

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Tinjauan pustaka merupakan konsep serta proposisi yang telah disusun rapi serta sistematis tentang komponen-komponen dalam sebuah penelitian, landasan teori ini berfungsi sebagai dasar yang kuat dalam sebuah penelitian yang akan dilakukan.

(Rahayu, 2018) yang berjudul “*Perancangan Aplikasi Barbershop Online*” Penelitian ini menggunakan *Rational Unified Process* dari tahap *Requirements, Inception, elaboration construction* dan *testing*. Hasil dari penelitian ini berupa sebuah perancangan aplikasi *Barbershop* dengan platform berbasis web yang dapat digunakan oleh *customer* untuk melakukan reservasi jasa tukang cukur kerumah.

(Ramadhan & Susianto, 2019a) yang berjudul “*Sistem Informasi Jasa Pangkas Rambut Berbasis Web pada Barbershop BJ Di Bandar Lampung*” Penelitian ini menggunakan pengembangan model *Extreme Programming* dimulai dari mendengarkan *customer*, membangun sistem dan menguji sistem tersebut. Tujuan penelitian tersebut untuk mempermudah dalam hal masalah informasi dan pemesanan jasa pangkas rambut tanpa harus datang ke *Barbershop*.

(Agung Pribadi & Handayani, n.d.) yang berjudul “*Pengembangan Application Programming Interface Untuk Micro, Kecil dan Menengah Berdasarkan Radius Tertentu Menggunakan Metode Haversine dan Metode Agile*” Pada penelitian tersebut metode perancangan menggunakan *SDLC agile* yang cocok digunakan saat adaptasi yang cepat dalam membangun sistem jangka

pendek dan dengan pengujian *black box testing* dan *white box testing*. Kehadiran API (*Application Programming Interface*) dengan perhitungan radius metode *Haversine Formula* dapat mendeteksi jarak UMKM terdekat hingga radius 1 Km. Berdasarkan penelitian tersebut menggunakan 20 sampel yang di uji, menghasilkan selisih jarak rata-rata 0,004 dari jarak *Maps*. Sehingga pelanggan dapat dengan mudah menemukan UMKM yang ada disekitar dan melakukan transaksi atau pemesanan secara *online*.

(Anjarkusuma et al., 2014) yang berjudul “*Penggunaan Aplikasi CMS Wordpress Untuk Merancang Website Sebagai Media Promosi pada Maroon Wedding Malang*” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kegiatan promosi perusahaan dengan menggunakan *website*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan. *Website* ini dirancang menggunakan *Wordpress*. Untuk mendapatkan data penelitian dengan pembuatan *website* menggunakan metode wawancara dan kuesioner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *website* menggunakan cms *Wordpress* memiliki perkembangan yang cukup baik, *website* memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan sehingga pengguna tidak bingung dalam pengoperasiannya. Untuk meningkatkan area pemasaran perusahaan perlu mengembangkan *website* sebagai media promosi.

(Romero et al., 2019) yang berjudul “*Pengembangan Aplikasi Barberman Rate berbasis Web (Studi Kasus Prosperous Barbershop)*” Proses pengembangan aplikasi menggunakan metode *waterfall*. Metode *profile matching* digunakan pada penelitian ini untuk menyesuaikan antara profil *barberman* dengan profil pelanggan *barbershop* untuk memudahkan para pelanggan *barbershop* untuk

menemukan barberman yang cocok dengan pelanggan *barbershop* tersebut. Pengembangan aplikasi Barberman Rate diharapkan dapat memudahkan manajemen *Prosperous Barbershop* dalam merekrut *barberman* dan pelanggan *barbershop* dalam menemukan *barberman* yang cocok dengan profil pelanggan *barbershop* tersebut

