek tersebut. Yang kedua yaitu melakukan wawancara kepada beberapa stakeholder terkait, meliputi calon pengguna, calon mitra, dan juga praktisi di bidang user interface/user experience design. Yang terakhir yaitu Kuesioner, penyebaran kuesioner telah diisi oleh 130 responden dengan total 73 responden diantaranya tertarik.

Analisis Observasi digunakan bertujuan untuk mengetahui apa kelebihan dan kekurangan proyek sejenis, agar nantinya saat pengerjaan proyek Barbercome ini tidak terulang pada kekeliruan tersebut, sehingga pada akhirnya pengguna memiliki pengalaman yang lebih menyenangkan saat menggunakan aplikasi Barbercome.

Wawancara dilakukan dengan tujuan mendapatkan insight lebih mendalam dan juga mengetahui masalah yang terjadi terhadap calon customer dan juga calon mitra. Harapannya yaitu dengan adanya aplikasi ini dapat menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi oleh calon pelanggan dan juga calon mitra. Untuk wawancara yang dilakukan kepada praktisi UI/UX Design yaitu Bintang Nurwahid yang bekerja di PT Solomon Indo Global, agar

penulis dapat mengetahui apa yang harus dipertimbangkan saat melakukan pengerjaan user interface Barbercome.

Kuesioner dilakukan untuk mengetahui ketertarikan dan juga masalah yang dihadapi oleh calon customer dengan dalam skala jangkauan yang lebih luas.

Pada perancangan ini untuk metode yang digunakan yaitu Design Thinking meliputi empathize, define, ideate, prototype, user testing.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

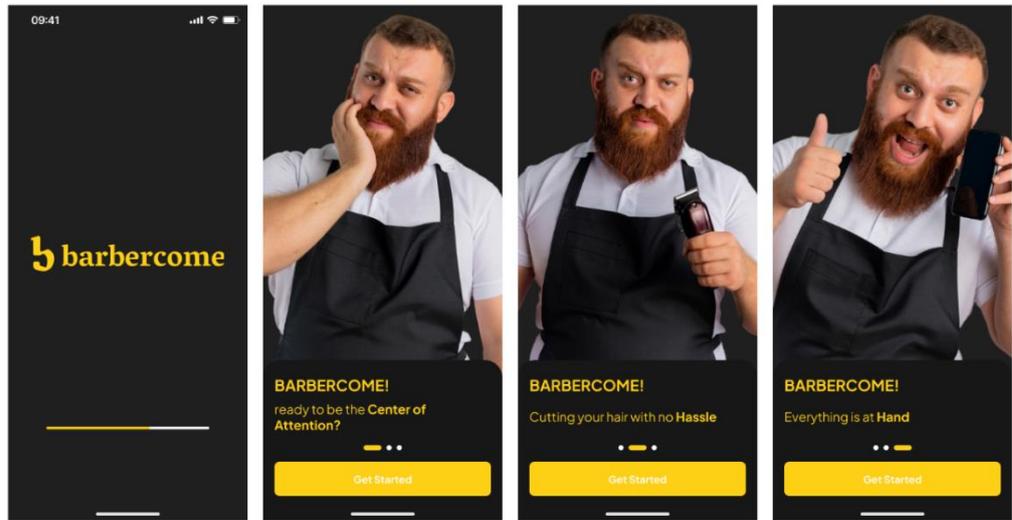
Pesan yang ingin disampaikan melalui aplikasi ini adalah memberikan kemudahan bagi pengguna saat ingin melakukan potong rambut dengan adanya 2 fitur utama yaitu dapat melakukan panggilan pemangkas rambut ke rumah dan melakukan reservasi online di barbershop. Sehingga pada akhirnya pengguna dapat merasakan pengalaman terbaik saat melakukan pemesanan menggunakan aplikasi ini.

