

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Barbershop/Pangkas Rambut merupakan salah satu jenis usaha yang masuk ke dalam kategori usaha yang bergerak dibidang jasa, pangkas rambut sudah banyak kita temui disaat sekarang ini. Sejak masa pandemi Covid-19 sudah banyak pangkas rambut yang membuka layanan jasa panggilan ke rumah konsumen untuk meningkatkan kenyamanan konsumen sekaligus daya saing, maka disediakanlah pemesanan/*booking* melalui panggilan telepon ataupun *whatsapp* (Kompas.id, 2020).

Pangkas Rambut Ipung adalah salah satu tempat usaha yang terkenal di Kota Bandar Lampung dalam bidang jasa pangkas rambut untuk pria, sudah membuka jasa panggilan ke rumah konsumen menggunakan *whatsapp*, tetapi cara tersebut kurang efisien, dikarenakan konsumen harus melakukan konfirmasi berulang kali untuk mengetahui apakah Pangkas Rambut Ipung tersedia atau tidak untuk panggilan pangkas dan informasi lainnya seperti layanan yang disediakan juga harga dari pihak *kapster*/tukang pangkas, seringkali konsumen merasa kecewa karena pesannya tidak dibalas oleh *kapster*. Oleh sebab itu dibutuhkan teknologi untuk mengatasi masalah-masalah tersebut.

Melihat perkembangan teknologi yang saat ini telah berkembang pesat dan memungkinkan sebuah usaha tradisional dapat bertransformasi ke digital pada era saat ini, karena model perdagangan yang berkembang saat ini adalah perdagangan online, dimana para konsumen dapat mempunyai pilihan yang lebih luas jika dilakukan secara digital (Suparman, Triayudi and Andrianingsih, 2022). Teknologi Digital lebih mengutamakan kegiatan dilakukan secara komputer/digital

dibandingkan menggunakan tenaga manusia, dengan adanya teknologi digital efisiensi dan efektifitas telah terbukti di masyarakat, seperti Marketplace dan E-commerce (Danuri, 2019).

Menerapkan metode pendekatan *Software Development Life Cycle*, yaitu Waterfall, Prototype, dan Agile akan terstruktur dalam proses pembuatan dan perubahan sistem. *Waterfall* memiliki kelebihan pada proses yang terurut, sehingga pengerjaan dapat terjadwal dengan baik dan mudah, tetapi memiliki kelemahan waktu pengerjaan relatif lebih lama, karena harus pengerjaannya tahap demi tahap (Widiyanto, 2018). Prototype mempunyai kelebihan mempersingkat waktu pengembangan perangkat lunak, tapi memiliki kelemahan dapat meningkatkan kompleksitas (Nsafe *et al.*, 2022). Dan Agile memiliki kelebihan proses pengembangan perangkat lunak membutuhkan waktu yang relatif cepat dan berkala, akan tetapi punya kekurangan waktu perencanaan proyek yang singkat (Haryana, 2019).

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis bertujuan untuk membuat aplikasi agar bisa membantu *kapster* membuat jadwal saat sedang bekerja, sehingga konsumen menjadi tahu jika *barber* langganannya sedang ada klien, aplikasi ini dibuat dengan sebuah teknologi website, maka penulis menggunakan *Extreme Programming* sebagai metode pengembangan sistemnya. Tujuan penelitian ini dibuat untuk mempermudah *kapster* mengelola estimasi waktu. Oleh karena itu penulis mengangkat judul **“Perancangan Sistem Marketplace Penyedia Jasa Pangkas Rambut Berbasis Website Menggunakan MERN Stack”**. Diharapkan dapat membantu mengefesienkan waktu kerja sehingga tidak membuat konsumen

kecewa. Selain itu konsumen dapat mengetahui status kerja bahwa *barber/kapster* langganannya sedang melayani klien.

1.2 Rumusan Masalah

Pemaparan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah :

“Bagaimana merancang sebuah sistem marketplace penyedia jasa pangkas rambut berbasis website yang memudahkan *kapster/tukang* pangkas untuk membuat estimasi waktu saat sedang bekerja”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Sistem yang dibuat berbasis website
2. Sistem ini akan dibangun menggunakan Bahasa Pemrograman Javascript, Node.js sebagai *server-side*, Express.js sebagai *framework*, React.js sebagai *Client-side*, dan Mongo DB sebagai *database*
3. Sistem dikembangkan untuk pangkas rambut laki-laki
4. Sistem dikembangkan dengan *scope* hanya di Bandar Lampung

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Menyelesaikan studi jenjang S-1 penulis.
2. Mengembangkan aplikasi marketplace yang menyediakan jasa pangkas rambut.
3. Meningkatkan efisiensi estimasi waktu kerja kapster yang dapat diakses oleh konsumen.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Membantu *barbersop*/pangkas rambut saat bekerja dengan waktu yang telah ditentukan.
2. Konsumen mengetahui kalau *barber* langganannya sedang tersedia atau sedang ada klien dan mengetahui informasi seperti layanan yang disediakan dan harga yang ditentukan oleh pihak *kapster*