PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BARBERSHOP BERBASIS WEB

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Diploma III pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

DENNIS ADRI WARDANA
E1857401048
MANAJEMEN INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2022

PERSETUJUAN

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BARBERSHOP BERBASIS WEB

Tugas Akhir ini telah Disetujui dan Disahkan
Pada tanggal : 5 April 2022

Pembimbing I	Pembimbing II
Arliyana, M.Kom	Drs. Heri Purwanto., M.Pd
NIK.198510082010002	NIK.196702041995103

Mengetahui :
Ketua STMIK Palangkaraya,

Suparno, M.Kom
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BARBERSHOP BERBASIS WEB

Tugas Akhir ini telah Diuji, Dinilai dan Disahkan
Oleh Tim Penguji pada hari Senin, 28 Maret 2022

Tim Penguji Tugas Akhir :

1. Sherly Jayanti, S.T., M.Cs. ..... 
   Ketua/Anggota

2. Arliyana, M.Kom ..... 
   Anggota

3. Drs. Heri Purwanto., M.Pd ..... 
   Anggota

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

"Miliki Cukup Keberanian Untuk Memulai dan Cukup Hati Untuk Menyelesaikan"
(Jessica NS Yourko)

PERSEMBAHAN :

1. Kedua Orang Tuaku yang tercinta yang telah memberikan dukungan dan doanya.
2. Saudaraku Tersayang yang selalu memberikan semangat.
3. Sahabat-sahabat yang selalu mendukung dan memberi inspirasi.
4. Terimakasih untuk kalian semua.
   Almamaterku

ABSTRAK

DENNIS ADRI WARDANA, E1857401048, 2022. *Perancangan Sistem Informasi Barbershop Berbasis Web.* Pembimbing I, Arliyana, M.Kom. dan Pembimbing II Drs.Heri Purwanto,M.Pd.

Ben's Barbershop yang berlokasi di Jalan Rajawali Induk Km 3,5, Bukit Tunggal, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah yang dirintis oleh bapak Ruben Suciono, ST. *Ben's Barbershop* menyediakan jasa potong rambut, hairstylist (penataan rambut wedding atau acara lainnya, home service dan hair fashion color (menyediakan warna rambut untuk wanita dan pria). Produk yang dijual berupa pomade dan hair powder. Untuk pemasaran menggunakan media sosial, periklanan berbayar atau gratis, dan melalui mulut ke mulut. Untuk karena itu *Ben's Barbershop* belum ada menggunakan *Web*. Berdasarkan hal tersebut, maka hal ini membuat penulis memiliki ide untuk membuat sebuah penelitian dengan judul "Perancangan Sistem Informasi Barbershop Berbasis *Web*" yang diharapkan dengan dijadikan acuan dalam membuat sebuah sistem *online* yang dapat digunakan untuk pemasaran dari *Ben's Barbershop*.

Tujuan yang ingin dicapai pada penulisan tugas akhir ini yaitu merancang sebuah sistem informasi *barbershop* berbasis web. Adapun metode yang dilakukan dalam pengumpulan data guna melengkapi bahan penulisan Tugas Akhir ini yaitu metode observasi, metode wawancara, metode dokumentasi, dan metode kepustakaan.

Penelitian ini menggunakan model Prototype membuat sebuah rancangan menggunakan UML dengan 3 model perancangan yaitu use case diagram, activity diagram, dan class diagram. Perancangan *interface* untuk menunjang proses perancangan basis data sehingga rancangan nantinya dapat dijadikan acuan dalam implementasi sistem.

Dengan adanya perancangan sistem informasi *barbershop* berbasis web ini dapat memberikan kemudahan untuk pihak *barbershop* mengelola dan mengiklankan usahanya.

Kata kunci: Perancangan, Sistem Informasi, *Barbershop, Web.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul "**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BARBERSHOP BERBASIS WEB**" yang merupakan salah satu syarat kelulusan program Diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan banyak terima kasih kepada pihak – pihak yang sudah meluangkan waktu Untuk membantu dalam penulisan tugas akhir ini, kepada yang terhormat :

1. Bapak Suparno, M.Kom, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Bapak Ruben Suciono, ST, yang sudah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di tempat tersebut.
3. Arliyana, M.Kom, selaku Pembimbing I dalam Tugas Akhir.
4. Bapak Drs. Heri Purwanto,M.Pd selaku Pembimbing II dalam Tugas Akhir.
5. Bapak dan Ibu Dosen yang banyak membagi bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
6. Kedua Orang Tua, kakak dan Adik-adik saya yang sudah memberi dukungan moril, materil dan doa selama ini.
7. Serta sahabat–sahabat seangkatan semoga kita menjadi orang sukses dan berguna bagi orang lain.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini jauh dari sempurna, karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun, akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Palangka Raya, Maret 2022

Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN iv
ABSTRAK v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I. PENDAHULUAN
- A. Latar Belakang Masalah 1
- B. Permasalahan 2
- C. Batasan Masalah 2
- D. Tujuan dan Manfaat 3
- E. Metode Penulisan 3
- F. Penjelasan Istilah Kunci 4

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA
- A. Pengertian Perancangan 6
- B. Pengertian Sistem Informasi 6
- C. Pengertian Barbershop 7
- D. Pengertian Web 7
- E. *Unified Modeling Language* (UML) 8
- F. Diagram UML 8
- G Perangkat Lunak yang Digunakan 11

BAB III. PEMBAHASAN
- A. Analisa dan Kebutuhan Pengguna 13
- B. Analisa Kebutuhan Fungsional UML 13
- C. Rancangan *Interface* 27

BAB IV. PENUTUP
- A. Kesimpulan 36
- B. Saran 36

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Simbol *Usecase* Diagram 8
Tabel 2. Simbol *Activity* Diagram 10
Tabel 3. Simbol *Class* Diagram 10
Tabel 4. Manajemen Produk 24
Tabel 5. Cara Pembelian 24
Tabel 6. Menu Transaksi 25
Tabel 7. Ganti Password 25
Tabel 8. Login Admin 25
Tabel 9. Kategori 26
Tabel 10. Produk 26
Tabel 11. Keranjang Belanja 26

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo *Balsamiq Mockups 3* 11
Gambar 2. Logo *Microsoft Office Visio 2007* 11
Gambar 3. Logo *StarUML* 12
Gambar 4. *Usecase Diagram* 14
Gambar 5. *Activity Diagram Login* 15
Gambar 6. *Activity Diagram* Data Kategori Jasa 15
Gambar 7. *Activity Diagram* Data Produk 16
Gambar 8. *Activity Diagram* Data Subproduk 16
Gambar 9. *Activity Diagram* Data Ongkos Kirim 17
Gambar 10. *Activity Diagram* Cara Pembelian 17
Gambar 11. *Activity Diagram* Order Produk Masuk 18
Gambar 12. *Activity Diagram* Order Home Service Masuk 18
Gambar 13. *Activity Diagram* Ganti Password 19
Gambar 14. *Activity Diagram* Mengakses Web 19
Gambar 15. *Activity Diagram* Akses Kategori 20
Gambar 16. *Activity Diagram* Akses Produk 20
Gambar 17. *Activity Diagram* Akses Cara Pembelian 21
Gambar 18. *Activity Diagram* Akses Contact 21
Gambar 19. *Activity Diagram* Akses Keranjang Belanja 22
Gambar 20. *Class Diagram* 23
Gambar 21. Rancangan Login 27
Gambar 22. Rancangan Dashboard 28
Gambar 23. Rancangan Data Kategori Jasa 28
Gambar 24. Rancangan Data Produk 29
Gambar 25. Rancangan Data Subproduk 29
Gambar 26. Rancangan Data Ongkos Kirim 30
Gambar 27. Rancangan Cara Pembelian 30
Gambar 28. Rancangan Menu Order Produk Masuk 31
Gambar 29. Rancangan Menu Order Home Service 31
Gambar 30. Rancangan Ganti Password 32
Gambar 31. Rancangan Home 32
Gambar 32. Rancangan Kategori 33
Gambar 33. Rancangan Produk 33
Gambar 34. Rancangan Cara Pembelian 34
Gambar 35. Rancangan Contact 34
Gambar 36. Rancangan Keranjang Belanja 35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas
Lampiran 2. Surat Izin Observasi
Lampiran 3. Surat Keterangan
Lampiran 4. Lembar Wawancara
Lampiran 5. Lembar Kegiatan Observasi
Lampiran 6. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir
Lampiran 7. Dokumentasi

BAB I
PENDAHULUAN

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sekarang ini khususnya teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat. Saat ini sering kali kita mendengar mengenai teknologi internet yang merupakan perkembangan terkini dari teknologi informasi. Seperti sistem informasi pelayanan merupakan suatu program aplikasi komputer untuk mendukung dalam penyimpanan data dan informasi, melaporkan masukan data dan informasi, menampilkan data dan informasi, serta memberikan informasi kepada semua orang yang membutuhkan.

Dalam dunia usaha khususnya bidang pemasaran, internet merupakan salah satu media pemasaran yang bersifat global. Dalam era informasi yang bersifat global, suatu informasi dapat secara mudah dan cepat untuk disebarluaskan dan diperoleh. Hal ini dimungkinkan dengan menggunakan teknologi yang sedang populer pada saat ini yaitu internet. Ada berbagai macam fasilitas yang terdapat pada internet, salah satunya adalah World Wide Web, atau WWW, yang juga dikenal sebagai Web.

Salah satunya adalah Ben’s Barbershop yang berlokasi di Jalan Rajawali Induk Km 3,5, Bukit Tunggal, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah yang dirintis oleh bapak Ruben Suciono, ST. Ben’s Barbershop menyediakan jasa potong rambut, hairstylist (penataan rambut wedding atau acara lainnya, home service dan hair fashion color

(menyediakan warna rambut untuk wanita dan pria). Produk yang dijual berupa pomade dan hair powder. Untuk pemasaran menggunakan media sosial, periklanan berbayar atau gratis, dan melalui mulut ke mulut. Untuk karena itu Ben's Barbershop belum ada menggunakan Web.

Berdasarkan hal tersebut, maka hal ini membuat penulis memiliki ide untuk membuat sebuah penelitian dengan judul "Perancangan Sistem Informasi Barbershop Berbasis Web" yang diharapkan dengan dijadikan acuan dalam membuat sebuah sistem *online* yang dapat digunakan untuk pemasaran dari Ben's Barbershop.

B. Permasalahan

Adapun permasalahan berdasarkan latar belakang adalah "Bagaimana membuat sebuah Perancangan Barbershop Berbasis Web?"

C. Batasan Masalah

Batasan permasalahan dalam perancangan sistem informasi pada Ben's Barbershop berbasis web yang diterapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Obyek penelitian ini pada Ben's Barbershop.
2. Perancangan menu meliputi Admin, Home, Kategori, Produk, Cara Pembelian Produk, Contact, dan Keranjang Belanja.
3. Perancangan UML menggunakan Microsoft Visio 2007, StarUML dan rancangan *interface* menggunakan Balsamiq Mockups 3.
4. Rancangan berbasis online.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai pada penulisan tugas akhir ini yaitu merancang sebuah sistem informasi pada Ben's Barbershop berbasis web.

2. Manfaat

a. Manfaat bagi Penulis

Sebagai sarana bagi penulis dalam mengimplentasikan ilmu dan keterampilan yang didapat dibangku kuliah.

b. Manfaat bagi Ben's Barbershop

Penelitian ini diharapkan dapat diimplementasikan menjadi sebuah sistem informasi yang efisien dan dapat digunakan pihak Ben's Barbershop.

c. Manfaat bagi STMIK Palangka Raya

Hasil penelitian dan penulisan ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain yang berhubunangan dengan penelitian yang sejenis yang relevan.

E. Metodologi Penulisan

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penulisan Laporan Tugas akhir ini adalah :

1. Metode Observasi

Merupakan teknik pengumpulan data mengamati dan melihat secara langsung lokasi Ben's Barbershop Jalan Rajawali Induk Km 3,5 Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah.

2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara atau interview secara langsung dengan pihak Ben's Barbershop yaitu dengan bapak Ruben Suciono, ST, mengenai rancangan yang diinginkan dan desain serta konten apa saja yang ingin ditampilkan pada rancangan.

3. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan bukti fisik berupa foto produk yang dijual, foto tempat barbershop, foto daftar harga, foto kegiatan wawancara, dan foto bersama barberman.

4. Studi Pustaka

Metode studi pustaka adalah kegiatan menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang menjadi objek penelitian. Informasi tersebut diperoleh dari buku-buku, karya ilmiah, ensiklopedia, *internet,* dan sumber-sumber lain yang berhubungan dengan penelitian ini.