Konsep Kreatif

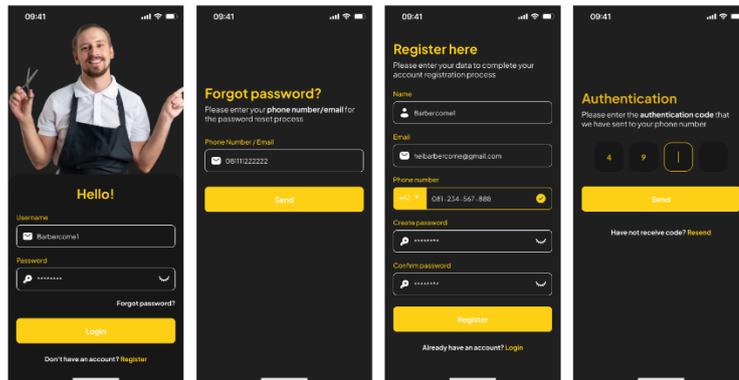
Konsep kreatif yang digunakan yaitu dasarnya untuk memudahkan pengguna saat ingin melakukan panggilan atau reservasi cukur rambut. Pengguna akan diberikan kebebasan untuk memilih barberman yang menurut dia terbaik. Selain itu pengguna juga dapat melihat portfolio dari barberman yang pengguna pilih.

Selain potong rambut panggilan, pengguna juga dapat memilih opsi reservasi di barbershop. Untuk pilihan ini pengguna diberikan kebebasan untuk memilih waktu potong rambut dan service apa saja yang ia pilih. Sehingga saat customer sudah sampai di waktu yang telah ditentukan, pengguna tersebut tidak perlu antri. Pilihan ini sangat membantu barbershop yang

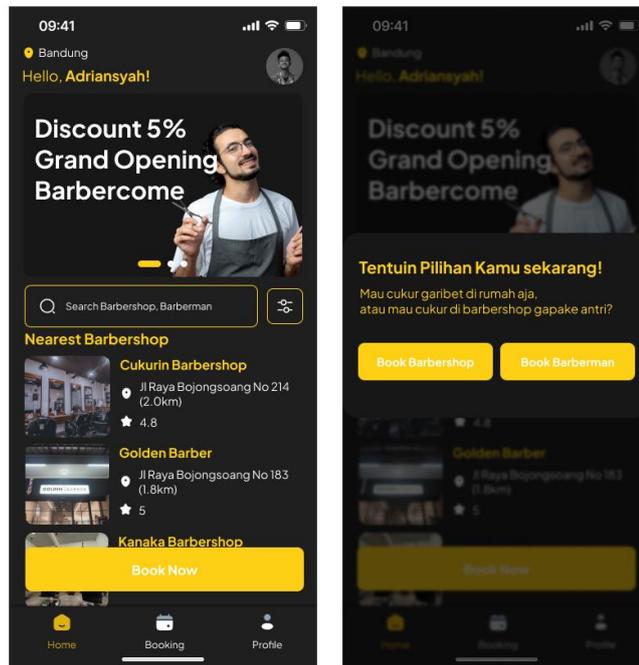
La Ode Idgam Syafiq Tombo, Aria Ar Razi, Wahyu Lukito
PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI MOBILE BARBERCOME
SEBAGAI JASA LAYANAN POTONG RAMBUT ONLINE



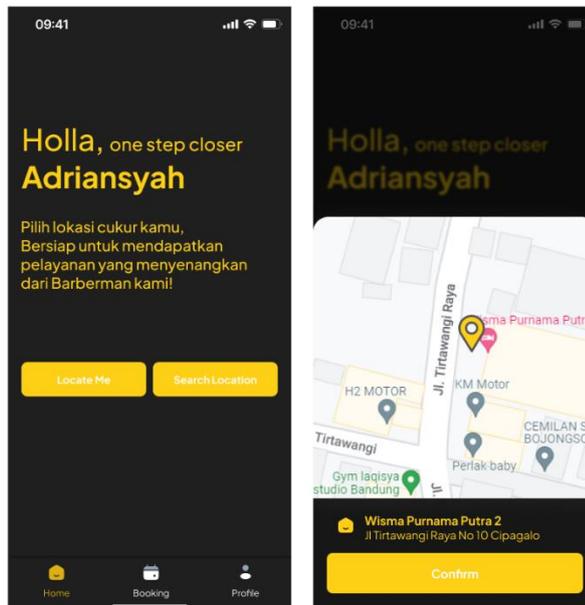
Gambar 2 Onboard dan Splash Screen
(Sumber : Dokumen Pribadi)