## **2.1 Barbershop**

(Rahayu Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut Jl Mayor Syamsu No & Garut, 2018). *Barbershop* adalah salon tetapi khusus untuk laki-laki, hal ini dikarenakan bahwa bukan hanya perempuan saja yang selalu memperhatikan penampilan, tetapi laki-laki juga membutuhkan penampilan, mulai dari potong rambut, cuci rambut pijat dan perawatan yang lain yang sesuai dengan kebutuhan laki-laki. *Barbershop* merupakan sebuah inovasi atau perkembangan dari fasion, dimana dulunya barbershop sering dibidang tukang cukur. Pada zaman dahulu usaha pangkas rambut bermula dari tukang cukur keliling, hingga yang menetap, mulai dari tempat tukang cukur terbuka di bawah pohon. Ke semua model bisnis pangkas rambut tersebut, terbukti biar eksis dan mendapat *customer* yang tersegmentasi. Penyediaan fasilitas yang lengkap dan pelayanan oleh *Barbershop* sering dikaitkan dengan proses modernisasi yang merupakan bagian dari perubahan sosial masyarakat.

Pada dasarnya pengertian modernisasi mencakup suatu transformasi total kehidupan bersama yang tradisional atau pra modern dalam arti teknologi serta organisasi sosial kearah pola-pola ekonomis dan politis yang menjadi ciri Negara-negara Barat yang stabil. Dulu masyarakat kita mengenal tempat cukur rambut di bawah pohon atau salon sebagai tempat memotong rambut dan merapikan rambut

pria, kini *Barbershop* alias tempat cukur rambut cowok hadir menjadi pilihan utama pria modern untuk mengurus rambutnya. Bila sebelumnya para tukang cukur hanya bermodalkan cermin, gunting dan sisir, kini di *Barbershop*, para *customer* bisa mendapat layanan yang nyaman dan gaya rambut yang lebih kekinian.

## **2.2 Reservasi**

(Prasetia, 2018), reservasi adalah sebuah proses perjanjian berupa pemesanan sebuah produk baik barang maupun jasa dimana pada saat itu telah terdapat kesepakatan antara konsumen dengan produsen mengenai produk atau jasa tersebut.

## **2.3 Agile Software Development**

*Metode Agile Software Development* diperkenalkan pada tahun 2001 oleh Kent Beck dan 16 pengembang perangkat lunak lainnya. Kent Beck beserta rekannya merumuskan *Agile Software Development* sebagai serangkaian metode dan metodologi yang membuat semua personil dalam tim berkerja efisien, berpikir lebih efektif dan mengambil keputusan lebih baik. Dalam proses metode *agile* saling mempengaruhi dalam hubungan timbal balik atau interaksi antar tim untuk memenuhi *user requirement* sebagai acuan data sehingga perubahan dapat cepat ditanggapi oleh tim (Anwar et al., 2020).

## **2.4 Website**

*Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana

masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).  
(<http://www.baliorange.web.id>)

## **2.5 World Wide Web**

(Ramadhan & Susianto, 2019) “*World Wide Web (WWW)* adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (*link*) satu dokumen dengan dokumen lainnya (*hypertext*) yang dapat diakses melalui sebuah *browser*.

## **2.6 Wordpress**

*Wordpress* merupakan suatu perangkat lunak CMS pembuatan *website* akan terus berkembang dari waktu ke waktu, akan selalu ter *update*. Pada saat ini *wordpress* telah memasuki ke versi yang terbaru dimana akan semakin tepat dan sesuai dan juga banyak fitur-fitur baru.(Wulandari & Gata, 2020)

## **2.8 Content Management System**

(Wulandari & Gata, 2020) CMS merupakan singkatan dari *Content Management System*. CMS adalah sebuah aplikasi yang berbasis web yang biasa digunakan sebagai aplikasi untuk mengatur konten *website*. Hampir pada semua *website* memiliki CMS yang mengatur konten, kecuali *website* statis. Sebuah aplikasi CMS lebih sering memiliki kemampuan untuk memperbarui artikel, mengubah halaman *website*, menata menu dan tampilan pada *website*.

## **2.9 Hyper Text Markup Language**

(Ramadhan & Susianto, 2019b) HTML adalah bahasa markah yang digunakan untuk menyusun halaman web. Kodenya berupa kumpulan tag-tag, dengan setiap ditandai dengan <dan diakhiri dengan>. Tag bisa mewakili elemen

di halaman web, misalnya `<img>` menyatakan elemen gambar serta pasangan `<a>` dan `</a>` menyatakan *hyperlink*.