F. Penjelasan Istilah Kunci

Berikut adalah penjelasan istilah kunci dari penulisan penelitian ini, yaitu :

1. Perancangan

Perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada.

2. Sistem Informasi

Secara sederhana pengertian sistem informasi bisa didefinisikan sebagai sebuah sistem yang mana terdiri dari teknologi atau alat, media yang digunakan, prosedur yang terorganisir, serta sumber daya manusia yang didalamnya bekerja sebagai sebuah kombinasi membentuk sebuah sistem yang terorganisir.

3. Barbershop

Barber diambil dari kata Latin yaitu barba yang berarti janggut. Kebanyakan pria yang memiliki pekerjaan menggunting berbagai jenis rambut dan merapikan serta memangkas jenggot dan kumis para lelaki. Tempat dimana mereka bekerja itulah yang biasanya disebut barbershop.

4. Web

Berkas yang ditulis sebagai berkas teks biasanya (plain text), yang diatur dan dikombinasikan sedemikian rupa dengan instruksi - instruksi berbasis HTML atau pun XHTML, yang kadang - kadang juga turut disisipi dengan berbagai macam bahasa skrip. Berkas web ini nantinya akan diterjemahkan oleh mesin browser dan ditampilkan menjadi sebuah halaman atau situs web yang biasa kita lihat.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Perancangan

Menurut Wahyu Hidayat, dkk dalam jurnal CERITA (2016:49), Perancangan adalah proses merencanakan segala sesuatu terlebih dahulu. Perancangan merupakan wujud visual yang dihasilkan dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan. Langkah awal dalam perancangan desain bermula dari hal-hal yang tidak teratur berupa gagasan atau ide-ide kemudian melalui proses penggarapan dan pengelolaan akan menghasilkan hal-hal yang teratur, sehingga hal-hal yang sudah teratur bisa memenuhi fungsi dan kegunaan secara baik. Perancangan merupakan penggambaran, perencanaan, pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

Menurut Rusdi Nur, dkk (2018:5), Perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru.

Dari pengertian diatas, penyusun menyimpulkan bahwa perancangan adalah proses langkah awal dalam membuat suatu sistem yang baru.

B. Pengertian Sistem Informasi

Menurut James A O'Brien and George M Marakas (2016), Sistem informasi adalah kombinasi terorganisasi apapun dari manusia, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, sumber data dan kebijakan serta prosedur yang terorganisasi yang menyimpan, mengambil, mengubah, dan memisahkan informasi dalam sebuah organisasi.

Menurut Jeperson Hutahaean (2015:13), Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan.

Dari pengertian diatas, penyusun menyimpulkan bahwa sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri dari komponen-komponen tertentu sehingga tercapai sebuah informasi yang mendukung pengambilan keputusan didalam suatu organisasi untuk dapat mencapai sasaran dan tujuannya.

C. Pengertian Barbershop

Menurut Ade Farolan, Ketua Indonesia Barbershop Association (IBA) (2017), menjelaskan, bahwa barbershop menjadi pilihan para pria karena memberikan pelayanan yang lebih lengkap dan modern. Selain menawarkan potong rambut dengan beragam model, barbershop juga menyediakan segudang layanan lainnya. Sekarang pria sudah mulai sadar akan grooming atau kebersihan dan tata rambut mereka. Barbershop menyediakan jasa cuci rambut, tata rambut, pijat, pomade.

Menurut Achmad dan Andrean dalam Jurnal Rekayasa Industri (2020:2), Barbershop ini merupakan inovasi atau perkembangan dari pangkas rambut biasa di tepi jalan dan dikemas lebih modern. keberadaan barbershop menunjukkan kondisi konsumen yang mana bukan hanya perempuan saja yang selalu memperhatikan penampilan, akan tetapi laki-laki juga memperhatikan penampilan. Selain pangkas rambut, laki-laki ketika di barbershop juga membutuhkan cuci rambut, pijat, dan perawatan rambut.

Dari pengertian diatas, penyusun menyimpulkan bahwa barbershop adalah tempat pangkas rambut modern yang menyediakan berbagai pelayanaan penataan rambut.

D. Pengertian Web

Menurut Bekti (2015:35), Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Menurut Abdullah (2015:1), Web dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

Dari pengertian diatas, penyusun menyimpulkan bahwa web adalah halaman-halaman yang berisi informasi bersifat statis maupun dinamis dan saling terkait.

E. *Unified Modeling Language* (UML)

Menurut Waspodo dkk dalam jurnal Sistem Informasi Vol. 8 No. 2 (2015), UML (*Unified Modelling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal dalam dunia pengembangan sistem yang berorientasi obyek.

Menurut Mulyani (2017:48), *Unified Modeling Language* (UML) adalah sebuah teknik pengembangan sistem yang menggunakan bahasa grafis sebagai alat untuk pendokumentasian dan melakukan spesifikasi pada sistem.

Dari pengertian diatas, penyusun menyimpulkan bahwa *Unified Modeling Language* (UML) adalah bahasa pemodelan yang digunakan untuk membangun perangkat lunak atau berorientasi dengan objek.

F. Diagram UML

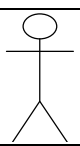
1. *Usecase* Diagram

Menurut Sukma Kharisma Vol.12 No.35 (2017:4), *Usecase* Diagram menjelaskan apa yang dilakukan oleh sistem yang akan dibangun dan siapa yang berinteraksi dengan sistem.

Menurut Shalahuddin dalam jurnal Umar Al Faruq (2015), Diagram usecase merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Usecase mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, usecase digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

Dari pengertian diatas, penyusun menyimpulkan bahwa usecase diagram adalah pemodelan untuk mengetahui masing-masing fungsi dari sistem tersebut. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada usecase diagram :

Tabel 1. Simbol *Usecase* Diagram

Simbol	Keterangan
	Actor : Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan usecase.

	Dependency : Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
	Generalization : Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada diatasnya objek induk (ancestor).
	Include : Menspesifikasikan bahwa usecase sumber secara eksplisit.
	Extend : Menspesifikasikan bahwa usecase target memperluas perilaku dari usecase sumber pada suatu titik yang diberikan.
	Association : Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	System : Mendefinisikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	Use Case : Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	Collaboration : Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan prilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
	Note : Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

2. *Activity* Diagram

Menurut Maimunah dalam Jurnal CERITA Vol. 1 No.2 (2016:26), *Activity* Diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir.

Menurut Hendini, A (2016), Activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem proses atau proses bisnis.

Dari pengertian diatas, penyusun menyimpulkan bahwa activity diagram adalah gambaran aliran aktivitas proses sistem.

Tabel 2. Simbol *Activity* Diagram

Simbol	Keterangan
	Activity : Memperlihatkan bagaiman masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
	Action : State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
	Initial Node : Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
	Activity Final Node : Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan.
	Fork Node : Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.
	Decision : Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan/tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu.

3. *Class* Diagram

Menurut Mulyani (2017:249), *Class* diagram adalah diagram yang digunakan untuk mempresentasikan kelas, komponen-komponen kelas dan hubungan antara masing-masing kelas. Selain itu class diagram mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai macam hubungan statis yang terdapat diantara mereka.

Menurut Hendini, A, (2016), *Class* diagram adalah merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem.

Dari pengertian diatas, penyusun menyimpulkan bahwa class diagram merupakan hubungan antar komponen kelas dan masing-masing kelas.

Tabel 3. Simbol *Class* Diagram

Simbol	Keterangan
	Generalization : Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagai perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).

	Class : Himpunan dari objek-objek yang berbagai atribut serta operasi yang sama.

G. Perangkat Lunak yang Digunakan

1. Balsamiq Mockups 3



Gambar 1. Logo *Balsamiq Mockups 3*

Menurut Admin (2016), Balsamiq mockups 3 adalah program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan tampilan user interface sebuah aplikasi. Software ini sudah menyediakan tools yang dapat memudahkan dalam membuat desain prototyping aplikasi yang akan kita buat. Software ini berfokus pada konten yang ingin digambar dan fungsionalitas yang dibutuhkan oleh pengguna.

Menurut Balsamiq.com (2019), Balsamiq Mockups 3 adalah alat *wireframing* UI dengan kualitas rendah dan cepat yang mereproduksi pengalaman membuat sketsa di notepad atau papan tulis, tetapi menggunakan komputer. Balsamiq Mockups 3 benar-benar memaksa anda fokus pada struktur dan konten, menghindari diskusi yang panjang tentang warna dan detail yang harus datang kemudian dalam proses.

Dari pengertian diatas, penyusun menyimpulkan bahwa balsamiq mockups 3 adalah alat atau aplikasi untuk membuat sketsa dan desain interface.

2. Microsoft Office Visio 2007



Gambar 2. Logo *Microsoft Office Visio 2007*

Menurut Wahana Komputer (2013:2), Microsoft Office Visio merupakan salah satu aplikasi yang terdapat dalam keluarga besar aplikasi Microsoft Office yang dipergunakan untuk membuat gambar desain diagram teknik.

Menurut Helmers dalam bukunya yang berjudul Microsoft Visio 2013.Step by Step (2013:3), Microsoft Visio adalah aplikasi utama untuk membuat semua diagram bisnis, mulai dari flowchart, network diagram, dan organization charts, untuk membuat denah dan brainstorming diagram. Microsoft 2013 melanjutkan kegunaan dari kebiasaan user interface, atau dikenal sebagai keterkaitan, hal itu telah diperkenalkan pada Visio 2010. Terlepas dari apa yang 24 mungkin terpikirkan dari hubungannya dengan aplikasi Microsoft Office lainnya, dengan Visio rasanya seperti di rumah, terutama karena tujuan dari keterkaitan user interface gaya presentasi visual dari kelompok yang terkait fungsi, dan Visio termasuk didalamnya, pertama dan terutama, sebuah produk visual.

Dari pengertian diatas, penyusun menyimpulkan bahwa *microsoft office visio* adalah program aplikasi untuk membuat diagram.

3. *StarUML*



Gambar 3. Logo *StarUML*

Menurut Sukamto dan Shalahuddin dalam Jepri (2021:25) StarUML adalah sekumpulan spesifikasi yang dikeluarkan oleh OMG. StarUML terbaru adalah StarUML 2.3 yang terdiri dari 4 macam spesifikasi, yaitu Diagram Interchange Specification, UML *Infrastructure,* UML *Superstructure, Object Constraint Language* (OCL).

Menurut Suardika dalam Mangasi Eko Candra Marpaung (2021:14) StarUML adalah platform pemodelan perangkat lunak yang mendukung UML (*Unified Modelling Language*). StarUML versi 3.2 menyediakan sebelas jenis Diagram yang berbeda, dan mendukung notasi UML.

Dari pengertian diatas penyusun menyimpulkan bahwa *StarUML* adalah untuk membuat suatu alur atau proses dari suatu prosedur program yang ingin dibuat dengan cara menggambarkan model perangkatnya.

BAB III
PEMBAHASAN

BAB III
PEMBAHASAN

A. Analisa dan Kebutuhan Pengguna

Analisa dan kebutuhan pengguna dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh pengguna sistem ini. Hal ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik pengguna mengoperasikan sistem yang telah ada. Berdasarkan hasil pengamatan, pengguna yang terlibat dalam sistem ialah : Admin, sebagai pengolah konten aplikasi secara keseluruhan memiliki fungsi-fungsi seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus konten informasi dalam menjalankan sistem. Pelanggan sebagai pengunjung bisa memesan dan membeli poduk.

B. Analisa Kebutuhan Fungsional UML

Analisa kebutuhan fungsional menggambarkan proses kegiatan yang diterapkan dalam sebuah sistem dan menjelaskan kebutuhan yang diperlukan sistem agar sistem dapat berjalan dengan baik serta sesuai dengan kebutuhan. Analisi kebutuhan fungsional ini meliputi analisis kebutuhan data dan pemodelan sistem. Pemodelan sistem dimodelkan dengan menggunakan UML (*Unified Modelling Language).*

Tahap-tahap pemodelan dalam analisa tersebut antara lain *Use Case* Diagram, *Activity* Diagram dan *Class* Diagram.

1. *Use Case Diagram*

Diagram *use case* merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan sistem yang dibuat. Diagram *use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang dibuat.



