

**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE CUTCORNER
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN
PEREKONOMIAN UMKM BARBERSHOP**

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



Oleh:

NASYWA ZAHIRA RAMADHANI

21082010083

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
SURABAYA
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : PERANCANGAN APLIKASI MOBILE CUTCORNER
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN
PEREKONOMIAN UMKM BARBERSHOP

Oleh : NASYWA ZAHIRA RAMADHANI NPM. 21082010083

Menyetujui,

Pembimbing

Pembimbing Lapangan



Anindo Saka Fitri, S.Kom. M.Kom

NPT. 2 1219 93 032526 8




Deti Anggraini Ekawati

NIP. 02022018017

Mengetahui,

Dekan

Koordinator Program Studi

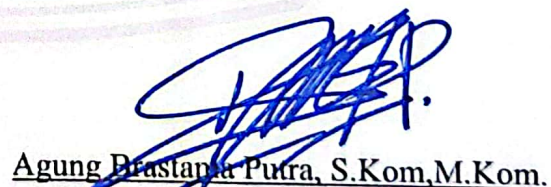
Fakultas Ilmu Komputer

Sistem Informasi




Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.

NIP. 19681126 199403 2 001


Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom.

NIP. 19851124 2021211 003

ABSTRAK

Dalam konsep perekonomian di Indonesia, keberadaan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) sangat penting. Salah satu sektor UMKM yang mengalami potensi perkembangan signifikan adalah Barbershop. Namun, masih terdapat banyak barbershop yang kurang menerapkan sistem manajemen dan pemasaran yang efektif bagi pelanggan.

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Yayasan Dicoding Indonesia ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi mobile "CutCorner" guna membantu barbershop khususnya di wilayah Surabaya dalam mengelola kegiatan operasional mereka secara lebih efisien. Aplikasi ini dilengkapi dengan sistem pemesanan dan fitur analisis bentuk wajah untuk memberikan pengalaman yang lebih personal kepada pelanggan dalam pemilihan model rambut.

Metode pelaksanaan PKL ini meliputi beberapa tahapan, yaitu *planning, analysis and design, development, testing and evaluation, deployment, dan final product*. Hasil dari pelaksanaan PKL ini adalah terciptanya aplikasi "CutCorner" yang memiliki beberapa fitur, meliputi: Sistem pemesanan online secara real-time, Sistem pengelolaan data pelanggan yang memungkinkan barbershop untuk menyimpan dan mengakses informasi pelanggan secara efisien, Sistem integrasi barbershop dengan Google Maps API, dan Sistem analisis wajah menggunakan teknologi *artificial intelligence* untuk memberikan rekomendasi gaya rambut yang sesuai dengan bentuk wajah pelanggan.

Dengan adanya aplikasi "CutCorner", diharapkan barbershop dapat meningkatkan efisiensi operasional mereka, memberikan layanan yang lebih baik kepada pelanggan, dan memperluas jangkauan pasar mereka. Implementasi aplikasi ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan UMKM di Indonesia, khususnya di bidang layanan barbershop.

Kata Kunci: UMKM, barbershop, aplikasi mobile, sistem pemesanan, *artificial intelligence*, efisiensi operasional.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan terhadap kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang berjudul “Perancangan Aplikasi Mobile CutCorner Berbasis Android Untuk Meningkatkan Perekonomian UMKM Barbershop” dapat diselesaikan dengan baik.

