

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Reservasi Layanan Potong Rambut (Barbershop)

Hasan Shofiyyur Rahman¹, Rafi Fauzi Alfari², Torikh Abdullah Naser³, Zatin Niqotaini^{4*}

¹S1 Sistem Informasi, UPN “Veteran” Jakarta, Jakarta Selatan

²S1 Sistem Informasi, UPN “Veteran” Jakarta, Jakarta Selatan

³S1 Sistem Informasi, UPN “Veteran” Jakarta, Jakarta Selatan

⁴S1 Sistem Informasi, UPN “Veteran” Jakarta, Jakarta Selatan

¹2410512011@mahasiswa.upnvj.ac.id, ²2410512015@mahasiswa.upnvj.ac.id,

³2410512031@mahasiswa.upnvj.ac.id, ^{4*}zatinniqotaini@upnvj.ac.id

INTISARI

Studi ini difokuskan pada analisis serta perancangan sebuah sistem informasi untuk reservasi layanan potong rambut (barbershop) yang diharapkan akan mempermudah prosedur pemesanan dan meningkatkan efisiensi operasional. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif, di mana pengumpulan data dilakukan melalui observasi tidak langsung melalui platform digital seperti Instagram dan WhatsApp, serta studi pustaka dari berbagai literatur dan hasil penelitian terdahulu. Analisis sistem dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan proses kerja layanan reservasi secara manual. Temuan analisis kemudian dimanfaatkan untuk mengembangkan desain sistem berbasis web yang didukung oleh diagram UML (Use Case, Activity, Sequence, dan Class Diagram) yang dibuat menggunakan StarUML, serta perancangan antarmuka pengguna (UI) menggunakan Figma berdasarkan prinsip User-Centered Design. Sistem ini dirancang agar mencakup fungsi utama seperti registrasi, login, pemilihan layanan, pemesanan jadwal, transaksi, hingga pelaporan, yang dapat diakses oleh aktor seperti pelanggan, kapster, admin, dan owner. Diharapkan rancangan sistem ini mampu mengatasi kendala dalam sistem konvensional serta memberikan pengalaman reservasi yang lebih praktis dan terstruktur bagi pengguna.

Kata kunci: sistem informasi, UML, Barbershop, Reservasi, User-Centered Design

ABSTRACT

This study is focused on the analysis and design of an information system for barbershop reservations that is expected to simplify the ordering procedure and improve operational efficiency. This study adopts a qualitative approach, where data collection is carried out through indirect observation through digital platforms such as Instagram and WhatsApp, as well as literature studies from various literature and previous research results. System analysis is carried out to identify the needs and work processes of reservation services manually. The analysis findings were then used to develop a web-based system design supported by UML (Use Case, Activity, Sequence, and Class Diagram) diagrams created using StarUML, as well as user interface (UI) design using Figma based on the User-Centered Design principle. This system is designed to include key functions such as registration, login, service selection, schedule booking, transactions, and reporting, which can be accessed by actors such as Customers, administrators, admins, and owners. It is hoped that this system design will be able to overcome obstacles in the conventional system and provide a more practical and structured reservation experience for users.

Keywords: information system, UML, barbershop, reservation, User-Centered Design

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah menyebar ke berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam bidang jasa pelayanan. Kehadiran internet semakin memperluas pemanfaatan teknologi dalam mendukung tujuan finansial perusahaan. Hal tersebut dapat diwujudkan melalui optimalisasi proses bisnis yang dilakukan secara efisien terhadap perubahan, sehingga mampu meningkatkan daya saing dan kinerja operasional secara menyeluruh (Akbar et al., 2023). Dalam dunia bisnis, teknologi informasi telah menjadi bentuk transformasi yang banyak digunakan untuk mengembangkan usaha

Salah satu sektor jasa yang telah mengalami transformasi adalah layanan potong rambut berupa barbershop. Umumnya, proses reservasi layanan di barbershop dilakukan secara manual, dengan pelanggan yang datang langsung ke tempat tukang cukur ataupun lewat telepon untuk melakukan reservasi. Penerapan sistem reservasi berbasis web pada barbershop mampu meningkatkan kepuasan pelanggan dan mengurangi ketidakteraturan antrean, karena pelanggan tidak perlu datang langsung hanya untuk melakukan pemesanan (Agung et al., 2022). Beberapa permasalahan yang kerap menimbulkan ketidaknyamanan pelanggan antara lain antrean yang panjang akibat banyaknya pelanggan yang datang secara bersamaan dan staf yang kewalahan melayani, sehingga antrean menjadi tidak teratur. Selain itu, kurangnya informasi mengenai layanan yang tersedia menyebabkan pelanggan tidak mengetahui fasilitas apa saja yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan adanya sistem yang mempermudah pelayanan kepada pelanggan, salah satunya melalui fasilitas reservasi secara online. Sistem ini juga membantu pemilik barbershop dalam mengelola jadwal pelayanan, data pelanggan, serta menyusun informasi layanan secara terstruktur.

Reservasi tidak hanya berperan sebagai mekanisme untuk menyederhanakan proses pemesanan layanan, tetapi juga telah berkembang menjadi solusi strategis yang bersifat integral dalam memperkuat efektivitas interaksi antara pelanggan dan penyedia jasa potong rambut (Hanafi et al., 2024). Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi yang mendukung pengelolaan penjadwalan dan reservasi layanan potong rambut secara efisien, guna meningkatkan efektivitas pelayanan dan memudahkan manajemen operasional. Sistem yang dirancang mencakup fitur reservasi

layanan, pengelolaan data pelanggan, pengaturan jadwal potong rambut, serta penyajian informasi dan laporan layanan. Ruang lingkup tulisan ini meliputi proses reservasi, pengaturan jadwal, pengelolaan data pelanggan, penyusunan informasi layanan, hingga pembuatan laporan dalam konteks operasional barbershop.

Perancangan sistem dilakukan dengan memanfaatkan pendekatan pemodelan visual Unified Modeling Language (UML) untuk menggambarkan struktur sistem serta interaksi antara pengguna dan sistem secara sistematis dan terstandarisasi. UML dipandang sebagai sebuah kerangka yang menyajikan visualisasi, konstruksi, dokumentasi, serta informasi proses perangkat lunak dalam bentuk model dan deskripsi yang terstruktur (Niqotaini, et al., 2023).

Dalam perancangan sistem, digunakan beberapa jenis diagram UML. Pada tahap awal, terdapat Use Case Diagram yang menggambarkan peran serta cara kerja masing-masing fungsi dalam sistem, sekaligus menunjukkan bagaimana sistem berinteraksi dengan aktor dari luar sistem. Diagram ini juga menampilkan fitur-fitur perangkat lunak yang dapat diakses oleh pengguna (Niqotaini, et al., 2023). Tahap berikutnya menggunakan Activity Diagram, yang menjelaskan langkah-langkah aktivitas secara logis dan berurutan, mulai dari proses awal hingga akhir. Diagram ini merepresentasikan alur kerja sistem yang sedang dirancang (Valerino et al., 2024). Selanjutnya, Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan urutan interaksi antar objek dalam sistem, mencakup operasi yang terlibat, tahapan pelaksanaan, serta informasi yang dibutuhkan pada setiap proses dalam mencapai tujuan dari suatu Use Case (Valerino et al., 2024). Kemudian model terakhir yang dibuat berupa Class Diagram yang berisi gambaran kelas-kelas dengan hubungan relasi serta memberikan rincian mengenai masing-masing kelas dalam model desain sistem. Kelas dan juga paket-paket yang berada dalam sebuah perangkat lunak ditampilkan dalam sebuah diagram yang disebut dengan class diagram (Niqotaini, et al., 2023). Diagram inilah yang menjadi tanggung jawab dan menjelaskan aturan tiap entitas yang membentuk perilaku sistem. Penggunaan UML ini dinilai efektif dalam mendukung proses untuk menyajikan gambaran visual yang terorganisir secara jelas dan terstruktur pada rancangan sistem (Niqotaini et al., 2024).

