

BAB III

Landasan Teori

Berikut adalah paparan teori–teori yang menjadi landasan dalam pembangunan aplikasi.

3.1 Salon

Merupakan suatu ruang atau kamar yang diatur dan dihias sedemikian rupa karena ditujukan untuk menyambut tamu dan sebagainya (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016a).

Menurut berita yang dikutip melalui laman Kompas, salon dibedakan menjadi empat jenis kelas, yaitu sebagai berikut (Agmasari, 2015).

1. Salon Kelas A

Salon premium yang menawarkan perawatan seperti tektur dan pewarnaan rambut, dan meraih pendapatan rata-rata 18 persen dari perawatan-perawatan tersebut.

2. Salon Kelas B

Salon yang terletak di pusat perbelanjaan dan menawarkan perawatan seperti *creambath*, pelurusan dan pewarnaan rambut, serta meraih pendapatan rata-rata 35 persen dari perawatan-perawatan tersebut.

3. Salon Kelas C

Salon yang terletak di kawasan ruko dan menawarkan perawatan seperti salon kelas B, dan meraih pendapatan rata-rata 31 persen dari perawatan-perawatan tersebut.

4. Salon Kelas D

Salon yang terletak di kawasan perumahan, merupakan kelas salon yang paling rendah dan sederhana. Salon kelas ini meraih pendapatan rata-rata 16 persen dari perawatan-perawatan sederhana yang ia tawarkan seperti potong rambut dan sebagainya.

3.2 Pencarian Informasi

Definisi kata pencarian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pencarian merupakan sebuah proses, cara, perbuatan mencari (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016b). Definisi kata informasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, informasi merupakan suatu penerangan, pemberitahuan, kabar atau berita tentang sesuatu (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016c). Tanpa adanya informasi, para pengambil keputusan tidak mampu menentukan pilihannya dengan cepat guna mencapai tujuan yang efektif dan efisien. Pernyataan tersebut sekaligus dikuatkan oleh teori definisi informasi merupakan semua data dan keterangan yang bermanfaat bagi para pengambil keputusan untuk mencapai tujuan tertentu yang sudah ditetapkan (Gaol, 2016). Informasi salon adalah data yang ditampilkan melalui perangkat Android berupa nama, lokasi dan data salon lainnya (Dwityas, 2016).

3.3 *Booking*

Booking merupakan sebuah proses perjanjian berupa pemesanan atas suatu produk barang atau pun jasa (Cipta & Guntara, 2017). *Booking* bisa dilakukan melalui tahap *input* data untuk konsumen, informasi daftar harga serta jenis layanan dan konfirmasi *booking* dari pihak konsumen maupun admin (Hidayat, 2014). Sistem *booking* juga memiliki suatu sistem yang dapat menyajikan informasi suatu layanan yang tersedia pada waktu tertentu dan mengelola data saat orang memesan layanan tersebut. Dengan adanya sistem *booking*, diharapkan seseorang mampu memesan suatu fasilitas yang ia inginkan tanpa mengurangi kemampuan mobilitasnya (Mekakau, dkk, 2013).

Tak jauh dari fungsionalitas asalnya, generasi aplikasi di masa sekarang banyak yang telah dilengkapi dengan fitur *booking* yang mudah dan cepat untuk melihat dan melakukan akses informasi serta melakukan *deal* dengan pihak penjual barang atau jasa (Pilepić, dkk, 2015). Hal itu didukung pula dengan suatu pernyataan yang mengatakan bahwa membuat suatu sistem *booking* pada *platform web* yang membenarkan bahwa konsumen sekarang ini mampu melakukan *deal* dan produk yang mereka inginkan melalui internet. Sehingga akan baik lagi apabila *platform* tersebut memang tidak hanya suatu saluran informasi tetapi bisa menjadi wadah untuk perdagangan (Tan, 2015).

3.4 *Global Positioning System*

Global Positioning System (GPS) merupakan yang tertanam di dalam perangkat bergerak dan dapat di akses dari mana saja serta mampu menampilkan lokasi perangkat tersebut serta berbagai tempat secara geografis (Sasmito & Hadiansah, 2015). Pada GPS inilah, *Location Based Service* (LBS) dapat dijalankan.

