

PENDAHULUAN

1.1.Latar belakang penelitian

Perkembangan teknologi di era *modern* ini berkembang semakin pesat yang menimbulkan efek meningkatnya kebutuhan terhadap penggunaan teknologi informasi pada seluruh bidang, tak terkecuali di bidang bisnis cukur rambut atau barbershop . Bisnis cukur rambut memiliki keuntungan yang menjanjikan sehingga mengundang para pelaku bisnis untuk menekuni bisnis cukur rambut, agar dapat terus bersaing para pelaku bisnis ini dituntut untuk memberikan pelayanan terbaik, salah satu nya dengan menerapkan teknologi informasi. OTG *Barbershop* ini adalah salah satu bidang usaha yang menawarkan jasa pangkas rambut di kabupaten Tulang bawang barat Lampung, perusahaan ini sendiri terbentuk pada tanggal 11 bulan November tahun 2010 dan masih berjalan hingga saat ini.

Dalam proses bisnis di OTG *Barbershop* masih terdapat beberapa permasalahan, para pelanggan OTG *Barbershop* sering mengalami antrian yang panjang dan sering kali tak dapat tukang cukur pilihannya. Penerapan teknologi pada proses pelayanan jasa cukur rambut ini sangat penting untuk membantu penjadwalan antara pelannggan dan tukang cukur, supaya meminilisir antrian yang panjang. Pembayaran dan laporan keuangan yang masih menggunakan cara pencatatan dalam form lembar kerja dan buku besar sehingga terkadang terjadi salah dalam penjumlahan, karena gaji karyawan para *barber* adalah bagi hasil atau *sharing provit*.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan merancang sebuah sistem informasi yang diharapkan dapat membantu dan mengatasi permasalahan yang di hadapi oleh OTG *Barbershop*.

Oleh karena itu judul skripsi yang penulis ambil adalah **“SISTEM INFORMASI PELAYANAN PADA OTG *BARBERSHOP* BERBASIS *WEBSITE*”**.

1.2. Identifikasi dan rumusan masalah

Berdasarkan informasi yang telah diuraikan di latar belakang penelitian, maka terdapat identifikasi masalah dan rumusan masalah sebagai berikut :

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan diatas, maka dapat di identifikasikan permasalahan pada OTG *Barbershop* diantaranya.

1. Dalam proses *booking* cukur yaitu masih menggunakan media *whatsapp* dan telepon untuk menghubungi pihak *Barbershop*, sehingga hal ini menyulitkan pelanggan untuk memperoleh suatu informasi karena pelanggan harus mengkonfirmasi secara berulang-ulang guna mendapatkan informasi mengenai layanan dan harga layanan. Begitu pula dengan pihak *Barbershop* harus memberikan informasi tersebut secara detail kepada setiap pelanggan.
2. Penginputan data pembayaran masih dalam buku besar terkadang menimbulkan kesalahan dalam penjumlahan.

3. Belum terkomputerisasinya gaji karyawan, terkadang terjadi kesalahan dalam penjumlahan pendapatan untuk gaji karyawan.

1.2.2. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dan identifikasi yang telah diajukan, maka rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimana cara agar pelanggan tidak mengkonfirmasi secara berulang-ulang guna mendapatkan informasi mengenai layanan dan harga dan cara agar pihak barbershop tidak harus membalas pesan atau telepon secara detail kepada setiap pelanggan?
2. Bagaimana cara melakukan penginputan data pembayaran pelayanan jasa.
3. Bagaimana menimalisir kesalahan penjumlahan data gaji karyawan.

1.3.Maksud dan tujuan penelitian

1.3.1. Maksud penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membuat sistem informasi layanan pada OTG *barbershop* berbasis *website* yang efisien dan mudah dioperasikan pada perusahaan OTG *Barbershop* meliputi fungsi, booking, pembayaran, dan gaji karyawan dan dapat membantu karyawan dalam bekerja lebih efektif dan efisien, serta memudahkan calon pelanggan dalam memesan layanan.

