

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini mendorong keinginan dan tuntutan kebutuhan manusia terhadap suatu hal yang serba cepat, tepat dan akurat. Kebutuhan system informasi bukan hanya sebagai pelengkap untuk menjalankan aktifitas kerja tetapi telah menjadi kebutuhan dalam pencapaian tujuan yang diinginkan oleh suatu organisasi seperti dunia usaha *Barbershop*.

Dalam sebuah usaha barbershop, pelayanan akan kepuasan pelanggan merupakan hal yang sangat penting, sehingga usaha untuk meningkatkan kualitas pelayanan selalu dilakukan. Mengantri merupakan salah satu proses awal yang dialami pelanggan ketika memasuki sebuah barber shop dan akan memakan waktu yang cukup lama, sehingga hal-hal terkait antrian sangat berpengaruh terhadap perilaku dan kepuasan pelanggan.

Untuk itu perlu dibangun sebuah system informasi berbasis android yang dapat di akses dimanapun dan kapanpun sehingga dapat mememenuhi kebutuhan pelanggan dan dapat mempermudah admin dalam menyusun antrian dari yang pertama sampai dengan yang terakhir, Max Barbershop Beralamat di Jalan sunan giri Kec.Kota Baru Kota Jambi Berdasarkan informasi dari pihak Max Barbershop *booking* secara online belum pernah diterapkan sehingga para pelanggan harus menunggu lama di barber shop tanpa gambaran waktu yang jelas, tentu saja antrian yang panjang sangat membuang waktu pelanggan.

Dari latar belakang permasalahan di atas, penulis ingin memberikan solusi permasalahan tersebut dengan membuat aplikasi untuk sistem *booking* berbasis android. Judul yang akan penulis angkat dalam penelitian ini adalah “**Perancangan Aplikasi *Booking Barbershop* Berbasis Android Pada Max Barbershop**”.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah Bagaimana merancang Aplikasi *Booking Barbershop* Berbasis Android pada Max Barbershop?

## 1.3 BATASAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Antrian yang dapat di buat berdasarkan urutan waktu pembokingan.
2. Di butuhkan jaringan dan kuota internet yang memadai.
3. Sistem antrian ini hanya di peruntukan pada barber shop Max Barber saja.
4. Rancangan sistem ini menggunakan metode *waterfall*, permodelan menggunakan UML(*Unifed Modelling Language*) dan Database Mysql.

## 1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis aplikasi *Booking* pada *Barbershop*.
2. Untuk merancang aplikasi *Booking Barbershop* pada Max Barbershop dengan metode *Waterfall*.

## **1.5 MANFAAT PENELITIAN**

Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan nantinya sistem antrian dapat membantu mempermudah proses antrian dan bermanfaat baik bagi pihak Max Barbershop maupun pada pihak pelanggan, sehingga kedepannya proses antrian bukan lagi merupakan proses yang menyita atau memberikan ketidak pastian waktu bagi pelanggan. Pihak Barber pun dapat meningkatkan pelayanannya sehingga tingkat kepuasan dan kenyamanan pelanggan meningkat.

## **1.6 SISTEMATIKA PENELITIAN**

Laporan penelitian ilmiah ini dibuat dalam sistematika yang sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang benar dan dibagi dalam bab-bab sebagai berikut :

### **BAB I :PENDAHULUAN**

Bab ini berisi pendahuluan yang membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan dan ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

### **BAB II :LANDASAN TEORI**

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai studi literatur yang bersumber dari buku-buku, jurnal maupun internet yang memuat konsep-konsep teoritis dan digunakan sebagai kerangka atau landasan untuk menjawab masalah penelitian serta membantu penulis supaya memiliki landasan teori yang baik mengenai penelitian yang dilakukan.

**BAB III :METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai tahapan proses dilakukan selama mengerjakan penelitian (mengembangkan perangkat lunak), Metode yang digunakan serta Tools (alat bantu) yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak baik software maupun hardware.

**BAB IV :ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini penulis melakukan analisis terhadap gambaran umum objek penelitian, sistem yang sedang berjalan, kebutuhan perangkat lunak/system, output, input, kebutuhan data serta melakukan perancangan terhadap output, input, struktur data yang digunakan, struktur program dan rancangan algoritma program.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini akan menguraikan tentang implementasi sistem yang telah dirancang dan uji coba terhadap sistem informasi yang dirancang, cara menjalankannya, evaluasi hasil pengujian yang telah diimplementasikan, serta analisis hasil yang dicapai.

**BAB VI :PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup dari penelitian ilmiah ini yang berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang berguna bagi pihak-pihak yang bersangkutan dalam penelitian ilmiah ini.