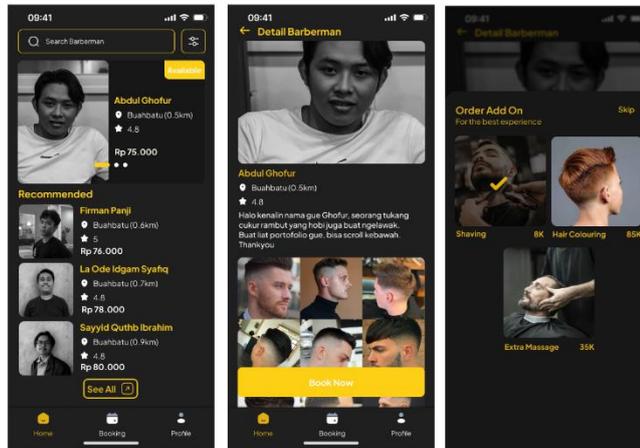
Gambar 3 Login dan Register Page
(Sumber : Dokumen Pribadi)



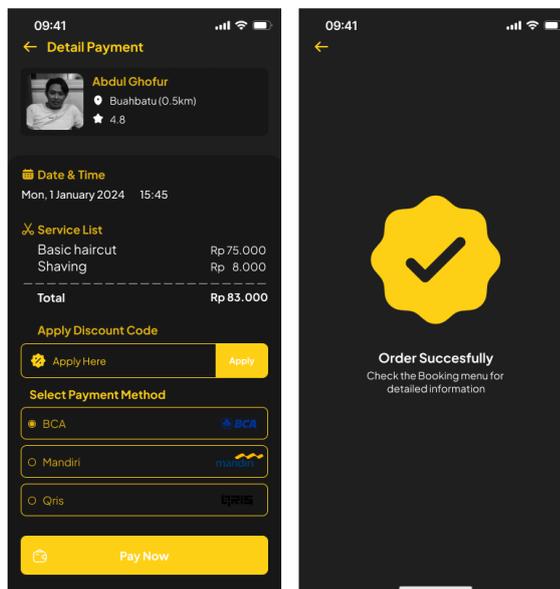
Gambar 4 Main Menu
(Sumber : Dokumen Pribadi)



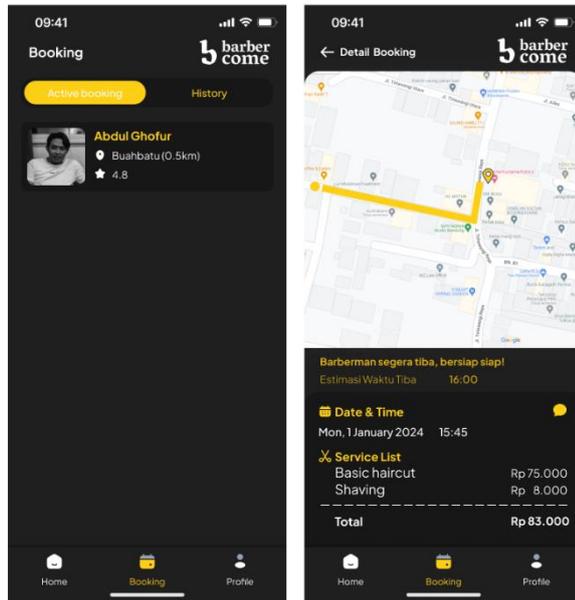
Gambar 5 Select Location Menu
(Sumber : Dokumen Pribadi)



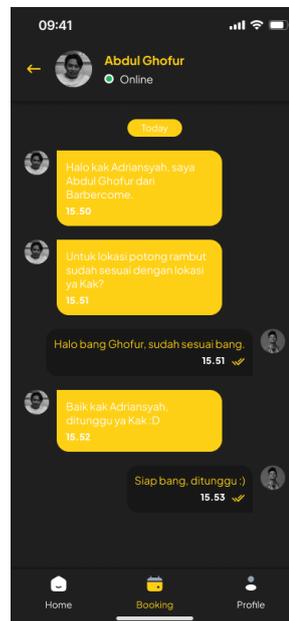
Gambar 6 Barberman Menu
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 6 Detail Payment Page
(Sumber : Dokumen Pribadi)

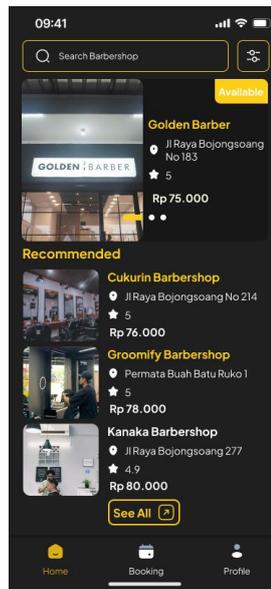


Gambar 6 Detail Payment Page
(Sumber : Dokumen Pribadi)

