

## PERANCANGAN MARKETPLACE RESERVASI BARBERSHOP BERBASIS RESOURCE AVAILABILITY

Arif Mardianto, Eva Faja Ripanti, Fauzan Asrin  
Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Tanjungpura  
[arifmardiantopc@gmail.com](mailto:arifmardiantopc@gmail.com)

### Abstract

*Barbershop is a business that has facilities where consumers often visit to fulfill primary needs that continue without interruption. The rapid development of barbershops in Indonesia is proof of men's awareness of maintaining their appearance, especially when it comes to hairstyles. In practice, not all barbershops have the same resource availability, so the resource availability referred to here is the captain and service support facilities at the barbershop. With unequal resource availability in barbershops, customers need to make more efforts to find barbershops that provide the desired facilities and services. To overcome this problem, a marketplace application is needed that provides information regarding the services and facilities available at each barbershop and can match customers with barbershops. The system is analyzed and designed using the system development life cycle (SDLC) method to identify system requirements and specifications. The model used is the waterfall model. In this research, software testing was carried out using black box testing and user acceptance test (UAT), based on the results of black box testing, the application was running as expected according to its function. Based on testing with UAT, the application got a score of 93.06%, which means the application is running well. This research produces a barbershop reservation marketplace based on resource availability which aims to facilitate and shorten the reservation process for customers for services available at a barbershop, and can also become a promotional medium for barbershops.*

### Article History

Submitted: 19 July 2025  
Accepted: 28 July 2025  
Published: 29 July 2025

### Key Words

barbershop, resource availability, marketplace, reservasi, system development life cycle

### Abstrak

Barbershop sebagai suatu usaha yang mempunyai fasilitas di mana konsumen sering berkunjung untuk memenuhi kebutuhan primer yang berjalan terus tanpa ada putusanya. Pesatnya perkembangan barbershop di Indonesia menjadi sebuah bukti kesadaran pria dalam menjaga penampilan mereka, terutama dalam urusan tatanan rambut. Dalam prakteknya, tidak semua barbershop memiliki resource availability yang sama, jadi resource availability yang dimaksud disini adalah kapster dan fasilitas penunjang layanan pada barbershop. Dengan tidak meratanya resource availability pada barbershop membuat pelanggan membutuhkan usaha yang lebih dalam mencari barbershop yang menyediakan fasilitas dan layanan yang diinginkan. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka dibutuhkan aplikasi marketplace yang menyediakan informasi terkait layanan dan fasilitas yang tersedia pada setiap barbershop dan dapat mempertemukan pelanggan dengan barbershop. Sistem dianalisis dan dirancang menggunakan metode system development life cycle (SDLC) untuk mengidentifikasi kebutuhan dan spesifikasi sistem. Model yang digunakan adalah model waterfall. Dalam penelitian ini dilakukan pengujian perangkat lunak dengan black box testing dan user acceptance test (UAT), berdasarkan hasil pengujian black box aplikasi sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan sesuai fungsinya. Berdasarkan pengujian dengan UAT, aplikasi mendapatkan skor 93,06 % yang berarti aplikasi sudah berjalan dengan baik. Penelitian ini menghasilkan sebuah marketplace reservasi barbershop berbasis resource availability yang bertujuan untuk memudahkan dan mempersingkat proses reservasi bagi pelanggan terhadap layanan yang tersedia pada sebuah barbershop, serta dapat menjadi media promosi barbershop.

### Sejarah Artikel

Submitted: 19 July 2025  
Accepted: 28 July 2025  
Published: 29 July 2025

### Kata Kunci

pangkas rambut, ketersediaan sumber daya, pasar, reservasi, siklus hidup pengembangan sistem

## PENDAHULUAN

Teknologi informasi saat ini sedang berkembang sangat pesat, dimana mempengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat di setiap kalangan, juga berpengaruh dalam pengendalian bisnis diberbagai bidang. Salah satunya bisnis barbershop. Saat ini bisnis Barbershop bermunculan baik di kota besar maupun daerah lainnya secara massive. Menurut Ade Farolan, Ketua Indonesia Barbershop Association (IBA), dalam dua tahun terakhir barbershop memang tumbuh sangat pesat, barangkali di seluruh Indonesia ada ribuan barbershop. Hal ini menunjukkan bahwa antusias masyarakat Indonesia terhadap barbershop sangat lah tinggi, terbukti 3 tahun yang lalu barbershop berkembang dengan sangat pesat dan hingga saat ini barbershop pun terus berkembang. Bisnis ini mengusung konsep modern, cukur rambut bagi kaum pria ini pun tak hanya menawarkan potong rambut tapi juga perawatan lain yang ternyata dibutuhkan oleh kaum pria.[1].

Resource availability dapat diartikan dalam Bahasa Indonesia sebagai ketersediaan sumber daya. Ketersediaan sumber daya dikonseptualisasikan sebagai ketersediaan sumber daya yang dimiliki suatu tim kerja, meliputi sumber daya keuangan, ruang, waktu, dan personel (Guzman & Espejo, 2018 dalam Ratri & Sridadi, 2022). Kesuksesan sebuah barbershop, faktor utamanya yaitu memiliki barberman dengan keterampilan memangkas rambut tinggi [2]. Barbershop sebagai suatu usaha yang mempunyai fasilitas dimana konsumen sering berkunjung untuk memenuhi kebutuhan primer yang berjalan terus tanpa ada putusya. Resource availability dalam penelitian ini berfokus pada sumber daya manusia (SDM), termasuk keterampilan atau skill dan sumber daya pendukung, termasuk fasilitas seperti alat cukur rambut. Pada layanan barbershop harus disesuaikan dengan resource availability pada barbershop itu sendiri, semakin lengkap fasilitas yang dimiliki sebuah barbershop maka akan semakin lengkap juga layanan yang tersedia. Begitu juga dengan tenaga kerja, semakin banyak jumlah tenaga kerja dan semakin mahir kemampuan tenaga kerja maka semakin lengkap juga layanan yang dapat diberikan [3].

