PENERAPAN UX GAMIFICATION PADA APLIKASI PEMESANAN LAYANAN SALON BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN CODEIGNITER PADA SALON SEVENTYRAZOR

Andri Prasetyo[1)], Samsul Arifin[2)], Linda Suvi Rahmawati[3)]

[1,3] Sistem Informasi STMIK PPKIA Pradnya Paramita

[2]Teknologi Informasi STMIK PPKIA Pradnya Paramita

Email: andri@stimata.ac.id [1)]

ABSTRAK

Salon seventyrazor awalnya menggunakan pencatatan manual dalam melayani antrian, Pelanggan yang datang melakukan pendaftaran terlebih dahulu ke petugas administrasi. Setelah dicatat di aplikasi Microsoft Excel, akan diinformasikan apakah ada antrian atau langsung diproses ke petugas Barberman. Ketika ada pelanggan melakukan pemesanan melalui Whatsapp, prosesnya juga sama. Estimasi dalam setiap pemotongan rambut adalah 30 hingga 45 menit setiap pelanggan. Terciptanya Aplikasi Pemesanan Layanan Salon Berbasis Website dengan menggunakan Codeigniter pada Salon Seventyrazor dengan penerapan UX gamification sebagai solusi dalam menangani pemesanan antrian di barbershop seventyrazors, terutama dalam mengurangi banyaknya antrian di lokasi dan pembatalan pesanan yang seringkali terjadi. Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan User-Centered-Design dengan metode gamification sebagai metode pengembangan sistem dan menggunakan UML (Unified Modelling Language) sebagai alat bantu dalam pemodelan sistem yang akan dibangun. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi pemesanan antrian berbasis website di barbershop seventyrazors dapat mempercepat pencatatan transaksi yang akan terjadi dalam hari ini dan besok, dan customer tidak perlu antri lama di barbershop karena telah mengetahui jam antrian nya. pengolahan data transaksi dalam pembuatan laporan bulanan yang lebih cepat sehingga dapat mempercepat pembuatan laporan pendapatan bulanan. Aplikasi yang dibuat adalah aplikasi berbasis web dengan menggunakan framework codeigniter.

Kata-Kata Kunci : Aplikasi Pemesanan, Barbershop, Gamification.

ABSTRACT

Salon seventyrazor initially used manual recording in serving the queue, Customers who come to register first with the administrative officer. Once recorded in the Microsoft Excel application, will be informed whether there is a queue or directly processed to the Barberman officer. When a customer makes an order through Whatsapp, the process is the same. Estimates for each hair cut are 30 to 45 minutes for each customer. The creation of a Website-Based Salon Service Order Application using Codeigniter on Seventyrazor Salon with the application of gamification as a solution in handling queuing reservations at Barbershop seventyrazors, especially in reducing the number of queues at the location and order cancellations that often occur. In this study the authors used the User-Centered-Design approach with the gamification method as a method of system development and using UML (Unified Modeling Language) as a tool in modeling the system to be built. Based on the research that has been done, it can be concluded that the website-based queue ordering application at Barbershop Seventyrazors can accelerate the recording of transactions that will occur today and tomorrow, and customers do not need to queue long at Barbershop because they already know their queue hours. transaction data processing in making monthly reports faster so that it can accelerate the generation of monthly income reports. The application created is a web-based application using a codeigniter framework.

Keyword : Aplikasi Pemesanan, Barbershop, Gamification.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan yang terjadi pada teknologi informasi dan sistem informasi berbasis intenet telah menyebabkan berbagai pendekatan baru muncul ditujukan untuk bidang bisnis UMKM baik dibidang produk atau jasa di Indonesia. Salah satu pendekatan baru di bidang tersebut, diwujudkan dalam bentuk e-business untuk membantu pemesanan jasa secara cepat dan aman. Magnusson (2011) dalam jurnal (Noerlina, 2013) menyatakan bahwa "SMEs (Small and Medium-sized Enterprises) nowadays have to deal with the highly complex situation of global competition, fast technology development and extensive business networking. Because of their importance for the economy, it is essential that SMEs embrace new technology and adapt to societal changes such as the increasing use of eCommerce". Jika diterjemahkan, UKM (Usaha Kecil dan Menengah) saat ini terkait dengan situasi persaingan global yang sangat kompleks, pesatnya perkembangan teknologi dan jaringan bisnis yang luas. Karena pentingnya UKM bagi perekonomian, penting bagi UKM untuk merangkul teknologi baru dan beradaptasi dengan perubahan sosial seperti eCommerce yang penggunaannya semakin meningkat.