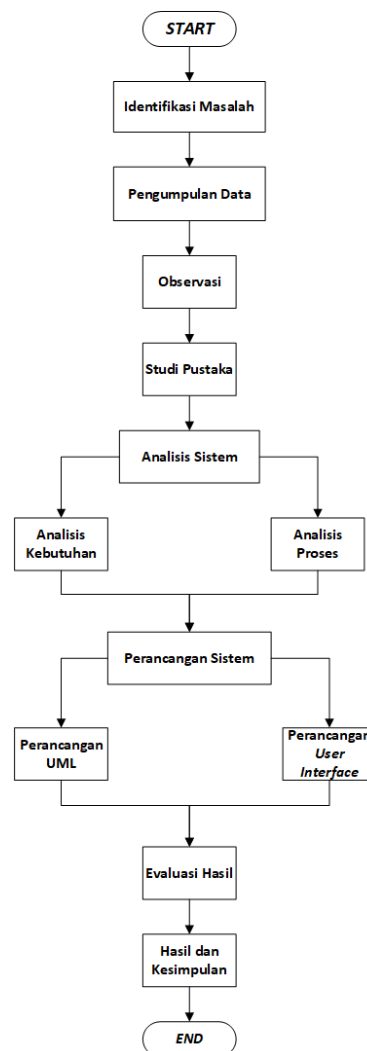
Studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan UML dalam perancangan sistem informasi terbukti efektif. Pada penelitian Valerino et al. (2024) dalam pengembangan aplikasi layanan rumah tangga Homify, UML digunakan untuk memodelkan interaksi pengguna dengan sistem, mulai dari registrasi, pencarian layanan, hingga transaksi. Hasilnya menunjukkan sistem menjadi lebih terstruktur, mudah dipahami, dan fleksibel dalam pengembangan. Hal ini memperkuat relevansi penggunaan UML dalam penelitian ini.

Dengan menerapkan pemodelan UML, sistem informasi reservasi layanan potong rambut yang dirancang diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam layanan konvensional. Selain meningkatkan efisiensi operasional, sistem ini juga dapat memberikan pengalaman layanan yang lebih baik bagi pelanggan dan mendukung manajemen data secara efektif oleh pemilik usaha.

2. METODOLOGI

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif yang dipadukan dengan proses perancangan sistem informasi melalui serangkaian tahapan berdasarkan prinsip - prinsip pengembangan sistem informasi. berikut tahapan tahapan yang dilalui dalam penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

2.1. Tahap Penelitian



Gambar 1. Alur Diagram Tahapan Penelitian

2.2. Identifikasi Masalah

Setelah topik penelitian ditetapkan, langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi permasalahan yang terdapat dalam sistem reservasi konvensional pada layanan potong rambut. Identifikasi masalah dalam penelitian ini dilakukan dengan meninjau beberapa sumber yang dapat diakses secara daring, khususnya melalui platform media sosial seperti Instagram dan WhatsApp yang digunakan oleh barbershop untuk komunikasi dan reservasi layanan. Proses ini dilakukan tanpa interaksi langsung yang berkelanjutan dengan pemilik usaha. Peneliti menggambarkan proses kerja sistem reservasi yang ditampilkan secara publik, termasuk gaya komunikasi antara pelanggan dan penyedia layanan serta bagaimana informasi layanan disampaikan. Selain itu, referensi dari studi literatur mengenai sistem informasi reservasi juga digunakan untuk memperkuat

identifikasi permasalahan yang sering muncul dalam sistem konvensional. Fokus utama dalam penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan memahami berbagai jenis permasalahan yang dapat dijadikan landasan atau dasar dalam melakukan analisis sistem informasi, khususnya yang berkaitan dengan kebutuhan pengguna. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Hidayati et al. (2023) yang menegaskan jika identifikasi masalah menggunakan observasi digital sangat penting dalam memahami proses bisnis dan kebutuhan sistem sebelum perancangan dilakukan secara sistematis.

2.3. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data memiliki peran penting dalam keseluruhan proses penelitian karena berfungsi sebagai fondasi utama untuk memperoleh informasi yang relevan guna mendukung analisis dan perancangan sistem sesuai kebutuhan. Munawar et al. (2025) menunjukkan bahwa kombinasi antara observasi dan studi pustaka merupakan metode yang efektif dalam merancang sistem informasi berbasis web, terutama bila dikombinasikan dengan visualisasi menggunakan UML. Dalam konteks penelitian ini, teknik pengumpulan data yang diterapkan mencakup beberapa metode berikut:

a) Observasi Tidak Langsung

Observasi dilakukan tanpa menghadiri langsung di lokasi barbershop, melainkan melalui media sosial seperti Instagram dan WhatsApp Business. Peneliti mengamati proses reservasi, pola komunikasi, serta testimoni pelanggan untuk mengidentifikasi permasalahan yang sering muncul.

b) Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan menelaah berbagai literatur seperti buku, jurnal, dan hasil penelitian terdahulu guna memperkuat landasan teori. Studi ini juga membantu dalam memahami penggunaan StarUML dan Figma dalam merancang sistem informasi reservasi secara efektif.

2.4. Analisis Sistem

Tahap analisis sistem memiliki tujuan untuk merumuskan kebutuhan sistem secara menyeluruh berdasarkan data yang diperoleh pada tahap sebelumnya. Analisis dilakukan dalam dua bagian utama:

a) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilaksanakan melalui studi literatur dan penelusuran referensi dari penelitian sebelumnya yang relevan. Informasi kebutuhan sistem diperoleh dengan mengidentifikasi permasalahan yang sering terjadi dalam layanan reservasi barbershop secara manual. Hasil analisis ini digunakan untuk merumuskan fitur-fitur penting yang harus dimiliki sistem informasi.

b) Analisis Proses

Analisis proses dilakukan dengan mengkaji alur layanan barbershop berdasarkan dokumentasi tertulis dan deskripsi umum yang tersedia dalam sumber-sumber terpercaya. Peneliti menggunakan pendekatan studi literatur untuk memahami bagaimana proses reservasi dan pengelolaan data dilakukan secara manual. Temuan dari analisis ini menjadi acuan untuk merancang sistem yang lebih terstruktur dan efisien.

2.5. Perancangan Sistem

Setelah kebutuhan sistem dan proses dianalisis, tahap berikutnya adalah melakukan perancangan sistem. Tujuan dari tahap ini adalah membuat rancangan yang dapat dijadikan dasar pengembangan prototipe antarmuka dan struktur sistem informasi. Sukmanasari et al. (2024) menekankan bahwa penggunaan pendekatan SDLC dan diagram UML secara sistematis dalam perancangan sistem memberikan kontribusi signifikan dalam peningkatan efisiensi dan akurasi implementasi sistem informasi, baik dalam tahap desain maupun pengujian.

a) Perancangan UML

Perancangan dilakukan dengan menggunakan diagram UML (Unified Modeling Language) yang mencakup:

1. *Use Case Diagram*, untuk menggambarkan aktor (*Customer*, *kapster*, *Admin*, dan *Owner*) dan fungsionalitas sistem yang mereka akses.
2. *Activity Diagram*, untuk menggambarkan alur kerja dari beberapa proses seperti *login*, *sign up*, reservasi, transaksi, dan mengelola laporan.
3. *Sequence Diagram*, untuk memvisualisasikan urutan komunikasi antar objek sistem selama proses reservasi berlangsung.
4. *Class Diagram*, untuk menunjukkan struktur data, relasi antar kelas, atribut, dan operasi yang dimiliki oleh masing-masing entitas dalam sistem.

b) Perancangan *User Interface*

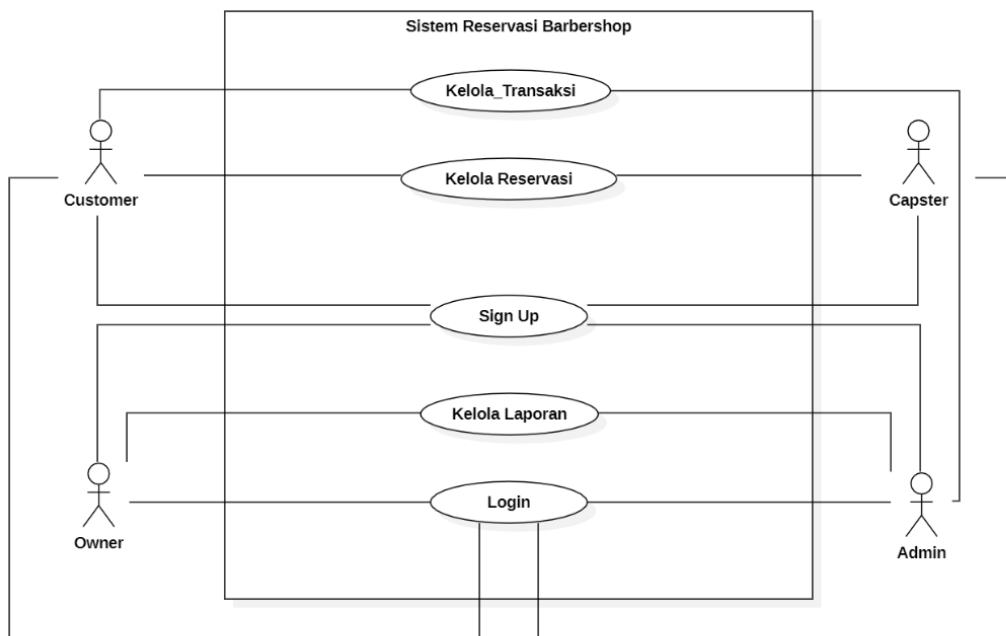
Perancangan antarmuka pengguna dilakukan untuk menjamin bahwa sistem yang dibangun memiliki usability atau dapat dioperasikan dengan mudah oleh pengguna. Desain antarmuka disesuaikan dengan kebutuhan dari masing-masing aktor sistem, dengan fokus pada kemudahan navigasi, kejelasan informasi, dan konsistensi tampilan. Mockup antarmuka dirancang menggunakan perangkat lunak desain prototipe yaitu Figma dengan mengedepankan prinsip User-centered design.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Perancangan Sistem

a) *Use Case Diagram*

Ini merupakan hasil dari Analisis kebutuhan sistem yang dibuat menggunakan Aplikasi StarUML yang merupakan gambaran secara keseluruhan dari aktivitas yang terintegrasi di dalam sistem dan berhubungan dengan aktor yang terlibat.



