



KONFERENSI NASIONAL ILMU KOMPUTER 4
Tahun 2020 Edisi Covid-19
Aptikom Provinsi Sulawesi Tenggara

PROCEEDING KONIK

(KONFERENSI NASIONAL ILMU KOMPUTER)

Tahun 2020 Edisi Covid-19

ISSN : 2338-2899



Aptikom Provinsi Sulawesi Tenggara
Asosiasi Perguruan Tinggi Komputer (APTIKOM) Wilayah IX Sulawesi

**KONFERENSI NASIONAL ILMU KOMPUTER KE 4
KONIK 2020 EDISI COVID-19
KENDARI, 13 JUNI 2020**

NARASUMBER KONIK 2020

Prof. Zainal A. Hasibuan, PhD (Ketua Aptikom Pusat)

Prof. Dr. Achmad Benny Mutiara (Sekjen Aptikom Pusat)

Mustarum Musaruddin, ST., MIT., Ph.D. (Ketua Aptikom Sulawesi Tenggara)

Dr. Zulfajri Basri Hasanuddin (Dekan Fakultas Teknik Unsurbar)

TIM EDITOR

KOMITE PROGRAM

Dr.Eng. Armin Lawi, S.Si., M.Eng. (Universitas Hasanuddin)

Mustarum Musaruddin, ST., MIT., Ph.D.(Ketua Aptikom Sulawesi Tenggara)

KETUA PENYUNTING

Muh. Nadzirin Anshari Nur ,S.Kom.,MT. (Universitas Halu Oleo)

PENYUNTING PELAKSANA

Nurul Aini, S.Kom.,M.T (STMIK Dipanegara Makassar)

Farida Yusuf, S.Kom, M.T. (UIN Alauddin)

Sri Wayuningsi Piu , S.Si., MT (STMIK Dipanegara Makassar)

Sitti Aisa, S.Kom, M.T. (STMIK Dipanegara Makassar)

M. Adnan Nur, S.Kom., MT (STMIK Handayani Makassar)

Jumadil Nangi , S.Kom., MT (Universitas Halu Oleo Kendari)

Rizal Adi Saputra, S.Kom., M.Kom (Universitas Halu Oleo Kendari)

Ita Fitriati, S.Kom., MT (STKIP Taman Siswa Bima)

Muhajirin, S.Kom., MT (STMIK Akba Makassar)

Sri Wahyuni, S.Kom, M.T. (UIN Alauddin)

Sugiarto Cokrowibowo, ST., MT (Universitas Sulawesi Barat)

Putri B, S.Kom., MT (Universitas Muslim Indonesia)

Muh Sakir., MT (Universitas Fajar)

Indah Purwitasari Ihsan, S.T., MT (Universitas Fajar)

Ery Muchyar, S.Kom., MT (Universitas Dayanu Ikhsanuddin Bau-Bau)

Sitti Suhada, S.Kom., MT (Universitas Ngeri Gorontalo)

Respaty Namruddin, S.Kom., MT (STMIK Handayani Makassar)

Dessy Santi, S.Kom., MT (Uiversitas Tadulako Palu)

Benny Leonard Pangabean, S.Kom., MT

PENERBIT

Asosiasi Pendidikan Tinggi Komputer (**APTIKOM**) Wilayah IX Sulawesi

APTIKOM Provinsi Sulawesi Tenggara : Jl HEA Mokodompit Kendari Sulawesi Tenggara

Website: <https://sites.google.com/view/konik2020>

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah yang diberikan sehingga kami dapat melaksanakan Konferensi Nasional Ilmu Komputer (KONIK) Ke 4 Tahun 2020 Edisi Covid-19. Konferensi ini terasa begitu berbeda dan sangat istimewa namun tetap bermakna karena dilaksanakan secara virtual dan dimasa pandemi Covid-19 yang melanda dunia, kegiatan KONIK merupakan kegiatan tahunan yang diprakarsai oleh Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika dan Komputer Wilayah IX Sulawesi dan tahun ini yang bertindak selaku host atau tuan rumah adalah Aptikom Provinsi Sulawesi Tenggara.

Dalam Forum konferensi ini, kami melaksanakan secara virtual menggunakan aplikasi ZOOM, dengan mengangkat tema “ Peranan Teknologi Informasi dan Komputer pada masa *The New Normal*” , kegiatan Konferensi dibuka dengan pelaksanaan Webinar yang di ikuti 2500 peserta dari seluruh Indonesia melalui ZOOM dan Youtube, dan dilanjutkan dengan sesi paralel dan dibagi dalam 10 room virtual, para peneliti dan akademisi dari seluruh Indonesia memaparkan hasil penelitian khususnya penelitian yang bertema Covid-19 dan menghadapi pasca pandemi atau *New Normal*.

Dalam forum ini, kami membuka kesempatan untuk berbagi ide, berdiskusi, membagi ilmu, khususnya dalam bidang Ilmu Komputer. Kami berharap KONIK 2020 bisa menambah khasanah keilmuan dalam bidang Ilmu Komputer sekaligus bisa menjadi daya saing bangsa dalam bidang penelitian Ilmu Komputer dalam menghadapi Era 4.0 dan juga dalam menghadapi masa sulit bangsa ini, sehingga dengan konferensi ini dapat memberi ide dan gagasan-gagasan baru untuk menjadi solusi bagi bangsa dan negara.

Akhirnya selaku panitia kami mengucapkan terima kasih kepada pihak perguruan tinggi yang turut berperan dalam kegiatan ini dan juga seluruh Panitia yang selalu mensupport niat baik ini sekaligus mensukseskan kegiatan ini. Terimakasih kepada Peserta dan Pemakalah yang telah bersedia meluangkan waktu dan berbagi ide dalam kegiatan ini. Kami juga memohon maaf yang sebesar-besarnya apabila dalam pelaksanaannya terdapat banyak kekurangan. Semoga KONIK 2020 ini bisa berguna bagi semua pihak dan semoga pandemi ini segera berakhir.

Kendari, 13 Juni 2020

Ketua Pelaksana

Muhamamad Nadzirin Anshari Nur

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Tim Editor	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	v
KONIK4-001 Analisis Validitas dan Praktikal Media Pembelajaran Gold Lontara..... (A. St. Aisyah Nur, Ernawati, Andi Muhammad Irfan Taufan Asfar dan Andi Muhamad Iqbal Akbar Asfar)	1
KONIK4-002 Dampak Perkembangan Smart City Pasca Pandemi Covid-19 di Indonesia	6
(Aan erlansari, M.Eng)	
KONIK4-004 Peran Big Data Menggunakan Metode Forecasting Dalam Teknologi Dan Informasi Dalam Menghadapi New Normal..... (Achmat Mujafar, Bayu Agustian, Iqbal Ridwan Darmawan,)	10
KONIK4-005 Peningkatan Literasi Teknologi Mahasiswa selama Pembelajaran Dalam Jaringan Masa Covid-19 (Adelia Alfama Zamista, Ari Sellyana, Hanifatul Rahmi)	15
KONIK4-006 Analisis Akurasi Implementasi Sistem Informasi Manajemen Rekam Medis Menggunakan Waterfall Development Model Dan ISO 9126..... (Wahyu Wijaya Widiyanto)	19
KONIK4-007 Analisis Pengaruh Penerapan Erp Terhadap Kualitas Pelayanan Jasa Go-Ride Di Aplikasi Go-Jek Pada Mahasiswa Stmik Borneo Internasional Balikpapan	25
(Adi Hermawansyah, Afrina, Sarmila Sari)	
KONIK4-008 Karakteristik Epoch Long Short Term Memory Dan Gated Recurrent Unit Untuk Prediksi Data Covid-19 Di Indonesia..... (Adhitio Satyo Bayangkari Karno , Widi Hastomo , Dwi Budi Srisulistiwati , Sri Rejeki	31
KONIK4-011 Konsep Desa Digital dalam Menghadapi The New Normal: Studi Kasus Persepsi Masyarakat di Magelang	40
(Ahmad Khothibul Umam, Wahyu Andi Rejeki, Surahman, Layli Nur'Aini, Ridwan Majid, Wahyu Rohman Nugroho)	
KONIK4-012 Analisis Pengaruh Jumlah Kasus Covid-19 Negara Indonesia, Malaysia, Singapura, China, Jepang dan Korea Selatan terhadap Jumlah Kematian Global Akibat Covid-19	45
(Ahmad Ridha, Puja Lestari Marulu, Lilies Handayani)	
KONIK4-014 Rancang Bangun Sistem Prediksi Varietas Padi Yang Cocok Dengan Lahan Menggunakan Metode Data Mining Algoritma C4.5 (Studi Kasus : Dinas Pertanian Kabupaten Tasikmalaya)	50
(Alam, Dewanto Rosian Adhy)	
KONIK4-015Analisis Sentimen Terhadap New Normal Era di Indonesia pada Twitter Menggunakan Metode Support Vector Machine	57
(Alfredo Gormantara)	
KONIK4-017 Perancangan Indikator Analisis Penerapan Sistem Informasi Puskesmas (SIMPUS) Pada Puskesmas XYZ Menggunakan UTAUT..... (Alzidan Arif Triyanto, Kraugusteeliana)	61