Namun terdapat beberapa kendala dalam menjalani bisnis ini seperti layanan jasa pada barbershop terbilang relatif lama dibandingkan dengan pangkas rambut biasa dikarenakan pendekatan antara pelanggan dan kapster cukup intens agar hasil potongan rambut sesuai dengan permintaan dan memuaskan pelanggan. Untuk layanan pada satu pelanggan saja dapat memakan waktu sekitar 30 menit – 1 jam tergantung dengan paket pelayanan, ini menyebabkan antrian yang cukup lama bagi para pelanggan yang mengantri. Didalam sistem pelayanan secara offline di temukan kelemahan yang menjadi masalah owner selama ini yaitu dengan menumpuknya antrian customer ketika ingin melakukan treatment yang mengakibatkan tumpukan antrian yang sangat mengganggu sehingga banyak customer yang tidak mau melakukan treatment karena terlalu lama menunggu di karenakan customer tersebut datang langsung ke tempat dan tidak melakukan pemesanan terlebih dahulu via Telepon atau WhatsApp.[4].

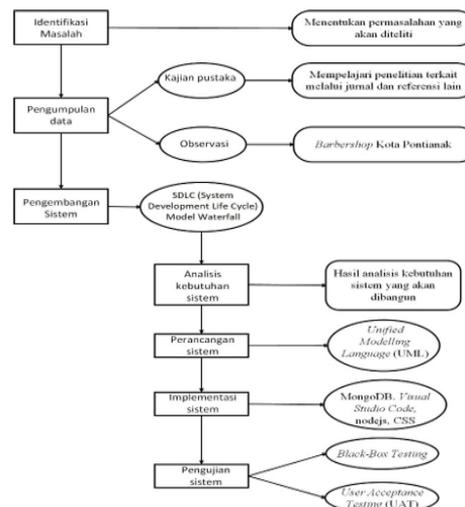
Berdasarkan permasalahan diatas, maka dalam usulan penelitian ini akan dibangun sebuah marketplace reservasi barbershop berbasis resource availability. Perkembangan penggunaan internet sebagai marketplace yang digunakan para pelaku usaha di Indonesia sekarang ini sudah sangat pesat. Dampak ini tentunya mempengaruhi strategi dalam melakukan promosi atau transaksi. Penggunaan media internet, terutama marketplace menjadi salah satu peluang untuk memperkenalkan produk suatu UKM.

Aplikasi marketplace reservasi barbershop ini diharapkan dapat diakses dengan mudah dan dapat memudahkan calon pelanggan yang ingin menggunakan layanan dan membantu

pengelola barbershop. Aplikasi ini dapat mempertemukan antara pelanggan dan pihak barbershop-barbershop yang memberikan informasi tentang layanan jasa yang tersedia pada barbershop, melihat harga paket layanan jasa dan produk yang tersedia, serta jadwal yang tersedia pada barbershop. Tidak hanya melihat informasi diatas, customer juga dapat melakukan pemesanan layanan jasa beserta jadwal yang diinginkan pada barbershop secara online. Bagi pelanggan, aplikasi ini dapat menghemat waktu karena tidak perlu datang langsung ke barbershop untuk dapat mengakses layanan dan melakukan reservasi sehingga customer dapat melakukan antrian dari rumah atau sambil melakukan aktivitas lain setelah melakukan reservasi. Bagi pengelola barbershop, aplikasi ini dapat meningkatkan efisiensi dalam proses bisnis barbershop, meningkatkan jumlah pelanggan, meningkatkan keuntungan bagi pengelola barbershop dan akan tersedia platform untuk memperkenalkan barbershop mereka. Dengan aplikasi ini akan mengurangi antrian di tempat usaha barbershop, sehingga menghemat ruang pada tempat usaha yang dapat dialihkan untuk fungsi yang lain untuk menunjang fasilitas lain. Pihak barbershop dapat meningkatkan kualitas pelayanan agar calon pelanggan tertarik menggunakan layanan jasa pada barbershop.

## METODE PENELITIAN

Berikut ini adalah prosedur metode penelitian, dapat dilihat pada Gambar 1.



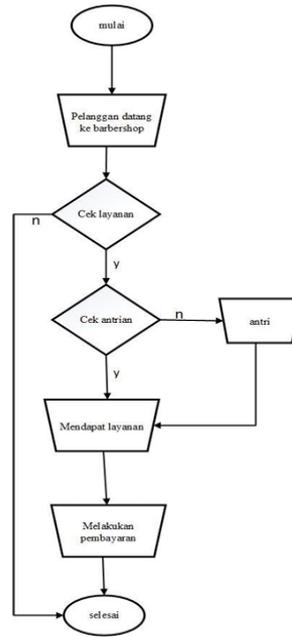
Gambar 1. Metode Penelitian

### A. Identifikasi Masalah

Tahapan identifikasi masalah adalah tahapan yang bertujuan untuk mengamati beberapa masalah yang muncul pada sistem. Dilakukan wawancara dengan pelaku usaha barbershop dan pelanggan serta pengamatan yang dilakukan untuk dapat mengidentifikasi berbagai masalah yang terdapat pada sistem reservasi layanan barbershop. Hasil dari wawancara yang dilakukan terhadap beberapa barbershop yang ada di Kota Pontianak digunakan sebagai acuan dalam menentukan rumusan masalah, tujuan penelitian dan batasan masalah.