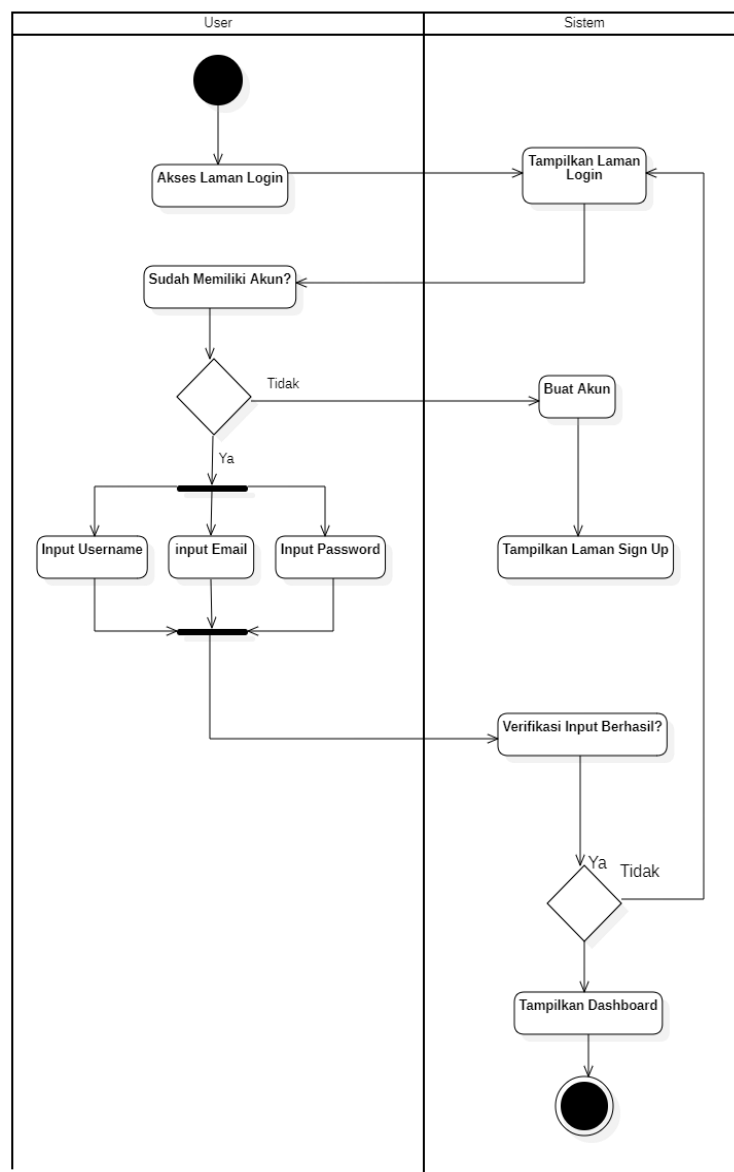
Gambar 2. Use Case Diagram

Use Case diatas Menunjukkan beberapa aktor yang terdiri dari *Customer*, *Capster*, dan *Admin* sebagai User yang dapat melakukan Login dan Sign Up, setelah *Customer* melakukan login, mereka dapat melakukan reservasi dan transaksi yang

nantinya hasil reservasi tersebut dapat dikelola oleh Admin dan menjadi laporan yang dapat dilihat oleh Owner.

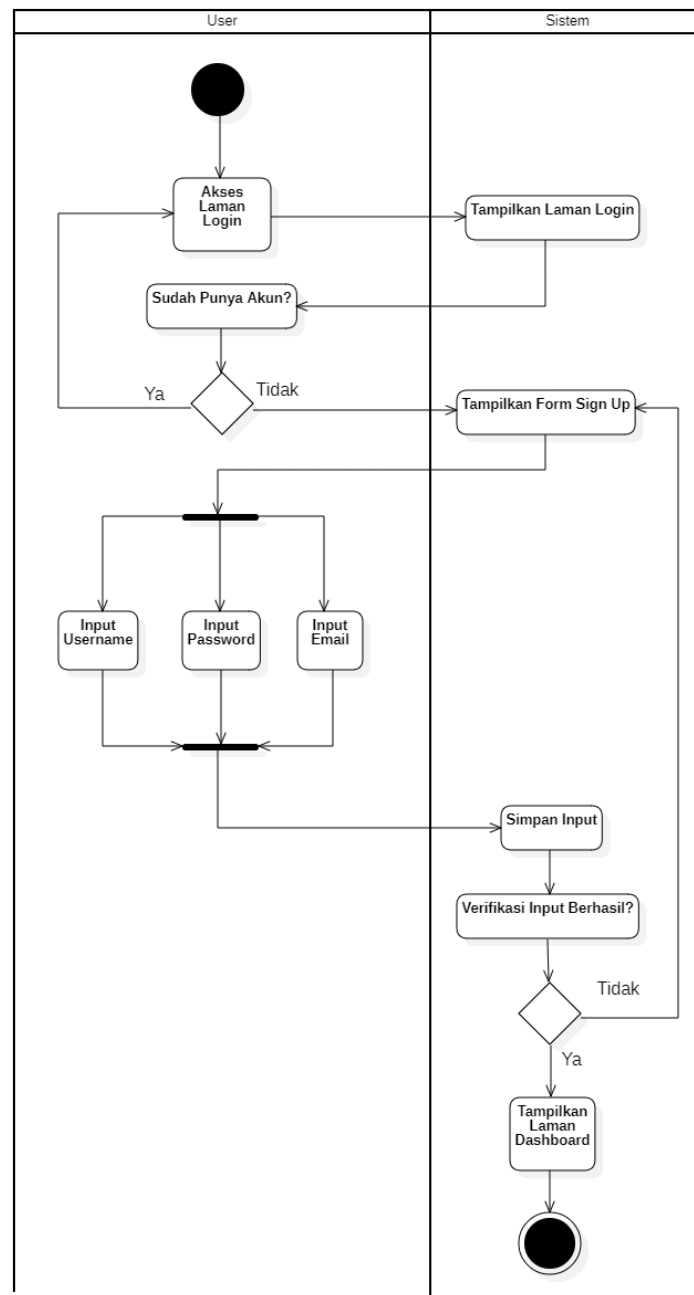
b) Activity Diagram

Hasil diagram berikutnya yang dibuat menggunakan aplikasi StarUML adalah Activity Diagram, yang menggambarkan alur proses secara sistematis dan mencakup berbagai aktivitas yang terdapat dalam Use Case Diagram. Diagram ini juga berfungsi sebagai representasi visual dari hasil analisis alur proses, yang melibatkan seluruh aktor yang berinteraksi dengan sistem di dalamnya.