KONIK4-018 Perancangan Aplikasi Security Lock Untuk Perangkat Smartphone Berbasis Sistem Operasi Android	65
(Ambar Tri Hapsari, Lusi Ariyani)	
KONIK4-019 Rancangan Knowledge Management Sistem Dengan Menggunakan Theoretical Framework Dan Pendekatan Kontingensi Pada RSU Bintang Kabupaten Klungkung.....	72
(Anak Agung Gede Putra Dwi Arthajaya, Prof.Dr. I Made Candiasa, MI.Komp, Dr. Gede Rasben Dantes, ST.,M.T.I)	
KONIK4-020 Rancang Bangun Aplikasi Jual Beli Hasil Tani Berbasis Android	82
(Andi Irmayana, Hasriani, Aldi, Wiwi Pratiwi As)	
KONIK4-021 Perancangan Aplikasi Pengklasifikasi Suara Manusia Berbasis Algoritma Fast Fourier Transform (FFT) Dengan Pengujian Menggunakan Metode K-Means	88
(Andi Sri Irtawaty,Maria Ulfah, Eka Reina Elfira Tamzil)	
KONIK4-022 Analisa Pemakaian Bahan Bakar Genset dan Turbin Uap Penghasil Energi Listrik di PTPN III Unit Usaha Rambutan	94
(Andy Franata Siregar, Syafruddin Hasan, Eddy Warman)	
KONIK4-023 Pemanfaatan Virtual Machine Sebagai Solusi Pengurangan Biaya Pengadaan Komputer Keluarga Di Era Pandemi Covid-19.....	98
(Shah Khadafi, Andy Rachman)	
KONIK4-025 Aplikasi Peringatan Dan Pemetaan Lokasi Rawan Kecelakaan Lalu Lintas Di Wilayah Kabupaten Tangerang Berbasis Android	105
(Arif Hidayat, Muhamad Bahrul Ulum)	
KONIK4-026 Penerapan Tensor Flow Dalam Mendekripsi Penggunaan Masker Muka Pada Lingkungan Universitas (Arnold Nasir)	110
KONIK4-027 Deteksi Covid Dengan Machine Learning.....	115
(Arwansyah, Suryani, Hasyrif Sy)	
KONIK4-028 Perancangan Sistem Monitoring Suhu Menggunakan Raspberry PI Berbasis Web Pada Perkebunan (Ashrof Noor F)	121
KONIK4-029 Pemilihan Media Promosi Penerimaan Mahasiswa Baru Pada STMIK Handayani Dengan Menggunakan Algoritma K-Means Clustering	127
(Basri, Najirah Umar, Sitti Zuhriyah)	
KONIK4-030 Rancang Bangun E-nose Untuk Identifikasi Bahan Baku Jamu Berbasis Mikrokontroler Arduino Uno	131
(Bayu Agustian , Maimunah , Mukhtar Hanafi)	
KONIK4-031 Rancang Aplikasi E-Commerce Pada Home Industry Tempe di Pekon Bumiarum Kabupaten Pringsewu	137
(Bernadhita Herindri S. Utami, Rani Pratiwi)	
KONIK4-033 Sistem Pakar Identifikasi Hama Tanaman Cabai Menggunakan Metode Iterative Dichotomizer Tree (ID3) (Identification Expert Systems Of Chili Plant Using Iterative Dichotomizer Tree (Id3) Method)	142
(Bulkis Nurul Faiza, Hari Yeni, dan Muh Fuad Mansyur)	

KONIK4-036 Sistem Pengidentifikasi Balita Stunting Berbasis <i>Internet Of Things</i> (Cecep Roni, Harun Sujadi)	150
KONIK4-038 Diagnosa Wabah Virus Ebola Pada Manusia Menggunakan Metode Bayes	159
(Dedi Leman, Maulia Rahman)	
KONIK4-039 Recovery Literasi Digital Dalam Psikososial Dan Metode Pengajaran Personal Mahasiswa Di Masa <i>New Normal</i>	162
(Dedi Zulkarnain Pulungan, M.Pd)	
KONIK4-040 Membangun Tatanan Normal Baru di Tingkat Desa Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK).....	166
(Dian Herdiana)	
KONIK4-042 Sistem Pencatatan Kesehatan Berbasis <i>Internet of Things</i>	175
(Diana Surya Heriyana, Harun Sujadi)	
KONIK4-043 Implementasi <i>Knowledge Management System</i> Di Instansi Pemerintahan Dalam Pandemik Covid-19 Pada Masa Transisi “ <i>The New Normal</i> ”	181
(Dody, Sawali Wahyu)	
KONIK4-044 Deteksi COVID-19 dengan X-Ray Paru-Paru menggunakan Arsitektur Inception Resnets-V2 Dan Implementasi pada KERAS.....	188
(Eka Kurnia, Eka Fitriani, Nur Khairunisa, Armin Lawi dan Sulfayanti Situju)	
KONIK4-045 Rancangan Aplikasi Pemesanan Cetak di CV Witra Pekanbaru Berbasis Mobile Menggunakan Android Studio.....	197
(Eko Rahmadianto, Fahmi Ramadhan Amana, Jaenal Sofian Sauri, Zainal Ziki Arbi)	
KONIK4-046 Evaluasi Kepuasan Mahasiswa Terhadap Sarana dan Prasana Pembelajaran Menggunakan Data Mining (Studi Kasus: Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya)	202
(Elga Mariati, Ariesta Lestari, S.Kom., M.Cs., Ph.D, , Widiatry, S.T.,M.T)	
KONIK4-047 Implementasi Metode Algoritma Apriori Untuk Penempatan Buku Pada Rak Perpustakaan STMIK Jakarta STI&K.....	209
(Endah Budiyati, Hurniningsih, Melani Dewi Lusita)	
KONIK4-048 Sistem Deteksi Keramaian Berbasis Google Maps Menggunakan Metode <i>Image Pixel Extraction</i>	215
(Erick Alfons Lisangan)	
KONIK4-049 Aplikasi Pendataan Komputer di Laboratorium Komputer STMIK Amik Riau Menggunakan QR Code Berbasis Android	219
(Erik Setiawan)	
KONIK4-050 Analisis Tingkat Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi JAKI menggunakan Model UTAUT	226
(Erina Yuniar, Kraugusteeliana)	
KONIK4-052 Pembuatan Aplikasi Mobile Learning Informasi Pertolongan Pasien Positif Covid-19 Berbasis Android.....	231
(Erni Riyanti , Sari Noorlima Yanti)	
KONIK4-053 Desain Indikator Evaluasi Sistem Informasi Teknologi Menggunakan Pendekatan Framework Cobit 5.0 (Studi Kasus: RSU Pesanggrahan).....	240
(Fadhlillah Fikriah, Kraugusteeliana)	

KONIK4-054 Analisis Tingkat Efektifitas Pereduksian Atribut Terhadap Metode Naive Bayes dan PCA..... (Fahmi Izhari)	246
KONIK4-055 Aplikasi Antrian Servis Sepeda Motor Berbasis Android (Studi Kasus: Yamaha Berkat Motor).... (Farla Praditha, Malabay)	250
KONIK4-056 Sistem Informasi Pelanggaran Dan Akademik Siswa Pada SMAN 1 Lubuk Basung (Firdaus, Ritna Wahyuni, Ade Saputra, Dhanu Bagas Pratomo)	259
KONIK4-057 Rancang Bangun Sistem Monitoring Posisi Bus Umum Berbasis <i>Internet of Things</i> Dengan Memanfaatkan Modul <i>Global Positioning System</i> Dan Mikrokontroler Wemos D1 R1 (Firmansyah, Tri Ferga Prasetyo)	264
KONIK4-058 Aplikasi Covid-19 Dilema Pemerintah Dalam Mengurangi Wabah Atau Perlindungan Data Pribadi (Gerry Firmansyah)	272
KONIK4-059 Menuju Kesejahteraan Digital Mahasiswa Dalam Masa Pandemi Covid-19(Gerry Firmansyah)	278
KONIK4-060 Penentuan Reviewer Otomatis pada Open Journal System Menggunakan Latent Semantic Analysis (Gontang Ragil Prakasa, S.Kom, Ardiansyah, S.T., M.Cs)	282
KONIK4-061 Sistem Pendukung Keputusan Prediksi Hasil Panen Tanaman Kakao Dengan Metode Naive Bayes Berbasis Android(Halida, Najirah Umar, Sitti Zuhriyah)	290
KONIK4-062 Kecerdasan Buatan Pada Algoritma Jaringan Saraf Tiruan Terhadap Iklim Cuaca Harian..... (Hanna Willa Dhany)	295
KONIK4-063 Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi COVID-19: Komparasi Penggunaan Media WAG, Google Classroom, dan ZOOM(Harry Yulianto, Iryani)	298
KONIK4-064 Aplikasi Game Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Multimedia(Henri Septanto, Yulia Ery Kurniawati)	307
KONIK4-065 Perancangan Sistem Pengecekan Komponen Kayu Pada Piano Di PT. Yamaha Music Manufacturing Asia(Heri Satria Setiawan, Ida Fitriani, Sri Mardiyati)	311
KONIK4-066 Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Tropis Pada Anak Menggunakan Metode Demster Shafer(Herlina Latipa Sari, Nuayir Haryani)	317
KONIK4-068 Implementasi Klasterisasi Siswa Putus Sekolah di Indonesia Dengan Algoritma K-Means Clustering (Herliyani Hasanah, Nurmatalasari, Ananda Cahya Nugroho)	325
KONIK4-069 Penerapan Unified Modeling Language Pada Analisis Perancangan Sistem Monitoring Material Gudang PT. PLN Persero Jayapura..... (Heru Sutejo, Muhammad Murdani)	334
KONIK4-070 Analisis Uji Selisih Rata-Rata Dua Sampel Berpasangan Perilaku Mahasiswa PTS Di Pontianak Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Antara Di Masa Normal Dengan Di Masa Pandemi Covid-19(Hijrah Wahyudi, Mardiyati)	339
KONIK4-072 Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Minuman di BYUSME Café berbasis Mobile Android(Husni Thamrin, Qonita Samiyati, Hasnul Abdi, Tulus Anugrah Hasiholan, Wahyu Hidayat)	343