Gambar 4. *Use Case Diagram*

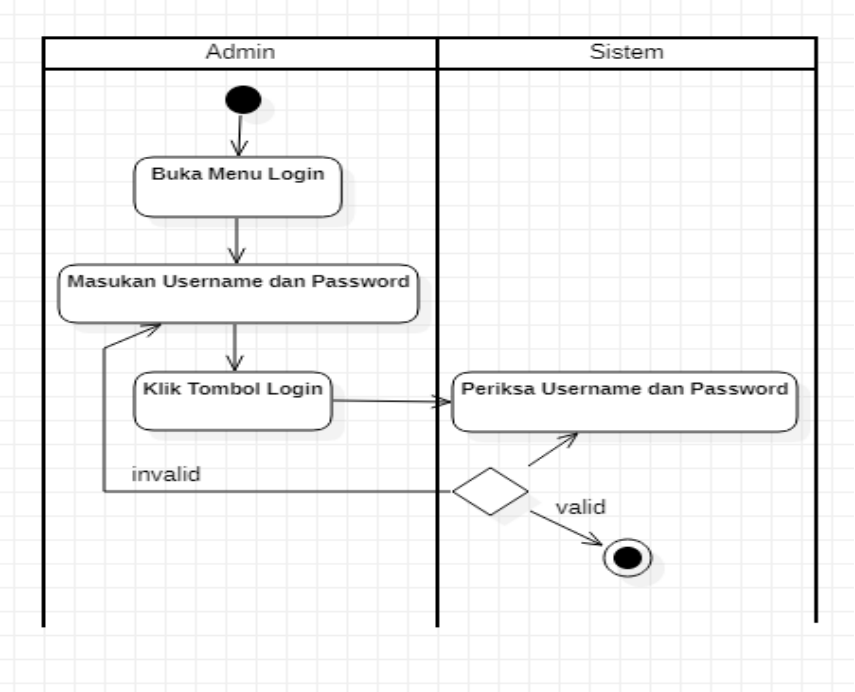
2. *Activity Diagram*

Berdasarkan *use case diagram* maka *activity diagram* dibuat berdasarkan *actor* dan yang ada pada *use case diagram* dimana *activity diagram* menggambarkan aktifitas antara *actor* dengan sistem, terdapat 2 *actor* seperti pada *use case diagram* yaitu pelanggan dan admin.

a. Admin

1) *Activity Diagram Login*

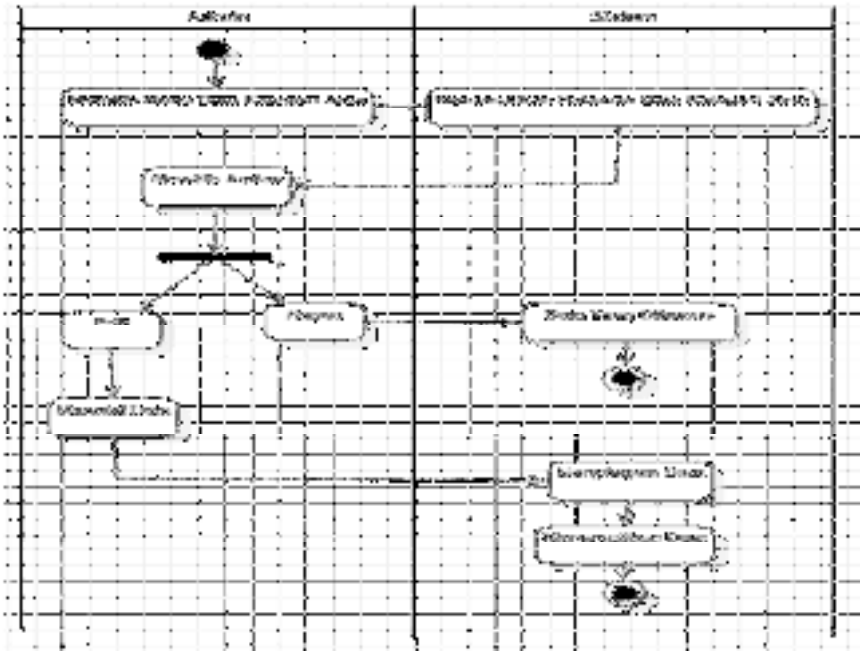
Activity Diagram Login dideskripsikan admin akan login ke *website.*



Gambar 5. *Activity Diagram Login*

2) *Activity Diagram* Data Kategori Jasa

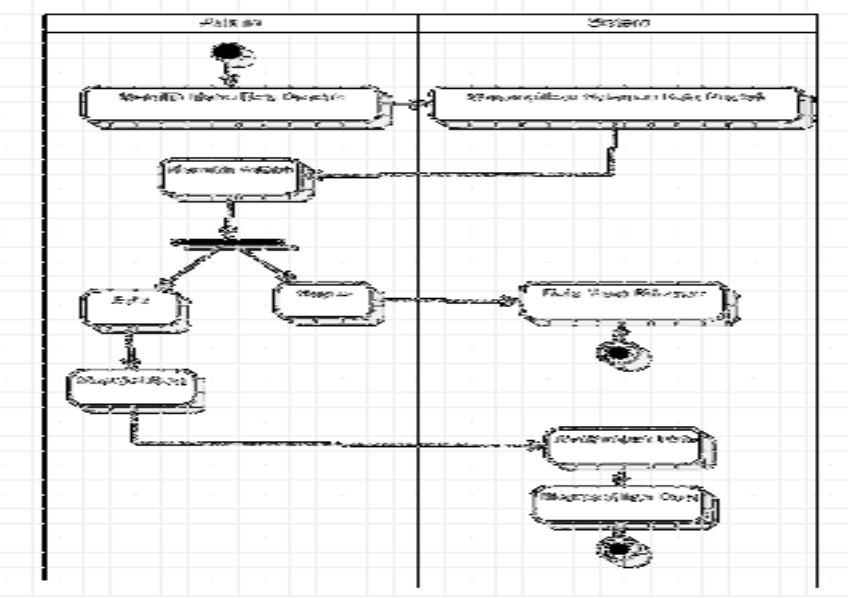
Activity Diagram Data Kategori Jasa dideskripsikan admin bisa mengedit dan menghapus data jasa.



Gambar 6. *Activity Diagram* Data Kategori Jasa

3) *Activity Diagram* Data Produk

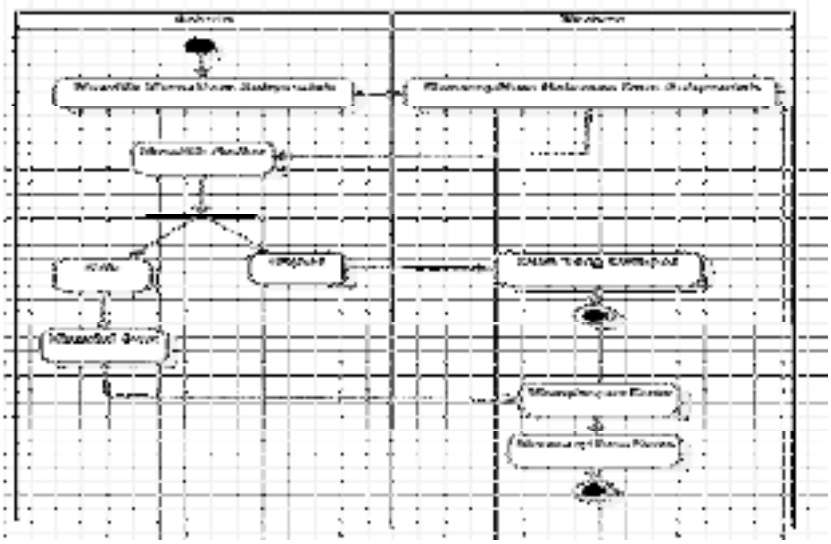
Activity Diagram Data Produk dideskripsikan admin bisa mengedit dan menghapus data produk.



Gambar *7. Activity Diagram* Data Produk

4) *Activity Diagram* Data Subproduk

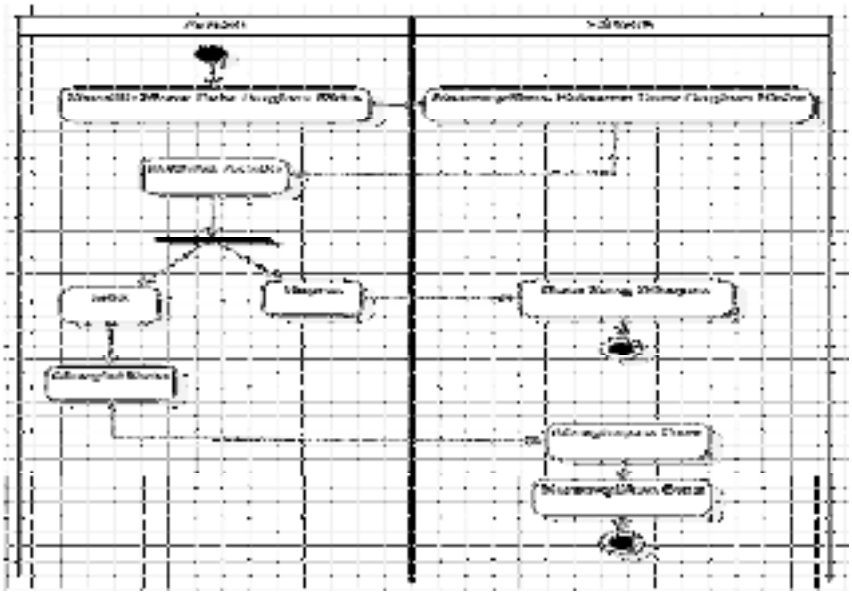
Activity Diagram Data Subproduk dideskripsikan admin bisa mengedit dan menghapus foto produk.



Gambar 8. *Activity Diagram* Data Subproduk

5) *Activity Diagram* Data Ongkos Kirim

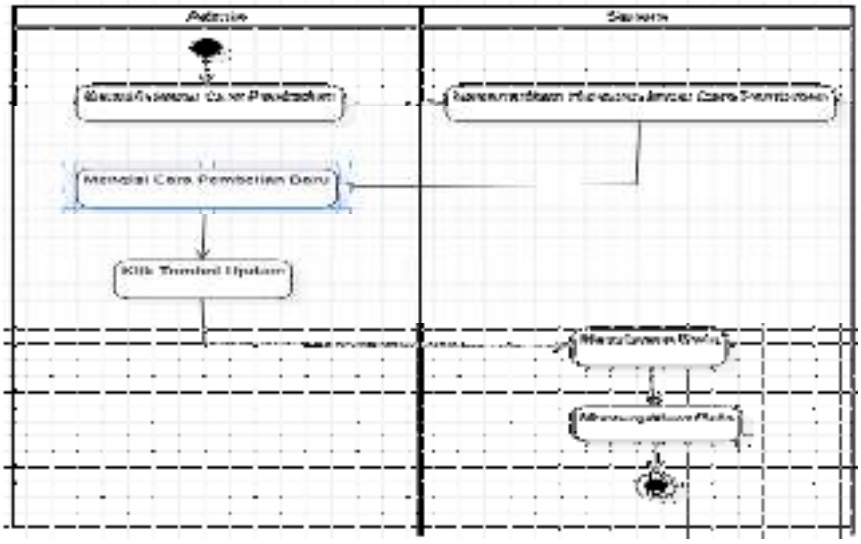
Activity Diagram Data Ongkos Kirim dideskripsikan admin bisa mengedit dan menghapus data ongkos kirim.



Gambar 9. *Activity Diagram* Data Ongkos Kirim

6) *Activity Diagram* Cara Pembelian

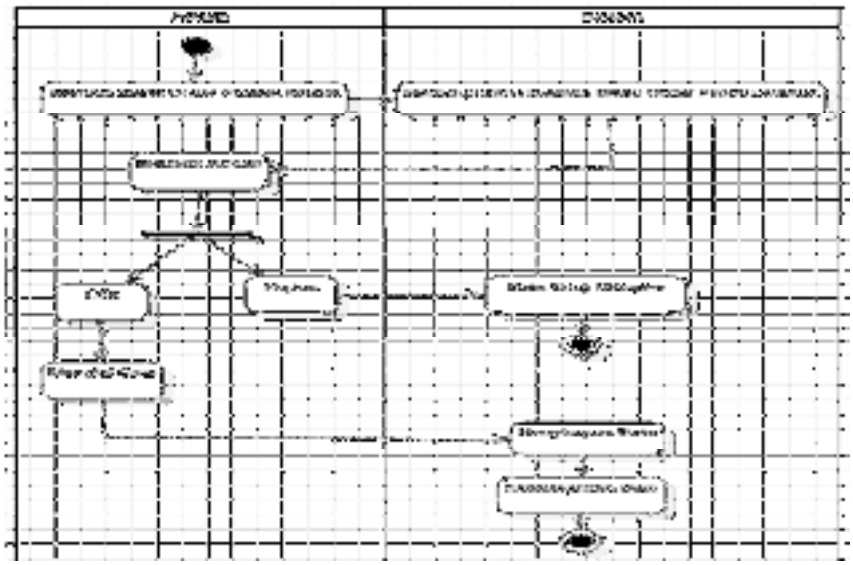
Activity Diagram Cara Pembelian dideskripsikan admin bisa mengupdate cara pembelian yang baru.