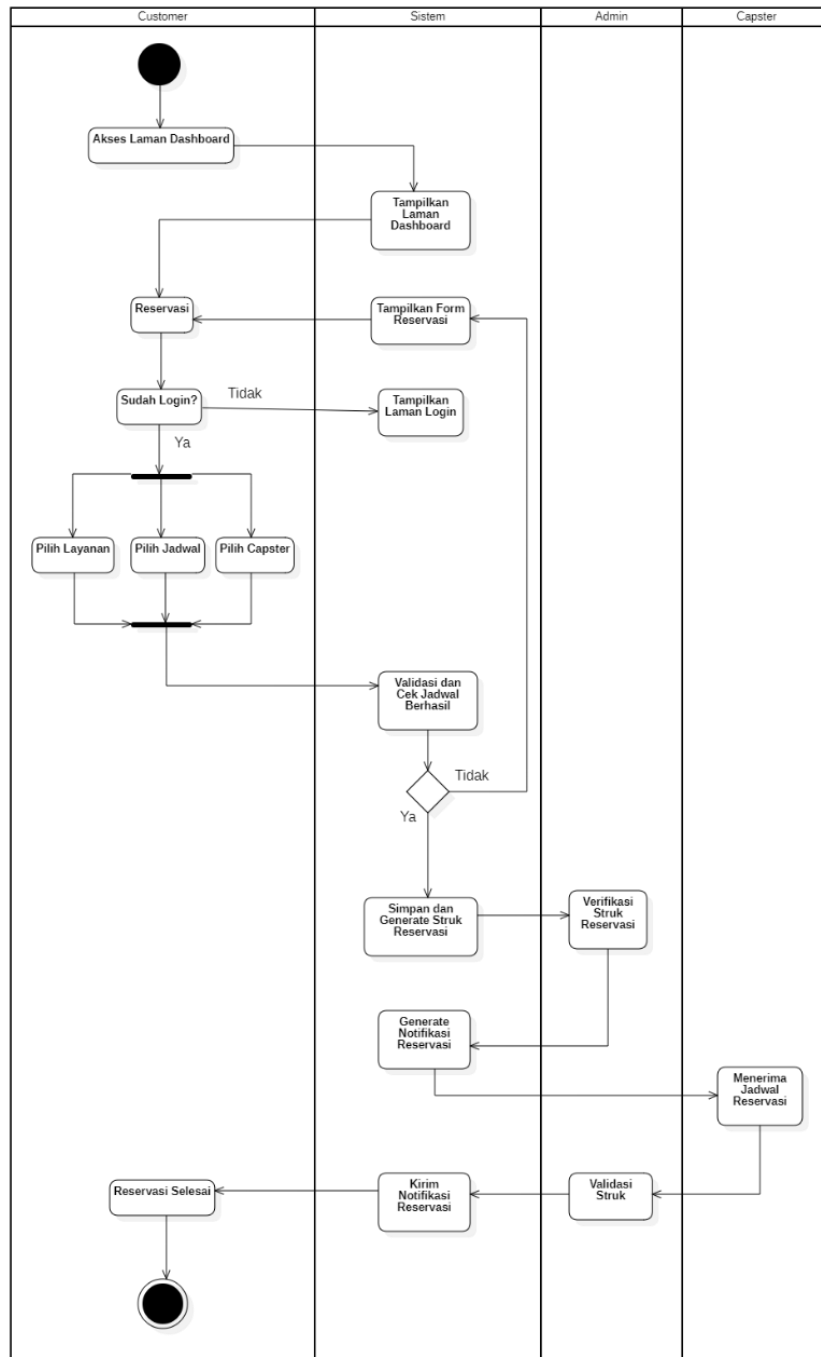
Gambar 3. Activity Diagram Login

Alur Proses Diagram dari gambar ke 3 ini adalah aktivitas login yang diperlukan untuk masuk ke halaman homepage atau dashboard jika akun sudah dibuat atau sudah mendaftar melalui proses sign up. Semua aktor terlibat dan dijadikan satu sebagai User. Disini ketika login, mereka akan diminta beberapa data meliputi nama, password, dan email yang kemudian akan diverifikasi oleh sistem. Jika berhasil akan langsung masuk ke halaman dashboard.



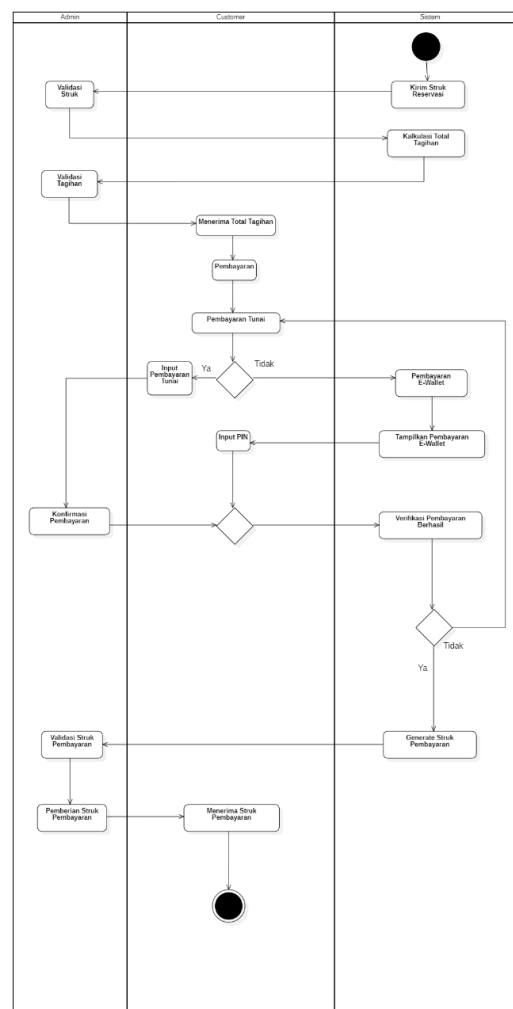
Gambar 4. Activity Diagram Sign-Up

Pada alur ini, sebelum User melakukan login atau jika mereka belum memiliki akun, maka akan diarahkan ke halaman sign up dan diminta untuk memasuki data berupa nama, membuat password, dan email. Selanjutnya akan divalidasi oleh sistem dan akhirnya disimpan ke dalam database. Setelah melakukan pendaftaran User akan langsung masuk ke halaman dashboard.



Gambar 5. Activity Diagram Kelola Reservasi

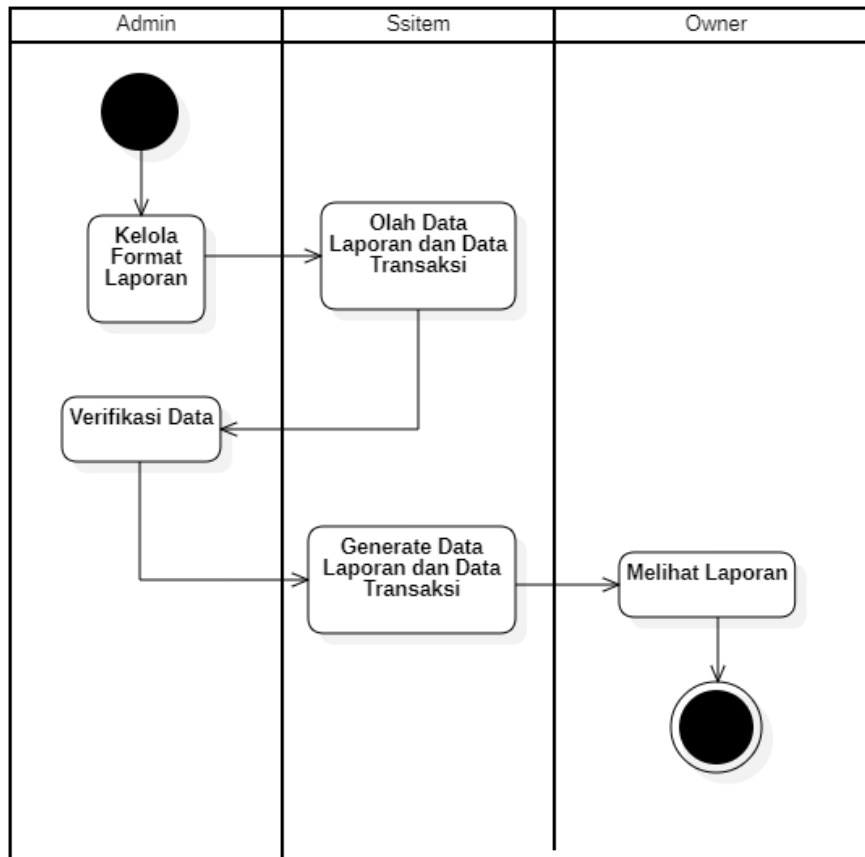
Alur diagram ini merupakan inti dari perancangan sistem, yaitu proses reservasi. Pada tahap ini, *Customer* yang telah berada di halaman dashboard dapat melakukan reservasi dengan mengikuti beberapa langkah, yaitu memilih layanan, memilih *Capster*, dan terakhir memilih jadwal. Setelah semua pilihan diisi, sistem akan melakukan validasi terhadap ketersediaan jadwal. Jika jadwal tersedia, data reservasi akan disimpan dan sistem akan menghasilkan struk reservasi secara otomatis. Selain itu, sistem juga akan mengirimkan notifikasi kepada *Capster* terkait jadwal pelayanan, serta notifikasi kepada pelanggan mengenai waktu layanan yang telah dipesan.



Gambar 6. Activity Diagram Kelola Transaksi

Diagram pada gambar 6 menunjukkan alur pembayaran atau transaksi yang dilakukan oleh *Customer* dengan Admin, Admin akan menerima Id reservasi dari hasil reservasi oleh *Customer*, kemudian sistem akan mengkalkulasi total tagihan dari Id

reservasinya. Setelah itu, *Customer* dapat melakukan pembayaran melalui dua metode yaitu cash ataupun E-Wallet.