KONIK4-074 Implementasi Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Guru Dan Siswa Berprestasi Dengan Kombinasi Metode Analytical Hierarchy Proses (Ahp) Dan Technique For Order Preference By Similarity To Ideal Solution (Topsis) Di Smk Ti Bali Global Denpasar.....	347
(I Komang Arta Wijaya , I Gede Rasben Dantes , I Made Candiasa)	
KONIK4-075 Analisis Pengaruh Jumlah Pasien Rawat Inap Covid-19 dan Jumlah Rumah Sakit Rujukan Terhadap Jumlah Pasien Sembuh di Kawasan Indonesia Tengah	355
(Icha Safitri, Ainun Mas'amar, Lilies Handayani)	
KONIK4-076 Implementasi CNN ResNeXt-50 untuk Klasifikasi Covid-19 Menggunakan Citra X-Ray Paru-Paru	360
(Iksora, Muh. Taufiq Arifin, Ayu Farah Diba H, Armin Lawi, Sulfayanti Situju)	
KONIK4-078 Perancangan Sistem Alat Kontrol Jarak Jauh Berbasis Visual Basic Dan Web Kontrol	367
(Indra Suwandi Go)	
KONIK4-079 Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Dasar-Dasar Robotika Berbasis Android dengan Menggunakan Metode Extreme Programming	373
(Ine Hanriyanti, Tantri Wahyuni)	
KONIK4-082 Analisis Metode UTAUT Untuk Mengukur Tingkat Penerimaan Terhadap Pengguna Aplikasi Samsat Mobile Jawa Barat (SAMBARA).....	377
(Irene Cindy Yeanne Vitrin, Kraugusteeliana)	
KONIK4-083 Analisa Pengaruh Data Streaming dan Konsumsi Energi ESP8266 pada Sistem Pemantauan Suhu-Kelembaban Kotak Penyimpanan Instrumentasi Kamera Fotografi	382
(Isa Albanna, Andri Sugara)	
KONIK4-084 Pengaruh Implementasi Mobile Learning Berbasis Gamifikasi Selama Era Covid-19 Pada Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi.....	388
(Ita Fitriati, Muhammad Ghazali, Ramdani Purnamasari)	
KONIK4-085 Implementasi Algoritma Naïve Bayes pada Analisis Sentimen Twitter Mengenai Kebijakan <i>New Normal</i>	393
(Iwan Kurniawan, Sri Astuti Thamrin, Siswanto)	
KONIK4-086 Perancangan Basis Data Sistem Persediaan Barang Pada Gudang STPI Curug	399
(Jeanny Rachmatullah Fortuna, Kraugusteeliana S.Kom.M.Kom.MM)	
KONIK4-087 Sistem Pendekripsi Kebakaran Dini Menggunakan Sensor MQ-2 dan Flame Sensor Berbasis Web (Jordie Rahardian Noorfirdaus, Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti)	404
KONIK4-088 Implementasi Metode Template Matching Untuk Klasifikasi Citra Anggrek Pensil Bengkulu	410
(Juju Jumadi, Abdussalam Al Akbar, Sandi Egi Setiawan)	
KONIK4-090 Tingkat Kematangan Teknologi Informasi Menggunakan Framework Cobit 4.1 Pada Perguruan XYZ (Khasanah, Sawali Wahyu)	415
KONIK4-091 Klasifikasi Citra X-Ray Paru untuk Mendekripsi Covid-19 Menggunakan CNN ResNeXt-50.....	419
(Khawaritzmi Abdallah Ahmad, Rigel Rivaldo Subyakto, Aris Akhyar Abdillah, Armin Lawi, Sulfayanti Situju)	
KONIK4-092 Early Warning System Validasi Data Mahasiswa Pada Pelaporan Data Dikt (PDPT) STMIK Dipanegara	424
(Komang Aryasa, Michael Oktavianus)	

KONIK4-093 Analisis Penerimaan Dan Pemanfaatan Elearning 4.0 Pada Perkuliahan Online Selama Masa Pandemi Covid 19 Menggunakan Metode TAM	428
(Kraugusteeliana T, Erly Krisnanik)	
KONIK4-094 Sistem Seleksi Penerima Beasiswa Dengan Metode Fuzzy-SAW (Studi Kasus Bagian Sosial Dan Ekonomi Sekretariat Daerah Kota Bontang)	434
(Lapu Tombilayuk, Randy Tri Handhoko, Hardianto)	
KONIK4-096 Analisis PIECES Pada Perancangan Aplikasi Tracer Study STMIK Dipanegara Makassar	442
(M Syukri Mustafa, I Wayan Simpen)	
KONIK4-097 Aplikasi Kasir Berbasis Android Studio Dengan Sqlite Database Di Cafe Byus.Me	450
(M.Diwa Aditama, Muhammad Rafi Akbar, Angga Maulia Haruanto, Nurmahdiyah, Hasania)	
KONIK4-098 Aplikasi Marketplace Sembako Berbasis Mobile	459
(M.Misbahul Haqi,Gilang Krisnadi,Muhammad Haryandi,Prima Sanggul,Ramadhani Sitorus)	
KONIK4-099 Evaluasi Sistem Informasi Rumah Sakit Juwita menggunakan Framework COBIT 5.0	463
(Maghreza Surya Putra, Kraugusteeliana)	
KONIK4-100 Edugames Math and English Bagi Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19 Menggunakan Quantum Teaching	469
(Malika Harsanto, Dwi Hartanti, Faulinda Ely Nastiti)	
KONIK4-102 Aplikasi Pemesanan Makanan Marketplace Berbasis Android Pada Sister's Kitchen Homemade..	475
(Marini Alsa Khairana, Nadia Stifani, Wafika Nur Qomari, M. Ibnu Rushandy)	
KONIK4-103 Implementasi Metode Fordward Chaining Untuk Deteksi Dini Penyakit Kulit Berdasarkan Gejala Berbasis Website	482
(Marwa Sulehu, Ratnawati, Mursalim)	
KONIK4-104 Aplikasi Sistem Pengendali Energi Listrik Menggunakan Raspberry Pi Pada Smart Building	488
(Masnur, Syahirun Alam)	
KONIK4-105 Aplikasi Arsip Wanapalhi Berbasis Mobile Studi Kasus: STMIK Amik Riau	493
(Mei Rika Andriani, Mohd. Qorib Alqowiy, Agung Prasetyo, Wisnu Adithiyan Putra, Imam Anugrah Adha)	
KONIK4-107 Aplikasi E-Commerce Pemberdayaan Perkebunan Semangka CV. Kencana Kabupaten Pringsewu	498
(Miswan Gumanti, Rita Irviani)	
KONIK4-108 Perancangan Sistem Aplikasi Booking Parkir Menggunakan Sensor Infrared Berbasis <i>Internet Of Things</i>	502
(Mokhamad Jamaluddin Anas, Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti)	
KONIK4-110 Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Promosi di Era <i>The New Normal</i>	507
(Muhamad Riyanto Dwi Cahyadi, Pipin Farida Ariyani, Noni Juliasari)	
KONIK4-111 Aplikasi Perbandingan Prediksi Harga Saham Dengan Algoritma Backpropagation Dan Metode Penghalusan Eksponensial Holt Berbasis Web	512
(Muhammad, Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti)	
KONIK4-118 Penerapan Dan Analisis <i>Speech Recognition</i> Untuk Kemudahan Mencari Data BPS	512
(Muhammad Nagib S. Hisam , Ismail , Arnita Irianti)	

KONIK4-119 Augmented Reality Meseum Laga Ligo Berbasis 3D <i>Object Tracking</i> Untuk Pembelajaran Sejarah	521
(Muhammad Rizal H, Elly Warni)	
KONIK4-120 Aplikasi E-Store Berbasis Android.....	527
(Muhammad Siddiq)	
KONIK4-121 Spiral Model Dalam Desain Sistem Informasi Education For All (EFA).....	537
(Muhammad Tajuddin, Muhammad Yunus, Syahroni Hidayat, Ahmat Adil , R Fanny Printi Ardi	
KONIK4-122 Sistem Deteksi Kehadiran Berdasarkan Lokasi dan Waktu Dengan Menggunakan Xamarin Framework	546
(Musawarman, Tiawan)	
KONIK4-123 Perancangan Geographic Information System Pengolahan Limbah Organik Berbasis Green Technology Menuju Smart City.....	550
(N. Tri Suswanto Saptadi, Ferdinandus Sampe, Phie Chyan)	
KONIK4-124 Optimasi Akses Internet Di Puskesmas Balida Menggunakan Mikrotik Dengan Metode PCC (Per Conection Classifler).....	555
(Nance Ruhaca)	
KONIK4-125 Proto-Typing Aplikasi Android Kemanfaatan Dalam Meningkatkan Royalti Penulis Media E-Book (Nizirwan Anwar, M. Dzulfiqar Firdaus, Budi Tjahjono, Ummanah, Haris Febrianto, Malabay)	563
KONIK4-127 Implementasi Arsitektur Inception-V4 dengan COVID-19 Dataset	571
(Nur Afra Reskianty, Rahmatika, Afrilia Eka Ananda, Armin Lawi, Sulfayanti Situju)	
KONIK4-128Analisis Perbandingan SVM Learning Dan K-NN Pada Data Realtime	577
(Nuranisah)	
KONIK4-129 Implementasi Algoritma Apriori Untuk Mengetahui Faktor Penyebab Perceraian Pada Pengadilan Agama Makassar.....	581
(Nurul Aini , Fadyha Fadhilha , Abdul Muis ,Ikbal Maulana)	
KONIK4-131 Analisis Sistem Informasi Kesuksesan Wanita Karier Dalam Menghadapi Covid 18 Pada Saat <i>New Normal</i> Menggunakan Multimedia Berbasis Web.....	587
(Paryati , Karyono)	
KONIK4-133 Implementasi Algoritma Naïve Bayes Dalam Menentukan Penerima Bantuan Program Keluarga Harapan.....	594
(Ramlah, Heliawaty Hamrul, Nuralamsah Zulkarnaim)	
KONIK4-134 Sistem Informasi Pembayaran Parkir Berbasis Web (Studi Kasus : Dinas Perhubungan Kota Magelang)	601
(Rendy Aldian Kurniawan, Sidik Priyo Utomo , Septiadi Saputra, Dio Laksamana Sakti, Muhamat Azhar Alfatah)	
KONIK4-135 Pengaruh Filsafat Ilmu Komputer Terhadap Smart City Untuk Mendukung Revolusi Industri 4.0 Secara Ontologi.....	606
(Riahan Ginting, Muhammad Zarlis, Zulkifli Nasution)	
KONIK4-136 Pemanfaatan Aplikasi Java Untuk Memperoleh Informasi Penyewaan Tenda Pernikahan Pada Kartini Tenda Solution.....	612
(Rini Amalia, Sri Melati Sagita)	