Dari hasil survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2017) menunjukkan ada peningkatan pengguna internet di Indonesia senilai 10,56 juta orang dari 2016 yakni mencapai 142,36 juta pengguna. Pengguna usia 19-34 Tahun mendominasi sebagai pengguna internet berdasarkan usia. Grafik pada Gambar 1.1 menunjukkan pemanfaatan internet bidang ekonomi juga sangat tinggi. 37,82% pengguna mengakses infomasi untuk pembelian produk/jasa dan 32,19% memutuskan untuk bertransaksi beli online. Hasil survei tersebut menjadikan peluang bagi pemilik bisnis untuk inovasi & memberikan informasi pelayanan secara online.

Gambar 1.1 pemanfaatan internet bidang ekonomi di Indonesia tahun 2017

Salon seventyrazor merupakan bisnis jasa potong rambut untuk laki-laki yang berlokasi di Ruko Ditas Kav. 4 Jl MT Haryono, Lowokwaru Kota Malang. Peningkatan pelayanan terhadap kepuasan pelanggan menjadi perhatian khusus. Hasil wawancara dengan Rifandy Syahputra, Pemilik Salon seventyrazor, berpendapat bahwa sistem pemesanan layanan potong rambut yang ada saat ini masih memiliki banyak kekurangan, antara lain dari pemberian informasi layanan yang terbatas, daftar tunggu pelayanan yang relatif lama, serta seringnya pelanggan tidak datang ketika melakukan pemesanan melalui aplikasi chatting Whatsapp dan fitur Direct Messages di Instagram.

Salon seventyrazor awalnya menggunakan pencatatan manual dalam melayani antrian, Pelanggan yang datang melakukan pendaftaran terlebih dahulu ke petugas administrasi. Setelah dicatat di aplikasi Microsoft Excel, akan diinformasikan apakah ada antrian atau langsung diproses ke petugas Barberman. Ketika ada pelanggan melakukan pemesanan melalui Whatsapp, prosesnya juga sama. Estimasi dalam setiap pemotongan rambut adalah 30 hingga 45 menit setiap pelanggan. Sehingga pelanggan yang antri membutuhkan waktu menunggu 30-45 menit berikutnya. Hal ini menyebabkan banyaknya antrian pelanggan di dalam Salon.

Permasalahan yang terjadi mengarah kepada indikasi tidak adanya sistem yang membantu untuk pencatatan dan pemesanan layanan di salon seventyrazor. Serta hukuman untuk pelanggan yang membatalkan pesanan secara tiba-tiba juga menjadi masalah penting. Hal itu menjadi tantangan untuk membuat Aplikasi yang akan berpusat pada pengguna atau User-Centered-Design dengan metode gamification. User-Centered-Design yang merupakan penelitian user experience (UX) yang melibatkan pengguna aplikasi secara langsung untuk menghasilkan aplikasi yang tepat guna. Metode gamification membantu meningkatkan interaksi antara pengguna dan aplikasi dengan menerapkan elemen game ke aplikasi yang dirancang. Pengguna diharapkan bisa menikmati proses interaktif yang penuh dengan kegembiraan, tantangan serta hadiah sehingga termotivasi untuk terus menggunakan aplikasi tersebut. Elemen gamification yang akan ditambahkan adalah elemen Rewards, Time Limit serta Penalties. Pelanggan yang melakukan

pembatalan lebih dari 3 kali maka akan mendapatkan hukuman (Penalty) sehingga mereka termotivasi untuk tidak melakukan kesalahan lagi. Pelanggan yang reputasi pemesanan onlinenya bagus, akan mendapatkan rewards.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan suatu masalah, yaitu Bagaimana membangun Aplikasi Pemesanan Layanan Salon Berbasis Website dengan menggunakan *Codeigniter* pada Salon Seventyrazor dengan penerapan *UX gamification*

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah terciptanya Aplikasi Pemesanan Layanan Salon Berbasis Website dengan menggunakan Codeigniter pada Salon Seventyrazor dengan penerapan gamification

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah Mempermudah proses pemesanan pelanggan tanpa harus melakukan pemesanan ke admin di Salon.