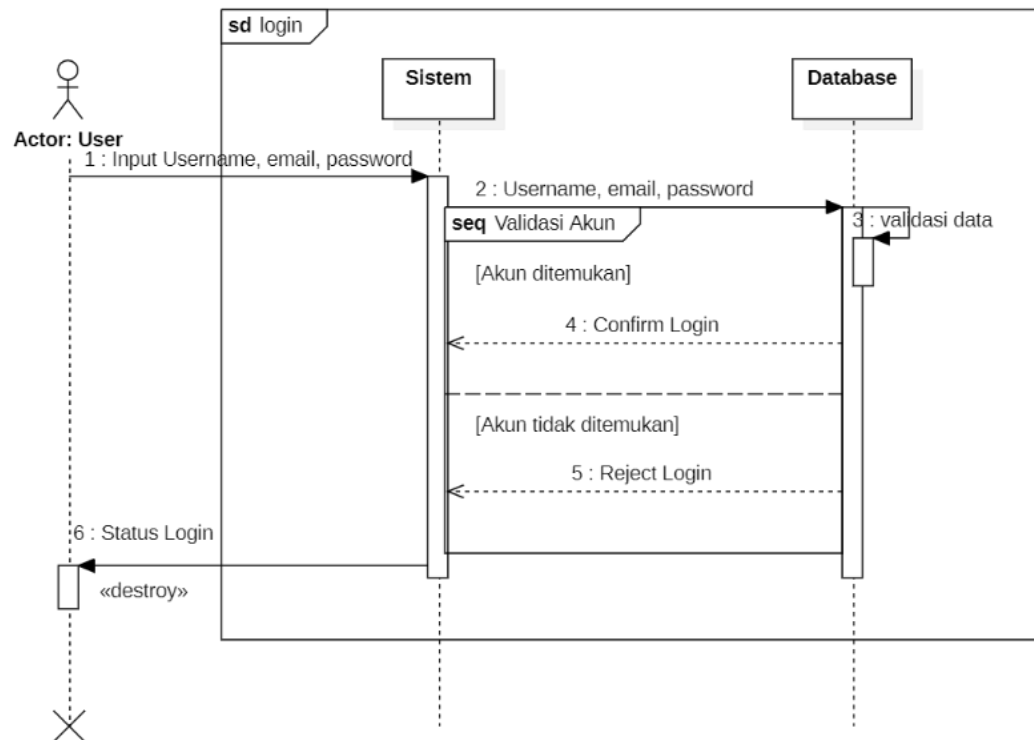
Gambar 7. Activity Diagram Kelola Laporan

Diagram pada gambar 7 proses yang dilakukan oleh Admin dalam mengelola data transaksi dan data Reservasi. Data tersebut kemudian diolah dalam format laporan yang selanjutnya dikirim kepada Owner, sehingga dapat dilihat dan digunakan sebagai bahan evaluasi.

c) Sequence Diagram

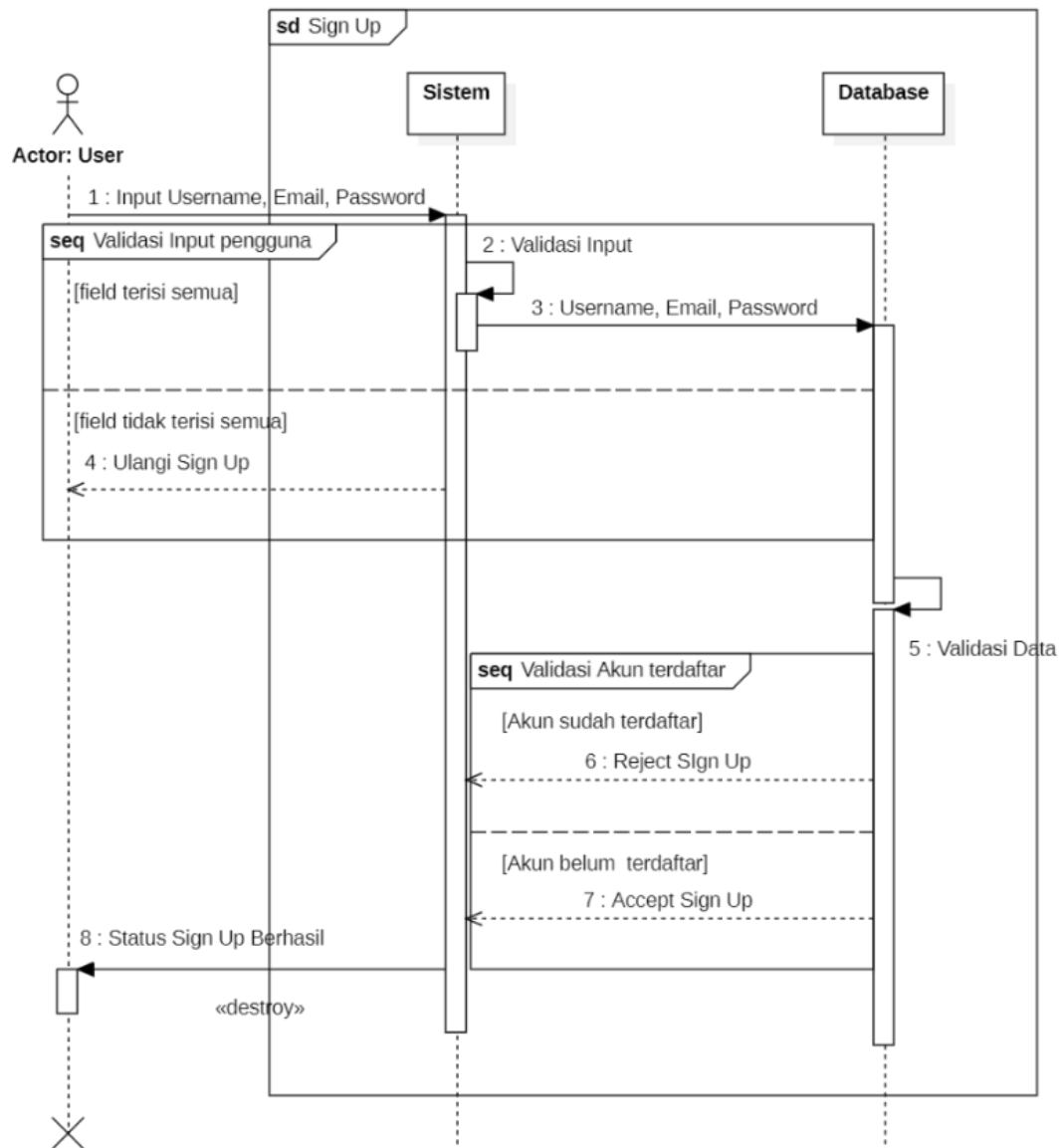
Diagram selanjutnya yang dibuat dengan aplikasi StarUML adalah Sequence Diagram. Diagram ini digunakan untuk menunjukkan urutan interaksi antara pengguna (aktor) dan sistem, atau antar bagian dalam sistem itu sendiri. Sequence Diagram menggambarkan proses komunikasi yang terjadi secara berurutan, misalnya saat pengguna melakukan suatu tindakan dan bagaimana sistem

meresponsnya. Diagram ini membantu kita memahami langkah-langkah yang terjadi dalam sebuah proses dari awal sampai akhir, berdasarkan urutan waktu.



Gambar 8. Sequence Diagram Login

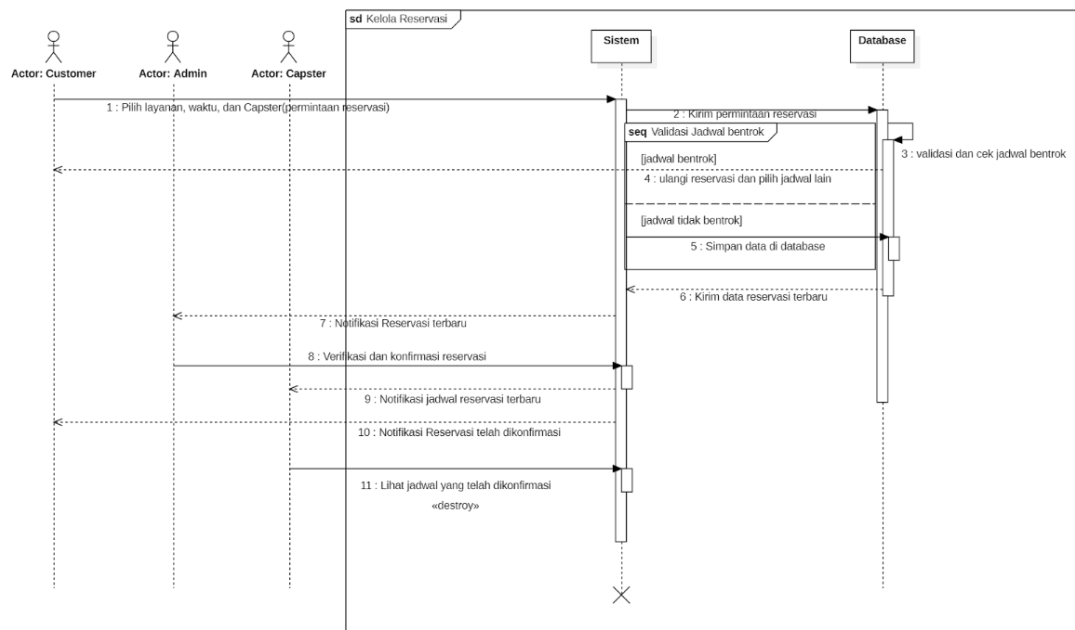
Gambar ini menggambarkan proses Login yang dilakukan oleh User. User mengisi data berupa Username, email, dan password. Setelah itu, sistem akan mengirimkan data tersebut ke database, kemudian database akan memproses dan memeriksa kecocokan data berdasarkan input yang diberikan. Jika data akun ditemukan di dalam database, maka login dinyatakan berhasil. Namun, jika data tidak ditemukan, maka proses login dinyatakan gagal.