Gambar 10. *Activity Diagram* Cara Pembelian

7) *Activity Diagram* Order Produk Masuk

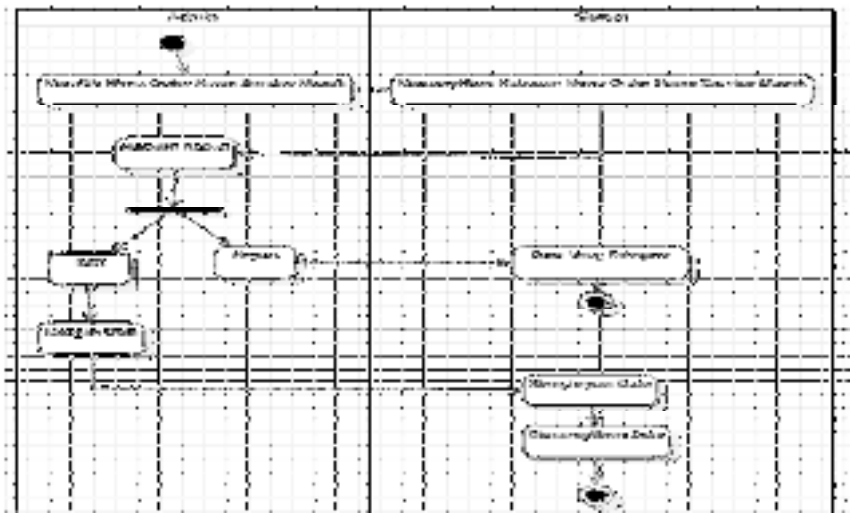
Activity Diagram Order Produk Masuk dideskripsikan admin mengelola order masuk, mengedit dan dapat menghapus data order produk masuk.



Gambar 11. *Activity Diagram* Order Produk Masuk

8) *Activity Diagram* Order Home Service Masuk

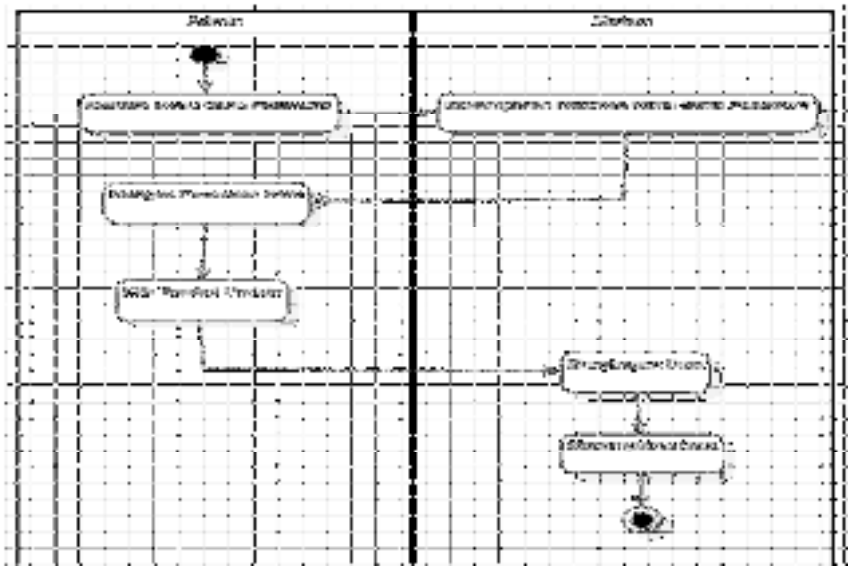
Activity Diagram Order Home Service Masuk dideskripsikan admin dapat mengedit dan menghapus data order home service.



Gambar 12. *Activity Diagram* Order Home Service Masuk

9) *Activity Diagram* Ganti Password

Activity Diagram Ganti Password dideskripsikan admin dapat mengubah password lama menjadi password baru.

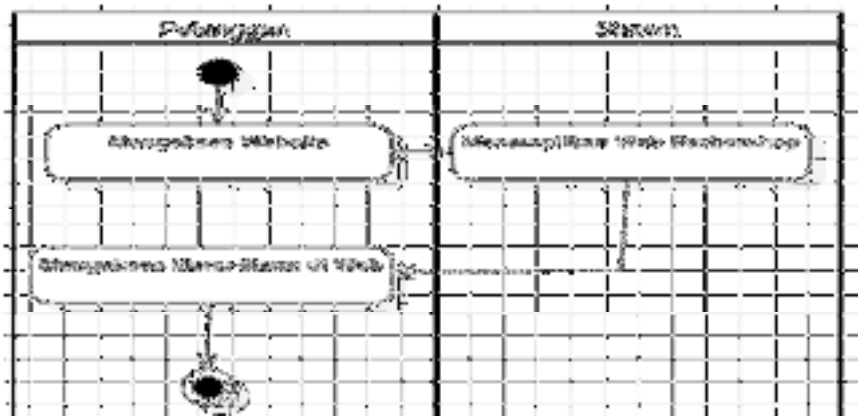


Gambar 13. *Activity Diagram* Ganti Password

b. Pelanggan

1) *Activity Diagram* Mengakses Web

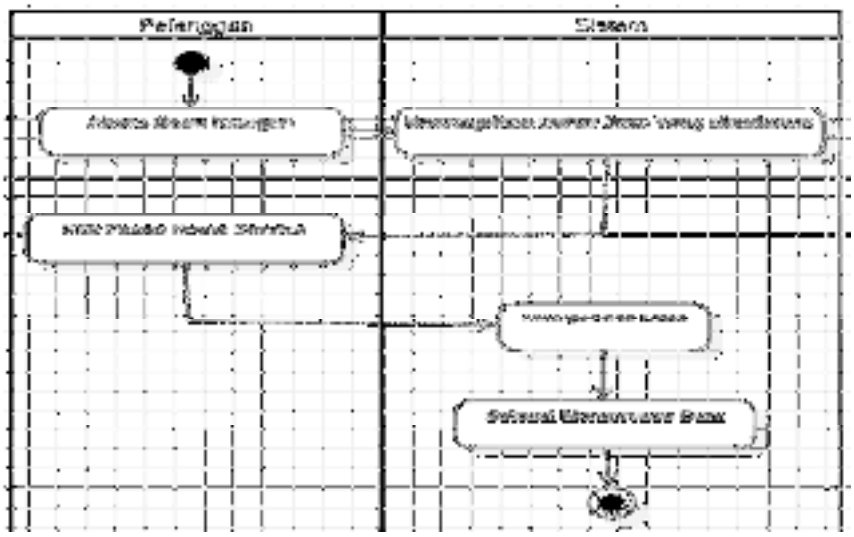
Activity Diagram Mengakses Web dideskripsikan pelanggan mengakses web dan dapat melihat-lihat menu yang tersedia di web.



Gambar 14. *Activity Diagram* Mengakses Web

2) *Activity Diagram* Akses Kategori

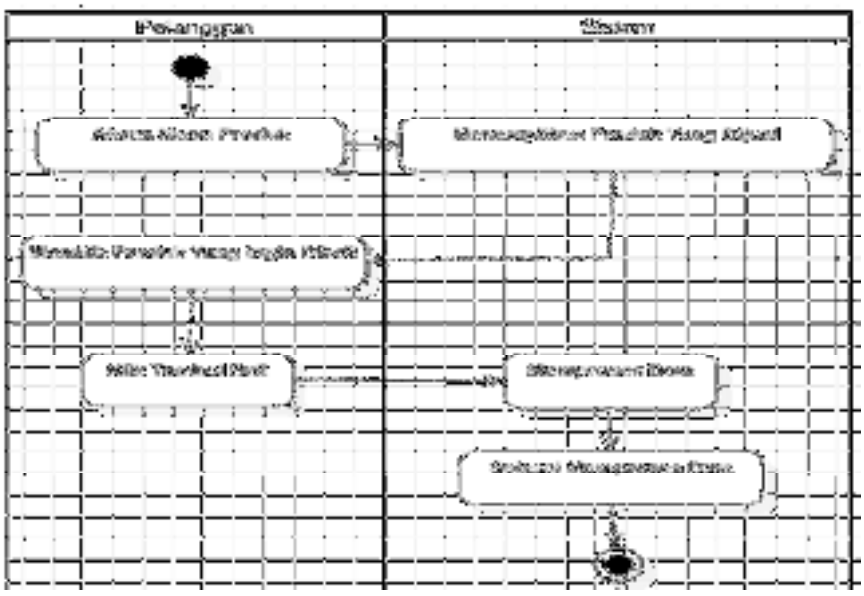
Activity Diagram Akses Kategori dideskripsikan pelanggan dapat memesan untuk jasa home service.



Gambar 15. *Activity Diagram* Akses Kategori

3) *Activity Diagram* Akses Produk

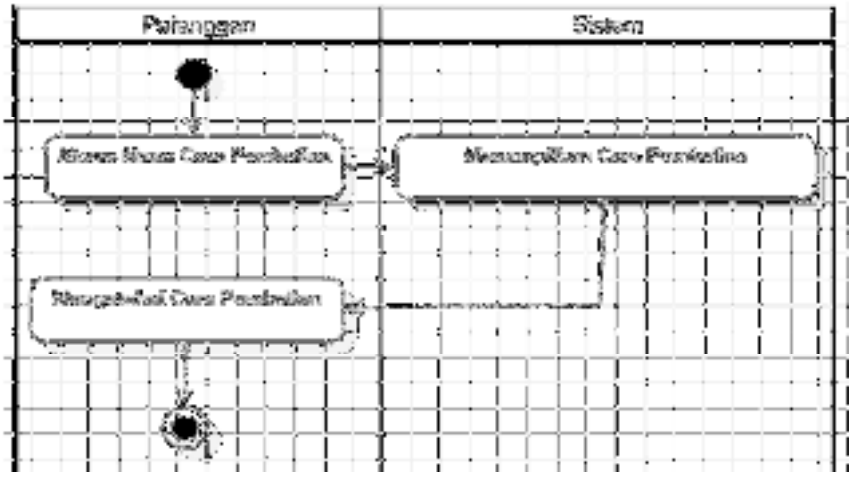
Activity Diagram Akses Produk dideskripsikan pelanggan bisa membeli produk yang diinginkan.



Gambar 16. *Activity Diagram* Akses Produk

4) *Activity Diagram* Akses Cara Pembelian

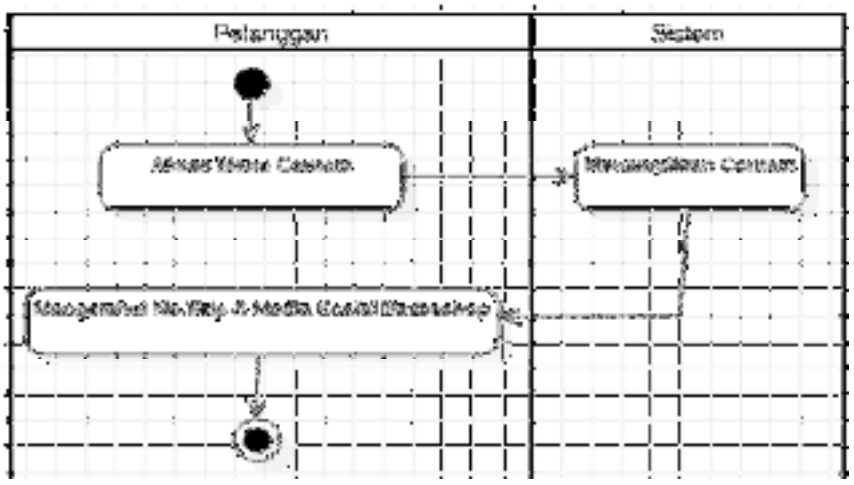
Activity Diagram Akses Cara Pembelian dideskripsikan pelanggan dapat mengetahui cara pembelian produk yang dijual barbershop.