KONIK4-137 Membangun Sistem Penjemur Pakaian Otomatis Menggunakan Arduino Mega Berbasis Android (Ririn Apriliani, Ferdiansyah)	620
KONIK4-138 Perancangan Dashboard sebagai Sistem Monitoring Kinerja Pegawai Pada Badan Kepegawaian Daerah Provinsi Jawa Tengah.....	626
(Risa Aprilia, Beta Noranita S.Si.,M.Kom.)	
KONIK4-141 Konsep Aplikasi E-Learning Realtime Berbasis Bot Telegram (ER-BOT) Guna Memfasilitasi Pembelajaran Dan Tes Pemahaman Secara Daring	631
(Rizky Parlika, Arista Pratama)	
KONIK4-142 Implementasi Absensi Berbasis Radio Frequency Identification (RFID) Card Dalam Menyambut Era New Normal Pada Lingkungan Sekolah	637
(Rizky Parlika, Arista Pratama)	
KONIK4-143 Klasifikasi Emosi Pada Twitter terkait Penerapan New Normal Menggunakan Algoritma Naïve Bayes	644
(Robi Kurniawan, Aulia Apriliani)	
KONIK4-144 Aplikasi Manajemen Barang Menggunakan Barcode Berbasis Android (Studi Kasus : Kreasi Bersama).....	649
(Rohana Yola Parastika Hutasoit, Elisabet Sinta Romaito, Nurbaita, Aulia Agusti Arma, Bayu Ismail)	
KONIK4-145 Sistem Pendekripsi Penggunaan Masker Sesuai Protokol Kesehatan Covid 19 Menggunakan Metode Deep Learning.....	654
(Rudi Hermawan, Dewanto Rosian Adhy, Nizirwan Anwar, Malabay)	
KONIK4-146 Efektivitas Program Belajar Dari Rumah (BDR) Model Daring Dalam Mas Pandemi Covid-19 (Rustam Efendy Rasyid, Aswadi)	659
KONIK4-147 Implementasi Algoritma A* Pada Game Fps (First Person Shooter) "Hero Hunter"	663
(Ryan Difayes,Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti)	
KONIK4-149 Perancangan Model Sistem Informasi E-Commerce Untuk Usaha Mikro Kecil Menengah Di Masa Pandemik COVID-19	667
(Sawali Wahyu, Malabay, Holder Simorangkir)	
KONIK4-150 Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SDN 24 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman	674
(Sepni Wita)	
KONIK4-151 Perancangan Basis Data Untuk Pengelolaan Administrasi Magang dan Penelitian Bagi Pelajar di KOMINFO.....	677
(Shabrina, Kraugusteeliana)	
KONIK4-152 Prototipe Aplikasi Peringatan Dini COVID-19 Berbasis Location Based Services	682
(Shereen Beatrix Adhiwidjaja, Paramita Aditung, Anthony Dicky Rustan, Trofan Putra Pranata, Erick Alfons Lisangan)	
KONIK4-153 Implementasi Media Pembelajaran Daring Online Berbasis Aplikasi E-Learning Netsupport School Aplikasi Zoom Dan Google Classroom Pada Program Studi Informatika Universitas Cokroaminoto Palopo	687
(Siaulhak)	

KONIK4-154 Aplikasi Pengelolaan Bank Sampah Berbasis Pemrograman PHP Menggunakan Framework CodeIgniter (Studi Kasus : Bank Sampah Kanci Bersinar Desa Salamkanci Bandongan Magelang).....	696
(Sidik Priyo Utomo, Rendy Aldian Kurniawan, Septiadi Saputra, Dio Laksmana Sakti, Muhamat Azhar Alfatah)	
KONIK4-155 Gamification Crowdsourcing Untuk Memantau Produktivitas UMKM Era New Normal.....	703
(Sri Hariani Eko Wulandari, M Rahmah, Erwin Sutomo, dan Vivine Nur Cahyawati)	
KONIK4-156 Implementasi Metode Certainty Factor Pada Pembuatan Aplikasi Color Blindess Test	711
(Sri Wahyuningsih Piu, Nurul Aini, Wirda Ardilla, Nurfadila Siraman)	
KONIK4-157 Implementasi Asosiasi Data Mining Untuk Korelasi Pembelian Produk 212 Mart Dengan Algoritma Apriori	718
(Sri Wulandari, Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti)	
KONIK4-158 Pengembangan Penelitian Tindakan Kelas Pemrograman pada Kelas Virtual di Tengah Masa Pandemi	723
(Subur Anugerah, S.T., M.Eng.)	
KONIK4-160 Implementasi Inception-V3 untuk Deteksi Covid-19 Menggunakan Citra X-Ray	728
(Sulfiqa, Ni Kadek Dwi Rahayu, Alexandra Thelzya Elleen Matakuwan, Armin Lawi, Sulfayanti Situju)	
KONIK4-161 Rancang Bangun Aplikasi (Gorder) Warkop Mie Sagu Menggunakan Cloud Computing Berbasis Mobile.....	735
(Suranti Ratri, Sri Wahyu Ningsih)	
KONIK4-162 Penerapan Aplikasi Interaktif Virtual Reality Sebagai Media Promosi Digital Berbasis Android Pada Developer Property Syariah Mamminasata Land.....	742
(Ahyuna, Herlinda)	
KONIK4-163 Penerapan Virtual Reality Panorama 3600 Sebagai Media Pengenalan Museum Talaga Manggung Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle	747
(Susi Susilawati)	
KONIK4-164 Desain Smart City of Makassar	752
(Syafruddin Syarif, Sitti Najmia Rifai, Moh. Fachrul Islami, Andi Alviadi Nur Risal, Fityah Hasyati, Muh. Alim Bahri)	
KONIK4-165 Aplikasi Mobile Untuk Survey Data Penerima Bantuan Bagi Lembaga Zakat, Infak & Sedekah ..	761
(Syahrizal Dwi Putra, Malabay)	
KONIK4-166 Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dalam Mengenal Nama-Nama Hewan Berbasis Komputer	766
(Taufik Kurnialensya, Setiyo Prihatmoko)	
KONIK4-167 Pembangunan Aplikasi Pencarian Dan Penyimpanan Lokasi Otomatis (Find Friend's Location)..	771
(Taufik Soleh, Malabay, Yulhendri)	
KONIK4-171 Prediksi Laju Penyebaran COVID-19 Menggunakan Model Polynomial Regression.....	783
(Vizza Dwi Vitanti, Tsabitah Ayu Rahmawati, Yusfis Azhar)	
KONIK4-172 Rancang Bangun Pemanfaatan Smart Lamp Menggunakan Sensor Pir Berbasis Internet Of Things	787
(Wida Susanti, Nunu Nurdiana, Harun Sujadi)	

KONIK4-173 Ekstraksi Fitur Pada Pengenalan Motif Batik Donggala Berbasis K-Nearest Neighbor (K-NN) Menggunakan Scale Invariant Feature Transform (SIFT)	794
(Wildan, Adzhal Arwani Mahfudh, Adhy Rizaldy)	
KONIK4-174 Pemodelan Regresi Polinomial untuk Prediksi Jumlah Kasus Penyebaran Covid-19 di Indonesia. (Yayang Matira, Haeril, Lilies Handayani)	799
KONIK4-175 Penerapan Algoritma A* (A Star) Pathfinding Pada Game 3d Top Down Shooter “Bocil Hunter : Coronavirus”.....	803
(Yoga Syaiful Azhar, Dolly Virgin Shaka Yudha Sakti)	
KONIK4-176 Aplikasi Pembayaran Pajak Kendaraan Bermotor Kantor Samsat Kota Pekanbaru.....	807
(Yohpi Novri Yanda, Dandi Mulyanda, Roy Candra, Muhammad Mustajib, Imam Baihaqi Okta Rifaldi)	
KONIK4-177 Sistem Pendaftaran Peserta Didik Baru Online pada SMKK Mater Amabilis, Surabaya.....	813
(Yonatan Widianto, Yulius Hari, Denny Suhanda)	
KONIK4-178 Assesment terhadap Online Learning System dalam Masa Pandemi COVID-19 Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)	817
(Yulius Hari, Darmanto, Indra Budi Trisno, Yonatan Widianto,Budi Hermawan)	
KONIK4-179 Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Kualitas Layanan Universitas	822
(Yupianti, Venny Novita Sari, Dewi Suranti)	
KONIK4-180 Sistem Pengawasan Internal Perjalanan Dinas Berbasis Web	827
(Nikmasari Pakaya, Lanto Ningrayati Amali)	
KONIK4-181 Pemesanan Jasa Barber Shop Berbasis Android Menghadapi Era New Normal (Studi Kasus Pada Barber shop Kota Gorontalo)	831
(Sitti Suhada , Moh. Ramdhani Arif Kaluku , Lillyan Hadjaratie, Muhammad Syarif Mustapa)	
KONIK4-182 Naïve Bayes Berbasis Particle Swarm Optimization Untuk Deteksi Penyakit Diare Pada Anak.....	841
(Indah Purwitasari Ihsan, Muh. Sakir, Mohamad Okta DS Dai)	
KONIK4-183 Implementasi Algoritma Levenshtein Distance Dalam Preprocessing Analisis Sentimen Pengguna Twitter	847
(Adnan Nur)	
KONIK4-009 Pembuatan Sistem Informasi Keuangan Dengan Model Arsitektur Asynchronous Untuk Penguatan Aspek Keamanan Informasi.....	851
(Agus Hermanto, Sri Hadijono, Nurul Fadilah)	
KONIK4-032 Inovasi Peternakan berbasis Arduino dalam Fertilisasi Telur Guna Menciptakan Ketahanan Pangan di Era Pandemi Covid 19	860
(Budi Tjahjono, Destian Gilang, Nizirwan Anwar, Kundang Karsono)	
KONIK4-034 Perangkat Otomasi Hidroponik Dilengkapi Dengan Sensor Ultrasonik , Menggunakan Arduino Mega	865
(Bunga J Silaen, Maria S Sitanggang, Kristina N Sitinjak)	
KONIK4-077 Aplikasi Web ERP pada Perusahaan Jasa Transportasi (Studi Kasus PT. Graha Sentosa Transport) (Indra Budi Trisno, Darmanto, Dimas Febrian Elvianto, Yulius Hari, Yonatan Widianto)	874