a. Mengurangi jumlah antrian di lokasi Salon
b. Pelangan seventyrazor bisa melihat jumlah antrian pada salon secara real-time

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah mengenai perumusan masalah yang telah dijelaskan melingkupi beberapa aspek antara lain:

1. Aplikasi Pemesanan Layanan Salon Berbasis Website ini digunakan di Salon Seventytrazor, Dinoyo Kota Malang.
2. Pengolahan data yang dilakukan adalah data pemesanan jasa yakni dimulai dari pendaftaran pelanggan dan antrian pelanggan.
3. Informasi yang disajikan berupa informasi laporan bulanan Salon Seventyrazor, antara lain: Laporan Pengunjung yang order per hari, minggu dan bulan, laporan pengunjung yang paling sering melakukan order secara online, Laporan pelanggan yang mendapatkan hukuman dan laporan pekerjaan pegawai.
4. Aplikasi Pemesanan Layanan SalonBerbasis Website dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP Hypertext Preprocessor (PHP) dengan menggunakan framework Codeigniter dan database MySQL

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *User Experince (UX)*

User experience bisa didefinisikan sebagai semua aspek interaksi end-user dengan perusahaan, layanan, dan produk. Syarat pertama yang dijadikan panutan user experience adalah untuk memenuhi kebutuhan yang tepat dari pengguna, tanpa merepotkan atau mengganggu mereka. Selanjutnya menghasilkan produk yang menyenangkan untuk dimiliki dan digunakan. User experience secara harfiah jauh melampaui dari sekedar memberikan pengguna apa yang mereka katakan dan inginkan. Untuk meraih user experience berkualitas tinggi diperlukan penyelarasan yang baik antar layanan dari berbagai disiplin ilmu, termasuk teknis, pemasaran, desain grafis dan industri, serta desain antar muka (Norman, 2016).

2.2 *Gamification*

Gamifikasi adalah mengintegrasikan dinamika permainan ke situs, layanan, komunitas, konten, atau kampanye Anda, untuk mendorong partisipasi. (Bunchball, 2013) Penerapan gamifikasi akan mendorong pengguna untuk berpertisipasi menggunakan aplikasi non-game dengan dorongan beberapa elemennya. Contohnya dengan adanya elemen rewards, pengguna tidak akan bosan menyelesaikan form survei dengan banyak pertanyaan. Elemen rewards tersebut yang menjadi motivasi user untuk menyelesaikan tugasnya.

2.3 *PHP & Code Igniter*

Menurut (Saputra, 2012), PHP memiliki kepanjangan PHP Hypertext Preprocessor merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu website dinamis. PHP menyatu dengan kode HTML, maksudnya adalah beda kondisi, HTML digunakan sebagai pembangun atau pondasi dari kerangka layout web, sedangkan PHP difungsikan sebagai prosesnya, sehingga dengan adanya PHP tersebut, sebuah web akan sangat mudah dimaintenance.

CodeIgniter pertama kali dibuat oleh Rick Ellis, CEO Ellislab, Inc. sebuah perusahaan yang memproduksi CMS (Content Management System) yang cukup handal, yaitu Expression Engine. Saat ini, CodeIgniter dikembangkan dan dimaintain oleh Expression Engine Development Team. CodeIgniter dibuat menggunakan bahasa pemograman PHP, gratis, dan memiliki banyak library untuk membantu penulisan kode aplikasi dalam pembuatan web.

2.4 *Responsive Website Design (RWD)*

Desain web responsif adalah pendekatan pengembangan web yang menciptakan perubahan dinamis pada tampilan situs web, tergantung pada ukuran layar dan orientasi perangkat yang digunakan untuk melihatnya. RWD adalah salah satu pendekatan untuk masalah perancangan untuk banyak perangkat yang tersedia untuk pelanggan, mulai dari telepon kecil hingga monitor desktop besar. (Norman, 2014)

Mobilitas pengguna aplikasi yang tidak selalu di depan komputer desktop akan terbantu dengan adanya responsif website. Pengguna bisa mengakses dari berbagai perangkat untuk menggunakan aplikasi tersebut.

2.5 *UML (Unified Modeling Language)*

(ROSA, 2013, p. 133) menyatakan bahwa "UML (Unified Modeling Language) adalah salah satu standart bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek."

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa UML adalah hasil dari pengembangan bahasa pemodelan untuk menganalisis dan mendesain suatu objek.