Gambar 9. Sequence Diagram Sign-Up

Alur ini menunjukkan bahwa sebelum *User* melakukan *login* atau jika mereka belum mempunyai akun, maka akan diarahkan ke halaman *Sign Up* dan diminta untuk memasukkan data berupa *Username*, email, dan password. Setelah itu, sistem akan melakukan validasi *input* dari *User* untuk memastikan apakah seluruh *field* tersebut telah terisi. Jika ada *field* yang belum diisi, maka *User* akan diminta untuk mengulangi proses *Sign Up*. Namun, jika ketiga *field* tersebut telah terisi semua, maka *Username*, email, dan password akan dikirim ke database. Sebelum akun disimpan, database akan melakukan validasi untuk mengecek apakah akun dengan

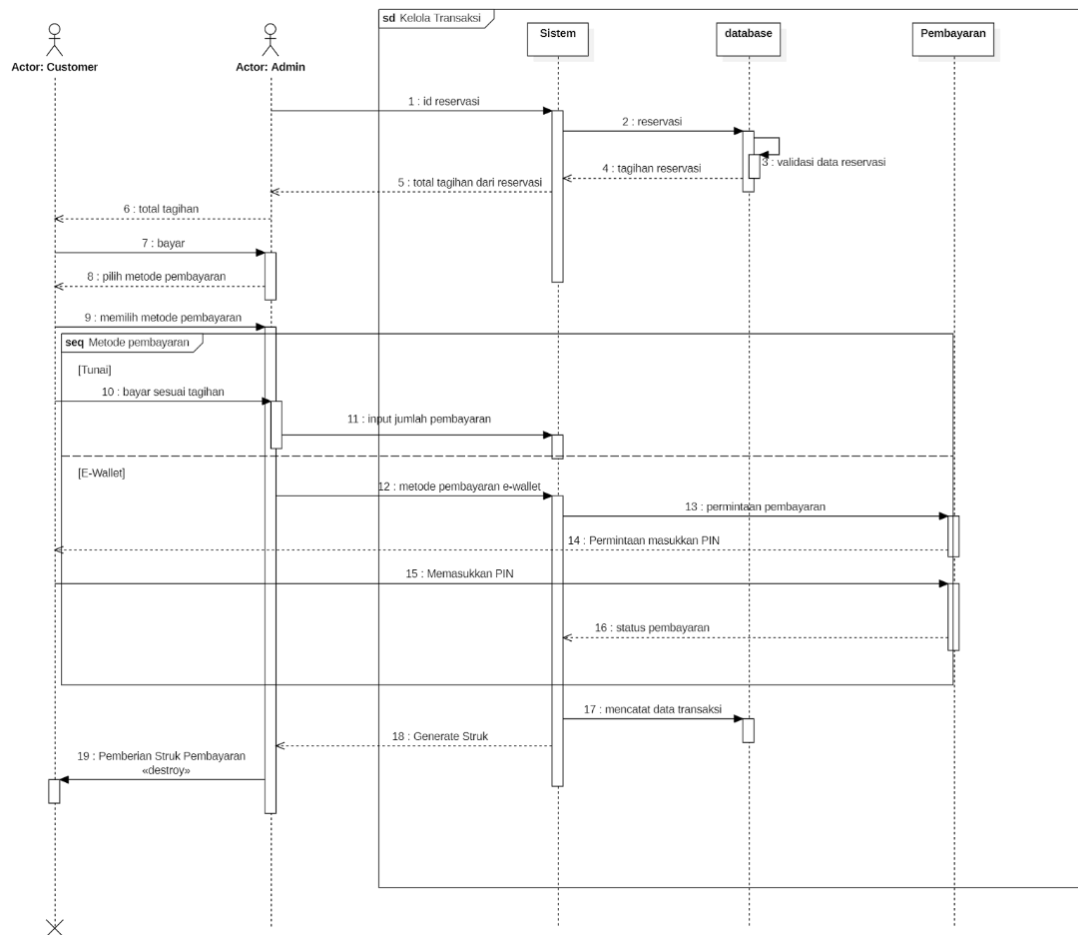
inputan yang sama sudah terdaftar atau belum. Jika sudah terdaftar, maka proses *Sign Up* akan ditolak. Sebaliknya, jika akun belum terdaftar, maka proses *Sign Up* berhasil dilakukan.



Gambar 10. Sequence Diagram Kelola Reservasi

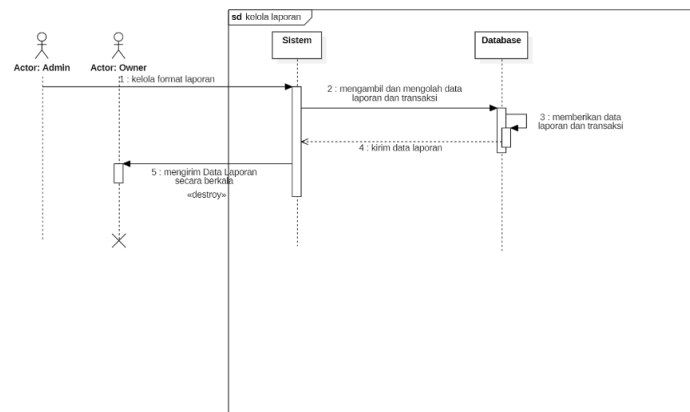
Pada alur ini, *Customer* memulai permintaan reservasi dengan memilih jenis layanan, waktu, dan *Capster* (tukang cukur) yang diinginkan. Setelah pilihan dilakukan, sistem akan mengirimkan permintaan tersebut ke database. Selanjutnya, database akan melakukan validasi untuk memastikan apakah jadwal *Capster* pada waktu yang dipilih tidak mengalami bentrok. Jika terjadi bentrok dengan jadwal lain, *Customer* akan diminta untuk memilih waktu yang berbeda. Namun jika tidak ada bentrok, maka data permintaan reservasi akan tersimpan ke dalam database.

Setelah data disimpan, sistem akan mengirimkan notifikasi reservasi terbaru kepada Admin. Admin kemudian memverifikasi dan mengkonfirmasi data reservasi tersebut. Setelah dikonfirmasi, sistem akan mengirimkan notifikasi kepada *Capster* terkait jadwal reservasi yang masuk, serta notifikasi kepada *Customer* bahwa permintaan reservasinya telah berhasil dikonfirmasi. Terakhir, *Capster* dapat melihat jadwal reservasi tersebut melalui sistem.



Gambar 11. Sequence Diagram Kelola Transaksi

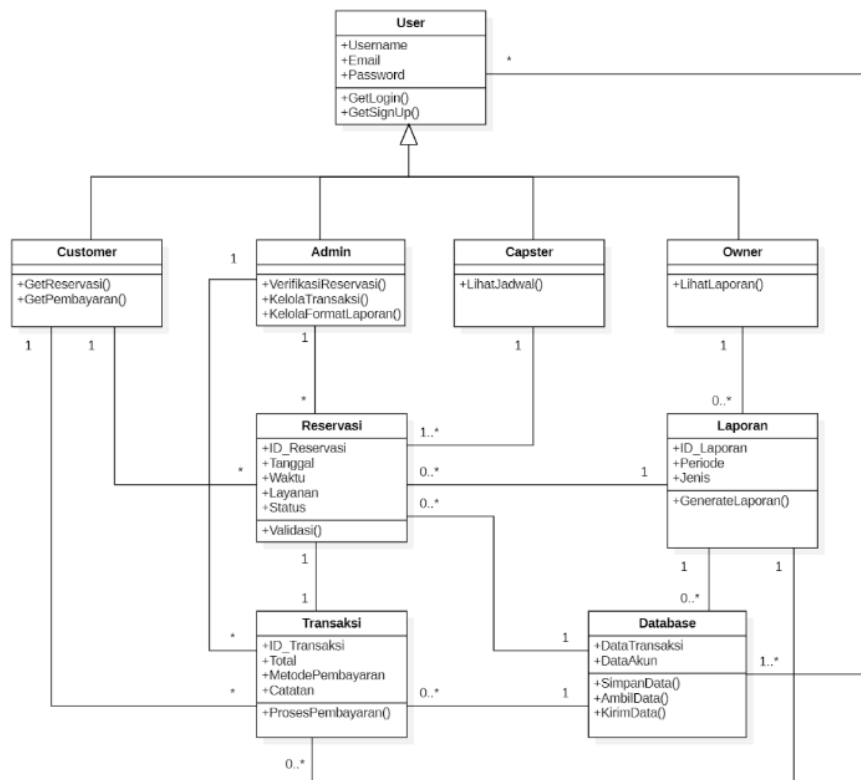
Pada alur ini, ditunjukkan urutan interaksi dalam proses pembayaran atau transaksi yang dilakukan oleh *Customer* dan Admin. Proses dimulai ketika Admin menerima Id reservasi dari hasil reservasi yang dilakukan oleh *Customer*. Setelah itu, sistem akan menghitung total tagihan berdasarkan Id eservasi tersebut. Selanjutnya, *Customer* dapat melakukan pembayaran dengan memilih salah satu metode yang tersedia, yaitu melalui cash atau E-Wallet. Sistem kemudian mencatat metode pembayaran yang dipilih dan menyelesaikan proses transaksi.