KONIK4-081 Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Praktik Kerja Lapangan (PKL) Siswa Pada BKPPD Kabupaten Magelang Dengan Metode Waterfall	879
(Iqbal Ridwan Darmawan,Achmad Mujafar , Bayu Agustian, M. Iqbal Al-Ghozali, Muhamad Alfian)	
KONIK4-089 Rancang Bangun Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pengenalan Komponen Elektronika Dasar Berbasis Android	883
(Karno Diantoro, Dian Gustina, Budi Haryanto)	
KONIK4-159 Model Distribusi Barang di Masa Pandemi Corona menggunakan MTSP dan Evolutionary Ant Colony Optimization	894
(Sugiarto Cokrowibowo , Indra , Ismail)	
KONIK4-080 Implementasi Metode Clustering Pada Website Opendata.magelangkab.go.id Berdasarkan Jumlah Penduduk Kabupaten Magelang Tahun 2014-2018	897
(Iqbal Ridwan Darmawan, Achmat Mujafar , Bayu Agustian, M. Iqbal Al-Ghozali, Muhammad Alfiansyah)	
KONIK4-016 Perancangan Aplikasi Penjualan Oleh-Oleh Insyra Pekanbaru Berbasis Android.....	902
(Muh Redza Fath, AlifNajmi, Muh Riswan, Firdaus)	
KONIK4-013 Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan MetodeMenghafal Mnemonik Sebagai Media Pembelajaran Dimasa Covid-19	908
(Akil Nur Muhamram, Maksum Ro's Adin Saf)	
KONIK4-170 Pembelajaran Citra X-Ray Paru untuk Klasifikasi Covid-19 Menggunakan CNN Inception-V3	913
(Denny Pratama Hardiono, Fadhillah Putri Taha, Armin Lawi, Sulfayanti)	

Pemesanan Jasa *BarberShop*

Berbasis Android pada Era *New Normal*

Sitti Suhada¹, Moh. Ramdhan Arif Kaluku², Lillyan Hadjaratie³, Muhammad Syarif Mustapa⁴

^{1,2,3,4} Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Gorontalo

Email Coprespondent Author : sittisuhada@ung.ac.id

Abstract — At present the barbershop business has developed rapidly and is mushrooming in the city of gorontalo. The increasing number of barbershops at this time is also very much needed availability of information about barbershop services. Availability of information needed in the form of services available on barbershop, service price list, and barbershop profiles. This is what makes it easy for customers to get information about barbershop in accordance with customer desires. The purpose of the research is to build a barbershop service application to facilitate customers in finding the desired barbershop information. The method used in this study is the prototype method. This research resulted in an android-based barbershop information system that can facilitate barbershop customers in choosing a barbershop according to the customer's desires, tastes, and still meet the customer's appearance needs.

Keyword — Barbershop, Prototype, Android, Pandemic, New Normal.

Abstrak — Saat ini usaha barbershop telah berkembang pesat dan tumbuh menjamur di kota gorontalo. Semakin banyaknya barbershop saat ini maka sangat dibutuhkan pula ketersediaan informasi mengenai jasa barbershop. Ketersediaan informasi yang dibutuhkan yaitu berupa layanan yang tersedia pada barbershop, list harga layanan, dan profil barbershop. Hal ini lah yang memudahkan pelanggan untuk mendapatkan informasi mengenai barbershop yang sesuai dengan keinginan pelanggan. Tujuan dari penilitian untuk membangun aplikasi jasa barbershop untuk mempermudah pelanggan dalam mencari informasi barbershop yang di inginkan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode prototype. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi barbershop berbasis android yang dapat memudahkan pelanggan barbershop dalam memilih barbershop sesuai keinginan, selera pelanggan, dan tetap memenuhi kebutuhan penampilan pelanggan dalam menghadapi New Normal.

Kata kunci — Barbershop, Prototype, Android, Pandemic, New Normal.

I. PENDAHULUAN

Saat ini usaha barbershop telah berkembang pesat dan tumbuh menjamur di kota Gorontalo. Semakin banyaknya barbershop saat ini maka sangat dibutuhkan pula ketersediaan informasi mengenai jasa barbershop. Ketersediaan informasi yang dibutuhkan yaitu berupa layanan yang tersedia pada barbershop, list harga layanan, dan profil barbershop. Saat ini juga dunia telah menghadapi pandemi Covid-19 yang mengharuskan dunia untuk menata kembali kehidupan baru atau yang disebut dengan New Normal. Dimana semua kegiatan masyarakat diatur ulang sesuai dengan standar kesehatan yang telah diatur oleh WHO. Sehingga dalam hal jasa barber shop masyarakat membutuhkan sebuah aplikasi yang dapat memberikan semua informasi yang berkaitan

dengan barber shop. Referensi inilah yang akan memudahkan pelanggan untuk mendapatkan informasi mengenai barbershop yang sesuai dengan keinginan pelanggan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya maka dibutuhkan sebuah Aplikasi Pemesanan Jasa Barbershop Berbasis Android yang diharapkan dapat memudahkan pelanggan barbershop dalam memilih barbershop sesuai keinginan, selera pelanggan, dan tetap memenuhi kebutuhan penampilan pelanggan dalam menghadapi New Normal.

II. LANDASAN TEORI

2.1 BarberShop

Barbershop adalah suatu tempat penyedia layanan khusus untuk pria yang melayani jasa potong rambut, cuci rambut dan perawatan yang lain yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan. Semakin berkembangnya zaman permintaan model dari potongan rambut semakin banyak dan juga semakin banyaknya layanan yang ditawarkan, maka usaha barbershop ini juga semakin berkembang. Walaupun usaha ini masih bertahap industri rumahan, tetapi banyak juga yang mencoba peruntungan dalam usaha barbershop ini. Industri barbershop modern sendiri mulai berdiri sekitar awal abad ke dua puluh di wilayah Amerika Serikat.

2.2 Android

Android menurut Nazaruddin (2012) merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *Linux*. *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. *Android* umum digunakan di *smartphone* dan juga tablet PC. Fungsinya sama seperti sistem operasi *Symbian* di Nokia, *iOS* di Apple dan *BlackBerry OS*.

Sedangkan Menurut Hermawan (2011), android merupakan OS (*Operating System*) mobile yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini. OS lainnya seperti *Windows Mobile*, *i-Phone OS*, *Symbian*, dan masih banyak lagi. akan tetapi, OS yang ada ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi inti yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga. Oleh karena itu, adanya keterbatasan dari aplikasi pihak ketiga untuk mendapatkan data asli ponsel, berkomunikasi antar proses serta keterbatasan distribusi aplikasi pihak ketiga untuk platform mereka.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa android merupakan *smartphone mobile*

dengan sistem operasinya yaitu berupa *Windows Mobile*, *i-Phone OS*, *Symbian*, dan masih banyak lagi yang menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri.

2.3 Metode Prototype

Metode *prototype* merupakan suatu teknik untuk mengumpulkan informasi tertentu mengenai kebutuhan-kebutuhan informasi pengguna secara cepat. Berfokus pada penyajian dari aspek-aspek perangkat lunak tersebut yang akan nampak bagi pelanggan atau pemakai. *Prototype* tersebut akan dievaluasi oleh pelanggan/pemakai dan dipakai untuk menyaring kebutuhan pengembangan perangkat lunak (Susanto dkk, 2016).

