

**PERANCANGAN APLIKASI PENCARI
BARBERSHOP YANG JUGA DAPAT MEMBANTU
MEMILIHKAN MODEL RAMBUT**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar
Sarjana dalam bidang ilmu Teknik Industri

Disusun oleh :

Nama : Geri Abdulmalik

NPM : 2011610163



**PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
BANDUNG
2017**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
BANDUNG**



Nama : Geri Abdulmalk
NPM : 2011610163
Jurusan : Teknik Industri
Judul Skripsi : PERANCANGAN APLIKASI PENCARI *BARBERSHOP* YANG
JUGA DAPAT MEMBANTU MEMILIHKAN MODEL RAMBUT

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Bandung, Juli 2017

Ketua Jurusan Teknik Industri

(Dr. Carles Sitompul, S.T., M.T., MIM)

Dosen Pembimbing

(Dr. Johanna Renny Octavia Hariandja, S.T., M.Sc., PDEng)



Jurusan Teknik Industri
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Katolik Parahyangan

Pernyataan Tidak Mencontek atau Melakukan Tindakan Plagiat

Saya, yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Geri Abdulmalik

NPM : 2011610163



dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul :

**“PERANCANGAN APLIKASI PENCARI *BARBERSHOP* YANG JUGA DAPAT
MEMBANTU MEMILIHKAN MODEL RAMBUT”**

adalah hasil pekerjaan saya dan seluruh ide, pendapat atau materi dari sumber lain telah dikutip dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan jika pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya bersedia menanggung sanksi yang akan dikenakan kepada saya.

Bandung, Juni 2017

Geru Abdulmalik
2011610163

ABSTRAK

Perkembangan teknologi komunikasi merupakan salah satu perkembangan yang dapat dirasakan dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan *Smartphone* atau ponsel cerdas dan internet menjadi salah satu buktinya. Perkembangan lain yang sudah terasa dampaknya adalah perkembangan *fashion*. Sekarang ini *fashion* tidak lagi identik hanya untuk wanita, tetapi juga pria. Bukan hanya *fashion* pakaian ataupun asesoris saja, tetapi juga *fashion* rambut mereka. Model rambut yang semakin banyak dan beragam semakin membingungkan konsumen untuk memilih jenis model rambut yang diinginkan. Banyak pria juga tidak mengetahui secara rinci apa yang akan didapatkan dari sebuah *barbershop* untuk mendapatkan potongan rambut yang sesuai dengan yang diinginkan dan di mana letak *barbershop* berada. Oleh karena itu perancangan aplikasi pencari *barbershop* yang juga dapat membantu memilih model rambut diharapkan dapat membantu pengguna aplikasi dalam menentukan pilihannya. Selain dapat menunjukkan lokasi dari *barbershop* dan pilihan model rambut, aplikasi pun dapat menentukan model rambut berdasarkan bentuk wajah pengguna. Dalam perancangan aplikasi, pengguna diikutsertakan dalam menentukan kebutuhan apa saja yang perlu dipenuhi oleh desain aplikasi yang diidentifikasi dengan metode wawancara. Enam belas responden dengan kriteria yang sudah ditentukan terlibat dalam proses wawancara tersebut. Kebutuhan tersebut menjadi dasar dalam merancang *high-fidelity prototype* aplikasi. Uji kemampupakaian dilakukan untuk mengetahui tingkat pemenuhan kriteria kemampupakaian dari rancangan aplikasi. Tiga kriteria yaitu efisiensi, efektivitas, dan *learnability* diuji menggunakan metode uji kemampupakaian. Hasil dari pengujian tersebut didapatkan nilai efisiensi sebesar 75%, nilai efektivitas sebesar 85% dan nilai *learnability* sebesar 81,67. Selain itu juga dilakukan wawancara dan kuisisioner SUS dalam uji kemampupakaian aplikasi. Skor SUS yang didapatkan adalah 85.25. Berdasarkan hasil uji kemampupakaian, dilakukan evaluasi dari rancangan aplikasi. Evaluasi terdiri dari lima perbaikan yaitu menambahkan fitur memulai pencarian, memperbesar bagian penekanan *icon*, memperbesar ukuran huruf yang terlalu kecil, memberikan *background* tambahan yang berbeda dengan warna *icon*, dan memberikan *scroll bar*.

ABSTRACT

The development of technology and communication is one development that can be perceived in daily life. One of the evidence is the development of smartphone and internet connectivity. Another development that affected by the impact is was the development of fashion. Nowadays fashion was no longer identical or related to women but also men. Not only the fashion of apparel and accessories, but men also consider their hair fashion. The increasing and diverse hairstyle available could cause many other options to choose from and that can lead costumer to confusion to be able to choose the hairstyle that they desired. A lot of men do not know by detail of what they will obtained from visiting a barbershop to get a haircut that they hope as desired and also the exact location of the barbershop. That offer the availability to showing the exact location of the barbershop and offer the availability of the hairstyle that suit their desire, the application also can determine the hair model based on the user's face shape. Therefore by designing a barbershop finder service application that will be able to help user choosing the expected hairstyle and to help the user to determine his choice. Within the process of designing the application, users will be participate in the process of determining what was the requirements to be fulfilled by design application that will be identified by using interview method. 16 respondents who meet the criteria that had been determined involved in the interview process. Those requirements becomes the basis to design high-fidelity prototype of the application. Usability testing will be performed in order to find the level of usability and criteria fulfilment from the design application. The three criteria consisting the efficiency, effectiveness and learnability that will be tested by using usability testing method. The result of the testing were obtained the efficiency by 75%, the value of effectiveness by 85%, and the value of learnability by 81,67. On the other hand interviews and SUS questionnaires within application usability testing will also be conducted. The result of SUS score is 85.25. Based on usability test results, an evaluation of application design is established. The evaluation resulting five improvements consists of the following, adding a start searching feature, enlarge the icon pressing section, enlarge the size several various small letters, giving the icon a different additional background color, and adding a scroll bar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa karena atas Rahmat dan Karunia-Nya skripsi dengan judul “Perancangan Aplikasi Pencari *Barbershop* Yang Juga Dapat Membantu Memilih Model Rambut” dapat diselesaikan. Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan dan mendapat gelar sarjana dalam jurusan Teknik Industri Universitas Katolik Parahyangan (UNPAR).

Selama penyusunan skripsi, terdapat banyak pihak yang memberikan dukungan kepada penulis. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Johanna Renny Octavia Hariandja, S.T., M.Sc., PDEng. selaku dosen pembimbing skripsi atas bimbingan dan dukungannya yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
2. Bapak Dr. Carles Sitompul, S.T., M.T., MIM selaku ketua program studi Teknik Industri Universitas Katolik Parahyangan (UNPAR).
3. Bapak Alfian, S.T., M.T. dan Ibu Titi Iswari, S.T., M.Sc., M.B.A. selaku dosen penguji sidang. Bapak Ignatius Sandy, S.Si., M.T. dan Ibu Kristina Asih Damayanti, S.T., M.T. selaku dosen penguji proposal. Atas saran dan masukannya yang sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
4. Seluruh dosen program studi Teknik Industri Universitas Katolik Parahyangan (UNPAR) yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu. Terima kasih atas ilmunya yang telah diberikan. Serta seluruh staf dan karyawan program studi Teknik Industri.
5. Kedua orang tua Agus Sopandie Suhaedi, Avianti Sanda Putri dan kakak Tegar Ibrahim yang tidak lelah-lelahnya mendukung dan mendoakan putranya dan adiknya hingga bisa menyelesaikan skripsi ini.
6. Achmad Faza Abimantrana, Arief Rahmat dan Dewi Retno yang sudah bersedia berpartisipasi menjadi *designer* dalam proses *design workshop* pada proses pembuatan skripsi.