2.6 *Use Case Diagram*

Use case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat (ROSA, 2013, p. 155).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Permasalahan & Kebutuhan Pengguna

Untuk mengetahui kebutuhan bisnis untuk sistem ini, Peneliti melakukan kerjasama dengan pemilik bisnis Komunikasi ini bertujuan untuk memaparkan segala informasi mengenai penelitian ini kepada pihak pemilik bisnis, meminta bantuan informasi serta teknis dalam menjalankan penelitian, dan juga memberikan permohonan untuk mengimplementasikan hasil penelitian ini terhadap pengembangan sistem di kemudian hari.

a. yang sedang berjalan saat ini :
   - Masih menggunakan pencatatan pemesanan secara manual di Ms. Office
   - Pelanggan yang datang perlu mengecek antrian ke admin untuk mengetahui berapa lama harus menunggu
   - Pelanggan menggunakan aplikasi chatting whatsapp ke nomor pemilik barbershop untuk pemesanan secara online.

Untuk mengetahui kebutuhan pengguna, Peneliti melakukan kerjasama dengan 2 pelanggan seventyrazor. Komunikasi ini bertujuan untuk memaparkan segala informasi mengenai penelitian ini kepada calon pengguna aplikasi, meminta bantuan informasi guna mengetahui kebutuhan pengguna.

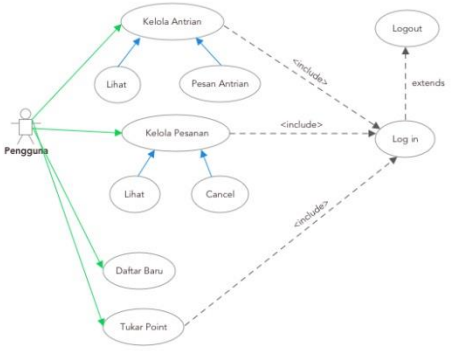
3.2 Rekomendasi Perancangan Aplikasi

- Pengguna mengetahui jumlah antrian hari ini
- Pengguna dapat melakukan pemesanan antrian di aplikasi untuk hari ini dan besok.

3.3 Analisa *Use Case Diagram*

Analisis use case diagram merupakan analisis yang bertujuan untuk mengetahui daftar use case yang mungkin terjadi pada sistem pemesanan layanan salon. Daftar use case tersebut disajikan dalam bentuk diagram yang saling berhubungan baik antara aktor dengan use case maupun use case dengan use case lain.Hal-hal tersebut diperlukan untuk menggambarkan rancangan sistem ini secara lebih jelas dan terperinci.

Seperti yang tergambar pada Gambar 2, use case diagram terdiri dari 2 Aktor utama yaitu Pengguna Aplikasi(User), dan petugas administrasi(Admin). Admin bertugas untuk mendaftarkan barberman, memvalidasi pesanan, serta melihat laporan rekapitulasi pemesanan



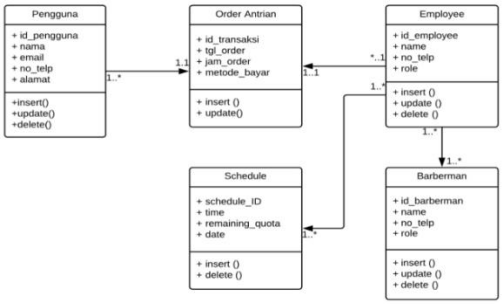
Gambar 3.1 Use Case Diagram Pengguna

3.1.3 Identifikasi Aktor

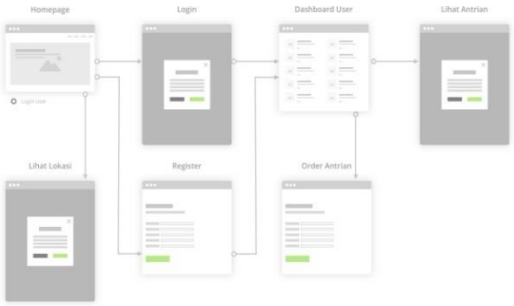
Aktor yang berperan dalam sistem ini adalah Pengguna dan administrator. Pengguna akan

melakukan registrasi terlebih dahulu untuk dapat melakukan beberapa aktivitas di aplikasi tersebut.