2.4 Penelitian Terkait

Sri Rahayu (2018) Melakukan penelitian yang berjudul Perancangan Aplikasi Barbershop Online. Permasalahan yang terjadi dalam penelitian ini dalam proses booking yaitu masih menggunakan media telepon dan Whatsapp 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. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Rational Unified Process* pada *Accurate Barbershop*. Kesimpulan penulis dengan penelitian terkait adalah berupa sebuah perancangan aplikasi Barbershop dengan platform berbasis web yang dapat digunakan oleh pelanggan untuk melakukan booking jasa tukang cukur ke rumah. Begitu juga dengan penelitian yang saya buat. dengan adanya aplikasi Mobile pemesanan barbershop online dapat mempermudah untuk memesan jasa barbershop Tetapi pada penelitian ini saya menerapkan aplikasi smartphone berbasis android.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Welim Dan Afifi (2017) yang berjudul, Rancangan Bangun sistem Informasi Jasa Barbershop Dan *Coffee* Pada *Gentlemen BarberShop And Coffee*, permasalahan yang ada pada penelitian ini yaitu, timbulnya suatu kesalahan dalam penggerjaan dan pencatatan administrasi. Penyimpanan nota-nota yang di gunakan sebagai arsip dirasa kurang rapi karena laporan jasa dan laporan penjualan digabung menjadi satu laporan yang menyebabkan sering terjadinya kesulitan dalam proses pencarinya, sehingga jika suatu saat dibutuhkan sebuah laporan yang diinginkan akan memakan waktu yang lama dalam proses pembuatannya. Tujuan dari penelitian ini yaitu, Dapat menyajikan kebutuhan akan data dan informasi yang efektif dan efisien sehingga dapat membantu dalam proses evaluasi kerja.

Ganda Yoga Swara dan Afif Zirwan (2018) juga melakukan penelitian dengan judul Aplikasi Pencarian Barbershop berbasis Android. Lokasi penelitian ini berada di Barbershop ternama di Kota Bukittinggi. Masalah yang di hadapi pada penelitian ini lamanya antrian oleh pelanggan dan rasa bosan menunggu di lokasi barber.Maka muncul solusi iya itu

menyediakan jasa kapster secara online. Tujuan di lakukan penelitian ini yaitu, membangun aplikasi yang menyediakan jasa kapster secara online. Aplikasi ini merupakan aplikasi jasa online dengan mengumpulkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dibidang pemotongan rambut kedalam satu platform aplikasi. Hasil akhir dari penelitian ini berupa hasil pengujian didapatkan hasil penggunaan fitur tracking pada ruangan terbuka dengan kondisi dibawah pepohonan mendapatkan rank tertinggi dibandingkan lokasi uji lainnya, dengan persentase data berhasil sebanyak 77,5%, data gagal 12,5% dan rata-rata delay antar masuk data berkisar 0,45 detik per 40 data masuk Penggunaan jQuery Latest menimbulkan munculnya error data atau data bertipe NaN (Not A Number) atau data bukan angka.

III. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode pengembangan sistem *Prototype*. Metode *prototype* merupakan metode pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai:

1. Pengumpulan kebutuhan
2. Membagun prototype
3. Evaluasi prototype
4. Pengkodean sistem
5. Pengujian sistem
6. Evaluasi system
7. Menggunakan sistem

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Pada hasil penelitian ini menjelaskan secara detail tahapan – tahapan penelitian pada perencangan dan proses membangun aplikasi pemesanan jasa Barbershop berbasis *Android*. Dirancang dengan menggunakan metode pengembangan *Prototype*.

4.1.1 Pengumpulan Kebutuhan

Pengumpulan kebutuhan data awal yaitu mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar system yang akan di buat.

I. Analisis Kebutuhan

Pada analisis kebutuhan dalam tahapan komunikasi dan penggumpulan data awal yaitu melakukan wawancara.

A. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional berisi proses-proses atau layanan apa saja yang nantinya harus disediakan oleh sistem, seperti berikut ini :

- a) Sistem meberikan pilihan kepada pelanggan, untuk memilih Barbershop yang sudah terdaftar di sistem.
1. Sistem memberikan informasi kepada pelanggan berupa, list harga, ketersediaan kapster dan layanan lainnya.

- A. Sistem menampilkan lokasi Barbershop, jika Barbershop tersebut sudah terdaftar di sistem.
 B. Sistem menampilkan lokasi pelanggan yang sudah terdaftar.

a. Kebutuhan Nonfungsional

Kebutuhan nonfungsional sering disebut sebagai batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti berikut ini :

- Sistem memerlukan koneksi internet untuk menjalankan sistem
- Dalam pembuatan menggunakan *android studio* versi 3.3.2 dengan *Java* sebagai bahasa pemrograman.
- Firebase* sebagai penyimpanan data.

3. Kebutuhan User.

Kebutuhan user atau orang yang akan terlibat dalam pembuatan dan implementasi sistem yang akan dibuat, diantaranya adalah :

- Administrator mencakup keseluruhan kegiatan yang ada dalam sistem berupa menginput, list harga,, menginput daftar Barbershop, menginput data kapster ke aplikasi, menginput ketersediaan kapster, sehingga menjadi informasi yang nantinya akan ditampilkan kepada pengguna,
- Pelanggan mencakup hal-hal berupa melihat list harga, melihat daftar Barbershop, memesan kapster yang sedang tidak bekerja, dan melihat lokasi Barbershop terdekat.

4.1.2 Membangun Prototype

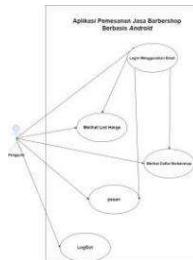
Setelah tahapan analisis dilakukan, maka dibuatlah rancangan Aplikasi Pemesanan Jasa Barbershop Berbasis *Android*, Aplikasi yang akan dibangun ini akan membantu dalam mempermudah pelanggan dalam mencari Barbershop yang sesuai keinginan pelanggan.

Berdasarkan deskripsi kebutuhan pemakaian sistem yang telah diuraikan, maka tahap perancangan dan pembangunan ini akan dimulai dengan pembuatan desain Aplikasi menggunakan UML (*Unified Modelling Language*). Perancangan Aplikasi meliputi *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan *sequence diagram*.

a. Perancangan Use Case Diagram

Use case diagram di gunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem (*aktor*) dengan kasus (*use case*) yang disesuaikan dengan langkah-langkah (skenario) yang telah ditentukan serta menggambarkan kebutuhan sistem dari sudut pandang *user*. *Use case* dibuat berdasarkan keperluan aktor, merupakan apa yang akan dikerjakan, bukan bagaimana sistem mengerjakannya.

Use case diagram untuk Aplikasi Pemesanan Jasa Barbershop Berbasis *Android* ini terdiri dari 2 (dua) *actor* yaitu Admin dan Pelanggan, seperti berikut ini :



Gambar 1 Use Case Diagram

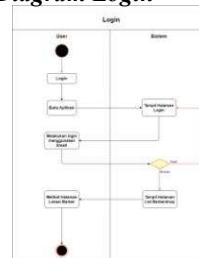
II. Perancangan Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan aliran aktivitas dalam sistem, bagaimana masing-masing aliran dimulai, keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana aktivitas berakhir. Activity diagram ini dibuat berdasarkan beberapa use case. Activity diagram untuk aplikasi pemesanan jasa barbershop berbasis *android*, yaitu berupa activity diagram pelanggan seperti berikut ini :

1. Activity Diagram Pelanggan

Pada Activity diagram pelanggan terdapat enam (6) activity diagram yaitu activity diagram login, melihat lokasi, melihat daftar barbershop yang sudah terdaftar di sistem, melihat list harga, memesan pesanan, dan log out.

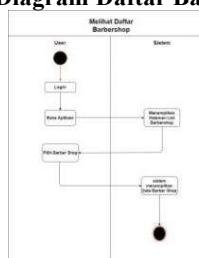
1) Activity Diagram Login



Gambar 2 Activity Diagram Login

Activity Diagram Login Pada Gambar 2 aktifitas pertama dimulai dari pelanggan membuka aplikasi dan sistem menampilkan *splashscreen* aplikasi dan kemudian sistem akan menampilkan halaman *login*. Pelanggan melakukan *login* dengan akun *gmail* yang sudah didaftarkan terlebih dahulu. Jika *login* berhasil maka aplikasi akan menampilkan halaman beranda. Jika *login* gagal sistem akan menampilkan kembali halaman *login*.

B. Activity Diagram Daftar Barbershop

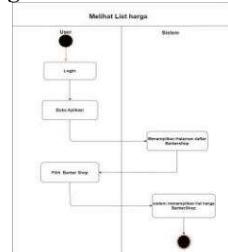


Gambar 3 Activity Diagram Daftar Barbershop

Pada gambar 3 *activity diagram* melihat Daftar Barbershop akun dimulai dari user dalam hal ini pelanggan membuka aplikasi dan sistem menampilkan halaman list

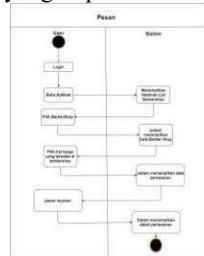
barbershop, kemudian pelanggan memilih Barbershop yang di inginkan dan sistem menampilkan data dari barbershop tersebut.

A. Activity Diagram Melihat List Harga



Gambar 4 Activity Diagram Melihat List Harga

Pada gambar 4 *activity diagram* melihat list harga di mulai dari user membuka aplikasi, kemudian sistem akan menampilkan halaman daftar barbershop yang ada, kemudian pelanggan memilih barbershop lalu sistem akan menampilkan list harga dari Barbershop yang di pilih



Gambar 5 Activity Diagram Pesan

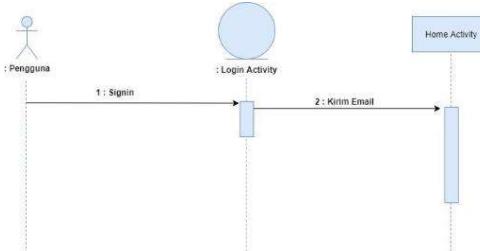
1. Activity Diagram Pesan

Pada gambar 5 *activity diagram* Pesan disini user atau pelanggan membuka aplikasi dan sistem akan menampilkan halaman list barbershop, kemudian pelanggan memilih barbershop yang di inginkan dan sistem akan menampilkan data barbershop yang di dalamnya terdapat paket layanan. Kemudian pelanggan memilih paket layanan yang di inginkan kemudian sistem akan menampilkan detail dari pemesanan.