7. Keluarga besar Teknik Industri angkatan 2011 yang telah melalui perjuangan bersama selama kuliah.
8. SEiSMA team, Goodman *Barbershop squad*, Gustav *Haircut Amigo*, YaRatib, Taruna Bakti 2011, Kalangan *Middle*, Nuns, Keluarga Katamso 45 dan seluruh sahabat yang selalu mendukung dan mendoakan selama proses pembuatan skripsi.
9. Responden yang telah membantu dalam pengumpulan data dan evaluasi sehingga skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
10. Seluruh pihak yang telah mendukung dan membantu penulis selama penyusunan skripsi ini.

Semoga Tuhan YME senantiasa memberikan balsan terbaik atas jasa-jasa yang telah diberikan. Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, namun semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandung, Juni 2017

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang.....	I-1
I.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah	I-5
I.3 Pembatasan Masalah dan Asumsi.....	I-11
I.4 Tujuan Penelitian	I-11
I.5 Manfaat Penelitian	I-12
I.6 Metodologi Penelitian.....	I-12
I.7 Sistematika Penulisan.....	I-14

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

II.1 Desain Interaksi	II-1
II.1.1 Identifikasi dan Menetapkan Kebutuhan	II-2
II.1.2 Merancang Alternatif.....	II-4
II.1.3 Merancang Desain Interaktif	II-5
II.1.4 Evaluasi.....	II-9
II.2 Kemampupakaian dan Uji Kemampupakaian	II-10
II.3 Perhitungan Waktu Baku.....	II-12
II.4 <i>System Usability Scale</i> (SUS)	II-15

BAB III PERANCANGAN

III.1 Kriteria Responden	III-1
III.2 Identifikasi Kebutuhan.....	III-2

III.2.1 Proses Pengumpulan Data Kebutuhan	II-2
III.3 Pembuatan Persona dan Skenario.....	III-12
III.3.1 Pembuatan Persona	III-13
III.3.2 Pembuatan Skenario	III-14
III.4 Perancangan Konsep.....	III-16
III.4.1 Perancangan Konsep 1	III-18
III.4.2 Perancangan Konsep 2	III-23
III.4.3 Perancangan Konsep 3	III-28
III.5 Pemilihan Konsep	III-34
III.6 Perancangan Prototipe	III-43
III.7 Evaluasi Prototipe	III-59
III.7.1 Rencana Evaluasi Prototipe.....	III-59
III.7.2 Hasil <i>Usability Testing</i>	III-65
III.8 Usulan Perbaikan Prototipe.....	III-74

BAB IV ANALISIS

IV.1 Analisis Pemilihan Kriteria Responden	IV-1
IV.2 Analisis Identifikasi Kebutuhan	IV-3
IV.3 Analisis Perancangan Desain	IV-5
IV.4 Analisis Perancangan Prototipe	IV-7
IV.5 Analisis Evaluasi Prototipe.....	IV-8
IV.6 Analisis Usulan Perbaikan Prototipe	IV-10

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan.....	V-1
V.2 Saran.....	V-2

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP PENULIS

DAFTAR TABEL

Tabel I.1	Data Usia Responden	I-8
Tabel I.2	Hasil Wawancara Responden Terhadap Aplikasi Pembanding	I-9
Tabel II.1	Penyesuaian Menurut Cara Shumard.....	II-14
Tabel III.1	Usia Responden dan Sistem Operasi <i>Smartphone</i> Responden...	III-4
Tabel III.2	Hasil Jawaban Responden	III-6
Tabel III.3	Hasil Wawancara Responden 1	III-7
Tabel III.4	Hasil Interpretasi Kebutuhan Responden 1	III-9
Tabel III.5	Pernyataan Responden dan Daftar Interpretasi Kebutuhan.....	III-9
Tabel III.6	Usia Responden dan Sistem Operasi <i>Smartphone</i> Responden.	III-34
Tabel III.7	Keunggulan dan Kekurangan Konsep Menurut Responden 1 ...	III-36
Tabel III.8	Rekapitulasi Keunggulan dan Kekurangan Konsep 1	III-37
Tabel III.9	Rekapitulasi Keunggulan dan Kekurangan Konsep 2	III-38
Tabel III.10	Rekapitulasi Keunggulan dan Kekurangan Konsep 3	III-39
Tabel III.11	Perhitungan Persentase Pemenuhan Kebutuhan Pengguna	III-40
Tabel III.12	Hasil Penilaian Responden.....	III-41
Tabel III.13	Rekapitulasi Penilaian Responden dan Persentase Pemenuhan Kebutuhan.....	III-42
Tabel III.14	Interpretasi Kebutuhan yang Tidak Terpenuhi Oleh Konsep 1 dan Konsep 2	III-43
Tabel III.15	Daftar Tambahan Fitur Gabungan Konsep 1 dan Konsep 2	III-43
Tabel III.16	Tolak Ukur Kriteria Kemampupakaan	III-59
Tabel III.17	Usia Responden dan Sistem Operasi <i>Smartphone</i> Responden.	III-60
Tabel III.18	<i>Task</i> Skenario	III-62
Tabel III.19	Langkah Pengerjaan Tugas <i>Task</i> Skenario	III-64
Tabel III.20	Hasil Pengujian Kriteria <i>Effectiveness</i>	III-66
Tabel III.21	Kesalahan Responden	III-67
Tabel III.22	Perhitungan Waktu Standar (Dalam Detik)	III-68
Tabel III.23	Hasil Pengujian Kriteria <i>Efficiency</i> . (Dalam Detik).....	III-69
Tabel III.24	Kuesioner <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	III-70
Tabel III.25	Rekapitulasi Kuesioner SUS.....	III-71

Tabel III.26	Rekapitulasi Kuesioner SUS Kriteria <i>Learnability</i>	III-73
Tabel III.27	Rekapitulasi Hasil Pengujian	III-73
Tabel III.28	Komentar Dan Saran Responden	III-74
Tabel III.29	<i>Usability Problem</i> dan Solusi Perbaikan	III-75

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1	Pengguna Smartphone di Dunia	I-2
Gambar I.2	Platformmedia dan Aplikasi Sosial Terpopuler di Indonesia Bulan Januari 2016.....	I-3
Gambar I.3	Model Rambut Untuk Jenis Rambut Pendek.....	I-4
Gambar I.4	Tampilan Aplikasi <i>Minutes Barber</i>	I-6
Gambar I.5	Tampilan Aplikasi <i>Men's Hairstyles</i>	I-7
Gambar I.6	Metodologi Penelitian	I-14
Gambar II.1	Siklus Dalam Desain Interaksi	II-2
Gambar II.2	Tampilan <i>Low-Fidelity Prototype</i>	II-5
Gambar II.3	<i>Storyboarding</i> Pada <i>Low Fidelity Prototype</i>	II-6
Gambar II.4	Sketsa Pada <i>Low-Fidelity Prototype</i>	II-7
Gambar II.5	Tampilan <i>High-Fidelity Prototype</i>	II-8
Gambar II.6	<i>Grade Rankings</i> dari Skor SUS.....	II-16
Gambar III.1	Profil Responden Wawancara Berdasarkan Usia	III-5
Gambar III.2	Profil Responden Wawancara Berdasarkan Sistem Operasi <i>Smartphone</i>	III-5
Gambar III.3	Profil Jawaban Responden Terhadap Pertanyaan Ke- 18.....	III-6
Gambar III.4	Grafik Hasil Interpretasi Kebutuhan Yang Didapat Dari Proses Wawancara	III-8
Gambar III.5	Persona Gera (1).....	III-13
Gambar III.6	Persona Gera (2).....	III-14
Gambar III.7	Skenario Gera (1).....	III-14
Gambar III.8	Skenario Gera (2).....	III-15
Gambar III.9	Skenario Gera (3).....	III-16
Gambar III.10	<i>Design Workshop</i> Pertama dan Kedua	III-17
Gambar III.11	Halaman Muka Konsep Pertama	III-19
Gambar III.12	Halaman Dari Tiap <i>Icon</i> pada <i>Bar Menu</i>	III-20
Gambar III.13	Halaman Dari <i>Icon</i> Gunting.....	III-21
Gambar III.14	Halaman Dari <i>Icon</i> Lampu Barbershop.....	III-22
Gambar III.15	Halaman Dari <i>Icon</i> Kepala Dan Tubuh.....	III-23