Gambar 17. *Activity Diagram* Akses Cara Pembelian

5) *Activity Diagram* Akses Contact

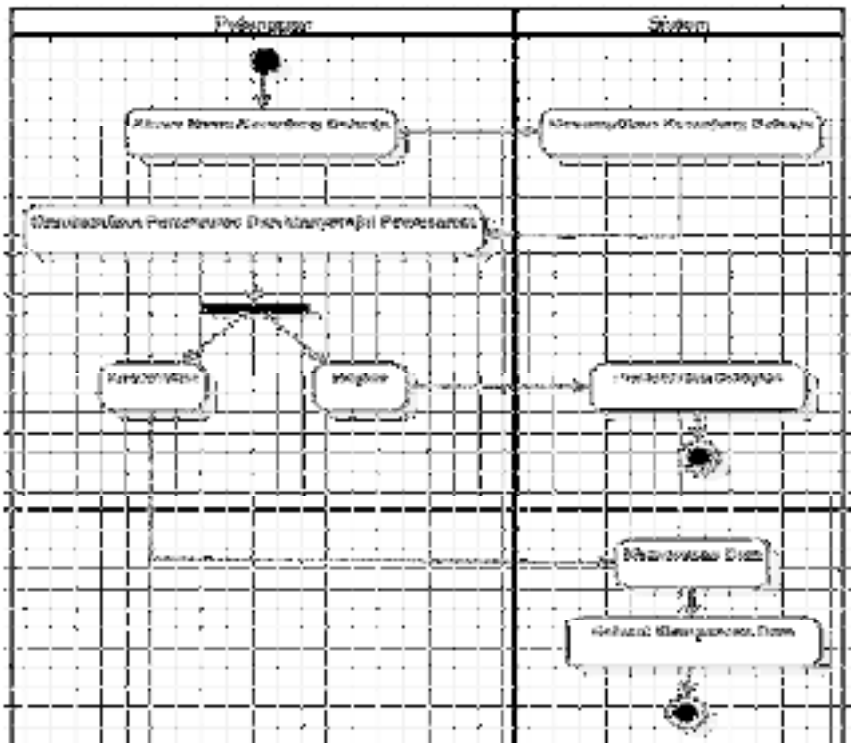
Activity Diagram Akses Contact dideskripsikan pelanggan dapat mengetahui nomor telepon dan media sosial barbershop untuk dapat menghubungi pihak barbershop.



Gambar 18. *Activity Diagram* Akses Contact

6) *Activity Diagram* Akses Keranjang Belanja

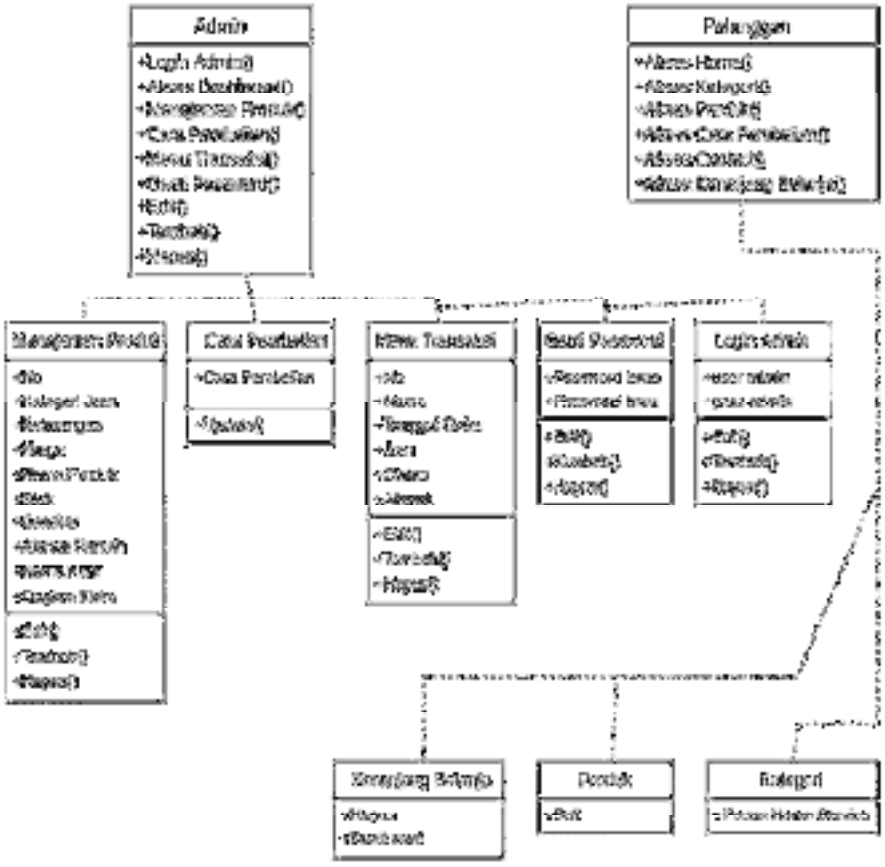
Activity Diagram Akses Keranjang Belanja dideskripsikan pelanggan untuk membatalkan pemesanan dengan klik tombol hapus dan menyetujui pemesanan dengan klik tombol konfirmasi.



Gambar 19. *Activity Diagram* Akses Keranjang Belanja

3. *Class Diagram*

Class Diagram pada sistem ini menunjukkan interaksi antar kelas dan sistem serta garis yang dihubungkan antar kelas menunjukkan hubungan komunikasi antar kelas diagram.



Gambar 20. *Class Diagram*

4. Struktur Tabel

Dalam pembuatan sistem ini penulis membentuk basis data dengan dbbensbarbershop.sql dan terdapat 8 (delapan) struktur tabel basis data, yaitu sebagai berikut :

a. Tabel Manajemen Produk

Nama Tabel : Manajemen Produk

Primary Key : No

Keterangan : Tabel yang berisi data manajemen produk

Tabel 4. Manajemen Produk

Field	Tipe data	Extra	Keterangan
No	Int(11)	Auto_increment	No manajemen
Kategori_Jasa	Varchar(10)	-	Kategori Jasa
Keterangan	Varchar(10)	-	Keterangan
Harga	Int(11)	-	Harga
Nama_Produk	Varchar(10)	-	Nama Produk
Stok	Int(11)	-	Stok Produk
Gambar	Image	-	Gambar Produk
Alamat_Rumah	Varchar(50)	-	Alamat Rumah
Nama_Kurir	Varchar(10)	-	Nama Kurir
Ongkos_Kirim	Int(11)	-	Ongkos Kirim

b. Tabel Cara Pembelian

Nama Tabel : Cara Pembelian

Primary Key : -

Keterangan : Tabel yang berisi data cara pembelian

Tabel 5. Cara Pembelian

Field	Tipe Data	Extra	Keterangan
Cara_Pembelian	Text	-	Cara pembelian
Update	Enum	-	Update

c. Tabel Menu Transaksi

Nama Tabel : Menu Transaksi

Primary Key : No

Keterangan : Tabel yang berisi data menu transaksi

Tabel 6. Menu Transaksi

Field	Tipe Data	Extra	Keterangan
No	Int(11)	Auto_increment	No Transaksi
Nama	Varchar(50)	-	Nama pelanggan
Tanggal_Order	Datetime	-	Tanggal order
Jam	Clock	-	Jam Order
Status	Text	-	Status Order
Alamat	Varchar(50)	-	Alamat Pelanggan

d. Tabel Ganti Password

Nama Tabel : Ganti Password

Primary Key : -

Keterangan : Tabel yang berisi data ganti password

Tabel 7. Ganti Password

Field	Tipe Data	Extra	Keterangan
Password_lama	Varchar(20)	-	Password lama
Password_baru	Varchar(20)	-	Password baru

e. Tabel Login Admin

Nama Tabel : Login Admin

Primary Key : pass_admin

Keterangan : Tabel yang berisi data login admin

Tabel 8. Login Admin

Field	Tipe Data	Extra	Keterangan
User_admin	Varchar(20)	-	Username admin
Pass_admin	Varchar(20)	Auto_Increment	Password admin

f. Tabel Kategori

Nama Tabel : Kategori

Primary Key : -

Keterangan : Tabel yang berisi data kategori

Tabel 9. Kategori

Field	Tipe Data	Extra	Keterangan
Pesan_Home_Service	Int(10)	-	Pesan Home Service

g. Tabel Produk

Nama Tabel : Produk

Primary Key : -

Keterangan : Tabel yang berisi data produk

Tabel 10. Produk

Field	Tipe Data	Extra	Keterangan
Beli	Int(10)	-	Beli Produk

h. Tabel Keranjang Belanja

Nama Tabel : Keranjang Belanja

Primary Key : -

Keterangan : Tabel yang berisi data Keranjang Belanja

Tabel 11. Keranjang Belanja

Field	Tipe Data	Extra	Keterangan
Hapus	Enum('proses','ok')	-	Hapus Pemesanan
Konfirmasi	Enum('proses','ok')	-	Konfirmasi Pemesanan

5. Alat Bantu Penelitian

Dalam mengerjakan penelitian ini terdapat beberapa alat yang penulis gunakan antara lain :

a. Perangkat Keras (Hardware)

Spesifikasi dari Hardware yang digunakan adalah :

1) 1(satu) Unit Laptop Acer
2) RAM : 4 GB
3) Flasdisk : 8GB

b. Perangkat Lunak (*Software*)

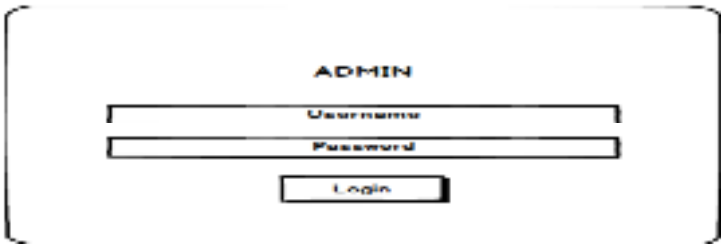
1) Windows 10 Home
2) Microsoft Office 2010
3) StarUML
4) Balsamiq Mouckup

C. Rancangan *Interface*

1. Admin

a. Rancangan Login

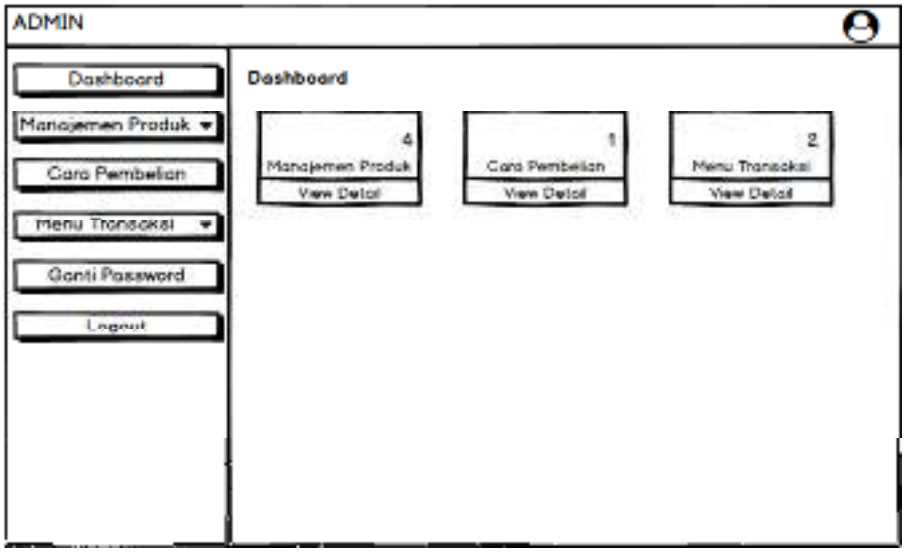
Rancangan Login dideskripsikan admin untuk login dengan mengisi username dan password.



Gambar 21. Rancangan Login

b. Rancangan Dashboard

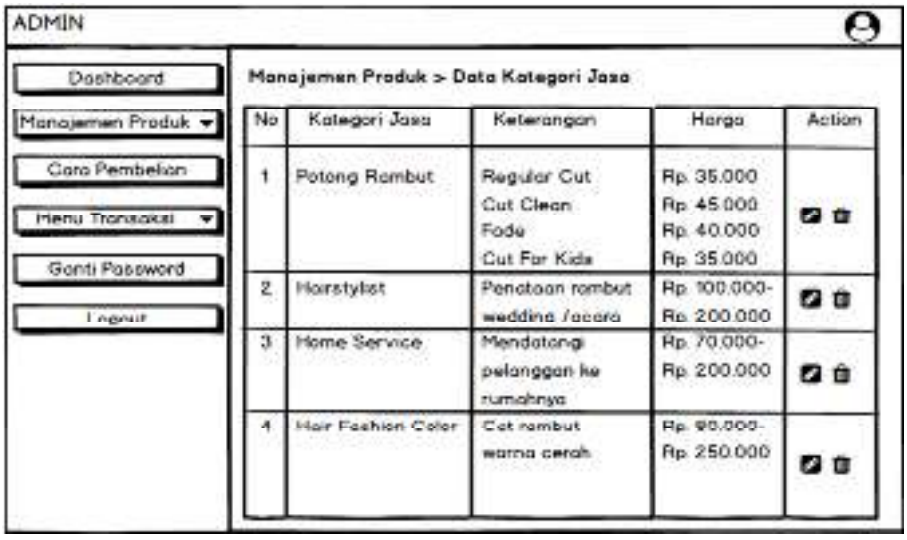
Rancangan Dashboard dideskripsikan halaman yang menampilkan menu-menu untuk admin.