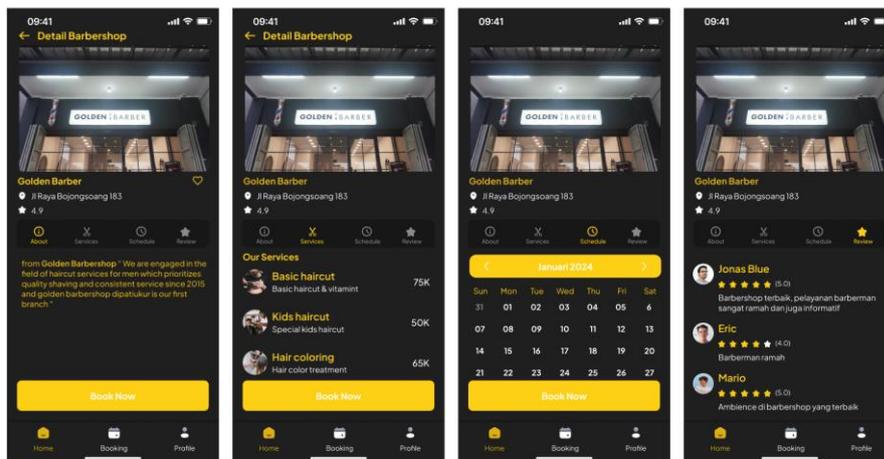


Gambar 7 Chat Fitur
(Sumber : Dokumen Pribadi)

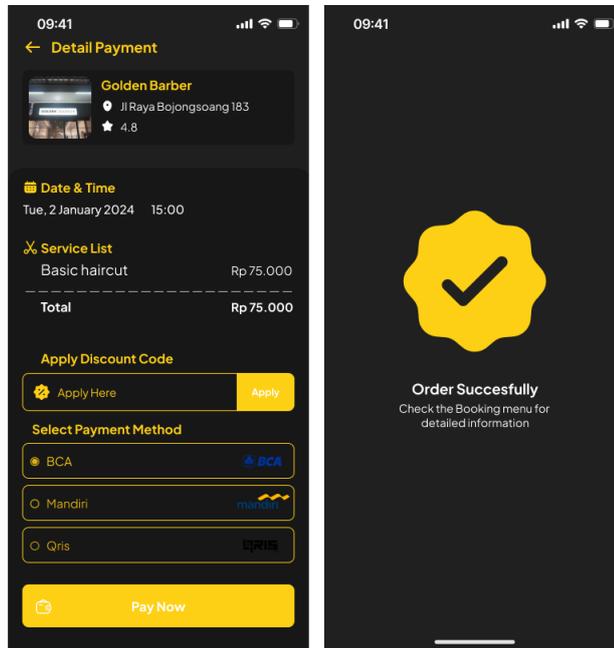
La Ode Idgam Syafiq Tombo, Aria Ar Razi, Wahyu Lukito
PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI MOBILE BARBERCOME
SEBAGAI JASA LAYANAN POTONG RAMBUT ONLINE



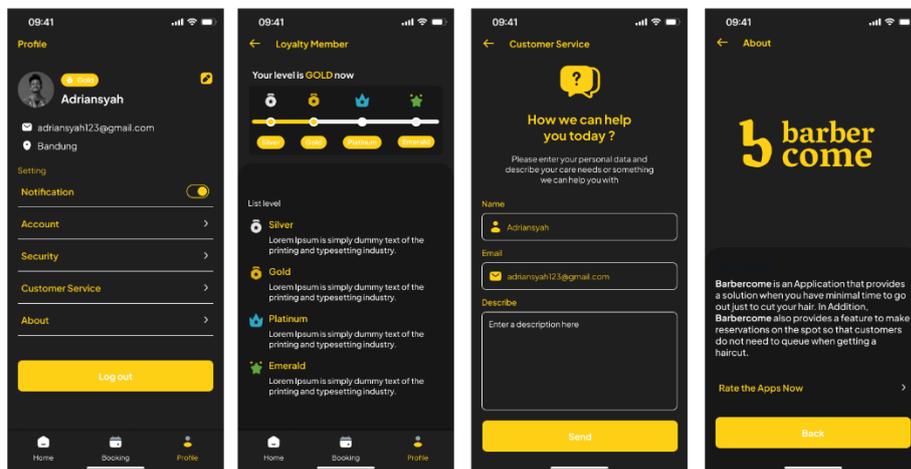
Gambar 8 Barbershop Menu
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 9 Detail Barbershop
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 10 Detail Payment Barbershop
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 11 Profile Menu
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Usability Testing