Gambar III.16 Halaman <i>Sign In</i> Konsep Kedua.....	III-24
Gambar III.17 Halaman Muka Konsep Kedua	III-25
Gambar III.18 Tampilan <i>Pop Out</i> Dari <i>Icon</i> Bentuk Tiga Garis	III-25
Gambar III.19 Halaman Pilihan Pada <i>Bar</i> Menu <i>Service</i>	III-26
Gambar III.20 Halaman Pilihan Pada <i>Bar</i> Menu <i>Barbershop</i>	III-27
Gambar III.21 Halaman Pilihan <i>Icon</i> Kaca Pembesar.....	III-28
Gambar III.22 Halaman Muka Konsep Ketiga.....	III-29
Gambar III.23 Halaman Dari <i>Icon</i> Gunting.....	III-29
Gambar III.24 Tampilan Halaman Yang Memberikan Informasi Dari <i>Barbershop</i>	III-30
Gambar III.25 Halaman Dari <i>Icon</i> Gunting Tertutup Balon.....	III-31
Gambar III.26 Halaman Dari <i>Icon</i> Kaca Pembesar.....	III-32
Gambar III.27 Halaman Dari <i>Icon</i> Orang.....	III-33
Gambar III.28 Profil Responden Pemilihan Konsep Berdasarkan Usia.....	III-35
Gambar III.29 Profil Responden Pemilihan Konsep Berdasarkan Sistem Operasi <i>Smartphone</i>	III-35
Gambar III.30 Halaman Pembuka Aplikasi <i>Cut & Comb</i>	III-44
Gambar III.31 Halaman <i>Home</i> Aplikasi <i>Cut & Comb</i>	III-45
Gambar III.32 Halaman Fitur Pencari atau <i>Searching</i>	III-46
Gambar III.33 Halaman <i>Icon</i> Gunting Aplikasi <i>Cut & Comb</i>	III-47
Gambar III.34 Halaman Menu <i>Haircut</i>	III-48
Gambar III.35 Halaman Model Rambut <i>Undercut</i>	III-49
Gambar III.36 Halaman <i>Icon</i> Lampu <i>Barbershop</i> Aplikasi <i>Cut & Comb</i>	III-50
Gambar III.37 Halaman Menu <i>Barbershop List</i>	III-51
Gambar III.38 Halaman <i>Barbershop</i> Terpilih.....	III-52
Gambar III.39 Halaman Menu <i>Near Me</i>	III-53
Gambar III.40 Halaman Fitur Navigasi.....	III-54
Gambar III.41 Halaman <i>Log In</i>	III-55
Gambar III.42 Halaman <i>Icon</i> Kepala Aplikasi <i>Cut & Comb</i>	III-56
Gambar III.43 Halaman Profil Wajah Dan Rambut Anda	III-57
Gambar III.44 Halaman Menu Favorit.....	III-58
Gambar III.45 Profil Responden Evaluasi Prototipe Berdasarkan Usia.....	III-60
Gambar III.46 Profil Responden Evaluasi Prototipe Berdasarkan Sistem Operasi <i>Smartphone</i>	III-61

Gambar III.47 Evaluasi Prototipe Oleh Salah Satu Responden.....	III-66
Gambar III.48 Tombol <i>Enter</i> Pada <i>On Screen Keyboard</i>	III-76
Gambar III.49 Usulan Perbaikan 1	III-77
Gambar III.50 Usulan Perbaikan 2	III-78
Gambar III.51 Usulan Perbaikan 3.	III-79
Gambar III.52 Usulan Perbaikan 4	III-80
Gambar III.53 Usulan Perbaikan 5	III-80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Wawancara

Lampiran B Hasil Interpretasi Kebutuhan

Lampiran C Hasil Perancangan Konsep

Lampiran D Hasil Wawancara Konsep Rancangan

Lampiran E Hasil Perancangan Prototipe

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan disajikan penjelasan latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, pembatasan masalah dan asumsi, tujuan, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan dari perancangan aplikasi pencari barbershop yang juga dapat membantu memilihkan model rambut.

I.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk hidup yang secara alamiah melakukan *self-developing* dengan sangat baik. Perkembangan yang dilakukan oleh manusia ini pun secara tidak langsung akan mengembangkan seluruh aspek kehidupan dari manusia itu sendiri. Salah satunya adalah perkembangan pada aspek teknologi komunikasi. Perkembangan teknologi komunikasi telah membuat manusia dapat berbincang sembari melihat satu sama lain walau dibatasi oleh jarak yang jauh (*Video call*). Hal tersebut dapat tercapai karena adanya *Smartphone* atau ponsel cerdas dan internet. Pada Gambar I.1, Lembaga riset *marketing* Emarketer melakukan riset dan menghasilkan statistik jumlah pengguna *smartphone* dunia dan prediksi jumlah pengguna *smartphone* dunia hingga tahun 2018 nanti.

Berdasarkan riset tersebut Indonesia menempati posisi ke tujuh dari daftar 25 negara pengguna *smartphone* terbesar di dunia dari tahun 2013 sampai dengan tahun 2018. Data tersebut menunjukkan bahwa pengguna *smartphone* terus meningkat secara signifikan tiap tahunnya. Selain guna memenuhi kebutuhan berkomunikasi, *smartphone* pun dapat membantu pengguna dengan menggunakan fasilitas yang ada pada *smartphone* tersebut ataupun dengan menggunakan aplikasi yang dapat diunduh kedalam *smartphone*. Perbedaan besar antara *smartphone* dan ponsel biasa adalah *smartphone* memiliki beberapa fungsi yang ada pada *personal computer (PC)* dan memiliki fasilitas untuk menggunakan aplikasi atau *apps*.

Top 25 Countries, Ranked by Smartphone Users, 2013-2018
millions

	2013	2014	2015	2016	2017	2018
1. China*	436.1	519.7	574.2	624.7	672.1	704.1
2. US**	143.9	165.3	184.2	198.5	211.5	220.0
3. India	76.0	123.3	167.9	204.1	243.8	279.2
4. Japan	40.5	50.8	57.4	61.2	63.9	65.5
5. Russia	35.8	49.0	58.2	65.1	71.9	76.4
6. Brazil	27.1	38.8	48.6	58.5	66.6	71.9
7. Indonesia	27.4	38.3	52.2	69.4	86.6	103.0
8. Germany	29.6	36.4	44.5	50.8	56.1	59.2
9. UK**	33.2	36.4	39.4	42.4	44.9	46.4
10. South Korea	29.3	32.8	33.9	34.5	35.1	35.6
11. Mexico	22.9	28.7	34.2	39.4	44.7	49.9
12. France	21.0	26.7	32.9	37.8	41.5	43.7
13. Italy	19.5	24.1	28.6	32.2	33.7	37.0
14. Turkey	15.3	22.6	27.8	32.4	37.2	40.7
15. Spain	18.9	22.0	25.0	26.9	28.4	29.5
16. Philippines	14.8	20.0	24.8	29.7	34.8	39.4
17. Nigeria	15.9	19.5	23.1	26.8	30.5	34.0
18. Canada	15.2	17.8	20.0	21.7	23.0	23.9
19. Thailand	14.4	17.5	20.4	22.8	25.0	26.8
20. Vietnam	12.4	16.6	20.7	24.6	28.6	32.0
21. Egypt	12.6	15.5	18.2	21.0	23.6	25.8
22. Colombia	11.7	14.4	16.3	18.2	19.7	20.9
23. Australia	11.4	13.2	13.8	14.3	14.7	15.1
24. Poland	9.4	12.7	15.4	17.4	19.4	20.8
25. Argentina	8.8	10.8	12.6	14.1	15.6	17.0
Worldwide***	1,311.2	1,639.0	1,914.6	2,155.0	2,380.2	2,561.8