Laporan ini bertujuan untuk mendokumentasikan seluruh proses pengembangan aplikasi “CutCorner”, mulai dari perencanaan hingga implementasi. Sehingga diharapkan laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya bagi mereka yang tertarik dalam bidang pengembangan aplikasi mobile dan manajemen barbershop.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan bimbingan dan dukungannya selama pelaksanaan PKL, antara lain:

1. Orang tua penulis yang telah memberikan doa dan dukungan dalam pelaksanaan PKL.
2. Bapak Agung Brastama Putra, S. Kom, M. Kom, selaku koordinator Program Studi Sistem Informasi di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Bu Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom, M.Kom, selaku koordinator PKL yang membantu selama proses administrasi PKL.
4. Bu Anindo Saka Fitri, S.Kom, M.Kom, selaku dosen pembimbing atas arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan kegiatan PKL.
5. Bu Amalia Anjani Arifiyanti, S.Kom, M.Kom, selaku dosen wali dari penulis atas arahan dan bimbingan selama proses MBKM dan informasi lainnya terkait konversi mata kuliah yang bermanfaat.
6. Seluruh Dosen Sistem Informasi atas waktu dan ilmunya selama proses belajar mengajar.
7. Bangkit Academy selaku Mitra Studi Independen Kampus Merdeka atas arahan dan pengalaman belajar selama 5 bulan termasuk pengerjaan projek PKL.

8. Kak Ikhsan, selaku mentor kelas di Bangkit Academy atas bimbingannya dalam mengatasi kendala selama program berlangsung.
9. Mentor ILT Tech, ILT Softskill, dan ILT English yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu atas bimbingan belajar dan pengalaman yang berkesan selama di Bangkit Academy.
10. Tim *capstone project* dan teman-teman di Bangkit Academy atas pengalaman belajar yang menyenangkan selama di Bangkit Academy.

Semoga Tuhan yang Maha Esa memberikan berkat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan. Penulis menyadari bahwa dalam laporan Praktek Kerja Lapangan ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi perbaikan dan penyempurnaan laporan ini di masa yang akan datang.

Surabaya, 1 Juli 2024

Nasywa Zahira Ramadhani

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan PKL	2
1.4 Manfaat.....	2
BAB II GAMBARAN PERUSAHAAN	4
2.1 Profil Organisasi	4
2.2 Tujuan Organisasi.....	4
2.3 Struktur Organisasi	5
2.4 Bidang Usaha Organisasi	5
BAB III PELAKSANAAN PKL	6
3.1 Tinjauan Pustaka	6
3.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan.....	6
3.4 Metodologi Pelaksanaan.....	8
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	12
4.1 <i>Plan</i>	12
4.2 <i>Design</i>	14

4.3 <i>Develop</i>	28
4.4 <i>Test</i>	75
4.5 <i>Deploy</i>	75
4.6 <i>Review</i>	75
4.7 <i>Launch</i>	75
BAB V PENUTUP	76
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Tugas.....	8
Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional	12
Tabel 4.2 Kebutuhan Non-fungsional	13
Tabel 4.3 Kebutuhan Teknis	14

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Bangkit	5
Gambar 3.1 Metodologi Pelaksanaan	9
Gambar 4.1 Diagram <i>Use case</i>	15
Gambar 4.2 Activity Diagram Pelanggan	16
Gambar 4.3 Activity Diagram Admin	17
Gambar 4.4 Sequence Diagram Pemesanan Barbershop	18
Gambar 4.5 Sequence Diagram Pengelolaan Pesanan Barbershop	19
Gambar 4.6 Tampilan Firebase	20
Gambar 4.7 Tampilan Database Pengguna	20
Gambar 4.8 Tampilan Database Antrian	20
Gambar 4.9 Tampilan Struktur Menu Customer.....	21
Gambar 4.10 Tampilan Struktur Menu Admin	22
Gambar 4.11 Desain UI/UX.....	23
Gambar 4.12 Desain Arsitektur Cloud.....	24
Gambar 4.13 Desain <i>Splash Screen</i> , <i>On boarding</i> , dan <i>Login</i>	24
Gambar 4.14 Desain Beranda, Pesanan, dan Akun Customer	25
Gambar 4.15 Tampilan Detail Barbershop, Pilih Model, AI, Pemesanan	26
Gambar 4.16 Tampilan Beranda, Riwayat, dan Akun Barbershop.....	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Penilaian Dosen Pembimbing	79
Lampiran 2. Lembar Penilaian Pembimbing Lapangan.....	80
Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan	81