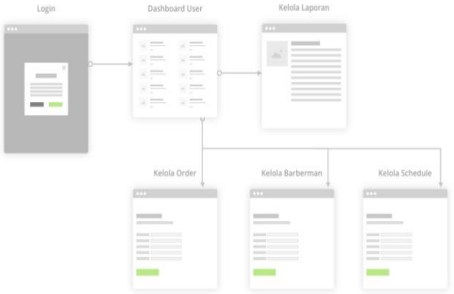
Setelah itu, Pengguna dapat pesan antrian, Melihat antrian, dan menukarkan point. Administrator akan mengelola data barberman, validasi pesanan antrian pengguna, mengelola jadwal (Schedule) dan menambahkan data barberman baru.



Gambar 3.2 *Class Diagram*



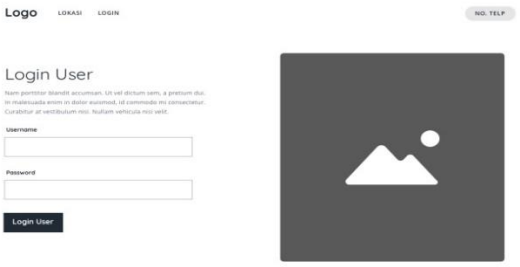
Gambar 3.3 *Class Diagram User*



Gambar 3.4 *Sitemap*

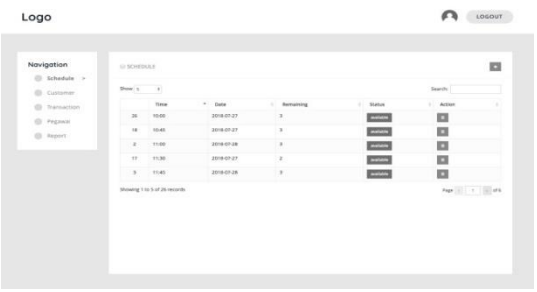
3.4 Desain Antar Muka

Gambar 3.5 Halaman *Homepage*

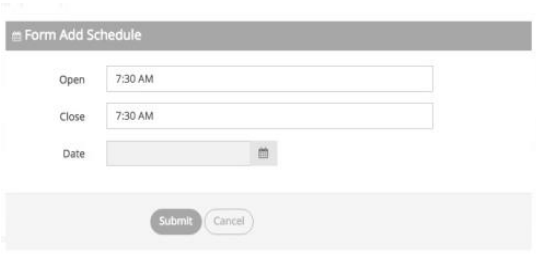


Gambar 3.6 Halaman *Login*

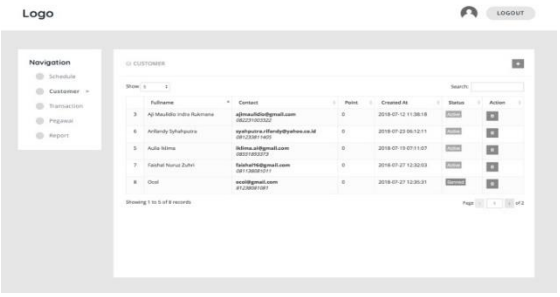
Gambar 3.7 Halaman *Register*



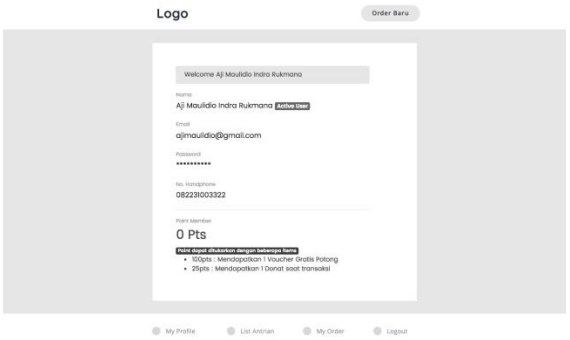
Gambar 3.8 Halaman Kelola *Schedule*



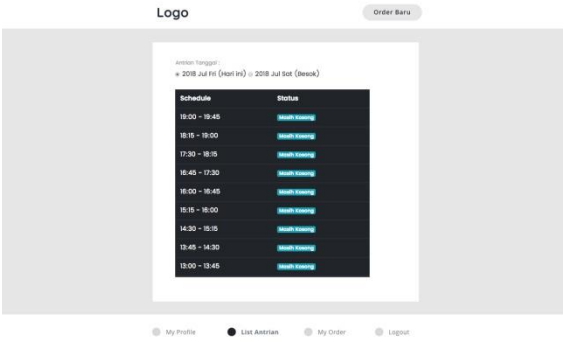
Gambar 3.9 Halaman Tambah *Schedule*



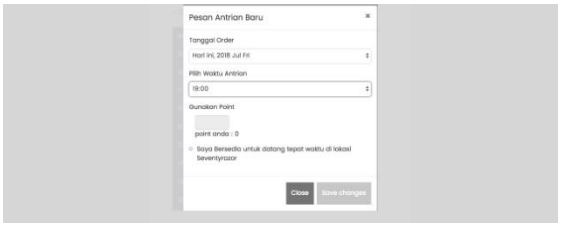
Gambar 3. 10 Halaman Kelola Pengguna



Gambar 3.11 Halaman Profil Pengguna



Gambar 3.13 Halaman Lihat Antrian



Gambar 12 Halaman Lihat Antrian

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan pengembangan Aplikasi Sistem Pemesanan Layanan Salon Berbasis Website dengan menggunakan Codeigniter pada Salon Seventyrazor dengan penerapan UX gamification yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

a. Pemesanan antrian berbasis website online mempermudah *customer* untuk melakukan order antrian tanpa harus antri lama di lokasi.
b. Pengelolaan data user mempermudah pemilik bisnis untuk memberikan *rewards* terhadap user yang sering melakukan order melalui website sebagai bentuk apresiasi.
c. Pemberian *banned account* selama 2 minggu bagi user yang membatalkan pesanan sebanyak dua kali memberikan efek jera agar user tidak sering melakukan pembatalan dikemudian hari

4.2 Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan untuk peningkatan dan pengembangan Sistem informasi layanan kesehatan puskesmas bululawang adalah sebagai berikut:

1. Untuk pengembangan selanjutnya Sistem informasi yang dikembangkan pada pemilihan barberman secara sistematis, sehingga admin tidak perlu melakukan validasi secara manual. Diintegrasikan dengan database barberman dengan membaca status barberman mana yang available. Tujuan nya agar pemerataan beban kerja setiap barberman sama dengan barberman lainnya.