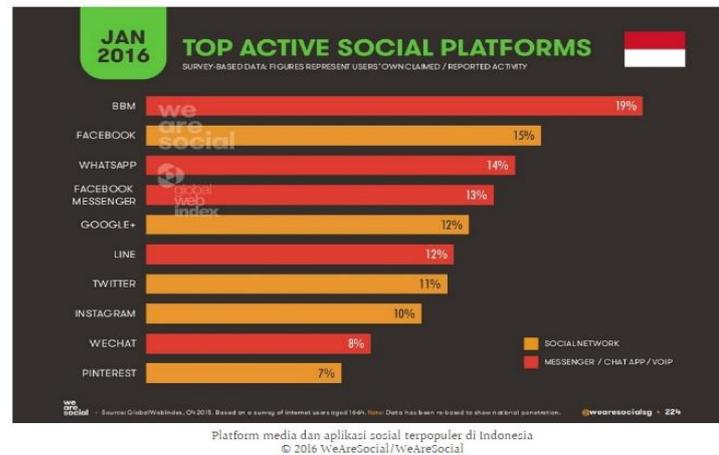
Note: individuals of any age who own at least one smartphone and use the smartphone(s) at least once per month; *excludes Hong Kong; **forecast from Aug 2014; ***includes countries not listed
Source: eMarketer, Dec 2014

182905 www.eMarketer.com

Gambar I.1 Pengguna *Smartphone* di Dunia

(Sumber <http://www.emarketer.com/Article/2-Billion-Consumers-Worldwide-Smartphones-by-2016/1011694>)

Aplikasi yang ada pada *smartphone* ini pula yang banyak berperan bagi penggunaannya. Mulai dari aplikasi yang membantu proses komunikasi atau *chatting*. Aplikasi yang memberikan hiburan seperti aplikasi permainan. Aplikasi yang memberikan edukasi atau pembelajaran, sampai dengan aplikasi yang memberikan informasi bagi pengguna aplikasi pada ponsel cerdas. Gambar I.2 memperlihatkan aplikasi yang banyak diunduh oleh pengguna *smartphone* pada bulan Januari 2016. Aplikasi yang memiliki nilai edukasi dan nilai informasi pun mulai banyak dibuat oleh para pembuat aplikasi (atau yang biasa lebih dikenal dengan sebutan *developer*) dan mendapat sambutan yang baik dari masyarakat.



Gambar 1.2 Platform media dan Aplikasi Sosial Terpopuler di Indonesia Bulan Januari 2016

(Sumber <http://www.techno.id/tech-news/sudah-2016-bbm-masih-jadi-aplikasi-messenger-favorit-orang-indonesia-160201v.html/>)

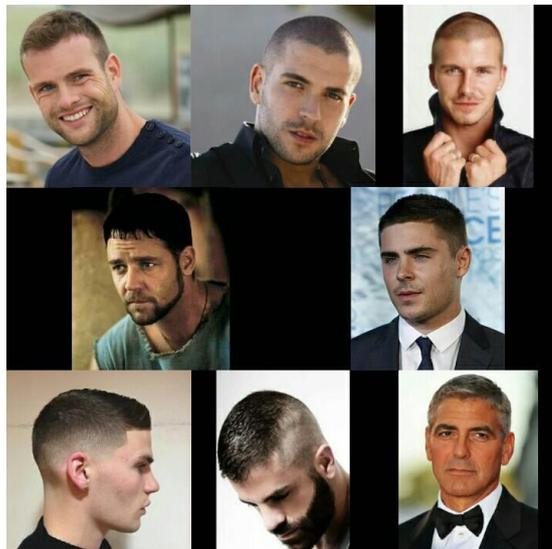
Perkembangan lain yang sudah terasa dampaknya adalah perkembangan *fashion*. Bahkan *fashion* bisa dikatakan menjadi sebuah industri yang menjanjikan keuntungan bagi pengelutnya. Sekarang ini *fashion* tidak lagi identik hanya untuk wanita, tetapi juga pria. Sudah mulai banyak pula pengelut bisnis *fashion* yang mengkhususkan bisnisnya hanya dibagian *fashion* pria. Saat ini semakin banyak pria yang mulai memperhatikan *fashion* nya. Bukan hanya *fashion* pakaian ataupun asesoris saja, tetapi juga *fashion* rambut mereka.

Perhatian pria terhadap *fashion* rambut mereka dapat dibuktikan dengan fenomena semakin banyaknya tempat memotong rambut pria atau *barbershop* yang hadir untuk memenuhi kebutuhan *fashion* rambut para pria. *Barbershop* yang dimaksud adalah tempat memotong rambut pria yang memiliki fasilitas yang memadai untuk melayani konsumen. Selain fasilitas memotong untuk pekerja potongnya seperti gunting, sisir dan mesin potong, biasanya *barbershop* pasti menggunakan pendingin udara diruangan potongnya. Fasilitas lain untuk menjamu konsumen pun biasanya diperhatikan dengan baik, seperti kursi tunggu, bacaan atau pun musik dan televisi.

Barbershop sebenarnya memiliki tarif yang lebih mahal atau diatas tarif tempat pangkas rambut biasa. Namun, *barbershop* memberikan *service* yang lebih baik dan *treatment* yang lebih lengkap dan benar dibandingkan tempat pangkas

rambut biasa. Kehidupan yang semakin cepat pun membuat konsumen terkadang tidak memiliki waktu untuk memilih model rambut yang sesuai dengan betuk wajahnya. Model rambut yang semakin banyak dan beragam semakin membingungkan konsumen untuk memilih jenis model rambut yang diinginkan. Banyak pria juga tidak mengetahui secara rinci apa yang akan didapatkan dari sebuah *barbershop* untuk mendapatkan potongan rambut yang sesuai dengan yang diinginkan. Ramai tidaknya sebuah *barbershop* pun tidak dapat diketahui setiap harinya. Hal ini membuat banyak pria biasanya harus menunggu giliran untuk mendapatkan pemotongan rambut ketika *barbershop* sedang ramai.

Memiliki potongan rambut yang baik saat ini menjadi sebuah *trend* tersendiri bagi para pria dimasyarakat, dan memberikan kepuasan pribadi atau *pride* kepada pemilik potongan rambut yang baik itu. Potongan rambut yang mengikuti zaman pun menjadi sebuah ajang eksistensi diri tersendiri bagi pemiliknya. Model rambut pria saat ini sudah semakin banyak. Bila dibagi berdasarkan panjangnya saja, terdapat tiap model rambut tersendiri untuk model rambut pendek, model rambut sedang dan model rambut panjang. Pada Gambar I.3 memperlihatkan jenis model rambut pendek terdiri dari *brush*, *burr*, *butch*, *Caesar*, *crewcut*, *fade*, *high and tight*, dan *ivy league*.