Gambar 22. Rancangan Dashboard

c. Rancangan Data Kategori Jasa

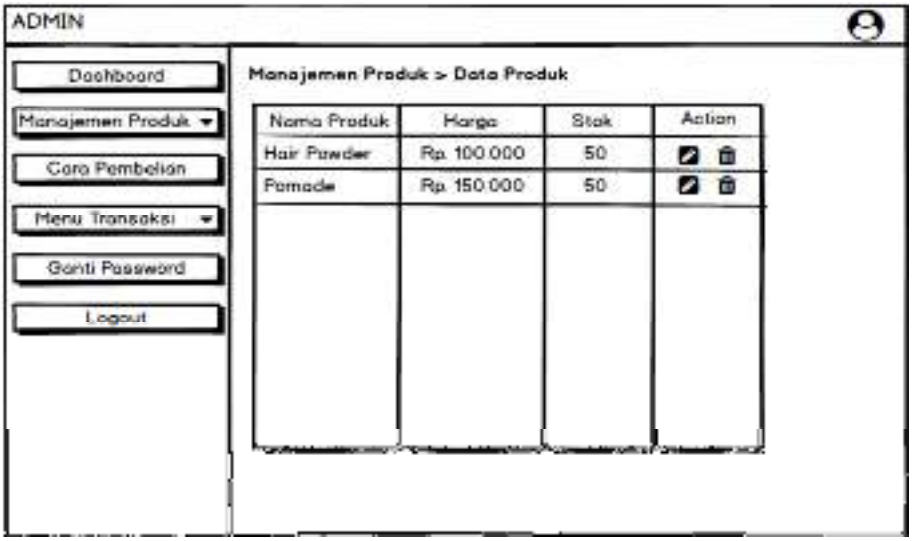
Rancangan Data Kategori Jasa dideskripsikan admin untuk mengelola data kategori jasa dapat mengedit dan menghapus data.



Gambar 23. Rancangan Data Kategori Jasa

d. Rancangan Data Produk

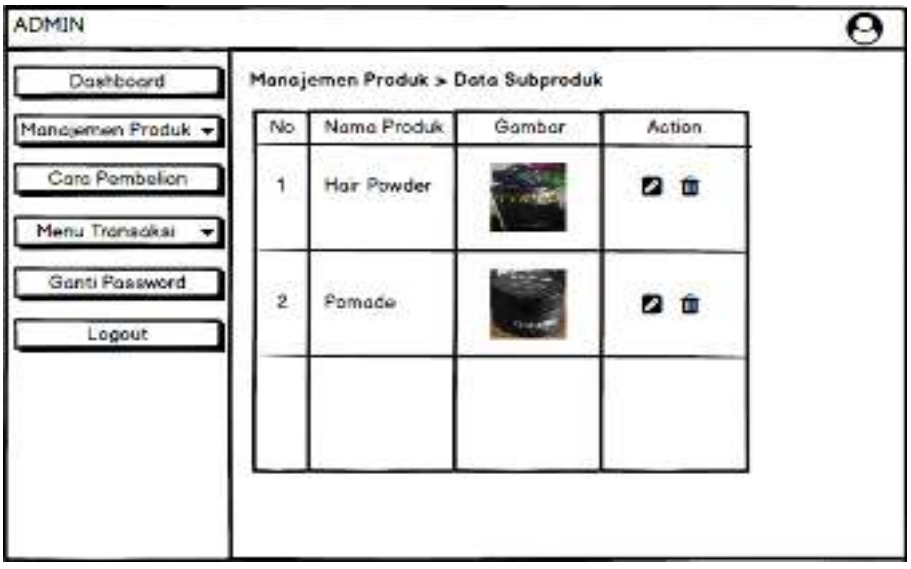
Rancangan Data Produk dideskripsikan admin untuk mengelola data produk dengan cara mengedit dan menghapus data.



Gambar 24. Rancangan Data Produk

e. Rancangan Data Subproduk

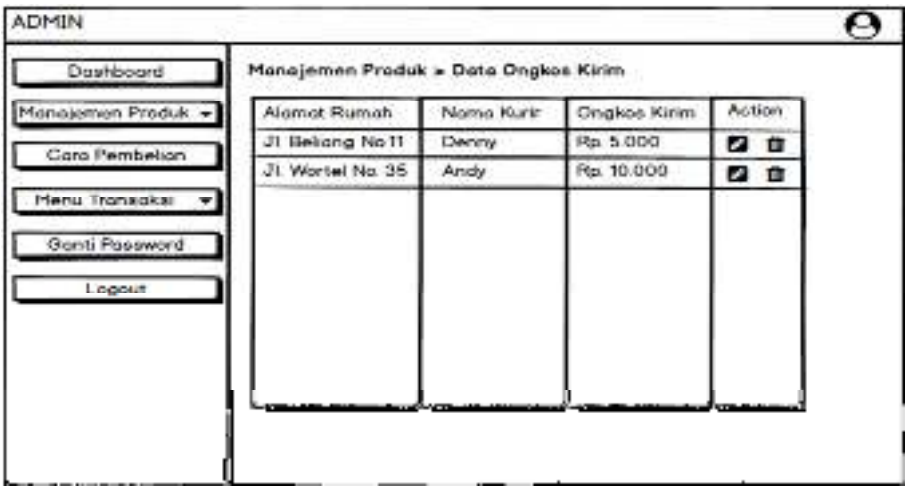
Rancangan Data Subproduk dideskripsikan admin untuk mengupload gambar dan menambah nama produk yang di jual.



Gambar 25. Rancangan Data Subproduk

f. Rancangan Data Ongkos Kirim

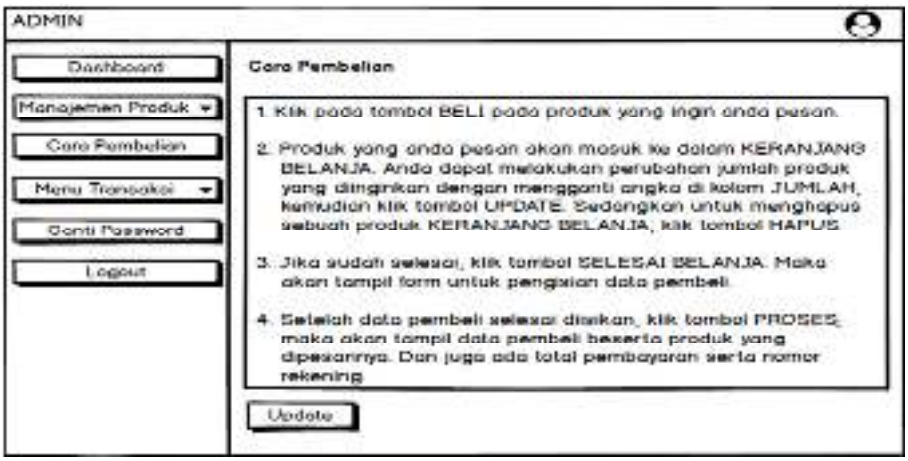
Rancangan Data Ongkos Kirim dideskripsikan admin untuk mengelola data ongkos kirim untuk pelanggan dengan cara mengedit dan di hapus.



Gambar 26. Rancangan Data Ongkos Kirim

g. Rancangan Cara Pembelian

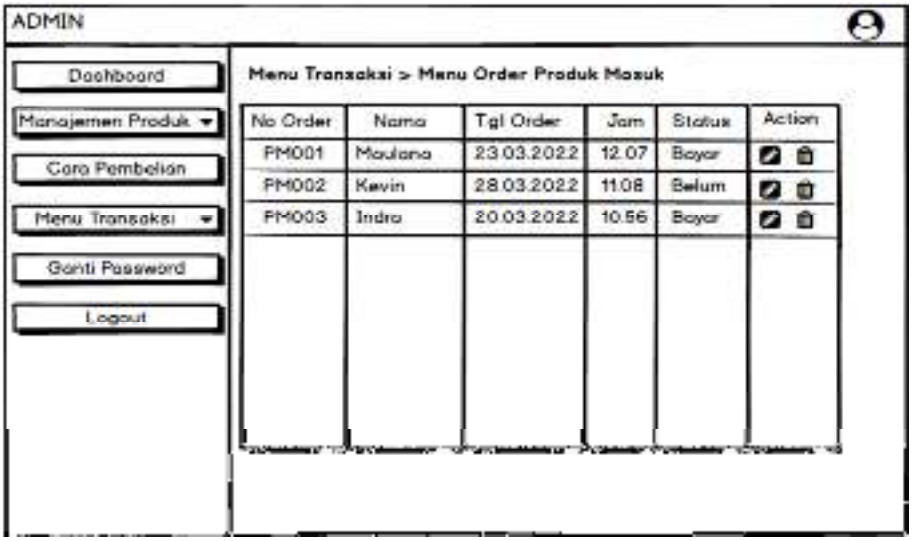
Rancangan Cara Pembelian dideskripsikan admin untuk menginformasikan cara pembelian untuk pelanggan dengan cara mengupdate ke web.



Gambar 27. Rancangan Cara Pembelian

h. Rancangan Menu Order Produk Masuk

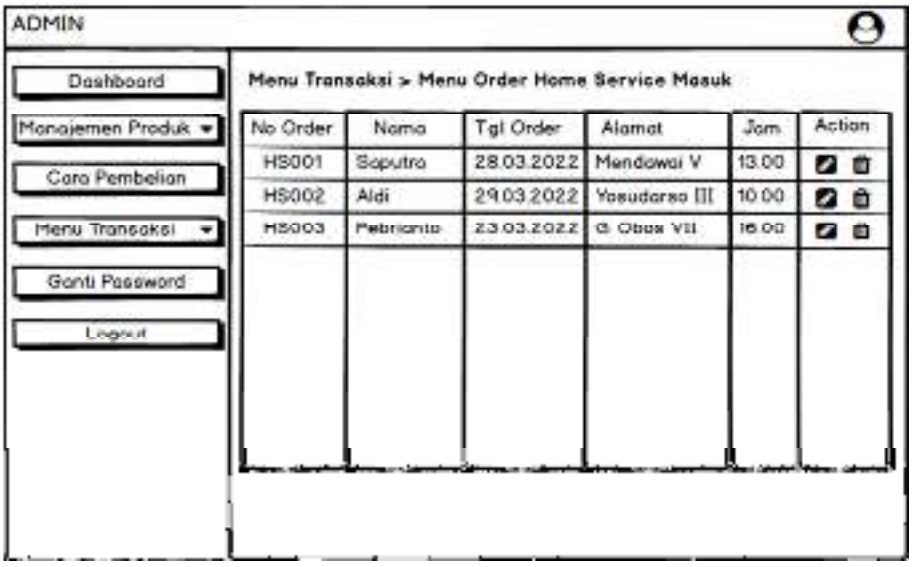
Rancangan Menu Order Produk Masuk dideskripsikan admin untuk mengelola order produk yang masuk dari pelanggan.



Gambar 28. Rancangan Menu Order Produk Masuk

i. Rancangan Menu Order Home Service

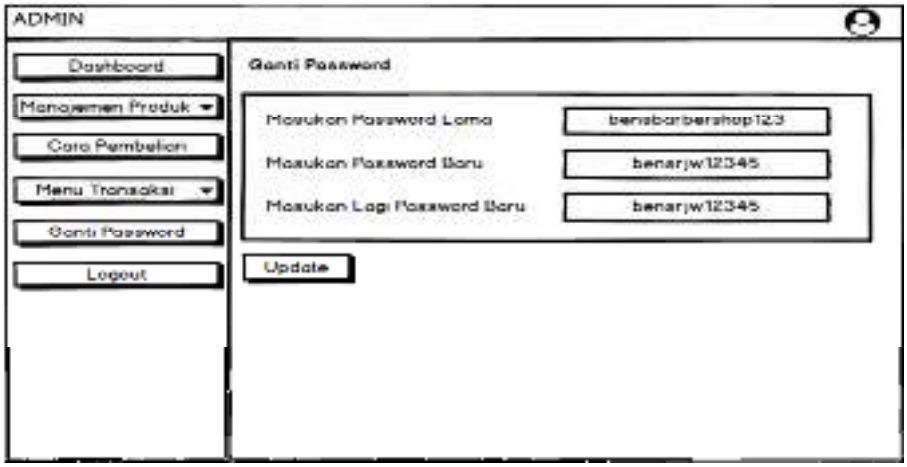
Rancangan Menu Order Home Service dideskripsikan admin untuk mengelola order home service yang masuk dari pelanggan.