2. Peneliti selanjutnya diharapkan mampu merancang Aplikasi Sistem Pemesanan Layanan Salon Berbasis Website dengan menggunakan Codeigniter pada Salon Seventyrazor dengan penerapan UX gamification dengan latar belakang yang sama
3. Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan Sistem Informasi Salon dengan menambahkan proses pembayaran yang terintregasi secara online dengan API Payment Gateway.

DAFTAR PUSTAKA

Acun kardianawati, s. F. H. H. U. R., 2015. Perancangan gamifikasi berbasis appreciative inquiry untuk peningkatan daya saing e-marketplace umkm. Perancangan gamifikasi berbasis appreciative inquiry untuk peningkatan daya saing e- marketplace umkm, agustus, 14(3), p. 2.

Apjii, 2017. Infografis penetrasi & perilaku pengguna internet indonesia tahun 2017, jakarta: www.teknopreneur.com.

Bunchball, 2013. Bunchball. [Online] Available at: https://www.bunchball.com/gamification [Accessed 30 March 2018].

Noerlina, s. E. H., 2013. Penilaian pemanfaatan teknologi e-business pada industri umkm. penilaian pemanfaatan teknologi e-business pada industri umkm , december , 4(2), p. 2.

Norman, N. &., 2016. www.nngroup.com. [Online] Available at: https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/ [Accessed 30 March 2018].

Norman, N. &., 2014. Nielsen Norman Group.

[Online] Available at: https://www.nngroup.com/articles/responsive-web-design-definition/ [Accessed 30 March 2018].

ROSA, A. S., 2013. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. 2 ed. Bandung: Informatika.

Saputra, A., 2012. Membuat Aplikasi Absensi Dan Kuesioner untuk Panduan Skripsi. 2 ed. Jakarta: PT. Elex Media Koputindo.

Yudhistira Serdiansyah Alrio, A. P. K. H. M. A.-Z., 2018. Analisis Pengaruh User Experience Ride Sharing Application Terhadap Citra Merek Pada Pengguna Android dan iOS. Analisis Pengaruh User Experience Ride Sharing Application Terhadap Citra Merek Pada Pengguna Android dan iOS, Februari, 2(2), p. 1.