

## PERANCANGAN APLIKASI *TRIPLES BARBERSHOP* BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN ANDROID STUDIO

*Anindito Kusumo Birowo*

*Program Studi Teknik Informatika, FTI, Institut Teknologi Budi Utomo Jakarta,  
anindito@itbu.ac.id*

### Abstrak

Pemanfaatan teknologi Smartphone pada berbagai aspek kini telah dirasakan dampaknya, ditambah dengan kondisi pandemi yang masih melanda saat ini membuat Triples Barbershop untuk beralih ke aplikasi digital. Manusia pada umumnya menginginkan segala sesuatu yang dapat mudah dikerjakan, begitu pula dengan pelanggan Triple's Barbershop yang ingin membuat aplikasi booking untuk mencukur rambutnya dan pelanggan bisa membayar dengan menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) sebagai metode pembayaran. Aplikasi Triples Barbershop dibuat agar bisa dilakukan dirumah yang dalam artian pelanggan tidak harus datang ke tempat, aplikasi tidak rumit saat digunakan dan tidak membutuhkan waktu lama. Seperti aplikasi lain, peneliti menggunakan Android studio dengan Java SDK, Firebase untuk basis datanya dan Smartphone Android untuk menguhungkan perangkat lunak dan dapat dijalankan disemua platform (platform-independen). Aplikasi ini juga menggunakan permodelan Unified Modelling Language (UML).

Kata kunci : *Triple's Barbershop*, Android Studio, Java SDK, *Smartphone Android*, *Unified Modelling Language (UML)*.

### 1. PENDAHULUAN

Gaya hidup Pria Metroseksual, atau gaya hidup ini berkait erat dengan konsumerisme dan perilaku narsisme. Pria metroseksual menaruh perhatian lebih kepada penampilannya. Masyarakat cenderung memiliki kepekaan mode dalam memilih pakaian berkualitas atau bermerek dan juga mengutamakan penampilan potongan rambut yang beraneka macam. sehingga barbershop sangatlah penting bagi kaum pria. Kemampuan tukang cukurnya dalam mengolah berbagai gaya rambut pria yang saat ini sedang trend, menjadi keunggulan para konsumen untuk memilih barbershop dibandingkan dengan salon atau pangkas rambut jalanan. Trend masa kini yaitu dengan gaya rambut undercut, spiky, pompadour dan Short Back and Sides yang dipopulerkan oleh David Beckham, akan sulit dilakukan oleh pangkas rambut jalanan. Oleh sebab itu memangkas rambut di barbershop lebih nyaman, karena di barbershop diberikan berbagai layanan untuk konsumen seperti pijat kepala, handuk hangat, cuci rambut, dan juga tersedia keperluan produk perawatan rambut yang update seperti menjual

beraneka macam pomade. Pomade adalah minyak rambut yang berguna untuk mempermudah konsumen untuk merapikan rambut. Triple's barbershop yang berlokasi di Bintara 9 merupakan sebuah perusahaan penyedia jasa pangkas rambut yang dimana pelanggan masih harus datang ketempat dan untuk pembayaran masih menggunakan uang tunai. Oleh karena itu penulis ingin membuat aplikasi digital berbasis Android Studio, agar pelanggan tidak harus datang lagi ke tempat dan untuk pembayaran bisa menggunakan Quick Response Indonesia Standard (QRIS) atau E-Wallet

Berkaitan dengan pembuatan aplikasi Android Studio, penulis ingin membuat menu layanan booking pangkas rambut. Jasa pelayanan tersebut pelanggan tidak perlu datang ke tempat, serta di aplikasi itu ada juga produk penjualan seperti pomade atau gatsby dan untuk sistem pembayaran pelanggan bisa memilih metode pembayarannya bisa dengan uang tunai atau QRIS. (M. Z. Faried, A. Mulwinda, and Y. Primadiyono, 2017). Dari latar belakang tersebut, diperlukan aplikasi Barbershop untuk mempermudah

pelanggan ketika ingin mencukur rambut dari rumah. Dan agar usaha barbershop dapat bersaing dengan perusahaan jasa layanan lainnya yang sudah berbasis android. Aplikasi ini juga nantinya untuk metode pembayaran, pelanggan tidak hanya bisa membayar dengan uang tunai tapi bisa juga membayar dengan menggunakan QRIS.

## 2. METODOLOGI

### 2.1 Jenis Penelitian

Fenomena yang dijadikan dalam kasus dalam penelitian ini adalah agar pelanggan tidak perlu datang lagi ke tempat dan bisa membayar menggunakan uang elektronik di aplikasi Triple's Barbershop. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sistem agar dapat merancang perangkat lunak yang dapat membantu kebutuhan bisnis pada Triple's Barbershop saat ini. Seperti lazimnya perolehan data dalam penelitian kualitatif, data studi kasus diperoleh dari beberapa teknik, seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi.

### 2.2 Metode Pengembangan Sistem

Tahapan analisis ini sudah masuk ke dalam siklus Software Development Life Cycle (SDLC). Langkah ini merupakan langkah awal untuk menentukan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan. Hasil tersebut didapat dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Untuk itu maka perlu adanya pengumpulan requirements.

Penulis mengumpulkan requirements melalui metode pengumpulan data. Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan dari penelitian. Penulis menggunakan beberapa metode dipenelitian ini, sebagai

berikut :

#### 1. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dalam sesi tanya jawab. Untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan memberikan pertanyaan kepada pemilik usaha Triple's Barbershop. Hasil yang didapat dari metode ini adalah daftar kebutuhan dan persyaratan pengguna.

- 1) Sejak kapan berdirinya Triple's Barbershop ?
- 2) Kenapa bapak tertarik untuk membuat usaha barbershop ?
- 3) Bagaimana tanggapan bapak tentang UMKM yang beralih ke aplikasi digital ?