### B. Analisis Kebutuhan Data

Analisis kebutuhan adalah sebuah proses untuk mendapatkan informasi, model, spesifikasi serta mengidentifikasi kebutuhan tentang perangkat lunak yang akan dibangun berdasarkan data yang sudah dikumpulkan melalui studi pustaka dan pengamatan. Setelah dilakukan pengumpulan data, maka akan didapatkan analisa kebutuhan untuk aplikasi yang akan dibangun menggunakan metode waterfall.



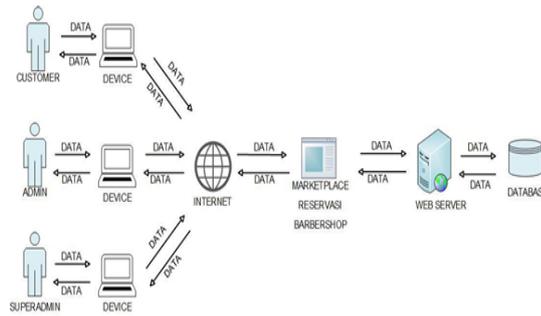
Gambar 2. Flowchart

### C. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan salah satu unsur atau tahapan dari keseluruhan pembangunan sistem komputerisasi. Perancangan sistem untuk pengembangan sistem informasi biasanya memerlukan jangka waktu yang lebih lama daripada pemecahan masalah pada umumnya memperlihatkan aliran data utama pada sistem.[16].

#### 1) Arsitektur Sistem

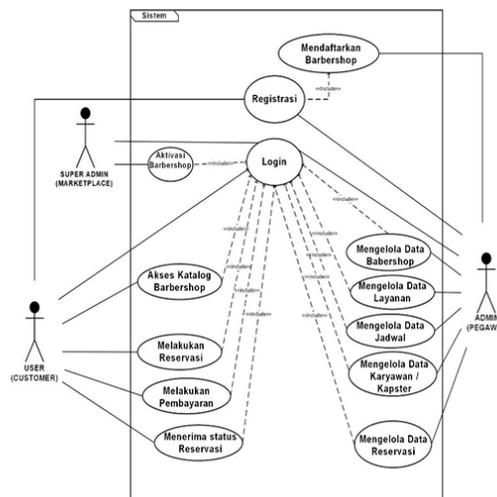
Arsitektur sistem menggambarkan komponen sistem perangkat lunak. Dalam sistem perangkat lunak, arsitektur sistem menggambarkan fungsi, implementasi, serta interaksinya satu sama lain. Diagram arsitektur menggambarkan berbagai pergerakan data di dalam sistem dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Arsitektur Sistem

## 2) Use Case Diagram

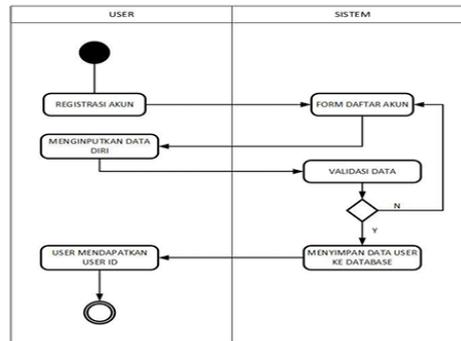
Use case merupakan gambaran skenario dari interaksi yang dilakukan antara pengguna dengan sistem. Use case diagram menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukan dengan sistem. Use case bekerja dengan cara mendeskripsikan tipe interaksi antara pengguna sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. Use Case Diagram dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Use Case Diagram

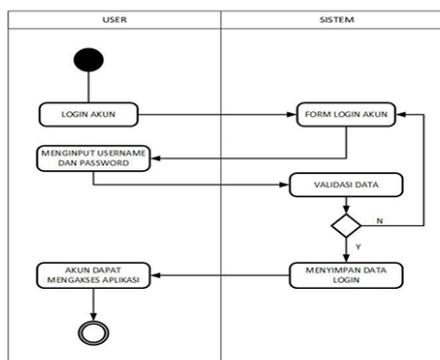
## 3) Activity Diagram

Activity diagram (diagram aktivitas) adalah Activity diagram menggambarkan berbagai aliran aktifitas perancangan sistem, dari aliran berawal, keputusan yang mungkin terjadi dan bagaimana sistem berakhir. Activity diagram secara esensial mirip diagram alir (flowchart), memperlihatkan aliran kendali dari suatu aktifitas ke aktivitas lainnya. Berikut ini merupakan Activity diagram marketplace reservasi barbershop.