1. Perancangan Sequence Diagram

Sekuensial Diagram menggambarkan interaksi yang di susun berdasarkan urutan waktu.

A. Sequence Diagram login

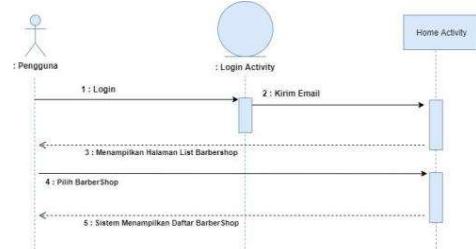


Gambar 6 Sequence Diagram login

Proses *Sequence Diagram* login di mulai dari pengguna menggunakan halaman login untuk masuk kedalam

sistem, dan menggunakan objek google user jika email sudah terdaftar maka sistem akan menampilkan halaman home yang memuat lokasi dari barbershop yang sudah terdaftar di aplikasi.

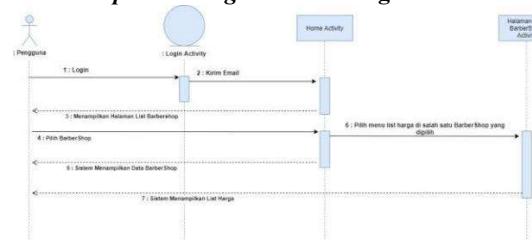
• Sequence Diagram Daftar Barbershop



Gambar 7 Sequence Diagram Melihat Daftar Barbershop

Proses *Sequence Diagram* Melihat Daftar Barbershop di mulai dari pengguna atau pelanggan membuka aplikasi dan sistem akan menampilkan halaman home yang memuat daftar barbershop yang telah terdaftar di aplikasi barbershop.

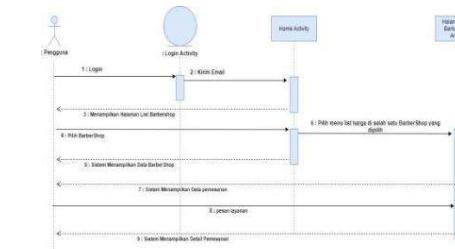
• Sequence Diagram List Harga



Gambar 8 Sequence Diagram List Harga Barbershop

Proses *Sequence Diagram* menampilkan list harga, di mulai dari pengguna membuka aplikasi, setelah itu dari halaman daftar Barbershop pengguna memilih barbershop yang di inginkan, kemudian sistem akan menampilkan data Barbershop. Setelah itu pengguna memilih list harga yang ada di barbershop tersebut, kemudian sistem akan menampilkan list harga.

A. Sequence Diagram Pesan



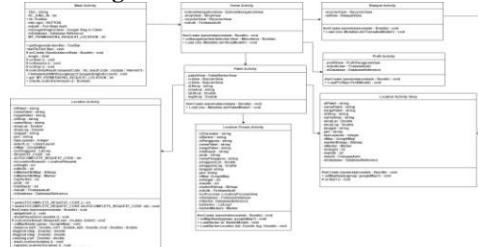
Gambar 9 Sequence Diagram pesan

Proses *Sequence Diagram* pesan, di mulai dari pengguna membuka aplikasi, setelah itu dari halaman daftar barbershop pengguna memilih barbershop yang di inginkan, kemudian sistem akan menampilkan data barbershop.setelah

itu pengguna memilih list harga yang ada di barbershop tersebut, kemudian sistem akan menampilkan list harga, setelah itu pengguna memilih list harga yang diinginkan, kemudian sistem akan menampilkan data pemesanan setelah itu pengguna memesan layanan dan sistem akan menampilkan data pesanan yang telah di pesan.

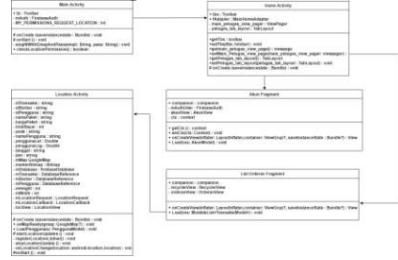
A. Perancangan Class Diagram

[1] Class Diagram Konsumen



Gambar 10 Class Diagram Konsumen

1. Class Diagram Barber



Gambar 11 Class Diagram Barber

4.1.3 Evaluasi Prototype

Setelah perancangan proses arsitektur sistem, use case diagram, activity diagram, class diagram dan sequence diagram pada tahapan membangun prototype, selanjutnya dilakukan evaluasi prototype oleh pihak Barbershop. Kemudian dilakukan desain interface (rancangan antar muka) dari aplikasi yang akan dibuat. Adapun desain interface dari aplikasi Pemesanan Jasa Barbershop Berbasis Android ini yaitu sebagai berikut.

a) Rancangan Tampilan Login Pengguna



Gambar 12 Rancangan Tampilan Login Pengguna

Rancangan Tampilan Rincian Pesanan Pelanggan



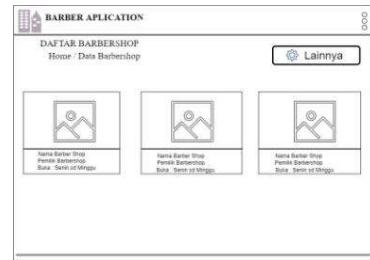
Gambar 21 Rancangan Tampilan Rincian Pesanan Pelanggan

1. Rancangan Tampilan Akun Barber



Gambar 22 Rancangan Tampilan Akun Barber

12. Rancangan Tampilan Web Home Admin



Gambar 23 Rancangan Tampilan Web Home Admin

13. Rancangan Tampilan Web Tambah Barbershop

This form interface is titled 'Tambah Barber Shop'. It contains fields for 'Nama Barber', 'Nama Pemilik', 'Username', 'Password', 'Lokasi Latitude', 'Lokasi Longitude', 'Jadwal', and a file upload field ('Choose File'). It also includes a 'Preview' button with a preview image and 'Batal' (Cancel) and 'Simpan' (Save) buttons.

Gambar 24 Rancangan Tampilan Web Tambah Barbershop

14. Rancangan Tampilan Web Data Barbershop

Barber Application
Data Barbershop
Home / Data Barbershop / Detail Barbershop
Lainnya
Barbershop
Nama Pemilik
Barbershop
Jadwal
Pemilik
Name LAT LNG Jadwal
User Name

Gambar 25 Rancangan Tampilan Data Barbershop

15. Rancangan Tampilan Web Masuk Aplikasi

BARBER APPLICATION
Masuk Ke Aplikasi
User Name
Password
MASUK

Gambar 26 Rancangan Tampilan Masuk Aplikasi

16. Rancangan Tampilan Home Barbershop

Barber Application
Home Application
Home / Data Barber Shop
Lainnya
Nama Barber Shop
Pemilik Jadwal
Home
Data Barber
Data Layanan
Data Transaksi
Daftar Booking Pengguna Kerumah
Daftar Data Layanan
No Pengguna Petani Barber Harga Jarak Total Biaya Jangka Status
Daftar Booking Pengguna
Daftar Data Layanan
No Pengguna Petani Barber Harga Jarak Total Biaya Jangka Status

Gambar 27 Rancangan Tampilan Home Barbershop

17. Rancangan Tampilan Data Barber

Barber Application
Home Application
Home / Data Barber Shop
Lainnya
Nama Barber Shop
Pemilik Jadwal
Home
Data Barber
Data Layanan
Data Transaksi
Daftar Barber Yang Dimiliki
Daftar Data Layanan
No Nama

Gambar 28 Rancangan Tampilan Data Barber

18. Rancangan Tampilan Tambah Barber

Tambah Data Barber
Nama Barber
Email
Password
Photo
Choose File No File Choose
Preview
Batal Simpan

Gambar 29 Rancangan Tampilan Tambah Barber

19.

Barber Application
Home Application
Home / Data Barber Shop
Lainnya
Nama Barber Shop
Pemilik Jadwal
Home
Data Barber
Data Layanan
Data Transaksi
Daftar Layanan
Daftar Data Layanan
No Name Harga

Gambar 30 Rancangan Tampilan Data Layanan
20. Rancangan Tampilan Tambah Layanan

Tambah Layanan
Nama Layanan Harga
Keterangan
Batal Simpan

Gambar 31 Rancangan Tampilan Tambah Layanan

21.

Barber Application
Home Application
Home / Data Barber Shop
Lainnya
Nama Barber Shop
Pemilik Jadwal
Home
Data Barber
Data Layanan
Data Transaksi
Data Transaksi Pengguna
Data Transaksi Pengguna Lainnya
No Pengguna Petani Barber Harga Jarak Total Biaya Jangka Status

Gambar 32 Rancangan Tampilan Data Transaksi

4.1.4 Pengkodean Sistem

Setelah Tahapan membangun prototype, maka tahapan selanjutnya adalah pengkodean sistem dengan menerapkan prototype yang telah dibangun kedalam aplikasi berbasis mobile dengan menggunakan bahasa pemrograman java SDK dan pemyippanan database menggunakan Firebase. Tahap ini dilakukan untuk mendeskripsikan bagaimana fungsi dari masing-masing halaman Aplikasi Pemesanan Jasa Barbershop Berbasis

Android. Halaman-halaman tersebut diakses oleh masing-masing user yang telah diberikan akses sesuai dengan jenis user.

4.1.5 Pengujian dan Evaluasi Sistem

Pada tahap ini adalah untuk melakukan pengujian dan mengevaluasi sistem yang telah dibuat apakah sistem ini sudah sesuai atau tidak. Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan metode *Blackbox testing*.