1.3.2. Tujuan penelitian

Berdasarkan pada uraian di latar belakang masalah dan identifikasi yang telah dijelaskan, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mempermudah pemesanan layanan di OTG *Barbershop*, supaya hari, jam dan tukang cukur dapat di pilih langsung oleh calon pelanggan tanpa harus bertanya langsung ke admin *barbershop*, serta mengurangi panjangnya antrian di *barbershop*.
2. Untuk membuat sistem pembayaran kasir agar tidak terjadinya kesalahan dalam penginputan data.
3. Untuk meminimalisir kesalahan dalam penggajian karyawan.

1.4.Kegunaan Penelitian

Penelitian ini terbagi menjadi dua jenis kegunaan penelitian, diantaranya adalah sebagai berikut :

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Bagi perusahaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya memperbaiki masalah yang ada pada OTG *Barbershop* .

2. Bagi Penulis

Dengan melakukan penelitian ini serta merancang sebuah sistem informasi *booking* layanan, transaksi pembayaran dan gaji karyawan berbasis website ini penulis mendapatkan banyak pengalaman, ilmu baru dalam membangun sebuah sistem informasi.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembangan Ilmu

Dapat memberikan satu karya penelitian yang dapat mendukung dalam pengembangan ilmu sistem informasi, terutama mengenai sistem informasi *booking* layanan *online*.

2. Bagi Peneliti lain

Dapat dijadikan bahan referensi untuk perbaikan atau pengembangan bagi peneliti lain yang akan meneliti masalah yang sama.

1.5. Batasan Masalah

Hal-hal yang menjadi batasan dalam penelitian yang akan dikemukakan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi yang dibangun hanya membahas masalah yang berhubungan dengan sistem *booking* layanan, sistem pembayaran kasir, dan penggajian karyawan.
2. Sistem informasi layanan pada OTG *Barbershop* yang dibuat hanya meliputi pengolahan data : pengolahan data *booking customer*, data pembayaran dan data penggajian karyawan.
3. Sistem yang hanya menghasilkan data *booking*, pembayaran dan penggajian karyawan.
4. Sistem hanya akan membahas tentang *booking* layanan, pembayaran dan penggajian karyawan pada OTG *Barbershop* dan menampilkan dua *user* yaitu konsumen dan admin *Barbershop*.

1.6.Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi penelitian dilaksanakan di OTG *Barbershop* yang beralamat di jalan raya Panaragan, Pulung Kencana, Tulang Bawang Barat, Lampung. Adapun waktu penelitian sajikan dalam table berikut ini :

Tabel 1.1 Waktu / Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	2019															
		Agustus				September				Oktober				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	<i>Listen to costumer</i> / identifikasi kebutuhan (Observasi, wawancara)																
2	<i>Build mock-up/</i> pembuatan prototipe																
	a.Perancangan prosedur																
	b.Perancangan diagram																
	c.Perancangan program																
3	<i>Costumers test drives mock-up</i> / Menguji Prototyping																
	a.Memperbaiki Prototyping																
	b.Memberikan hasil prototype yang telah diperbaiki																

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan tugas akhir ini menggunakan kerangka pembahasan yang terbentuk dalam susunan bab, dengan uraian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian,batasan masalah atau ruang lingkup, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menampilkan teori – teori yang digunakan sebagai dasar pengetahuan yang digunakan dalam menyusun laporan untuk membangun sistem informasi *booking* layanan, pembayaran dan penggajian karyawan pada OTG *Barbershop*.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang objek penelitian dari OTG *Barbershop*, Metode penelitian yang digunakan, pendekatan dan pengembangan sistem yang dipakai, perancangan perangkat lunak, analisis sistem yang berjalan pada perusahaan tersebut.

BAB IV HASIL DAN PENGEMBANGAN

Bab ini membahas mengenai setiap tahapan dan proses dari perancangan perangkat lunak, perancangan sistem yang diusulkan, basis data, antar muka, arsitektur jaringan, dan implementasi pada sistem yang dibuat serta pengujian terhadap sistem yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang tahapan kesimpulan yang diambil berkaitan dengan sistem yang dibangun dan saran – saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.