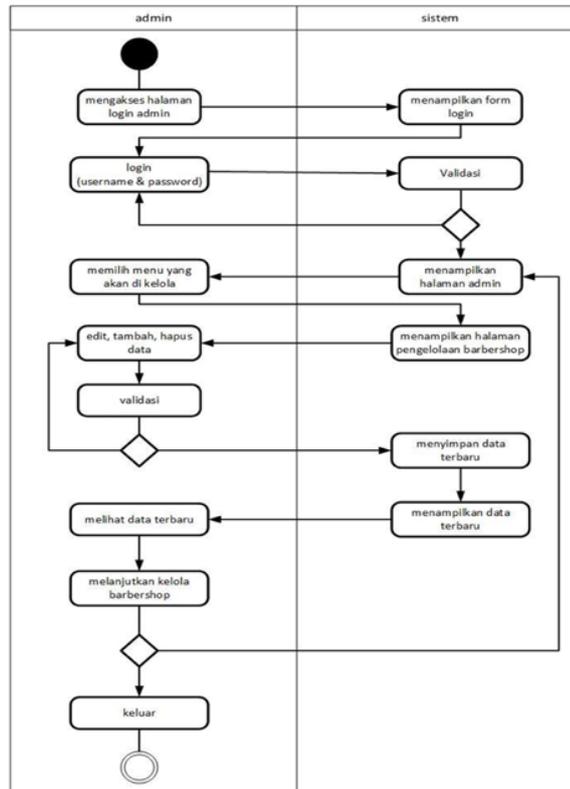
Gambar 5. Activity Registrasi

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan user dan admin untuk login agar dapat mengakses aplikasi berdasarkan data yang sudah disimpan ke database saat melakukan registrasi.



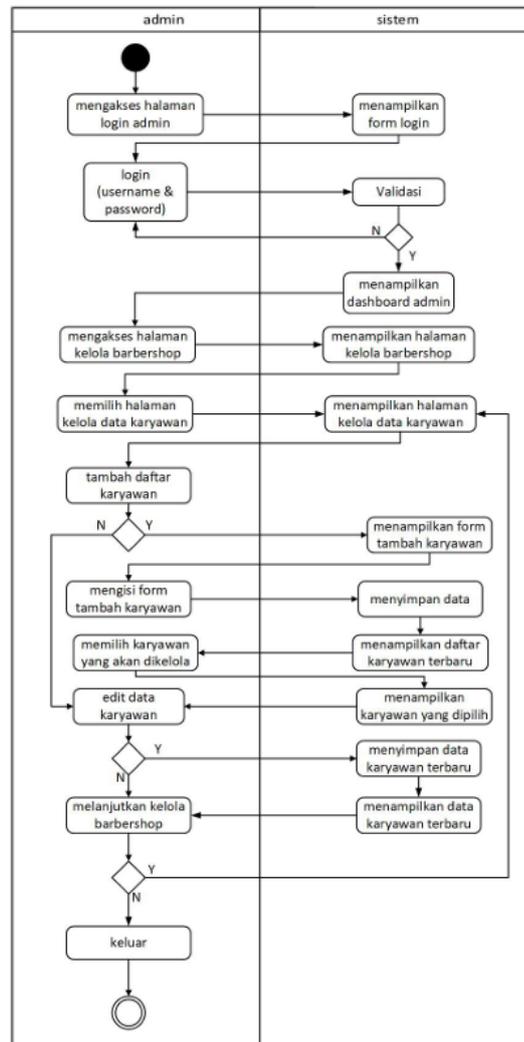
Gambar 6. Activity Login

menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh admin untuk mengelola data barbershop. Adapun aktivitas yang dapat dilakukan admin adalah login sebagai admin barbershop, kemudian melakukan kelola data dengan fitur tambah, hapus dan edit data. Setelah dilakukan penyesuaian, maka data terbaru akan tersimpan dan ditampilkan pada marketplace barbershop.



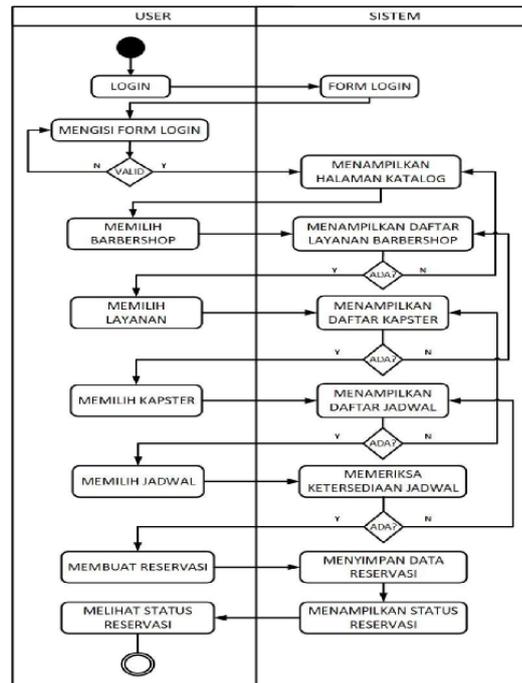
Gambar 7. Activity Kelola Data

menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh admin untuk mengelola data barbershop. Adapun aktivitas yang dapat dilakukan admin adalah login sebagai admin barbershop, kemudian melakukan kelola data dengan fitur tambah, hapus dan edit data. Setelah dilakukan penyesuaian, maka data terbaru akan tersimpan dan ditampilkan pada marketplace barbershop.



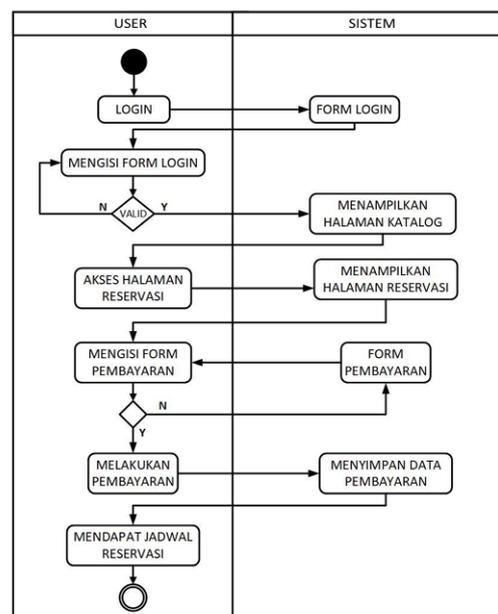
Gambar 8. Activity Kelola Data Layanan

menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh user. Adapun aktivitas yang dapat dilakukan user adalah melakukan reservasi.



