

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Gaya rambut merupakan salah satu hal yang dimana sangat penting bagi kaum pria, apalagi dengan perkembangan zaman yang semakin menuntut estetika dalam penampilan. Berdasarkan riset data dari *menologyclinic* yang bekerja sama dengan *MarkPlus*, melibatkan total 1500 responden pria dengan usia 20 hingga 55 tahun di seluruh Indonesia. Hasil yang didapatkan yaitu 96,7% pria menganggap bahwa rambut memiliki dampak yang signifikan terhadap penampilan. Maka seiring berjalannya waktu bermunculan *Barbershop* yang menawarkan jasa pangkas rambut modern yang dapat memberikan pengalaman terbaik bagi pelanggannya.

Sejalan dengan waktu dan perkembangan zaman, bisnis *barbershop* pun memiliki permasalahan dan rintangan tersendiri baik dari sisi pelanggan maupun penyedia jasa layanan potong rambut (*barbershop*). Permasalahan tersebut antara lain tidak menentunya sistem antrian di *barbershop*, kecocokan pemangkas rambut, hingga minimnya waktu saat ingin keluar untuk memotong rambut. Mengutip dari *siarindomedia.com* yang diunggah pada tahun 2023, bahwa fenomena mengantri di *barbershop* dapat dirasakan oleh pelaku bisnis di setiap akhir pekan. Hal tersebut juga dirasakan oleh pelanggan dari *barbershop*, dimana pelanggan *barbershop* di akhir pekan diharuskan untuk melakukan antrim sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama saat ingin melakukan potong rambut. Sedangkan waktu luang dari pelanggan saat ingin melakukan potong rambut yaitu di akhir pekan. Permintaan pelanggan bermacam macam mulai dari merapikan rambut, melakukan perawatan serta grooming. Diva selaku pemilik *barbershop* mengatakan bahwa omset di akhir pekan bisa melonjak hingga 70%. Hal tersebut merupakan peluang bisnis yang sangat bagus untuk kedepannya, sistem antrian berbasis *smartphone* yang dapat memastikan kapan pelanggan tersebut akan dipotong rambutnya sehingga pelanggan memiliki kepastian waktu saat akan dipotong rambut dan tidak sampai meninggalkan *barbershop* dia ataupun membatalkan antrian. Pengguna *smartphone* saat ini sudah semakin luas dan masif. Penggunaanya tidak hanya terbatas pada orang dewasa tapi juga anak-anak. Kondisi ini memberi peluang bagi pemilik bisnis untuk membuat aplikasi mobile yang ditujukan untuk

pangsa pasar muda-mudi. (Dicky Hidayat, 2019)

Salah satu caranya yaitu dengan memanfaatkan teknologi berupa sistem reservasi dan juga penyedia layanan potong rambut panggilan berbasis smartphone. Fitur sistem reservasi nantinya akan dapat melakukan reservasi di barbershop yang pengguna pilih, sehingga pengguna tidak perlu menunggu lama lagi saat ingin melakukan potong rambut, dari sisi barbershop juga akan mendapatkan kemudahan dalam sistem reservasi ini karena akan mengurangi menumpuknya antrian pada pelanggan barbershop. Yang kedua yaitu fitur panggilan, fitur ini dapat dilakukan oleh pengguna saat ingin melakukan potong rambut tanpa harus keluar rumah. Fitur yang dapat menjadikan solusi bagi pengguna jika tidak memiliki waktu banyak untuk keluar rumah. Keunggulan dari fitur ini juga dapat menjangkau barberman yang luas, sehingga dapat membuka lapangan pekerjaan yang lebih besar.

Tren penggunaan teknologi pada *barbershop* sudah dilakukan oleh *CaptainBarbershop* sejak tahun 2020. Peluncuran aplikasi dari *CaptainBarbershop* yang digunakan untuk melakukan booking di tempat, diharapkan dapat memberikan waktu yang pasti saat *customer* ingin melakukan potong rambut juga tidak adanya antrian yang menumpuk di *barbershop*. Hingga saat ini, *CaptainBarbershop* terus melakukan peremajaan aplikasi *mobile* dan fitur – fitur yang ada di dalamnya. Namun, terdapat beberapa kekurangan di dalam aplikasi tersebut yaitu tidak dapat melakukan cukur panggilan ke rumah yang dapat memberikan pelayanan terbaik sehingga pelanggan tidak perlu meluangkan waktu untuk keluar rumah dan juga hanya berfokus pada reservasi *barbershop* itu sendiri.