Gambar 12. Sequence Diagram Kelola Laporan

Pada alur ini, Admin menerima beberapa data seperti data transaksi dan data reservasi yang akan dikelola. Selanjutnya, Admin membuat format laporan berdasarkan data tersebut. Setelah laporan selesai dibuat, sistem mengirimkan laporan tersebut kepada Owner, sehingga Owner dapat menerima dan melihat laporan yang telah dikirimkan.

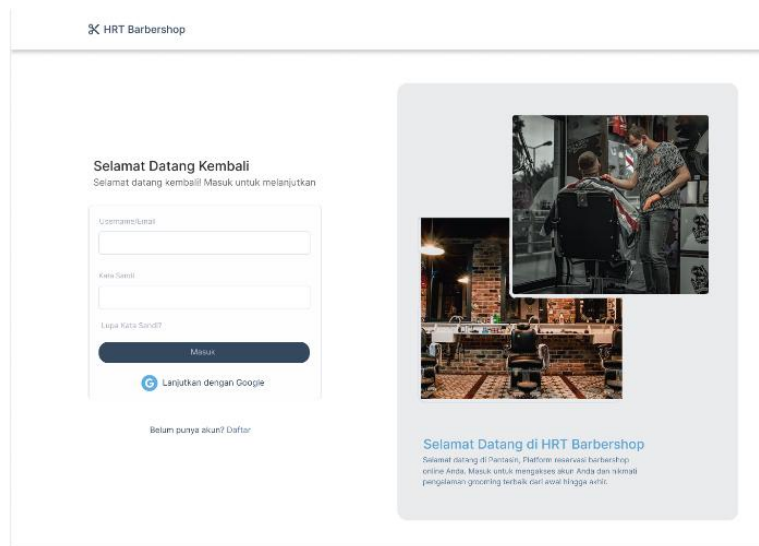
d) Class Diagram



Gambar 13. Class Diagram

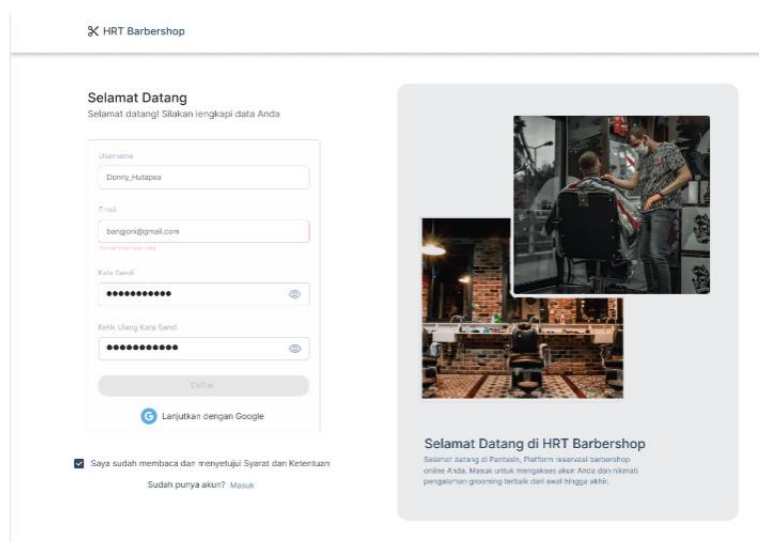
3.2. Hasil Perancangan User Interface

User Interface merupakan hasil visual yang mana *User* dapat melihat sekaligus berinteraksi dengan aplikasi sebagai media yang menghubungkan antara *User* dengan sistem. Berikut merupakan hasil dari *User Interface* atau tampilan visual untuk *User* yang telah dibuat menggunakan Aplikasi *Figma*:



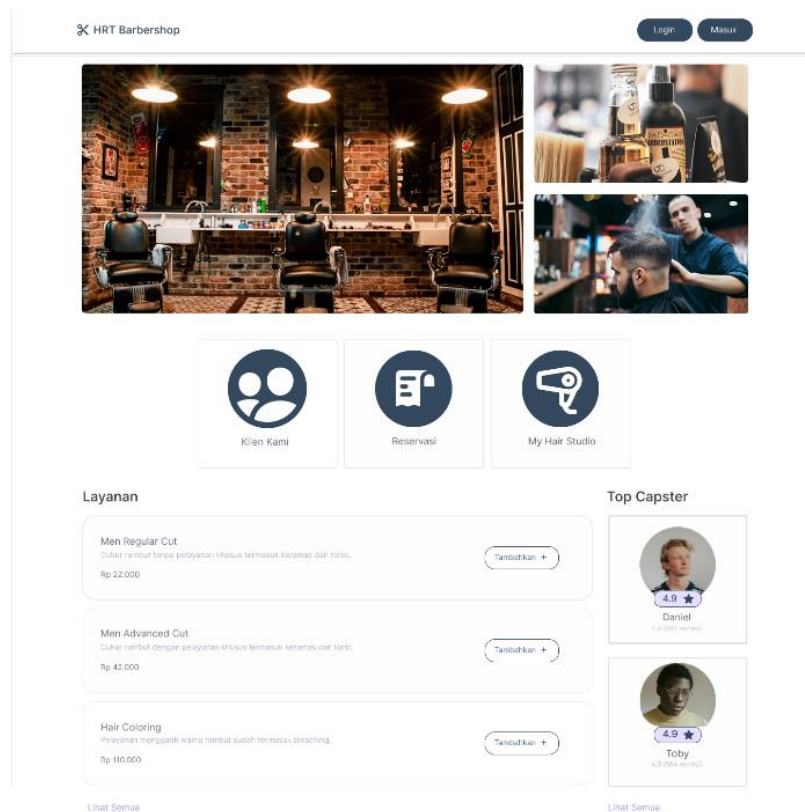
Gambar 14. Halaman Login

Pada Halaman ini merupakan tampilan yang ditunjukkan untuk *User* melakukan *login*, terdapat 2 kolom pengisian yaitu kolom Username atau email dan password, atau *User* bisa langsung melanjutkan *login* lewat *google*, disana juga terdapat link akses yang menuju ke halaman pendaftaran jika *User* belum memiliki akun untuk *login*.



Gambar 15. Halaman Daftar

Pada gambar ke 15 ini merupakan tampilan dari halaman pendaftaran untuk membuat akun agar bisa masuk untuk reservasi, terdapat kolom pengisian pendaftaran yaitu Username, Email dan Password serta pengulangan password, ataupun User bisa langsung mendaftar lewat akun *googlenya* langsung. Disini juga terdapat link akses menuju halaman login jika sudah mendaftarnya.



Gambar 16. Homepage

Pada gambar ke 16 ini merupakan halaman atau menu utama dari User jika ingin melakukan reservasi, terdapat beberapa tampilan seperti top *Capster*, tombol untuk melakukan reservasi, dan diujung kanan terdapat keterangan login ataupun sign up jika memang belum memiliki akun atau mengkaitkan akun, karena untuk melakukan reservasi diperlukan akun *Customer*.