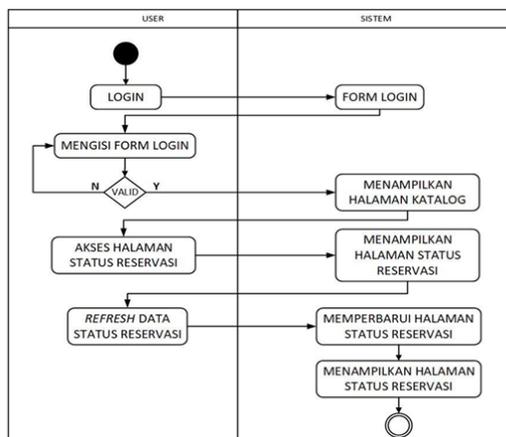
Gambar 9. Activity Reservasi

menggambar aktivitas user atau customer dalam melakukan reservasi. Untuk dapat melakukan reservasi user harus memiliki akun, kemudian customer akan mengisi form dan dapat melakukan pembayaran.



Gambar 10. Activity Pembayaran

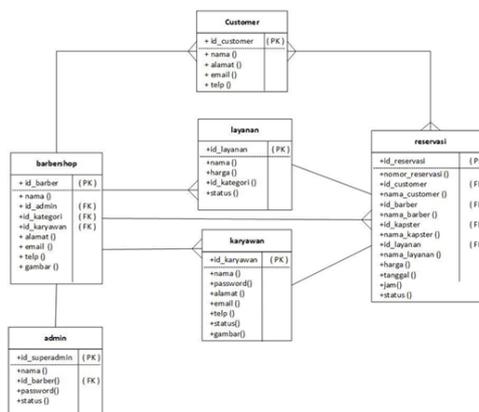
menggambarkan aktivitas user mendapatkan update status dari sistem atas reservasi yang sudah dilakukan.



Gambar 11. Activity Status

#### 4) Perancangan Basis Data

Basis data merupakan kumpulan data dari berbagai entitas yang saling berhubungan. Perancangan basis data merupakan suatu proses untuk menentukan isi dan pengaturan data yang dibutuhkan untuk mendukung berbagai rancangan sistem. Relasi tabel adalah diagram yang menunjukkan hubungan atau relasi diantara dua atau lebih tabel dalam sebuah database dengan mencocokkan setiap primary key dan foreign key antar tabel yang saling terkait.



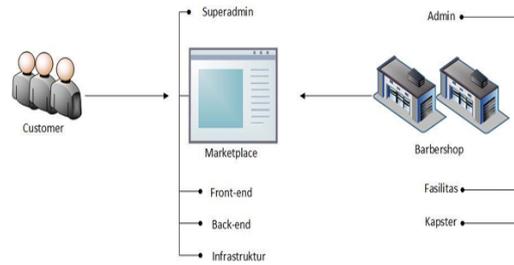
Gambar 12. Relasi Tabel

#### 5) Perancangan Marketplace

Sebuah Marketplace (pasar online) adalah jenis dari situs e-commerce yang menghubungkan bagi mereka para penyedia produk atau jasa (penjual) dengan mereka yang mencari untuk membeli produk atau layanan (pembeli). pembeli dan penjual ini mungkin memiliki kesulitan menemukan satu sama lain sebelumnya, dan dengan demikian Marketplace (pasar online) menciptakan efisiensi di pasar lainnya (offline) yang dianggap tidak efisien.

#### 6) Arsitektur Marketplace

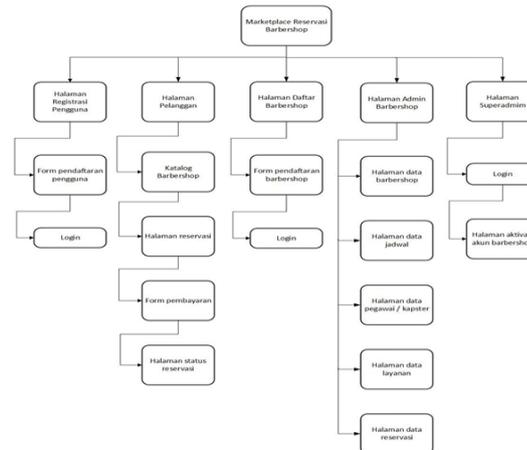
Dalam perancangan marketplace reservasi barbershop berbasis resource availability ini, terdapat beberapa komponen yang terlibat. Berdasarkan teori-teori yang telah dikaji sebelumnya, dalam penelitian ini melibatkan beberapa komponen diantaranya Toko/Barbershop, pelanggan, barang/jasa, infrastruktur, frontend, dan back-end.



Gambar 13. Arsitektur Marketplace

## 7) Perhitungan Hasil Prioritas

Marketplace reservasi barbershop berbasis resource availability yang dibangun terdiri dari tampilan antarmuka halaman-halaman yang digunakan sebagai media komunikasi antara sistem dengan pengguna.



Gambar 14. Tampilan Antarmuka Sistem

## 8) Perancangan Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan kelayakan sistem yang sudah dibuat dan sesuai dengan rancangan sistem yang dibangun sebelumnya. Pengujian sistem dilakukan dengan 2 metode pengujian yaitu, Black box Testing dan User acceptance testing (UAT).