Dari masalah yang dihadapi tersebut yaitu tidak adanya fitur untuk panggilan ke rumah dan juga hanya berfokus pada satu barbershop, dibutuhkan perancangan aplikasi *mobile* jasa potong rambut online panggilan yang dapat memotong rambut tanpa harus keluar rumah dan juga memberikan solusi sistem antrian yang tertata dengan baik dan rapi.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Melalui latar belakang di atas terdapat beberapa masalah yang dapat

diidentifikasi seperti :

1. Belum adanya sistem reservasi pada *barbershop* yang tidak tertata dengan baik
2. Minimnya waktu *customer* untuk keluar rumah guna untuk memotong rambut ke *barbershop*
3. Belum adanya aplikasi cukur panggilan yang dapat dilakukan secara *online*

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah yang tepat adalah “Bagaimana merancang *prototype* aplikasi *mobile* layanan jasa potong rambut panggilan secara *online*?”

### 1.3 Ruang Lingkup

Dalam perancangan tugas akhir, akan dibatasi pada ruang lingkup berikut :

- *What* : Aplikasi mobile yang menyediakan layanan potong rambut panggilan dan juga reservasi di tempat dengan berbasis smartphone
- *Who* : Berdasarkan dari data riset menologyclinic, target pasar akan lebih dikerucutkan lagi yaitu laki-laki dengan rentang umur 20 hingga 30 tahun.
- *Where* : Perancangan akan dilakukan di Bandung.
- *When* : Proses pengumpulan data dimulai sejak September 2023 hingga Mei 2024. Setelah itu dilanjutkan dengan analisis data dan perancangan sejak Mei 2024 hingga Juli 2024
- *Why* : Perancangan ini dilakukan karena belum adanya aplikasi yang menyediakan layanan potong rambut panggilan sekaligus dengan reservasi tempat di barbershop.
- *How* : Bagaimana cara merancang aplikasi mobile yang dapat menyediakan jasa layanan panggilan potong rambut?

### 1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah untuk menghasilkan aplikasi *mobile* jasa layanan potong rambut panggilan secara online yang efisien bagi customer

### 1.5 Pengumpulan Data dan Analisis

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk penelitian ini yaitu metode kualitatif. Berikut beberapa metode pengumpulan data yang digunakan.

#### 1. Sumber Data Primer

- Observasi

Observasi adalah proses pengamatan sistematis dan teliti terhadap objek, peristiwa, atau fenomena dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi atau data yang relevan. Dalam observasi, pengamat secara saksama mengamati, mencatat, dan memeriksa hal-hal yang terjadi. Menurut Sugiyono (2018:229) observasi merupakan Teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan Teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain.

- Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan melibatkan objek yang diteliti. Wawancara dapat dilakukan dengan mengungkapkan beberapa pertanyaan terkait topik penelitian terhadap narasumber yang terkait. (Soewardikoen, 2019)

- Kuesioner

Kuesioner adalah sebuah alat penelitian berbentuk daftar pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dan data dari responden dengan cara tertulis atau survei. Tujuan dari kuesioner adalah untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan terstruktur dari sejumlah orang yang kemudian dapat dianalisis untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang topik tertentu. Menurut Sugiyono (2017:142) angket atau kuesioner merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

#### 2. Sumber Data Sekunder

-Sumber data sekunder akan didapatkan dengan cara studi Pustaka baik dari jurnal, buku, maupun dengan internet yang gunanya untuk mendapatkan teori dan panduan mengenai inti materi pembahasan.