Gambar 29. Rancangan Menu Order Home Service

j. Rancangan Ganti Password

Rancangan Ganti Password dideskripsikan admin untuk mengganti password untuk login.



Gambar 30. Rancangan Ganti Password

2. Pelanggan

a. Rancangan Home

Rancangan Home dideskripsikan pelanggan dapat melihat menu-menu yang disediakan di web.



Gambar 31. Rancangan Home

b. Rancangan Kategori

Rancangan Kategori dideskripsikan pelanggan untuk melihat jasa-jasa barbershop yang tersedia.



Gambar 32. Rancangan Kategori

c. Rancangan Produk

Rancangan Produk dideskripsikan pelanggan untuk melihat dan membeli produk yang dijual.



Gambar 33. Rancangan Produk

d. Rancangan Cara Pembelian

Rancangan Cara Pembelian dideskripsikan pelanggan untuk dapat mengetahui cara pembelian produk.



Gambar 34. Rancangan Cara Pembelian

e. Rancangan *Contact*

Rancangan Contact dideskripsikan pelanggan untuk bisa bertanya kepada admin melalui nomor telepon dan media sosial barbershop.



Gambar 35. Rancangan *Contact*

f. Rancangan Keranjang Belanja

Rancangan Keranjang Belanja dideskripsikan pelanggan untuk membatalkan pembelian produk dan pemesanan home service dengan mengklik tombol hapus dan jika menyetujui klik tombol konfirmasi.



Gambar 36. Rancangan Keranjang Belanja

BAB IV
PENUTUP

BAB IV
PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari pembuatan perancangan sistem informasi barbershop berbasis *web* sebagai berikut:

1. Perancangan sistem telah dibuat dengan menggunakan UML menggunakan Microsoft Visio 2007, StarUML dan rancangan *interface* menggunakan Balsamiq Mockups 3.
2. Perancangan Sistem didesain dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dokumentasi dan kepustakaan dengan menggunakan pendekatan pengembangan perangkat lunak *Extreme Programming* (XP). Maka penulis membuat sebuah rancangan menggunakan UML dengan 3 model perancangan yaitu *use case diagram, activity diagram,* dan *class diagram* sehingga rancangan nantinya dapat dijadikan acuan dalam implementasi sistem.

B. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan penulis kepada pengembang sistem selanjutnya yaitu :

1. Perancangan website hendaknya segera dapat dikembangkan atau diimplementasikan untuk membantu ”Ben’s Barbershop” dalam proses penjualan produk dan pemesanan jasa.
2. Teknik pengujian perangkat lunak agar dapat mengungkapkan kualitas perangkat.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah. 2015. *Web Programing is Easy,* PT Elex Media Komputindo. Jakarta.

Achmad & Andrean. 2020. Analisis Kepuasan Konsumen terhadap Pelayanan Barbershop dengan Metode Service Quality (Servqual) dan Importance Performance Analysis (IPA) Studi Kasus XYZ Barbershop, *Jurnal Rekayasa Industri (JRI),* Yogyakarta, Vol. 2, No. 2.

Ade Farolan ketua Indonesia Barbershop Association (IBA). 2017. *Usaha Barbershop,* Jilid I, Jakarta.

Ellanda Agrari Nanda P. 2018. *Sistem Informasi Reservasi Pemeriksaan Dan Perawatan Berkala Klinik Gigi,* Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.

Helmers. 2013. *Microsoft Visio 2013 Step By Step,* Jilid I, Bandung.

Mangasi Eko Candra Marpaung. 2021. *Perancangan Sistem Informasi Pendataan Data Alumni Program Studi Manajemen Informatika Stmik Palangka Raya*, STMIK Palangka Raya, Palangka Raya

Jepri. 2021. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas Berbasis Web,* STMIK Palangka Raya, Palangka Raya.

Kevin Pangestu. 2013. *Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pembelian Secara Tunai dan Kredit Pada CV. Glorindo Sukses Makmur,* Universitas Katolik Darma Cendika, Surabaya.

Rani Puspita. 2021. *Pengembangan Prototipe Aplikasi Community Aggregator Beskem Dengan Pendekatan UCD Menggunakan Balsamiq Mockup Dan Figma,* Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.

Satrio Pramudito Sohir. 2018. *Perancangan Sistem Informasi Penilaian Siswa Untuk Meningkatkan Kinerja Wali Kelas Berbasis Web Pada SMA Negeri 9 Kota Tangerang,* STMIK Raharja, Tangerang.

Wahyu Hidayat dkk. 2016. *Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kesiswaan Pada Madrasah Aliyah Miftahul Jannah Dengan Metodologi Berorientasi Objek,* STMIK Atma Luhur, Pangkal Pinang.

Yunahar Heriyanto. 2018. *Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT. APM RENT CAR,* AMIK Mahaputra, Riau.

https://www.pelajaran.co.id/pengertian-sistem-informasi/, 17 Januari 2022, 15.13 WIB.

Lampiran 1. Surat Tugas



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. (0536) 3224593, 3225515 Fax. (0536) 3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS

No. 021/STMIK-KEP.1/AU/III/2021

Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

Nama : Ardyana, M.Kom
NIK : 19851008201000 2
Sebagai Pembimbing I dalam Pembuatan Program

Nama : Drs. Hadi Purwanto, M .Pd
NIK : 196702041995103
Sebagai Pembimbing II dalam Penulisan Tugas Akhir

Untuk membimbing Tugas Akhir mahasiswa :

Nama	: Denna Adri Wardana
No Handphone	: 081347955202
NIM	: E1857401348
Judul TA	: Perancangan Sistem Informasi Barbershop Berbasis Web
Berlaku s/d	: 13 Maret 2022

Diminta untuk membahas judul TA bersama mahasiswa dan Surat Tugas Pembimbing akan diberikan setelah judul dinyatakan disetujui oleh dosen pembimbing

Palangkaraya, 13 Maret 2021
Ketua Prodi Manajemen Informatika

Ardyana, M.Kom
NIK 19851008201000 2

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
2. Ketua Jurusan Manajemen Informatika
3. Arsip

Lampiran 2. Surat Izin Observasi



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 – Telp. 0536-3224588 – Fax. 0536-3226513 Palangka Raya
Email: humas@stmikpalangkaraya.ac.id – Website: www.stmikpalangkaraya.ac.id

Nomor : 003/STMIK-B-1/I/2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Pemilik Usaha Ben's Barbershop**
Di Jalan Rajawali Induk Km 3,5, Bukit Tunggal, kec. Jekan Raya
Palangka Raya Kalimantan Tengah

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Manajemen Informatika (D3) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa

Nama	: DENNIS ADRI WARDANA
NIM	: C1057401040
Prodi (Jenjang)	: Manajemen Informatika (D3)
Thn. Akad. (Semester)	: 2021/2022 (5)
Lama Penelitian	: 2 Januari 2022 s.d 2 Februari 2022
Tempat Penelitian	: Ben's Barbershop

Dengan judul Tugas Akhir

Perancangan Sistem Informasi Barbershop Berbasis Web

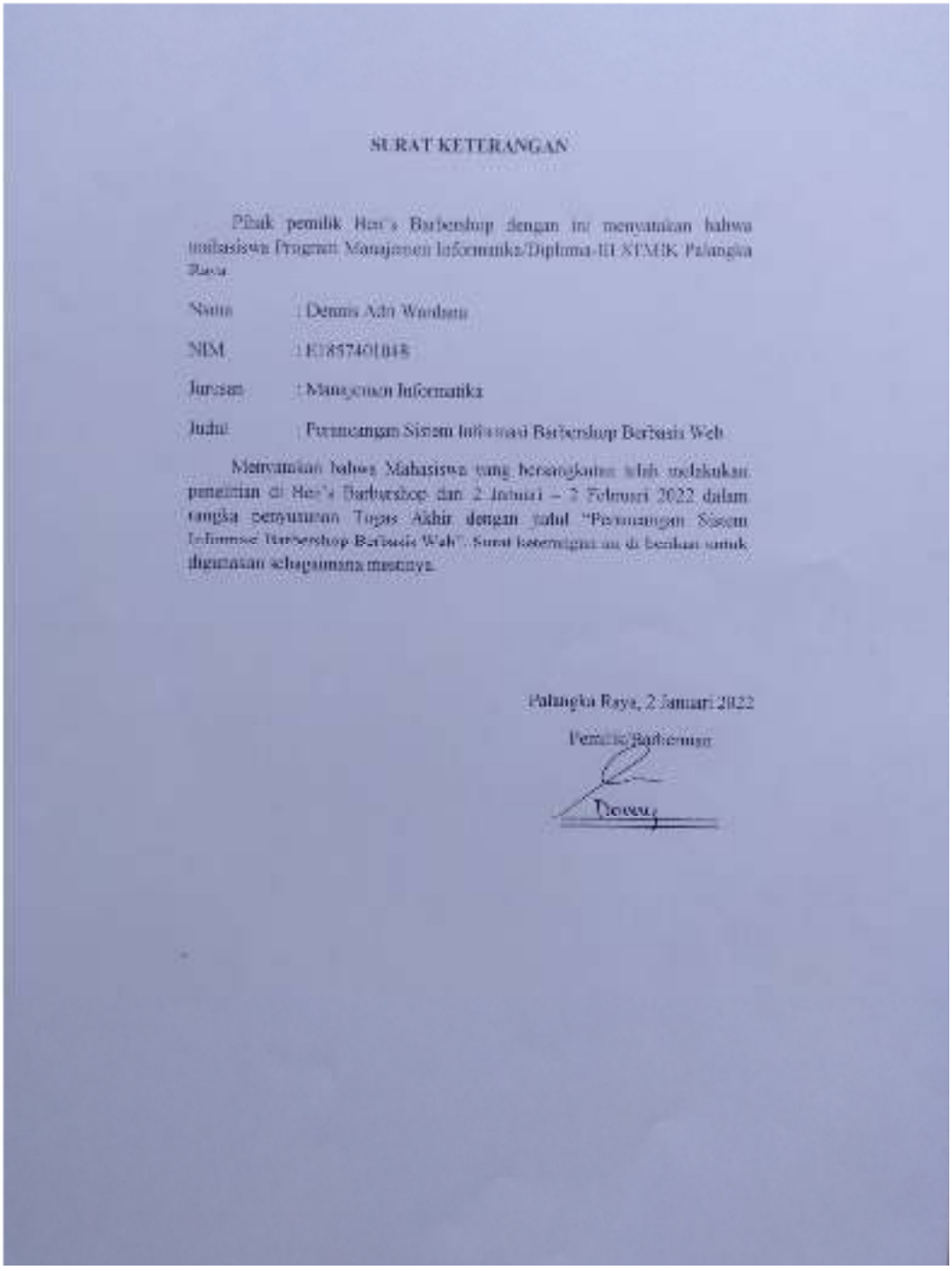
Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 2 Januari 2022
Ketua

Suparno, M.Kom.
NIK. 19680104199510S

Lampiran 3. Surat Keterangan



SURAT KETERANGAN

Pihak pemilik Ben's Barbershop dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa Program Manajemen Informatika/Diploma-III STMIK Palangka Raya

Nama : Dennis Adri Wardana

NIM : E1857401018

Jurusan : Manajemen Informatika

Judul : Perancangan Sistem Informasi Barbershop Berbasis Web

Menyatakan bahwa Mahasiswa yang bersangkutan telah melakukan penelitian di Ben's Barbershop dari 2 Januari – 2 Februari 2022 dalam rangka penyusunan Tugas Akhir dengan judul "Perancangan Sistem Informasi Barbershop Berbasis Web". Surat keterangan ini di berikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palangka Raya, 2 Januari 2022

Pemilik/Pemohon

Dennis

Lampiran 4. Lembar Wawancara

LEMBAR WAWANCARA

1. Bagaimana latar belakang *Ben's Barbershop*?
2. *Ben's Barbershop* menyediakan jasa apa saja?
3. Keterangan dari jasa-jasa yang disediakan?
4. Harga untuk jasa-jasa yang disediakan?
5. *Ben's Barbershop* menjual produk apa saja?
6. Harga untuk produk yang dijual?
7. Apa saran yang diperlukan rancangan ini diimplementasikan menjadi sebuah sistem?
8. Bagaimana cara saya mendapatkan data yang diperlukan sebagai konten rancangan?