## D. Implementasi

Merupakan tahap pembuatan sistem berdasarkan apa yang sudah direncanakan dan data-data yang sudah disiapkan dari hasil analisa kebutuhan sistem. Pada tahapan ini dilakukan penulisan kode program sebagai proses pembuatan komponen-komponen sistem yang meliputi modul program, antarmuka, dan basis data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terjadi permasalahan dalam jalannya bisnis barbershop ini seperti antrian yang cukup lama, pencarian barbershop yang kurang efektif, proses reservasi masih dilakukan secara manual dan akses informasi terkait barbershop yang terbatas serta dibutuhkan media promosi bagi penggiat usaha barbershop.

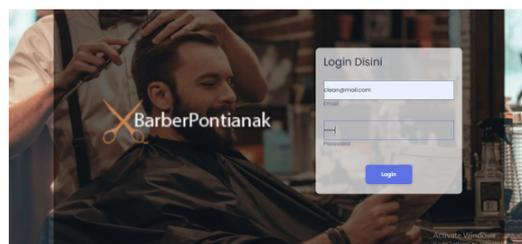
### 1) Implementasi Antarmuka Admin

Pada halaman ini, admin akan mengisi form untuk mendaftarkan barbershop yang kemudian data yang telah diisi akan disimpan oleh sistem dan barbershop yang terdaftar akan mendapatkan ID.



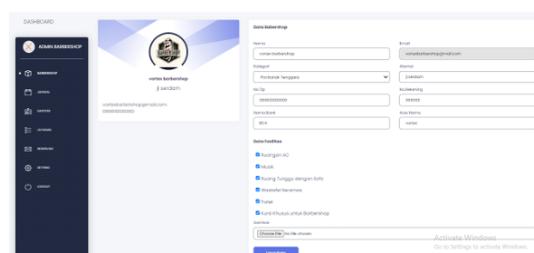
Gambar 15. Registrasi Admin

Pada halaman ini, admin barbershop dapat login dengan mengisi email dan password yang sudah diisi pada form registrasi agar dapat mengakses halaman untuk mengelola barbershop.



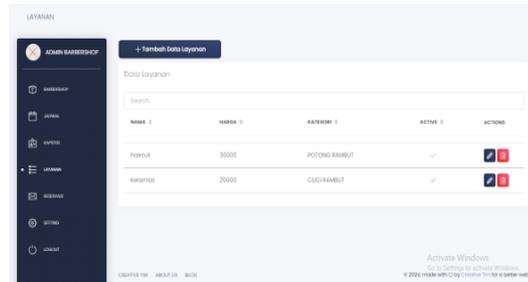
Gambar 16. Login Admin

Tampilan antarmuka dashboard merupakan halaman pertama yang akan dilihat oleh admin setelah berhasil login.



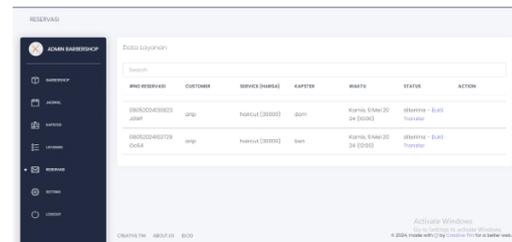
Gambar 17. Halaman Dashboard

Menampilkan informasi terkait layanan barbershop, admin dapat mengelola data terkait layanan yang tersedia didalam sebuah barbershop pada halaman ini.



Gambar 18. Halaman Kelola Data Layanan

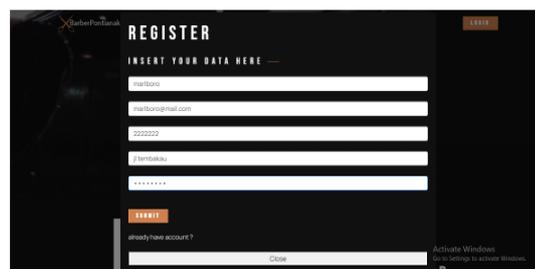
Menampilkan informasi terkait data reservasi yang dapat dikelola oleh admin.



Gambar 19. Halaman Kelola Data Reservasi

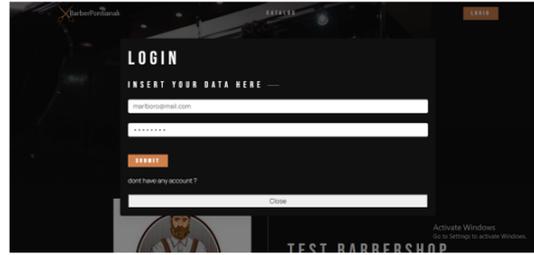
## 2) Implementasi Antarmuka User

Pada halaman ini user / pelanggan mengisi form pendaftaran agar dapat diidentifikasi oleh sistem berdasarkan data yang sudah diisi pada form pendaftaran. User akan mendapatkan ID user untuk dapat dikenali oleh sistem.



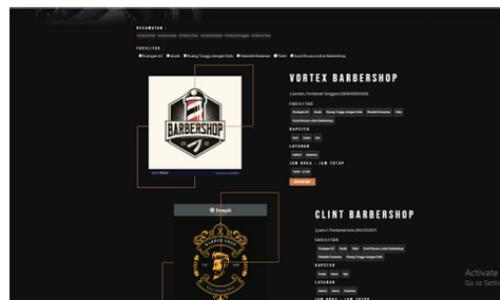
Gambar 20. Halaman Registrasi

Pada halaman ini user dapat login dengan menginputkan email dan password.