Gambar I.3 Model Rambut Untuk Jenis Rambut Pendek

(Sumber:[http://s804.photobucket.com/user/gerpaps/media/137978_zpsts5x6pab.jpg.html?filters\[user\]=102092666&filters\[recent\]=1&sort=1&o=0](http://s804.photobucket.com/user/gerpaps/media/137978_zpsts5x6pab.jpg.html?filters[user]=102092666&filters[recent]=1&sort=1&o=0))

Berdasarkan latar belakang tersebutlah pembuatan aplikasi pencari *barbershop* dan juga membantu memilih model rambut dapat membantu pengguna aplikasi dalam menentukan pilihannya. Pilihan di *barbershop* mana pengguna akan memotong rambutnya dan atau model rambut mana yang akan dipilih dapat dipermudah dengan bantuan jaringan internet dan aplikasi pada *smartphone* pengguna. Selain mempermudah pengguna aplikasi, aplikasi ini pun diharapkan dapat membantu para pelaku bisnis potong rambut pria atau *barbershop* dalam memperbanyak jumlah konsumennya. Oleh karena itu penelitian perancangan aplikasi ini diharapkan dapat menghasilkan aplikasi pencari *barbershop* yang juga dapat membantu memilih model rambut yang dapat membantu penggunanya nanti.

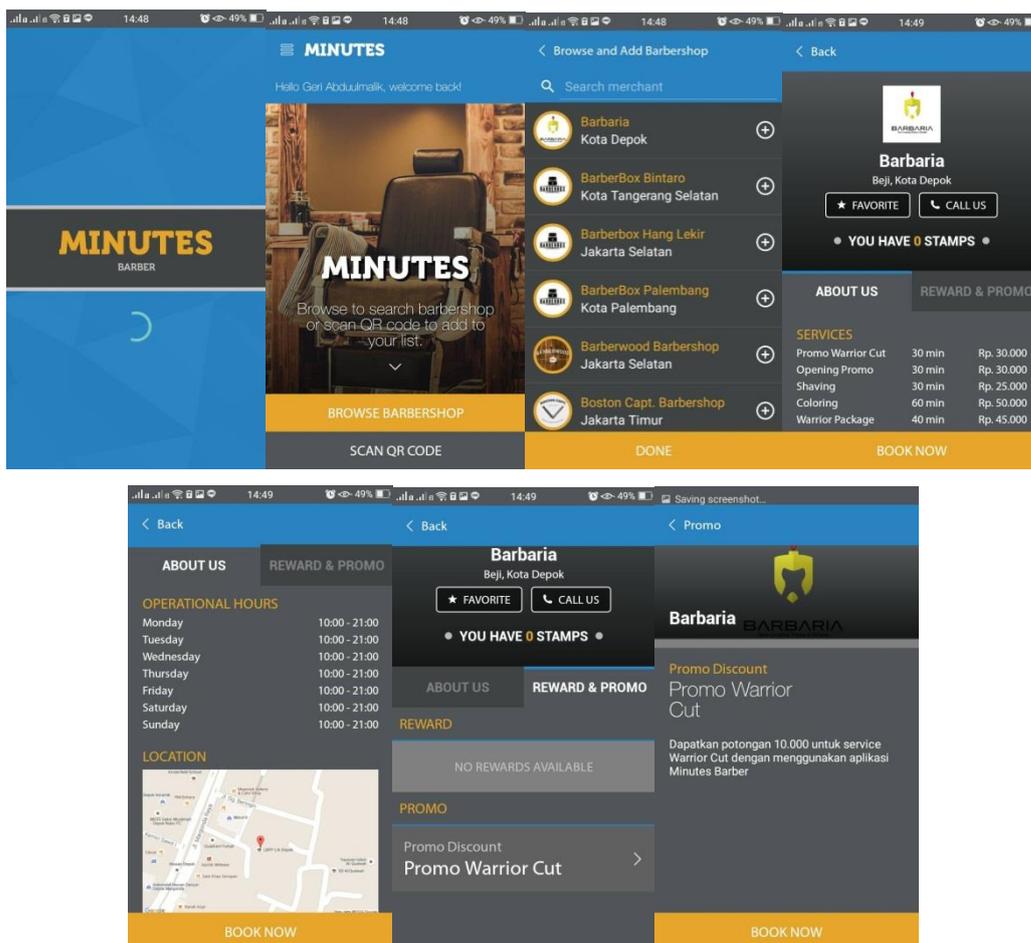
I.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Aplikasi pada *smartphone*, sebenarnya dapat digunakan sebagai media untuk memberikan informasi mengenai *barbershop* dan model rambut pria kepada pengguna *smartphone*. Letak *barbershop*, jenis jasa apa saja yang diberikan, harga jasa, produk yang dijual, sampai jasa apa saja yang ditawarkan kepada konsumen dapat dimuat didalam aplikasi. Fitur untuk membantu pengguna aplikasi memilih model rambut apa yang sesuai dengan pengguna terdapat pula didalam aplikasi. Kumpulan artikel yang berisikan *tips and trick* mengenai *grooming* pria atau pun hal yang berhubungan dengan pria, dan *fashion* pria atau produk-produk untuk pria pun dapat dimasukkan pula kedalam aplikasi. Melakukan pembuatan janji dengan *barbershop* pun mungkin dapat dilakukan bila dibutuhkan konsumen. Hal ini didasari bahwa banyak konsumen yang harus menunggu giliran untuk di potong saat sampai di *barbershop* yang mereka tuju.

Penelitian sejenis yang bertujuan merancang aplikasi pada *smartphone* guna membantu pemakainya pun sudah dilakukan oleh beberapa pihak. Jessica (2015) merancang sebuah aplikasi mengenai *fashion*. Aplikasi yang dirancang berupa aplikasi *fashion organizer* yang mobile dan interaktif untuk menunjang penampilan kalangan muda. Aplikasi tersebut bertujuan untuk membantu penggunanya dalam mengorganisir *fashion* apa yang akan digunakan atau disimpan oleh pengguna aplikasi. Pengembangan dan penelitian aplikasi ini pun menunjukkan bahwa dunia *fashion* sudah semakin penting dalam kehidupan sosial masyarakat. Sama seperti aplikasi pencari *barbershop* yang juga dapat