Jawaban:

1. Ben's Barbershop yang berlokasi di Jalan Rajawali Induk Km 3.5, Bukit Tunggal, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah yang dirintis oleh bapak Ruben Sucipto, ST.
2. Jasa yang disediakan yaitu Potong Rambut, Hairstylist, Home Service dan Hair Fashion Color.
3. Keterangannya :
   - Potong Rambut : Regular Cut, Cut Clean, Fade dan Cut for Kids.
   - Hairstylist : Penataan rambut untuk pernikahan dan acara lainnya.
   - Home Service : Menyediakan pelayanan potong rambut dirumah pelanggan yang dimana saat virus covid 19 melanda palangka raya sehingga untuk mengurangi kerumunan.
   - Hair Fashion Color : Mewarnai rambut warna cerah.
4. Harga-harga jasa
   - Potong Rambut : Rp.35.000, Rp. 45.000, Rp. 40,000 dan Rp. 35.000
   - Hairstylist : Rp. 100.000 sampai Rp. 200.000
   - Home Service : Rp. 70.000 sampai Rp. 200.000
   - Hair Fashion Color : Rp. 80.000 sampai Rp. 250.000

5. Produk yang dijual yaitu Pomade dan Hair Powder.
6. Harga Produk :
   - Pomade : Rp. 150.000
   - Hair Powder : Rp. 100.000
7. Rancangan yang disarankan :
   - Rancangan untuk Pelanggan yaitu Home, Kategori, Produk, Cara Pembelian, Contact dan Keranjang Belanja.
   - Rancangan untuk Admin yaitu Login, Dashboard, Data Kategori Jasa, Data Produk, Data Subproduk, Data Ongkos Kirim, Cara Pembelian, Menu Order Produk Masuk, Menu Order Home Service dan Ganti Password.
8. Didapat dari produk yang dijual, jasa yang disediakan dan daftar harga jasa.

Palangkaraya, 15 Januari 2022

Yang diwawancara,

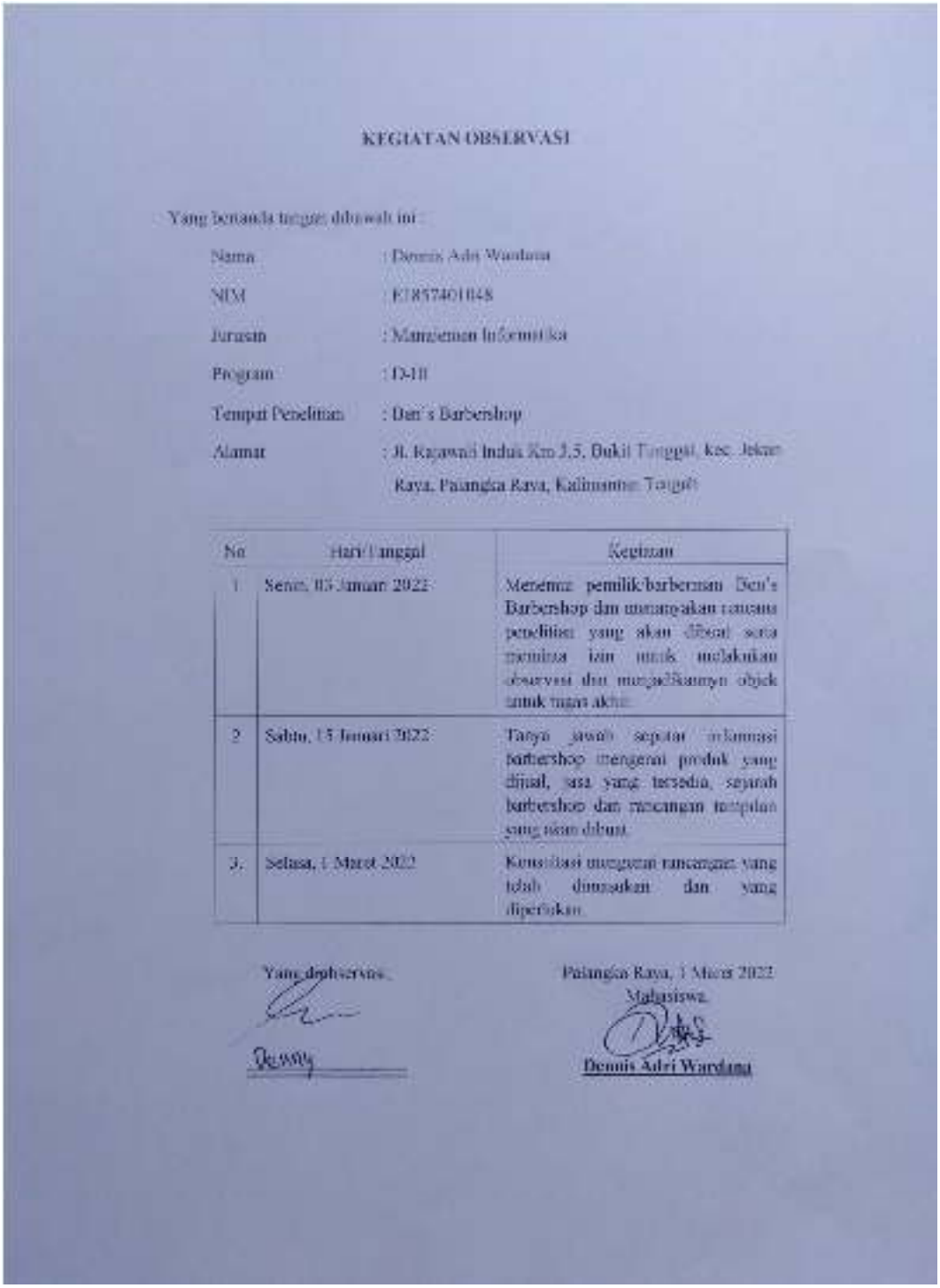


Pewawancara,



Dennis Adri Wardana

Lampiran 5. Lembar Kegiatan Observasi



KEGIATAN OBSERVASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dennis Adri Wardana

NIM : E1857401048

Jurusan : Manajemen Informatika

Program : D-III

Tempat Penelitian : Den's Barbershop

Alamat : Jl. Kajawani Indus Km 3,5, Bukit Tunggal, kec. Jekan Raya, Palangka Raya, Kalimantan Tengah

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 03 Januari 2022	Menemui pemilik barbershop Den's Barbershop dan menyampaikan rancana penelitian yang akan dibuat serta meminta izin untuk melakukan observasi dan mengetahuinya objek untuk tugas akhir.
2.	Sabtu, 15 Januari 2022	Tanya jawab seputar informasi barbershop mengenai produk yang dijual, jasa yang tersedia, sejarah barbershop dan rancangan template yang akan dibuat.
3.	Selasa, 1 Maret 2022	Konsultasi mengenai rancangan yang telah dimasukan dan yang diperbaiki.

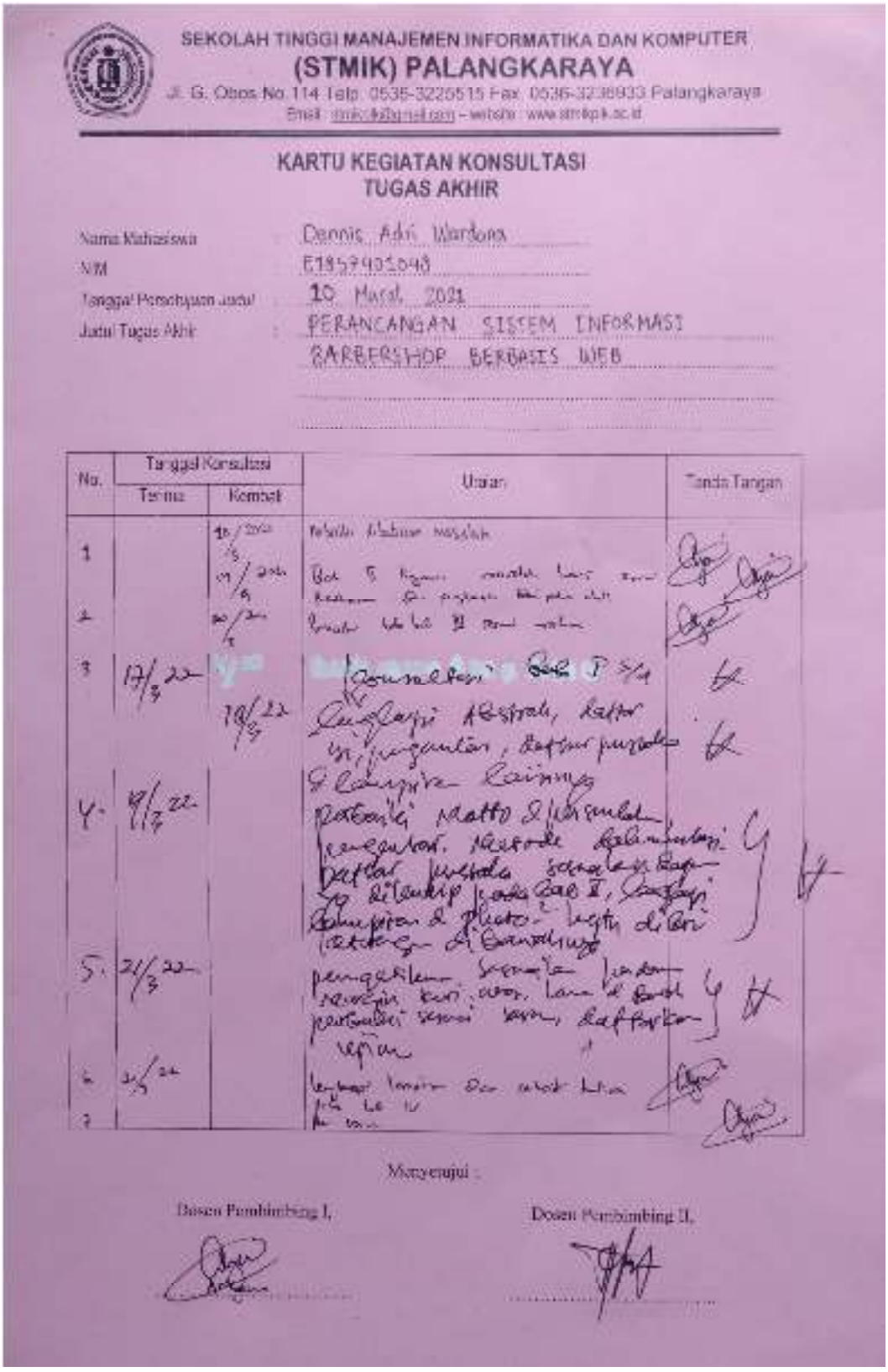
Yang diobservasi,

Palangka Raya, 1 Maret 2022

Mahasiswa,

Dennis Adri Wardana

Lampiran 6. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 Telp. 0536-3226515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : stmik@gmail.com – website : www.stmikpk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Dennis Adri Wardana
NIM : E1859405048
Tanggal Pengajuan Judul : 10 Maret 2021
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BARBERSHOP BERBASIS WEB

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1		15/3	Revisi Latar Masalah	
		17/3	Bab I Lengkap	
2		20/3	Revisi Bab I dan Bab II	
3	17/3		Konsultasi Bab I	
		19/3	Lengkapi Abstrak, Kata Pengantar, Daftar Pustaka & Lampiran Lainnya	
4.	19/3		Revisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengembangan, Daftar Pustaka Sementara Bab I, Lengkapi Bab II, Lengkapi Lampiran & Revisi Bab I	
5.	21/3		Revisi Bab II, Lengkapi Daftar Pustaka, Lengkapi Lampiran	
6	24/3		Lengkapi Lampiran dan Revisi Bab II	
7				

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Lampiran 7. Dokumentasi



Kegiatan saat mewawancarai Bang Denny barberman di ben's barbershop.



Foto bersama Bang Denny barberman setelah selesai observasi dan mewawancarai.



Tampak depan bangunan depan ben's barbershop.


Tampak pintu masuk ben's barbershop.



Bang Andy barberman sedang memotong rambut pelanggan.



Produk yang dijual di ben’s barbershop yaitu pomade dan hair powder.



List harga jasa yang disediakan di ben’s barbershop.