Gambar 21. Halaman Login

Setelah login, maka user dapat mengakses halaman katalog barbershop yang berisi katalog-katalog barbershop yang sudah didaftarkan.



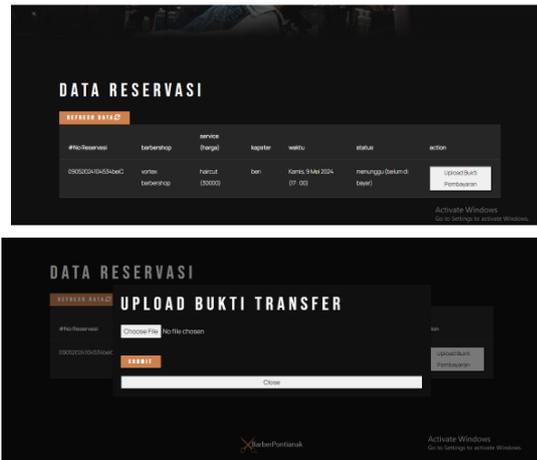
Gambar 22. Halaman Katalog

Pada halaman ini user dapat melakukan reservasi dengan menginputkan data terkait reservasi yang diinginkan user.



Gambar 23. Halaman Reservasi

Pada halaman ini user dapat melakukan pembayaran ke barbershop, kemudian user harus upload bukti pembayaran pada form agar reservasi dapat ditindaklanjuti oleh pihak barbershop.



Gambar 24. Halaman Pembayaran

Sistem akan menampilkan status reservasi setelah user melakukan pembayaran, jika sudah diterima oleh pihak barbershop maka, statusnya diterima.



Gambar 25. Halaman Status Reservasi

### 3) Pengujian Metode Blackbox

Pengujian *black box testing* dilakukan pada setiap skenario pengujian pada sistem yang dibangun dideskripsikan pada Tabel XV di bawah ini.

No	SKENARIO	MASUKKAN	KELUARAN	RESPON	HASIL
1	Registrasi	Data user	Simpan data user	Berhasil membuat akun	User dapat login
2	Login	Username, password	Sistem mengenali user	User berhasil login	User dapat masuk
3	Akses katalog	Memilih katalog	Menampilkan data katalog	Berhasil menampilkan	User dapat melihat katalog
4	Filter sistem tersedia	Memilih fasilitas atau layanan	Menampilkan data sesuai kriteria	Berhasil menampilkan sesuai kriteria yang dipilih	User dapat melihat katalog sesuai kriteria yang dipilih
5	Reservasi	Memilih barbershop	Menampilkan halaman pengisian data	Berhasil mengakses halaman pengisian data	User dapat melihat halaman pengisian

6	Memilih layanan	Memilih menu layanan	Menampilkan daftar layanan	Menyimpan data layanan	User berhasil memilih layanan
7	Memilih kapster	Memilih kapster	Menampilkan kapster	Menyimpan data kapster	User berhasil memilih kapster
8	Memilih jadwal	Memilih jadwal	Menampilkan data jadwal	Menyimpan data jadwal	User berhasil memilih jadwal
9	Akses form pembayaran	Mengisi form pembayaran	Menampilkan form pembayaran	Berhasil menyimpan form pembayaran	User berhasil melakukan pembayaran
10	Akses status	Data status transaksi	Menampilkan data dan status	Menampilkan status terbaru	User dapat melihat status

#### 4) Pengujian UAT

Berdasarkan hasil jawaban pada tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah bobot nilai dari 15 responden untuk pertanyaan pertama adalah 70 dari nilai maksimal 75. Nilai rata-ratanya adalah 4,66. Dan persentase nilainya adalah  $4,66/5 \times 100\% = 93,2\%$ . Persentase total didapatkan dari nilai rata rata responden dibagi bobot maksimum dikalikan dengan 100%. Adapun hasil perhitungan persentase total pertanyaan sebagai berikut,

1. Kemudahan dalam Penggunaan Aplikasi  $4,695/5 \times 100\% = 93,9\%$
2. Pemahaman Interaksi Aplikasi dan Pengguna  $4,627/5 \times 100\% = 92,57\%$
3. Tampilan dan Komunikasi Visual  $4,630/5 \times 100\% = 92,6\%$
4. Manfaat Aplikasi  $4,66/5 \times 100\% = 93,2\%$

dapat disimpulkan dan dijadikan bukti bahwa perangkat lunak memiliki golongan nilai yang sangat baik dengan nilai 93,06% sudah dapat diterima dan sudah memenuhi kebutuhan untuk pengguna

## KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis dan pengujian pada penelitian yang telah dilakukan dalam membangun sebuah *Marketplace* Reservasi *Barbershop* Berbasis *Resource availability*, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan analisis kebutuhan terhadap *barbershop-barbershop* yang telah dilakukan dengan mengidentifikasi masalah yang terjadi pada *barbershop* di Kota Pontianak melalui wawancara, dibutuhkan sistem untuk melakukan reservasi jadwal *barbershop* agar memudahkan jalannya bisnis *barbershop* dan memudahkan pelanggan dalam reservasi layanan *barbershop*.

Penelitian ini menghasilkan sebuah *Marketplace* Reservasi *Barbershop* Berbasis *Resource availability* yang memuat daftar *barbershop* di Kota Pontianak. Aplikasi ini berfokus pada reservasi oleh pelanggan terhadap layanan yang tersedia pada *barbershop*.

Aplikasi ini dapat menghubungkan *resource availability* yang tersedia pada *barbershop* sehingga dapat memberikan informasi terkait layanan pada *barbershop* yang sudah terdaftar di Kota Pontianak.