Terdapat tiga bagian besar dari suatu GPS yaitu (Prasetyo, 2016):

1. *Space segment*, merupakan komponen pembentuk GPS yang berupa satelit-satelit luar angkasa yang mengelilingi bumi yang melakukan penangkapan dan pengiriman sinyal orbit lokasi.
2. *Control segment*, merupakan komponen pembentuk GPS yang terbentuk dari stasiun-stasiun di bumi yang memantau, mengontrol dan mengelola data yang dikirimkan oleh satelit luar angkasa.
3. *User segment*, merupakan komponen pembentuk GPS yang berupa perangkat *GPS receiver* yang beredar di pasaran, yang menerima dan menerjemahkan data hasil olahan stasiun dari *control segment* dan siap digunakan oleh pengguna.

3.5 *User Generated Content*

User Generated Content (UGC) adalah sumber konten yang dibuat oleh konsumen, pengikut media sosial, penggemar atau tokoh yang ada di bawah naungan suatu nama seperti *blog*, Wiki atau kelompok sosial media tertentu (York, 2016). Terdapat banyak situs yang ditemukan sekarang ini sudah menerapkan UGC yang mana segala interaksi di dalamnya diciptakan melalui partisipasi aktif pengguna di dalam situs. Dengan adanya UGC, maka *electronic Word of Mouth* (e-WOM) dari sebuah merek atau nama produk atau toko dapat berkembang dengan pesat (Gunawan, 2017). Sehingga dapat dikatakan bahwa adanya kecenderungan konsumen yang lebih mempercayai konten dari konsumen lain dari pada perusahaan (Forrester Consulting, 2014).

UGC telah menjadi salah satu faktor penentu seorang calon konsumen untuk memilih produk atau jasa. Hal ini menjadi pengaruh karena konsumen pada zaman kini memiliki kecenderungan akan mencari informasi mengenai produk dan testimoni dari pelanggan yang pernah mencoba secara langsung dan semua informasi tersebut ia dapatkan melalui internet. Beberapa pelanggan yang sudah memiliki pengalaman juga cenderung

akan memberikan penilaian dan ulasan baik yang bersifat positif untuk merekomendasikan maupun berupa keluhan. Semua informasi yang diberikan oleh pelanggan lain tentu akan dibaca oleh calon pelanggan dan menjadi bahan pertimbangan mereka dalam menentukan pilihan (Bahtar & Muda, 2016).

3.6 Android

Android adalah suatu sistem operasi *open source* keluaran Google yang diciptakan dari sistem operasi dasarnya yaitu Linux yang kemudian sekarang Android digunakan untuk sistem operasi *mobile smartphone*. Android dirilis pertama kali pada tahun 2008 yang pada saat itu menggunakan T-Mobile G1 sebagai perangkat pertamanya. Hingga sekarang, Android telah meluncurkan versinya yang ke 8 yaitu Oreo. Bahkan, Android sudah mulai diimplementasikan tidak hanya pada perangkat mobile saja, tetapi pada TV, jam tangan serta layar pada mobil (Callaham, 2017).

Android yang menjadi *platform* pengimplementasian aplikasi yang akan dibangun merupakan sistem operasi yang mudah digunakan baik dari sisi pengguna maupun *developer* karena menyediakan seluruh peralatan dan *framework* lengkap secara gratis (Sucipto, dkk, 2016). Berdasarkan berita dari CNN Indonesia pada bulan Agustus tahun 2015 melalui situs resminya, dikatakan bahwa *smartphone* Android mendominasi pasar sistem operasi dengan keberhasilannya yaitu terjual sebanyak 82,2% atau setara dengan 271 juta unit di tahun 2014 (Panji, 2015). Hal ini semakin diperkuat dari perhitungan pangsa pasar sistem operasi untuk perangkat *mobile* di Indonesia di *portal* statistik Statista bulan Agustus tahun 2017 yang menunjukkan bahwa sejak tahun 2012 hingga bulan Juli 2017, pangsa pasar sistem operasi *mobile* di Indonesia dipimpin oleh Android sebesar 83,99% (Statista, 2017).