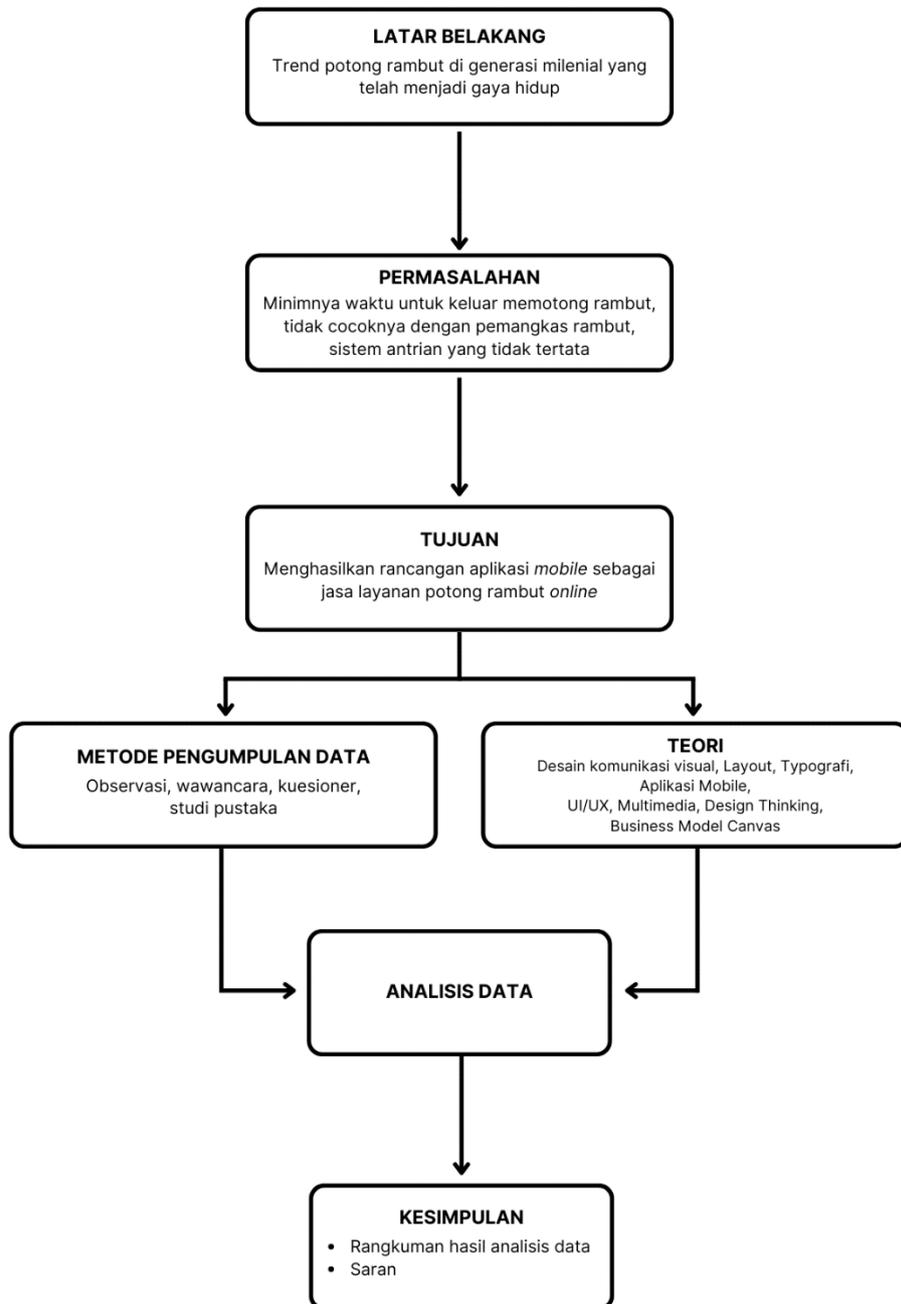
## **1.5.2 Metode Analisis Data**

### **1. Analisis Matriks Perbandingan**

Menurut Thomas L. Saaty (2018) analisis matriks perbandingan dapat digunakan untuk menentukan preferensi atau bobot relatif antara elemen-elemen yang dibandingkan. Secara umum, analisis matrik perbandingan adalah Teknik yang membantu dalam mengukur preferensi, prioritas, atau bobot relatif antara beberapa elemen yang dibandingkan.

## 1.6 Kerangka Penelitian

Berikut adalah kerangka penelitian yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir.



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian

Sumber : Data Pribadi

## 1.7 Pembabakan

- **BAB I Pendahuluan**  
Dalam BAB I menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, cara pengumpulan data, analisis data, kerangka penelitian, serta diakhiri dengan pembabakan.
- **BAB II Landasan Teori**  
Dalam BAB II menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini. Teori yang digunakan yaitu tentang desain komunikasi visual, mobile apps, User Interface / User Experience, Multimedia dan juga Business Model Canvas
- **BAB III Data dan Analisis Data**  
BAB III diisi dengan data-data yang diisi melalui proses observasi aplikasi yang serupa dengan Barbercome, wawancara dengan narasumber dan juga mitra, kuesioner yang disebarakan kepada target sasaran dan juga studi Pustaka.
- **BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**  
BAB IV berisikan konsep perancangan dan hasil perancangan yang memaparkan mengenai konsep pesan, konsep kreatif, konsep visual, konsep bisnis.
- **BAB V Penutup**  
BAB V menjelaskan mengenai kesimpulan dari penelitian dan perancangan yang dilakukan. Selain itu, pada bagian ini akan memuat saran agar penelitian dapat dilakukan lebih baik.