*Marketplace* reservasi *barbershop* berbasis *resource availability* melibatkan beberapa komponen diantaranya yaitu Toko/*Barbershop*, pelanggan, barang/jasa, infrastruktur, *front-end*, dan *back-end*.

Untuk menguji sistem yang telah dibangun, maka dilakukan pengujian terhadap sistem dengan menggunakan dua metode pengujian yaitu black box testing dan user acceptance testing. Berdasarkan pengujian yang dilakukan dengan *black box* dapat dibuktikan bahwa aplikasi sudah berjalan sesuai dengan fungsinya. Berdasarkan pengujian *user acceptance test* yang melibatkan penilaian dari 15 responden, menghasilkan nilai persentase skor 93,06% yang dapat disimpulkan jika sistem sudah berhasil dan dapat diterima.

Berdasarkan hasil pengujian dengan user acceptance test (UAT) aplikasi ini mempersingkat proses reservasi pada *barbershop* di Kota Pontianak dan dapat menjadi media promosi bagi pengusaha *barbershop*

## REFERENSI

- Diantoro, K., Gutina, D., & Maulana, T. (2019). *Rancang bangun sistem booking barbershop dengan metode RAD berbasis mobile*. 20
- Mumtahana, H. A., Nita, S., & Tito, A. W. (2017). Pemanfaatan Web E-Commerce untuk Meningkatkan Strategi Pemasaran. *Khazanah Informatika Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 3(1), 6–15. <https://doi.org/10.23917/khif.v3i1.3309>
- Sovei, H. M. (2020). Perancangan Bisnis model *barbershop* berkelanjutan (Studi kasus Unick *Barbershop* Yogyakarta). *Jurnal Sains Dan Teknologi Industri*, 18(1), 95. <https://doi.org/10.24014/sitekin.v18i1.11550>
- Rizaldi, A., Pranatawijaya, V. H., & Putra, P. B. a. A. (2021). Penerapan Antrian dan Pemesanan Online di Aplikasi Pearl Salon And BarberShop Berbasis Mobile. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.47111/jointecom.v1i1.2384>
- Sallaby, A. F., & Kanedi, I. (2020). Perancangan sistem informasi jadwal dokter menggunakan framework Codeigniter. *JURNAL MEDIA INFOTAMA*, 16(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v16i1.1121>
- Yudi Permana, P. R. (2019). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERUMAHAN MENGGUNAKAN METODE SDLC PADA PT. MANDIRI LAND PROSPEROUS BERBASIS MOBILE. *Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, 84(10), 1511–1518. <https://doi.org/10.1134/s0320972519100129>
- Simanungkalit, A. P., Putri, N. A., & Tasril, V. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Approval Dismantling NTE Telkom Akses dengan Metode RAD (Rapid Application Development). *Indonesian Journal of Education and Computer Science*, 1(1), 16–22. <https://doi.org/10.60076/indotech.v1i1.3>
- Anggoro, D., & Hidayat, A. (2020). Rancang bangun sistem informasi perpustakaan sekolah berbasis web guna meningkatkan efektivitas layanan pustakawan. *EDUMATIC Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(1), 151–160. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v4i1.2130>
- Wulandari, D. A., Wibawanto, H., Suryanto, A., & Murnomo, A. (2019). Pengembangan Mobile Learning berbasis Android pada Mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Sultan Trenggono Kota Semarang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(5), 577. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201965994>

- Setiawan, I., Nirwan, S., & Amelia, F. M. (2018). Rancang bangun aplikasi marketplace bagi usaha mikro, kecil, dan menengah berbasis web (Sub Modul : Pembelian). *Jurnal Teknik Informatika*, 10(3), 37–43. <https://ejournal.poltekpos.ac.id/index.php/informatika/article/view/448>
- Maita, I., & Adawiyah, A. (2017). SISTEM INFORMASI RESERVASI ONLINE PADA GUEST HOUSE UIN SUSKA RIAU BERBASIS WEB. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 85–96. <https://doi.org/10.24014/rmsi.v3i1.3627>
- Takaeb, N. M. Z., & Kelen, N. L. H. S. (2021). ANALISIS KELAYAKAN INVESTASI PADA USAHA BARBERSHOP DI KABUPATEN SUMBA TIMUR. *Juremi Jurnal Riset Ekonomi*, 1(2), 35–42. <https://doi.org/10.53625/juremi.v1i2.73>
- Santa, R., & Ngesti, M. U. (2022). INFLUENCE OF THE QUALITY OF HUMAN RESOURCES IN PUBLIC SERVICES ON COMMUNITY SATISFACTION IN SOLOKAN JERUK DISTRICT, BANDUNG REGENCY. *Journal of Public Administration*, 1(1), 35–42. <https://doi.org/10.61317/jc.v1i1.14>
- Sonny, S., & Rizki, S. N. (2021). Pengembangan sistem presensi karyawan dengan teknologi GPS berbasis web pada PT BPR Dana Makmur Batam. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 4(4), 52–58. <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/download/3247/1603>
- Sudarso, A. (2022). PEMANFAATAN BASIS DATA, PERANGKAT LUNAK DAN MESIN INDUSTRI DALAM MENINGKATKAN PRODUKSI PERUSAHAAN (LITERATURE REVIEW EXECUTIVE SUPPORT SYSTEM (ESS) FOR BUSINESS). *JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i1.838>
- Sulaiman, O. K. (2018). E-Journal InfoTekJar Vol 3 No 1. *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 3(1). <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v3i1.688>