4.1.6 Menggunakan Sistem

Setelah semua tahapan selesai maka selanjutnya sistem digunakan atau di implementasikan. Berikut akan dijelaskan bagaimana fungsi dari masing-masing halaman pada Aplikasi Pemesanan Jasa Barbershop Berbasis Android. Halaman-halaman tersebut dapat diakses oleh setiap user yang memiliki hak akses pada Aplikasi Pemesanan Jasa Barbershop Berbasis Android.

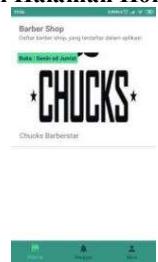
1. Tampilan Halaman Login



Gambar 33 Tampilan Halaman Login

Gambar 33 adalah tampilan awal aplikasi di mana pengguna atau pelanggan harus login terlebih dahulu menggunakan akun email google pengguna.

2. Tampilan Halaman Home



Gambar 34 Tampilan Halaman Home

Gambar 34 adalah tampilan halaman home yaitu halaman yang selanjutnya akan di lihat pengguna setelah melakukan login menggunakan email pengguna.

5. Tampilan Halaman Layanan Barbershop



Gambar 37 Tampilan Halaman Layanan Barbershop

Gambar 37 adalah tampilan halaman layanan Barbershop di mana pengguna dapat melihat list layanan yang tersedia di Barbershop tersebut seperti pada Gambar 37

6. Tampilan Pilih Layanan



Gambar 38 Tampilan Halaman Pilih Layanan

Gambar 38 adalah tampilan halaman pilih layanan di mana pengguna memilih layanan yang di inginkan seperti pada gambar 38.

7. Tampilan Halaman Pesan



Gambar 39 Tampilan Halaman Pesan

Gambar 39 adalah tampilan halaman pesan di mana setelah pengguna memilih layanan yang di inginkan, setelah itu akan muncul tampilan pesan seperti pada Gambar 4.39.

8. Tampilan Halaman Login Barber



Gambar 40 Tampilan Halaman Login Barber

Gambar 40 adalah tampilan awal aplikasi di mana Barber atau tukang cukur harus login terlebih dahulu menggunakan akun email pengguna.

1. Tampilan Halaman Home Barber



Gambar 41 Tampilan Halaman Home Barber

Gambar 41 tampilan halaman home adalah tampilan yang memuat semua orderan yang masuk dari pelanggan seperti pada Gambar 41.

10. Tampilan Halaman Rincian Pesanan Pelanggan



Gambar 42 Tampilan Halaman Rincian Pesanan Pelanggan

Gambar 42 tampilan halaman rincian pelanggan adalah dimana Barber dapat melihat no hp, jenis layanan, total biaya,jarak, dan lokasi dari pelanggan. Seperti pada Gambar 42.

11. Tampilan Halaman Akun Barber



Gambar 43 Tampilan Halaman Akun Barber

Gambar 43 tampilan halaman akun barber adalah tampilan halaman akun setelah melakukan login dengan akun google, di sini Barber dapat melihat halaman akunnya dengan menekan tombol akun, seperti pada Gambar 43.

12. Tampilan Halaman Web Home Admin



Gambar 44 Tampilan Halaman Web Home Admin

Gambar 44 tampilan web home admin merupakan salah satu tampilan halaman web admin dari aplikasi pemesana jasa barbershop yang di akses melalui *web browser*. Pada halaman ini menampilkan daftar dari barbershop yang sudah terdaftar pada aplikasi pemesanan jasa barbershop seperti pada Gambar 44.

13. Tampilan Halaman Web Tambah Barbershop



14. Tampilan Halaman Web Data Barbershop

Gambar 45 tampilan halaman web tambah barbershop merupakan halaman yang dapat di akses oleh admin untuk menambahkan Barbershop.

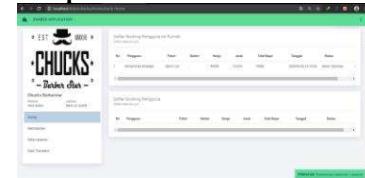
15. Tampilan Halaman Web Masuk Aplikasi



Gambar 47 Tampilan Halaman Web Masuk Aplikasi

Gambar 47 tampilan halaman web masuk aplikasi merupakan halaman web di mana pemilik barber bisa login kedalam aplikasi setelah di daftarkan oleh admin.

16. Tampilan Halaman Web Home Barbershop



Gambar 48 Tampilan Halaman Web Home Barbershop

Gambar 48 tampilan halaman web home Barbershop adalah tampilan awal pada web di mana menampilkan data barber, data layanan,data transaksi dan daftar booking pelanggan. Seperti pada gambar 48.

17. Tampilan Halaman Web Data Barber



Gambar 49 Tampilan Halaman Web Data Barber

Gambar 49 tampilan halaman web data barber adalah halaman daftar barber atau tukang cukur yang ada pada Barbershop, seperti pada Gambar 49

18. Tampilan Halaman Web Tambah Data Barber



Gambar 50 Tampilan Halaman Web Tambah Data Barber

Gambar 50 tampilan halaman web tambah data barber merupakan halaman dimana

pemilik Barbershop bisa menambahkan barber atau tukang cukur pada Aplikasi Pemesanan Jasa Barbershop, seperti pada Gambar 50

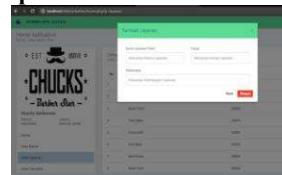
19. Tampilan Halaman Web Data Layanan



Gambar 51 Tampilan Halaman Web Data Layanan

Gambar 51 Tampilan Halaman Web Data Layanan adalah halaman yang menampilkan daftar layanan yang ada pada Barbershop, seperti pada Gambar 50

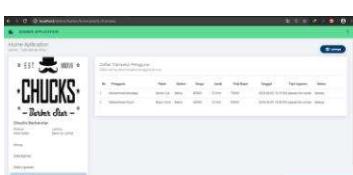
20. Tampilan Halaman Web Tambah Layanan



Gambar 52 Tampilan Halaman Web Tambah Layanan

Gambar 52 tampilan halaman web tambah layanan menampilkan halaman di mana pemilik bisa menambahkan layanan yang ada pada Barbershop, seperti pada Gambar 52

21. Tampilan Halaman Web Data Transaksi



Gambar 53 Tampilan Halaman Web Data Transaksi

Gambar 53 tampilan halaman web data transaksi merupakan tampilan daftar dari semua transaksi yang ada pada barbershop, seperti pada Gambar 53

4.2 Pembahasan

Berdasarkan dari semua tahapan yang dilakukan, maka penelitian ini menghasilkan Aplikasi Pemesanan Jasa Barbershop Berbasis *Android*, berdasarkan pengumpulan kebutuhan sistem yang dikumpulkan peneliti, diketahui bahwa pada saat ini usaha barbershop telah berkembang pesat dan tumbuh menjamur. Semakin banyaknya barbershop saat ini maka sangat dibutuhkan pula ketersediaan informasi mengenai jasa barbershop. Ketersediaan informasi yang dibutuhkan yaitu berupa layanan yang tersedia pada barbershop, list harga layanan, dan profil barbershop. Referensi inilah yang akan memudahkan pelanggan untuk mendapatkan informasi mengenai barbershop yang sesuai dengan keinginan pelanggan. Dengan memanfaatkan perangkat *smartphone android*, maka peneliti membuat aplikasi pemesanan jasa barbershop berbasis *android* untuk membantu memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan pada beberapa barbershop yang ada di kota Gorontalo. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan pelanggan barbershop dalam memilih barbershop sesuai keinginan, selera pelanggan, dan tetap memenuhi kebutuhan penampilan pelanggan melalui aplikasi pemesanan jasa barbershop.

VI. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah ditulis peneliti, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan memanfaatkan perangkat *smartphone android*, maka peneliti membuat aplikasi pemesanan jasa barbershop berbasis *android* untuk membantu memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan pada beberapa barbershop yang ada di kota Gorontalo. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan pelanggan barbershop dalam memilih barbershop sesuai keinginan, selera pelanggan, dan tetap memenuhi kebutuhan penampilan pelanggan melalui aplikasi pemesanan jasa barbershop.
2. Dengan adanya aplikasi pemesanan jasa barbershop berbasis *android* ini maka dapat membantu proses publikasi barbershop kepada pelanggan dengan cepat dan lebih mudah. Dengan adanya aplikasi pemesanan jasa barbershop berbasis *android* ini maka pelanggan yang tadinya malas untuk datang langsung dan mengantre di barbershop, kini dapat dengan mudah melakukan pemesanan lewat *smartphone android* baik itu layanan di barbershop atau layanan kerumah

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terimakasih disampaikan kepada semua pihak yang telah berperan dalam pembuatan aplikasi pemesanan barbershop berbasis *android* ini sehingga penelitian dan penulisan dapat terlaksana dengan baik

DAFTAR ACUAN

- [1] Hermawan, S.S. 2011., *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Andi Yogyakarta.
- [2] Nazruddin Usman,S.H., 2012. *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC BerbasisAndroidInformatika*. Bandung.
- [3] Rahayu, Sri. 2018. *Perancangan Aplikasi Barbershop Online*. Garut: Sekolah Tinggi Teknologi.
- [4] Susanto, R., dan Andriana, A. D. 2016. Perbandingan model waterfall dan prototyping untuk pengembangan system informasi. *Majalah ilmiah*.
- [5] Yahya W, Yohanes Dan Nur Afifi, Abie Rizal. 2017. *Rancangan Bangun sistem Informasi Jasa BarberShop Dan Coffee Pada Gentlemen BarberShop And Coffee*. Jakarta Selatan: Universitas Budi Luhur.
- [6] Yoga S, Ganda Dan Zirwan, Affi. 2018. *Aplikasi Pencarian Barbershop Berbasis Android*. Padang: Institut Teknologi Padang.



Tugu Religi Sultra (int)