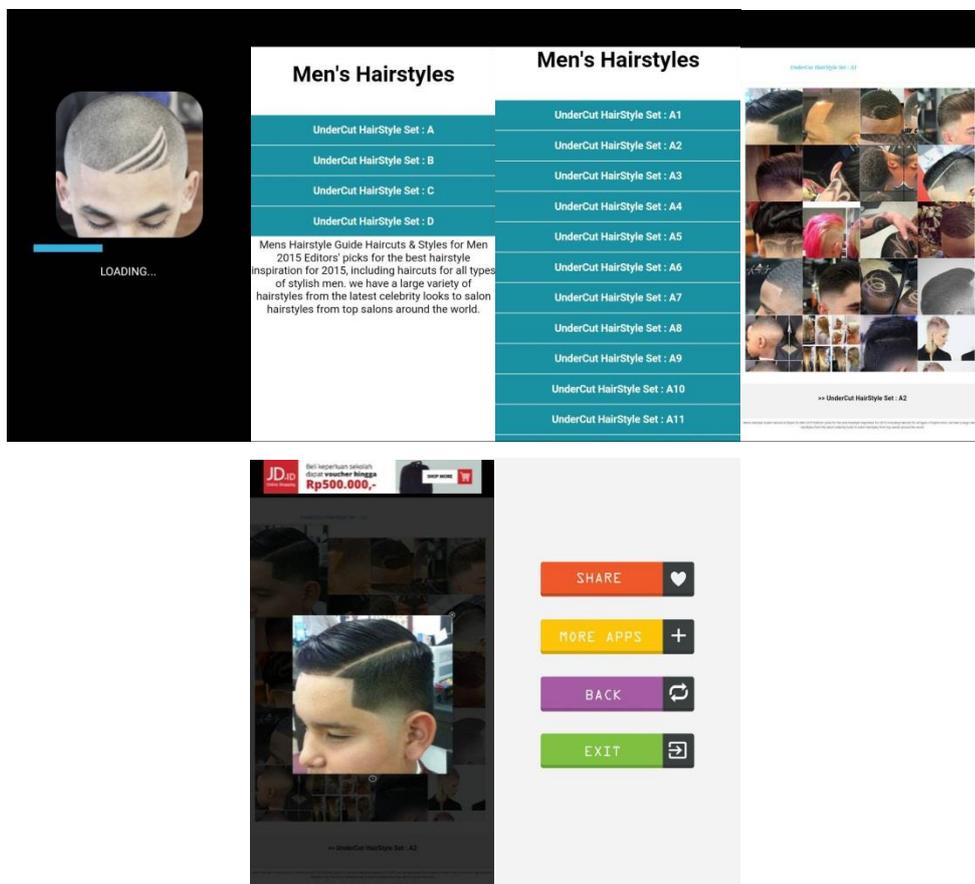
membantu memilihkan model rambut, aplikasi *fashion* organizer yang mobile dan interaktif untuk menunjang penampilan kalangan muda mengarah dunia *fashion*. Aplikasi yang dikembangkan pun bisa menambah aspek positif dari *fashion* itu sendiri kepada pengguna. Pengguna pun akan semakin menikmati *fashion* khususnya membantu memilihkan model rambut.

Terdapat pula aplikasi yang menjadi pembanding dari aplikasi pencari *barbershop* yang juga dapat membantu memilihkan model rambut ini. Aplikasi *Minutes Barber* dari Minutes Apps dan Aplikasi *Men's Hairstyles* dari natso.inc. Kedua aplikasi ini dijadikan aplikasi pembanding dikarenakan memiliki fitur yang hampir menyerupai fitur yang diharapkan dimiliki aplikasi pencari *barbershop* yang juga dapat membantu memilihkan model rambut.



Gambar I.4 Tampilan Aplikasi *Minutes Barber*
(Sumber: Google Play Store)

Aplikasi *Minutes Barber* membantu penggunanya untuk memilih *barbershop* berdasarkan dari *barbershop* yang terdaftar pada aplikasi. Aplikasi ini pun memberikan informasi berupa lokasi juga tarif dari layanan yang diberikan oleh *barbershop* yang dipilih oleh pengguna aplikasi. Jam oprasional dan promo yang sedang berlaku di *barbershop* tersebut pun dapat diketahui oleh pengguna aplikasi. Hanya saja belum ada *barbershop* yang terletak dikota Bandung terdaftar di aplikasi ini. Pada aplikasi ini tidak terdapat fitur lain ataupun informasi lain mengenai model rambut pria ataupun produk kebutuhan pria.



Gambar I.5 Tampilan Aplikasi *Men's Hairstyles*
(Sumber: Google Play Store)

Aplikasi *Men's Hairstyles* merupakan aplikasi yang bertujuan untuk mengarahkan penggunanya terhadap model rambut pria apa yang sedang menjadi *trend*. Pemilihan model rambutnya tidak dibagi berdasarkan jenis rambut, tetapi hanya dibagi berkelompok dalam bentuk Set. Set tersebut nantinya berisikan

lagi Set lain yang mana berisikan kumpulan foto model rambut. Pengguna bisa memperbesar foto dengan memilih foto diantara pilihan foto pada set tersebut. Tidak ada informasi mengenai nama jenis model rambut tersebut, ataupun model rambut tersebut diperuntukan untuk rambut dengan tipe panjang apa. Tetapi terdapat fitur Share yang dapat digunakan oleh pengguna untuk berbagi model rambut yang dipilih kepada teman ataupun kerabat. Share yang dilakukan akan terintegrasi dengan aplikasi lain seperti *Bluetooth*, *email*, aplikasi sosial dan aplikasi *chat* atau *messenger*. Kedua aplikasi ini dipilih dikarenakan aplikasi perbandingan ini memiliki tiap fitur yang sesuai ada pada aplikasi yang akan dirancang.

Wawancara singkat dilakukan terhadap 30 responden berjenis kelamin pria yang berdomisili di kota Bandung, guna mengetahui kelebihan dan kekurangan dari kedua aplikasi perbandingan tersebut. Tabel I.1 memperlihatkan usia dari 30 responden. Responden terlebih dahulu diminta untuk mencoba menggunakan kedua aplikasi tersebut terlebih dahulu, dan kemudian diminta pendapatnya terhadap aplikasi tersebut. Hasil wawancara tersebut ditunjukkan pada Tabel I.2 berikut:

Tabel I.1 Data Usia Responden

Responden	Usia	Profesi	Responden	Usia	Profesi
1	23	Mahasiswa	16	26	Wirausaha
2	23	Pegawai Swasta	17	26	Pegawai Swasta
3	23	Mahasiswa	18	23	Belum Bekerja
4	22	Mahasiswa	19	22	Mahasiswa
5	23	Wirausaha	20	44	Pensiunan
6	16	Pelajar	21	21	Mahasiswa
7	20	Mahasiswa	22	28	Pegawai Negeri
8	21	Mahasiswa	23	22	Mahasiswa
9	17	Pelajar	24	16	Pelajar
10	25	Pegawai Swasta	25	25	Belum Bekerja
11	19	Mahasiswa	26	26	Pegawai Swasta
12	19	Mahasiswa	27	21	Mahasiswa
13	21	Mahasiswa	28	17	Pelajar
14	31	Pegawai Swasta	29	29	Pegawai Swasta
15	24	Pegawai Swasta	30	33	Pengacara

Tabel I.2 Hasil Wawancara Responden Terhadap Aplikasi Pembanding

Responden	<i>Minutes Barber</i>		<i>Men's Hairstyles</i>	
	Kelebihan	Kekurangan	Kelebihan	Kekurangan
1	Simple, mudah dimengerti	Tidak ada foto barbershopnya	Banyak Gambarnya	Banyak tulisannya tapi sama semua
2	Tema warnanya <i>manly</i> , gampang dipakai	Ga ada penjelasan servicenya, ga ada foto barbershopnya	Size aplikasinya kecil	Males harus buka-buka tulisan dulu baru dapat gambar
3	Gampang digunakan, design	Nama aplikasinya kurang menarik	Banyak pilihan gambar	Gambarnya ga ada penjelasannya
4	Jelas to the point	Info produknya ga detail, ga ada foto tokonya	Ngasih banyak referensi model rambut	Gambarnya kebanyakan tapi ga jelas
5	<i>Simple</i> , kece banget	Ada daftarnya	Gambarnya bisa di click biar lebih jelas	Gambarnya ga di atur gitu
6	Kesannya elegan, jelas gampang ngerti	Kurang booming promosi aplikasinya, baru tau	Ga ada	Designnya jelek
7	Design nya gokil	Kurang lengkap informasinya, ga ada foto tempatnya juga	Fotonya banyak	Ga jelas, dari awal udah ga ngerti
8	<i>Simple</i>	Aplikasinya berat hp jadi rada nge <i>lag</i>	Foto model potongannya model zaman sekarang	Nyari modelnya harus langsung liat gambar, ga ada namanya
9	Bagus tema nya, designnya cowok banget	Jumlah <i>barbershop</i> nya masih sedikit	Pilihan model rambutnya banyak	Model rambutnya nyaru, nga dibagi-bagi permodel
10	<i>Interface</i> nya bagus	Harusnya ada foto dari tiap <i>barbershop</i>	Fotonya dari hasil potongan langsung	Interfacenya ga menarik
11	Info lumayan lengkap	Ga ada produk-produk apa aja yang dijual	Banyak pilihan model rambut	Hanya ngasih gambar model rambut
12	<i>Simple</i> , padat, singkat, mantap	Ga ada foto tempat sama produk yang dijualnya	Tidak ada	Ribet
13	Gampang gunainya	Barbarnya masih dikit	Tinggal pilih aja, gambarnya bisa di zoom	Ga dibagi-bagi per model rambut
14	Mudah dimengerti, bisa <i>booking</i>	<i>Search engine</i> lokasinya belum bagus belum ada <i>suggestion</i> atau <i>correction</i>	Banyak pilihan fotonya	Harus masuk ke banyak bagian aplikasinya buat dapat gambar aja
15	Dari awal udah kerasa banget kalo ini aplikasi <i>barbershop</i>	Kalo ke tkp <i>barbershop</i> nya takut produk yang di cari ga ada, soalnya ga ada penjelasan ketersediaan produk	Fotonya cukup banyak	Saya bingung sendiri, banyak pilihan dengan nama yang sama
16	<i>Simple</i> , jelas, gampang paham, desainnya keren	Nama aplikasinya ga ngegambarin tentang <i>barbershop</i>	Menarik fotonya, model yang lagi <i>trend</i>	Temanya tidak menarik
17	<i>Simple</i>	<i>Maps</i> nya ga konek buat jadi gps	Pilihan gambarnya banyak	Kurang warna dari aplikasinya, <i>background</i> nya juga tidak menarik

