

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman hampir semua manusia mengalami efisiensi dan kemudahan dalam kegiatan sehari-hari maupun pekerjaan. Adanya teknologi yang semakin maju membuat banyak orang memanfaatkannya dalam kehidupan. Berdasarkan data Badan Pusat Statistika Indonesia dalam 5 tahun ke belakang penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) oleh rumah tangga memperlihatkan perkembangan yang tinggi. Hingga tahun 2019 persentase penggunaan telepon seluler mencapai 63,53%, diikuti pertumbuhan kepemilikan komputer dalam rumah tangga mencapai 73,75%, dan yang memiliki akses internet dalam rumah tangga menyentuh angka 18,78%. Peningkatan penggunaan internet mengalami kenaikan dalam kurun waktu 5 tahun mulai tahun 2015 sampai 2019 menjadi 47,69%. Hal ini dapat membuktikan hampir setiap orang melakukan pengaksesan internet dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam mencari informasi maupun dalam melakukan pekerjaan serta pelayanan [1].

Pemanfaatan teknologi informasi dapat pula menunjang kelancaran bisnis usaha bidang jasa pelayanan *barbershop* (potong rambut) yang membutuhkan kecepatan dalam pelayanan para pengguna jasa. Pada layanan potong rambut, teknologi informasi dapat dimanfaatkan dalam suatu sistem informasi berbasis website. Sistem informasi dapat bermanfaat bagi calon pelanggan atau pelanggan yang ingin memesan jasa potong rambut secara cepat dan mudah di mana pun berada, serta dapat mengurangi kesalahan antara calon pelanggan atau pelanggan dan tukang cukur. Melalui teknologi informasi calon pelanggan dan pelanggan dapat segera mengetahui urutan antrian, nama tukang cukur yang melayani, serta tarif yang layanan yang dikenakan. Untuk memenuhi kebutuhan dan tingkat kepuasan bagi calon pelanggan atau pelanggan potong rambut maka dipandang perlu dibangun aplikasi web sebagai penunjang layanan di *barbershop*.

Maka dari itu, penulis menawarkan sebuah solusi yang dapat memudahkan bagi pengguna *barbershop* dalam hal melakukan pemesanan *online* dan memberi informasi lainnya mengenai *barbershop* tersebut. Penulis mengambil sebuah judul

“SISTEM INFORMASI PELAYANAN JASA PADA BABERLAND BARBERSHOP BERBASIS WEB MENGGUNAKAN REACT JS”. Diharapkan dengan sistem informasi dapat membantu memudahkan serta mengefisienkan pemberian layanan dari *barbershop* maupun memudahkan dari setiap pelanggan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan pada latar belakang di atas maka rumusan masalah yang akan diambil pada penelitian adalah bagaimana membangun suatu website yang dapat memberikan suatu informasi tentang *barbershop Barberland* untuk calon pelanggan dan pengunjung web lainnya?

1.3. Batasan Masalah

Batasan-batasan dalam penulisan skripsi, yaitu sistem informasi tidak dapat digunakan untuk kebutuhan selain bisnis *barbershop*. Selain itu sistem tidak mendukung adanya fitur data nominasi pelanggan terbaik yang dapat menarik minat pengguna untuk menggunakan sistem tersebut.

1.4. Tujuan Penelitian

Dari uraian yang telah disampaikan pada latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penulis dapat menyimpulkan tujuan penelitian adalah membangun suatu website yang dapat memberikan suatu informasi tentang *barbershop Barberland* untuk calon pelanggan dan pengunjung web lainnya.

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam dalam penelitian menggunakan metode waterfall. Metode penelitian waterfall merupakan proses pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara sekuensial [13]. Terdapat langkah-langkah dalam metode *waterfall*, yaitu:

a. Analisis

Analisis mencakup beberapa aktivitas berupa gambaran umum sistem, fungsi produk, *usecase* untuk memperjelas alur program dan kebutuhan antar muka.

b. Perancangan

Perancangan perangkat lunak terdiri dari perancangan data, perancangan arsitektur, dan perancangan antar muka. Perancangan yang dilakukan berbasis dari tahap analisis yang sudah dilakukan sebelumnya.

c. Pengkodean

Pada tahapan sistem informasi mulai digarap pengerjaannya. Dimulai dari pengkodean, membangun fitur satu persatu yang sudah di rencanakan hingga sistem 90% mendekati dengan apa yang diinginkan.

d. Pengujian

Pada tahapan dilakukan uji dalam sistem yang telah dibuat dengan menggunakan beberapa skenario untuk mengidentifikasi permasalahan yang mungkin akan muncul dan mengevaluasi program serta melakukan penyempurnaan jika terdapat kekurangan.

1.6. Sistematika Penulisan

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini dibutuhkan sistematika penulisan yang memiliki tahapan yang saling berhubungan agar dapat digunakan sebagai panduan untuk penyusunan tugas akhir, yaitu:

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dari penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan yang dilakukan dalam penyusunan tugas akhir.

b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka menguraikan mengenai beberapa hasil penelitian yang sudah dilakukan dan berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

c. BAB III LANDASAN TEORI

Bab landasan teori menguraikan tentang teori yang digunakan dalam menyelesaikan berbagai hal pada saat melakukan penelitian. Teori terdiri dari beberapa konsep beserta dengan definisi dan juga referensi yang digunakan sebagai literatur ilmiah.

d. **BAB VI ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab analisis dan perancangan sistem menguraikan tentang bagaimana perancangan yang dilakukan dalam membangun sistem serta menganalisis kekurangan serta kesalahan yang dilakukan pada saat perancangan sehingga di perbaiki kembali.

e. **BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab implementasi dan pengujian sistem menguraikan bagaimana keadaan sistem saat diimplementasikan secara langsung, apakah sistem yang dibangun berjalan sesuai dengan yang direncanakan pada saat awal perancangan. Pada bab ini juga akan didapatkan kesalahan serta kekurangan dari sistem yang dibangun, sehingga dapat menjadi acuan untuk perbaikan.

f. **BAB VI PENUTUP**

Bab penutup menguraikan tentang kesimpulan dari tugas akhir yang sedang dibuat serta saran lebih lanjut agar sistem ini dapat lebih sempurna dalam bekerja.