#### 2. Metode Observasi

Metode ini dilakukan melalui pengamatan secara langsung terhadap bagaimana proses pelayanan, pembayaran dan transaksi penjualan produk agar menjadi masukan kepada penulis. Hasil yang didapat dari metode ini adalah daftar kebutuhan dan persyaratan bisnis.

#### 3. Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan melalui riset studi pustaka dengan menelaah buku-buku, dan dari beberapa sumber lainnya berupa data yang berhubungan dengan penelitian ini. Metode ini dilakukan untuk mendapatkan kelengkapan informasi yang dapat mendukung hasil dari laporan penelitian, yang sesuai juga dengan permasalahan dan topik yang sedang dibahas.

Data yang telah terkumpul dari beberapa

metode tersebut, berguna untuk menentukan perancangan sistem atau perangkat lunak yang ideal. Kebutuhan atau persyaratan bisnis dan persyaratan pengguna dijadikan acuan dalam kebutuhan perangkat lunak. Dalam penelitian ini, langkah mengumpulkan requirements dan langkah-langkah selanjutnya dilakukan secara berulang.

### 3. HASIL DAN IMPLEMENTASI

Sistem yang akan dibuat yaitu sebuah aplikasi dengan nama “Triples Barbershop” yang akan dengan mudah diakses masyarakat hanya dengan menggunakan perangkat smartphome atau ponsel berbasis android. Aplikasi ini nantinya memiliki fungsi bagi pelanggan jika ingin mem-booking untuk mencukur rambutnya, sehingga dapat pelanggan bisa menggunakan aplikasi tersebut dari rumah.

#### 3.1 Implementasi Splashscreen

Implementasi pada tahap ini menampilkan splashscreen dari aplikasi Triples Barbershop. Gambar 3.1 menampilkan tampilan splash screen.



Gambar 1 Implementasi Splashscreen  
Sumber : Penelitian Mandiri 2022

#### 3.2 Implementasi Login

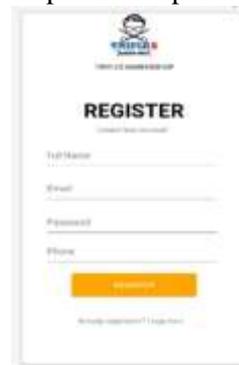
Implementasi pada tahap ini menampilkan tampilan login dari aplikasi Triples Barbershop. Gambar 3.2 menampilkan tampilan login.



Gambar 2 Implementasi Login  
Sumber : Penelitian Mandiri 2022

#### 3.3 Implementasi Register

Implementasi pada tahap ini menampilkan tampilan register dari aplikasi Triples Barbershop. Gambar 3.3 menampilkan tampilan register.



Gambar 3 Implementasi Register  
Sumber : Penelitian Mandiri 2022

#### 3.4 Implementasi Menu Utama

Implementasi pada tahap ini menampilkan tampilan menu utama dari aplikasi Triples Barbershop. Gambar 3.4 menampilkan tampilan Menu Utama.



Gambar 4 Implementasi Menu Utama  
Sumber : Penelitian Mandiri 2022

### 3.5 Implementasi Appointment

Implementasi pada tahap ini menampilkan tampilan appointment booking dari aplikasi Triples Barbershop. Pada Gambar 3.5 menampilkan tampilan appointment.



Gambar 5 Implementasi Appointment  
Sumber : Penelitian Mandiri 2022

### 3.6 Implementasi Pembayaran QRIS

Implementasi pada tahap ini menampilkan tampilan pembayaran menggunakan QRIS dari aplikasi Triples Barbershop. Pada Gambar 3.6 menampilkan tampilan pembayaran QRIS.



Gambar 6 Implementasi Pembayaran QRIS  
Sumber : Penelitian Mandiri 2022

### 3.7 Implementasi Owner

Implementasi pada tahap ini menampilkan tampilan owner dari aplikasi Triples Barbershop. Gambar 3.7 menampilkan tampilan owner.



Gambar 7 Implementasi Owner  
Sumber : Penelitian Mandiri 2022

## 4. KESIMPULAN

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian analisis, perancangan dan implementasi yang mengacu pada identifikasi masalah makan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi Triples Barbershop ini dibuat agar mempermudah pelanggan dan pelanggan tidak perlu datang lagi ke tempat. Pelanggan cukup meng-klik aplikasi Triples Barbershop, lalu pelanggan masuk ke menu Appointment dan mengisi form yang sudah disediakan. Jika form tersebut sudah diisi semua, pelanggan langsung meng-klik book.
2. Pelanggan scan barcode QRIS yang sudah ada di menu aplikasi Triples Barbershop.

### 4.2 Saran

Dari hasil penulisan dan perancangan sistem Triples Barbershop, beberapa saran dari penulis diantaranya :

1. Aplikasi ini agar dapat digunakan pada smartphone IOS.
2. Diharapkan untuk kedepannya aplikasi ini agar dapat dikembangkan lagi sehingga untuk menu-menu yang sudah ada dapat berjalan.
3. Penyempurnaan UI/UX atau User Interface dan User Experience, agar meningkatkan kenyamanan

- pelanggan dalam menggunakan aplikasi Triples Barbershop
4. Keamanan sistem dalam aplikasi Triples Barbershop

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- M. Z. Faried, A. Mulwinda, and Y. Primadiyono, "Pengembangan Aplikasi Android Bimbingan Skripsi dengan Fitur Notifikasi," *J. Tek. Elektro*, vol. 9, no. 2, pp. 1–6, 2017, [Online]. Available: <https://console.firebase.google.com/>.