(lanjut)

Tabel I.2. Hasil Wawancara Responden Terhadap Aplikasi Pemanding (Lanjutan)

Responden	<i>Minutes Barber</i>		<i>Men's Hairstyles</i>	
	Kelebihan	Kekurangan	Kelebihan	Kekurangan
18	Warna aplikasinya kesukaan saya	Ga ada foto tempat nya	Model rambutnya variatif	Design nya tidak menarik
19	Detail informasinya sesuai dengan kebutuhan, ga berlebihan,	<i>Maps</i> nya ga bisa buat dijadiin <i>direction</i> ke aplikasi GPS	Banyak pilihan foto nya	Banyak iklan
20	Informasinya cukup	Pemilihan barbershopnya tidak bisa diatur berdasarkan harga termurah atau lokasi terdekat	-	Ga ngerti
21	Memiliki daftar <i>barbershop</i> yang ada di Indonesia	Judul aplikasinya kurang <i>barbershop</i>	Foto model rambutnya ada yg <i>extreme</i>	Tidak menarik design nya
22	Bisa melakukan <i>booking</i>	Tidak ada referensi model rambut	Langsung pilih model sesuai foto	Ga ada info model rambutnya
23	Menarik design nya	<i>Maps</i> nya kaya yang sekedar aja	Pilihan model rambutnya banyak banget	Model rambutnya banyaknya untuk yang usia muda
24	Bagus	Ga ada foto <i>barbershop</i> nya		Susah makenya
25	Bagus rapih	Kurang lengkap informasinya, ga ada foto tempatnya juga	Fotonya banyak, disusun rapi jadi set A1 dst.	Isinya foto aja, bakal lebih bagus kalo ada narasinya mengenai si fotonya
26	Ngasih perasaan menyenangkan, soalnya simple dan infonya membantu	Kurang foto dari tempat yang dipilih, sama produk apa aja yang mereka jual	Banyak sekali pilihan model rambutnya, apa lagi buat model rambut anak muda	Nama atau jenis model rambutnya ga ada, jadi sulit buat jelasin ke pemangkas nantinya
27	Detil ada promo, harga dan jam	Namanya kurang pas	Banyak model rambut yang aneh-aneh	Konsep nya ga menarik
28	Gampang dipakenya, design nya laki	Tidak ada daftar produk yang di jual <i>barbershop</i>	Pilihan fotonya banyak	Kurang ngerti, banyak pilihannya, bingung
29	Bagus konsepnya, infonya sesuai	<i>Barbershop</i> di Bandungnya ga ada	Banyak pilihan fotonya	Kaya nyari foto di google
30	Saya ngoprek bentar juga langsung ngerti	Namanya kaya bukan aplikasi untuk <i>barbershop</i>	Banyak pilihan gambarnya	Menyulitkan banyak pilihan tapi namanya sama

(lanjut)

Pada proses wawancara tersebut selain responden ditanyakan mengenai kelebihan dan kekurangan dari tiap aplikasi pembanding, responden juga ditanyakan pendapatnya apabila terdapat sebuah aplikasi yang menggabungkan kegunaan kedua aplikasi pembanding tersebut, apakah aplikasi tersebut dapat membantu mereka?. Total 27 responden menjawab bahwa aplikasi dapat membantu dan tiga responden lain mengatakan bahwa aplikasi tidak membantu.

Dari proses wawancara yang dilakukan pun dapat dilihat bahwa kedua aplikasi pembanding masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu aplikasi yang akan dirancang akan dimulai dari awal atau tidak menggabungkan kedua aplikasi pembanding menjadi sebuah aplikasi baru. Dari Identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka didapatkan beberapa rumusan masalah yang diantaranya:

1. Kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam perancangan aplikasi pencari *barbershop* yang juga dapat membantu memilihkan model rambut ini?
2. Bagaimana rancangan konsep aplikasi pencari *barbershop* yang juga dapat membantu memilihkan model rambut ini?
3. Bagaimana pembuatan prototipe aplikasi pencari *barbershop* yang juga dapat membantu memilihkan model rambut ini?
4. Bagaimana evaluasi prototipe aplikasi pencari *barbershop* pencari *barbershop* yang juga dapat membantu memilihkan model rambut ini?

I.3 Pembatasan Masalah dan Asumsi

Dalam melakukan penelitian dalam merancang aplikasi untuk pengguna, dibutuhkan pembatasan masalah dan asumsi. Berikut merupakan batasan dan asumsi yang digunakan dalam penelitian :

1. Penelitian dilakukan sampai tahap membuat perancangan antar muka pada ponsel cerdas berupa aplikasi.
2. Penelitian menghasilkan jenis prototipe *High – fidelity*.
3. Penelitian dilakukan dengan responden berjenis kelamin laki-laki dan bertempat tinggal di Kota Bandung.

I.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibentuk, terdapat beberapa tujuan penelitian. Tujuan dari penelitian antara lain:

1. Mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan aplikasi pencari *barbershop* yang juga dapat membantu memilihkan model rambut.
2. Menentukan rancangan konsep aplikasi pencari *barbershop* yang juga dapat membantu memilihkan model rambut.
3. Membuat prototipe aplikasi pencari *barbershop* yang juga dapat membantu memilihkan model rambut.

4. Mengevaluasi rancangan prototipe aplikasi pencari *barbershop* yang juga dapat membantu memilihkan model rambut.

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian dibagi menjadi tiga, yaitu manfaat bagi pengguna, manfaat bagi peneliti dan juga manfaat bagi pelaku bisnis *barbershop*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, manfaat yang diperoleh antara lain:

1. Bagi pengguna, aplikasi yang dihasilkan dari penelitian ini dapat membantu pengguna dalam memilih atau pun mencari tempat pemotongan rambut atau *barbershop*. Aplikasi juga dapat membantu memilih model rambut yang sesuai dengan pengguna.
2. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi sarana pengaplikasian ilmu yang didapat selama perkuliahan, selain itu pengalaman untuk membandingkan teori dengan kondisi aktual kerja dan menjadi sarana pengembangan diri bagi peneliti.
3. Bagi pelaku bisnis *barbershop*, menjadi saran pembantu guna menjaring konsumen baru. Juga sebagai sarana promosi untuk *barbershop* itu sendiri, produk yang dijual atau pun promo jasa dan *discount*.