HRT Barbershop Halo, Donny

1 Layanan — 2 Kapster — 3 Jadwal — 4 Konfirmasi

Pilih Layanan

Layanan	Detail	Harga	Aksi
Men Regular Cut	Cukur rambut tanpa pelayanan khusus termasuk keramas dan tonik.	Rp 22.000	<button>Obat-obat</button>
Men Regular Cut	Cukur rambut tanpa pelayanan khusus termasuk keramas dan tonik.	Rp 22.000	<button>Tambahkan +</button>
Men Regular Cut	Cukur rambut tanpa pelayanan khusus termasuk keramas dan tonik.	Rp 22.000	<button>Tambahkan +</button>
Men Regular Cut	Cukur rambut tanpa pelayanan khusus termasuk keramas dan tonik.	Rp 22.000	<button>Tambahkan +</button>
Men Regular Cut	Cukur rambut tanpa pelayanan khusus termasuk keramas dan tonik.	Rp 22.000	<button>Tambahkan +</button>
Men Regular Cut	Cukur rambut tanpa pelayanan khusus termasuk keramas dan tonik.	Rp 22.000	<button>Tambahkan +</button>

HRT Barbershop
Pondok Labu, Jakarta Selatan

Men Regular Cut	Rp 22.000
Total	Rp 22.000

Selanjutnya

Gambar 17. Halaman Reservasi

HRT Barbershop Halo, Donny

✓ Treatment — 2 Kapster — 3 Jadwal — 4 Konfirmasi

Pilih Kapster

Kapster	Rating	Review
	4.4 ★	4.0 (564 review)
	4.9 ★	8.9 (501 review)
	4.7 ★	4.0 (554 review)
	4.6 ★	4.0 (554 review)
	4.9 ★	4.0 (554 review)

HRT Barbershop
Pondok Labu, Jakarta Selatan

Men Regular Cut	Rp 22.000
Vitamin Treatment	Rp 16.000
Total	Rp 38.000

[Obayati oleh Joker](#)

Selanjutnya

Gambar 18. Halaman Pilih Kapster

HRT Barbershop

Halo, Donny

Treatment — Kapster — Waktu — Konfirmasi

Pilih Tanggal & Waktu

Agustus 2024

Tanggal: 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

Waktu: 09.00, 09.30, 10.00, 10.30, 11.00, 11.30, 12.00

HRT Barbershop
Pondok Laku, Jakarta Selatan

Men Regular Cut	Rp 22.000
Vitamin Treatment	Rp 16.000
Total	Rp 38.000

📍 Dilayani oleh Jaker
📅 Rabu, 03 Agustus 2024
🕒 10.30 WIB

Selanjutnya

Gambar 19. Halaman Pilih Jadwal

Pada halaman ini terdapat beberapa langkah dalam melakukan reservasi, yaitu pada gambar 17 adalah tahap *Customer* untuk memilih jenis layanan yang diinginkan, kemudian pada tahap selanjutnya atau pada gambar ke 18, *Customer* dapat memilih *Capster* sebagai orang yang akan melayaninya, dan yang terakhir pada gambar ke 19 *Customer* akan diminta untuk memilih jadwal yang sesuai dengan tanggal dan waktu layanan.

HRT Barbershop

Halo, Donny

Treatment — Kapster — Waktu — Konfirmasi

Konfirmasi

Pilih Metode Pembayaran

Bayar di Venue

📍 Dipilih

E-Wallet

flipo, OVO, and others Pilih

HRT Barbershop
Pondok Laku, Jakarta Selatan

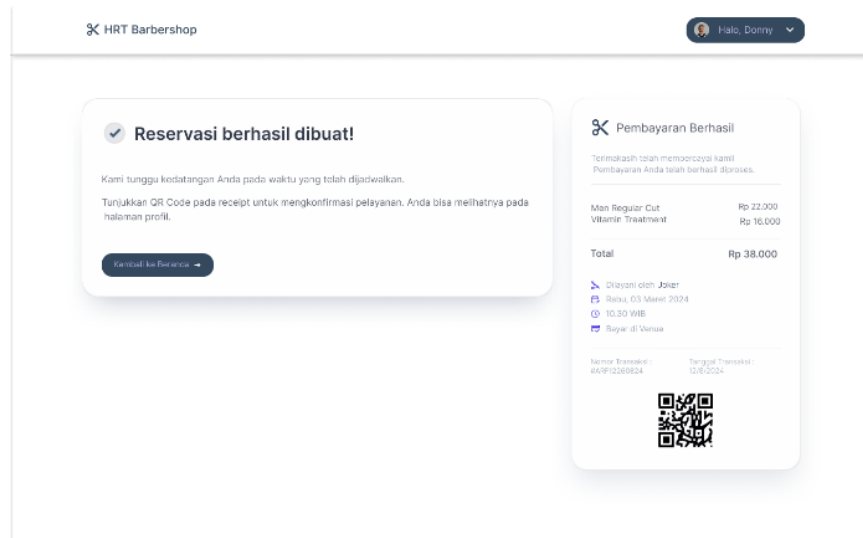
Men Regular Cut	Rp 22.000
Vitamin Treatment	Rp 16.000
Total	Rp 38.000

📍 Dilayani oleh Jaker
📅 Rabu, 03 Agustus 2024
🕒 10.30 WIB
📍 Bayar di Venue

Konfirmasi

Gambar 20. Halaman Payment

Halaman ini adalah tahap transaksi setelah melakukan reservasi, terdapat tampilan struk yang akan dikeluarkan di tahap ini dan *Customer* dapat memilih beberapa metode pembayaran *E-Wallet*.



Gambar 21. Halaman Output Reservasi

Halaman ini merupakan tampilan terakhir setelah melakukan reservasi dan pembayaran. Terdapat hasil struk di sebelah kanan yang menampilkan biaya reservasi dan data data lainnya.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang dan mengembangkan sistem informasi reservasi layanan potong rambut (barbershop) yang bertujuan meningkatkan efektivitas pelayanan dan memudahkan manajemen operasional. Sistem yang dirancang mencakup fitur reservasi layanan, pengelolaan data pelanggan, pengelolaan jadwal potong rambut, serta penyajian informasi layanan dan laporan. Selain itu, penerapan sistem reservasi berbasis online turut berkontribusi dalam mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan administratif (Hanafi et al., 2024). Pendekatan pemodelan visual Unified Modeling Language (UML) digunakan secara sistematis, meliputi Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, dan Class Diagram agar dapat memberikan gambaran visual yang jelas dan terstruktur terhadap rancangan sistem. Hasil perancangan ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan antrean panjang dan kurangnya informasi layanan yang sering terjadi pada sistem reservasi konvensional sehingga dapat meningkatkan efisiensi operasional dan kepuasan pelanggan..

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agung, F. N., Junaedi, I., & Yulianto, A. B. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pelayanan *Customer* Dengan Platform Web. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 2(4), 320. <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v2i4.916>
- Annisa Tri Hidayati, Aditya Eka Widyantoro, & Hertas Jelang Ramadhani. (2023). Perancangan Sistem Informasi Wirausaha Mahasiswa (Siwirma) Berbasis Web dengan Unified Modelling Language (UML). *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(4), 86–107. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i4.2906>
- Hanafi, F. W., Wicaksana, J. P., Oktarina, R. V., Studi, P., Informatika, T., Duta, U., Surakarta, B., Surakarta, K., & Tengah, J. (2024). Pengembangan Sistem Reservasi Online Pada Layanan. *Journal of Research and Publication Innovation*, 2(1), 26–32. <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/JORAPI/article/view/539>
- Imannudin Akbar, Budiman, Zatin Niqotaini, & Ari Rizki Fauzi. (2023). Analisis Dan Perancangan Sistem Penjualan Pada Toko Xyz Berbasis Web Dan Mobile Menggunakan Uml. *Nuansa Informatika*, 17(2), 71–82. <https://doi.org/10.25134/ilkom.v17i2.13>
- Munawar, A., Harlest, E., Raharjo, B., Informasi, F. T., Studi, P., Informasi, S., Bina, U., & Informatika, S. (2025). Perancangan Sistem Pemesanan Katering Berbasis Web Pada UD Berkah Jaya Katering. *Jurnal Ilmiah Ilkominfo*, 8(1), 49–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.47324/ilkominfo.v8i1.321>
- Niqotaini, Z., Purnamasari, I., Fauzi, C., Sahria, Y., Dartono, & Dian Nursantika et al., (2023). (2023). Rekayasa Perangkat Lunak. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. PT Penamuda Media.
- Niqotaini, Z., Yulistiawan, B. S., Gusti, K. W., Zaidiah, A., & Yoga, T. P. (2024). Analisis dan Perancangan Aplikasi Fathforce Starter Kit Pro di PT. Inovasi Media Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 7(1), 80–89. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v7i1.35656>
- Niqotaini, Z., Yulistiawan, B. S., Krisnanik, E., & Amalia, R. D. (2023). ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DENGAN UNIFIED MODELLING LANGUAGE. In *Indie Press* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_P_EMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Sukmanasari, P. S., Alqodri, F., Putra, A., & Triono, P. (2024). Sistem Informasi Pengajuan Dana Fakultas Berorientasi Industri 5 . 0 Untuk Meningkatkan Akuntabilitas Keuangan. *METIK JURNAL*, 8 NOMOR.2, 107–113. <https://doi.org/10.47002/metik.v8i2.958>
- Valerino, V., Muttaqien, R. A., Nur, M., & Ramadan, A. (2024). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi “ Homify .” 4221(April), 1–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.52958/iftk.v20i1.9064>