Pengujian Usability testing dilakukan dengan menggunakan uji system usability scale (SUS) yang dilakukan kepada 5 orang dengan menggunakan media google forms. Hasil uji usability testing ditunjukkan pada tabel di bawah ini

Tabel 1 System Usability Scale
 Sumber : Dokumen Pribadi

| | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| J1 | 4 | 2 | 5 | 1 | 4 | 2 | 4 | 1 | 4 | 2 |
| J2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 3 | 2 | 5 | 1 | 4 | 3 |
| J3 | 5 | 1 | 4 | 2 | 3 | 2 | 5 | 1 | 4 | 2 |
| J4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 5 | 1 | 4 | 2 | 4 | 2 |
| J5 | 5 | 1 | 5 | 3 | 5 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 |

Untuk menghitung SUS berikut merupakan caranya :

Jika pertanyaan bernomor ganjil : $\text{Skor} - 1 = \text{Nilai Akhir}$

Jika pertanyaan bernomor genap : $5 - \text{Skor} = \text{Nilai Akhir}$

Kemudian setelah itu, semua dijumlah kemudian dikalikan 2,5 dan yang terakhir yaitu dibagi dengan jumlah responden

Tabel 2 Hasil SUS
 Sumber : Dokumen Pribadi

| | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| R1 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| R2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 |
| R3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 |

| | | | | | | | | | | |
|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| R4 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| R5 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| | 16 | 17 | 18 | 15 | 15 | 16 | 17 | 18 | 15 | 14 |

Total Penjumlahan: $161 \times 2,5 = 402.5 / 5 = 80.5$

System Usability Score



Gambar 12 Sistem Nilai SUS

Sumber : Medium.com

| SUS Score | Grade | Adjective Rating |
|-----------|-------|------------------|
| > 80.3 | A | Excellent |
| 68 – 80.3 | B | Good |
| 68 | C | Okay |
| 51 – 68 | D | Poor |
| < 51 | F | Awful |

Gambar 13 Adjective Rating SUS

Sumber : Medium.com

Berdasarkan hasil uji system usability score sebesar 80,5 disimpulkan bahwa kepuasan pengguna terhadap aplikasi Barbercome sangat baik, dengan penilaian adjective rating A

KESIMPULAN (Capital, Bold, 12pt)

Setelah menyelesaikan pembahasan mengenai “Perancangan Prototype Mobile Apps Jasa Layanan Potong Rambut Barbercome di Bandung” dalam bentuk Seminar Designpreneur yang dilakukan di Bandung, maka dapat disimpulkan bahwa perancangan prototype aplikasi *mobile* jasa layanan potong rambut Barbercome di Bandung menjadi salah satu alternatif untuk memudahkan dan membantu para masyarakat Bandung untuk memudahkan saat ingin melakukan potong rambut. Selain itu, perancangan prototype aplikasi *mobile* ini bertujuan untuk menggerakkan sekaligus menjadi wadah bagi masyarakat yang memiliki keahlian dalam bidang memotong rambut agar nantinya dapat menjangkau pasar yang lebih besar lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, N. (2023). Pengenalan Warna Terhadap Objek Dengan Model Analisis Elemen Data Warna Gambar Berbasis Deep Neural Network.
- Brown, A. (2020). Usablility and User Experience: Design and Evaluation.
- Ernawati, S. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design.
- Hidayat, D. (2019). Representasi Nilai-Nilai Pandangan Hidup Orang Sunda Dalam Mobile Apps Kisah Lutung Kasarung.
- Preece, J. (2015). Interaction Design: Beyond Human Computer Interaction.

Razi, A. A. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Mode Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer.

Rio, A. (2015). *Perancangan Aplikasi Mobile Sebagai Media Penyampaian Informasi Bank Indonesia.*

Soewardikoen, D. W. (2019). *Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual.*

Swasty, W. (2017). Serba Serbi Warna Penerapan Pada Desain.

Triyaika, E. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android.