I.6 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian untuk merancang aplikasi pencari *barbershop* yang juga dapat membantu memilihkan model rambut dilakukan beberapa tahapan. Tahap-tahap dalam penelitian dan perancangan diantaranya adalah:

1. Penentuan Topik

Topik yang dipilih dalam penelitian ini adalah perancangan aplikasi pencari *barbershop* yang juga dapat membantu memilihkan model rambut.

2. Penelitian Pendahuluan dan Studi Literatur

Penelitian pendahuluan akan dilakukan untuk mengetahui pendapat pengguna terhadap dua aplikasi pembanding untuk aplikasi yang akan dirancang. Serta respon dari responden mengenai aplikasi

yang akan dirancang (aplikasi yang memiliki kedua fitur aplikasi pembandingan).

3. Identifikasi dan Perumusan Masalah, Pembatasan Masalah, dan Perumusan Tujuan Penelitian

Permasalahan dalam penelitian ini dilandasi berdasarkan studi pendahuluan dan studi literatur yang dilakukan. Pada tahapan ini pula ditentukan suatu rumusan permasalahan yang tujuannya adalah hasil yang dapat dicapai pada akhir dari penelitian. Setelah itu dilakukan pembatasan dan asumsi agar pembahasan tidak terlalu meluas dan dirumuskan tujuan akhir dari penelitian untuk menentukan hasil penelitian.

4. Identifikasi Kebutuhan

Berdasarkan penentuan topik dan identifikasi permasalahan yang didapatkan melalui hasil wawancara, dilakukan langkah untuk mengetahui kebutuhan konsumen terhadap aplikasi pencari *barbershop* yang juga dapat membantu memilihkan model rambut dengan cara mewawancarai konsumen.

5. Pembuatan Persona dan Skenario

Langkah untuk merancang suatu aplikasi yang baik, dibutuhkan seseorang yang mampu mewakili pengguna. Salah satu penentuan objek yang dianggap mewakili pengguna dapat dilakukan pembuatan persona dan melakukan tugas-tugas yang terstruktur disusun dalam sebuah skenario.

6. Perancangan Konsep

Langkah identifikasi kebutuhan yang dilakukan pada tahapan sebelumnya, menjadi masukan bagi perancangan konsep. Perancangan konsep ini dilakukan dengan cara *design workshop*.

7. Perancangan Prototipe

Konsep terpilih hasil *design workshop* selanjutnya akan dirancang sebagai prototipe. Prototipe dirancang untuk mengetahui reaksi dan interaksi pengguna dengan aplikasi yang akan dilakukan dalam proses pengujian prototipe.

8. Evaluasi Aplikasi

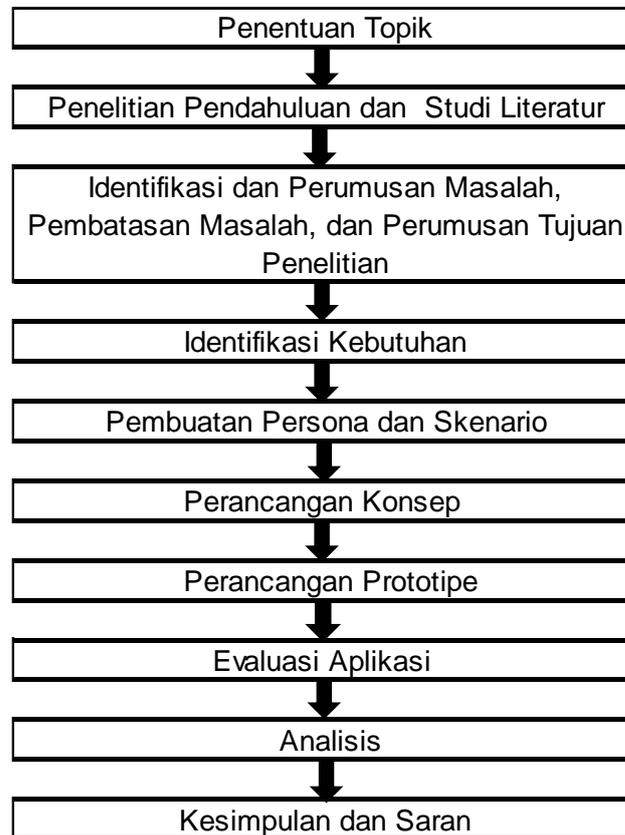
Prototipe yang telah dirancang akan mengalami proses evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk memenuhi tujuan kemampupakaian.

9. Analisis

Setelah dilakukan pengujian akhir dilakukan analisis dari keseluruhan proses penelitian yang telah dilakukan untuk kemudian dihasilkan kesimpulan dan saran.

10. Kesimpulan dan Saran

Setelah dilakukan analisa kembali dibuat kesimpulan mengenai kesulitan yang dialami oleh pengguna selama menggunakan aplikasi dan dibuat beberapa saran untuk pengembangan aplikasi.



Gambar I.6 Metodologi Penelitian

I.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini terdapat sistematika penulisan yang dibagi menjadi bab-bab berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dibahas latar belakang dari penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, penentuan asumsi dan batasan, tujuan penelitian, manfaat penelitian baik bagi penulis maupun bagi pengguna dan pelaku bisnis *barbershop*, metodologi penelitian, dan juga sistematika penulisan skripsi. pengguna

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab dua, terdapat teori-teori yang dibutuhkan dalam jalannya perancangan aplikasi pencari *barbershop* yang juga dapat membantu memilih model rambut yang berasal dari studi literature. Studi literatur dilakukan dengan membaca buku-buku yang memiliki hubungan dengan penelitian yang dilakukan. Melalui internet juga dikumpulkan teori-teori yang berguna dalam jalannya penelitian.

BAB III PERANCANGAN

Dalam bab tiga akan disajikan pembahasan seluruh aktivitas dan tahap-tahap yang dilakukan dalam perancangan aplikasi pencari *barbershop* yang juga dapat membantu memilih model rambut. Bab ini juga akan membahas proses indentifikasi kebutuhan, pembuatan prototipe dan evaluasi prototipe. Identifikasi kebutuhan dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap responden terpilih sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan. Kemudian akan dilanjutkan dengan pembuatan persona dan skenario. Perancangan konsep kemudian dilakukan dengan metode *design workshop* yang menghasilkan tiga buah konsep berbentuk prototipe *low-fidelity*. Proses penilaian terhadap konsep rancangan dan pemilihan konsep untuk dijadikan prototipe *hgh-fidelity* kemudian dilakukan pada tahap berikutnya. Konsep terpilih pun kemudian dirancang menjadi prototipe *high-fidelity* sebelum kemudian dilakukan proses evaluasi dengan menggunakan uji kemampuan. Terakhir akan dilampirkan hasil evaluasi prototipe berdasarkan kriteria-kriteria yang ditentukan dan usulan perbaikan prototype.

BAB IV ANALISIS

Bab empat akan berisi analisis dari evaluasi yang telah diterapkan pada prototipe yang sebelumnya telah dibangun. Analisis dilakukan untuk mengetahui

bagaimana evaluasi yang dilakukan dapat mempengaruhi rancangan aplikasi pencari *barbershop* yang juga dapat membantu memilihkan model rambut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab lima, kesimpulan dan saran, akan tertera solusi dari perumusan masalah yang telah dibuat pada bab satu. Selain itu juga akan diberikan saran-saran yang dapat membantu untuk pengembangan penelitian kedepannya.