

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR SIMBOL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Lingkup Penelitian	4
1.6 Kerangka Berpikir	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Rancang Bangun.....	7
2.1.1 Rancang.....	7
2.1.2 Bangun	7
2.1.3 Rancang Bangun	8
2.2 <i>Makeup artist</i>	8
2.3 Pemasaran Jasa	9
2.3.1 Pemasaran	9
2.3.2 Jasa	9
2.3.3 Pemasaran Jasa.....	9
2.4 Aplikasi	10

2.5	Aplikasi <i>Mobile</i>	11
2.6	Android.....	11
2.6.1	Sejarah Android	12
2.6.2	Fitur Android.....	12
2.7	Analisis Sistem	13
2.8	Metode PIECES	14
2.9	Metode <i>Prototype</i>	15
2.9.1	Jenis <i>Prototype</i>	17
2.9.2	Bentuk <i>Prototype</i>	20
2.9.3	Kelebihan dan Kelemahan Metode <i>Prototype</i>	20
2.10	<i>Unified Modeling Language</i>	21
2.10.1	Diagram <i>Unified Modeling Language</i>	22
2.11	PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	23
2.12	MySQL.....	24
2.13	Android Studio	24
2.14	Bahasa Pemrograman Dart.....	25
2.15	Flutter	26
2.16	Pengujian Perangkat Lunak.....	26
2.13.1	<i>Blackbox Testing</i>	27
2.13.2	<i>System Usability Scale</i>	27
BAB III	METODE PENELITIAN	28
3.1	Rencana Penelitian	28
3.2	Objek Penelitian	28
3.3	Penelitian Terkait	28
3.4	Teknik Pengumpulan Data	35
3.3.1	Wawancara.....	35
3.3.2	Observasi.....	36
3.3.3	Studi Literatur	36
3.5	Analisis Proses Bisnis Berjalan.....	37
3.6	Metode Penelitian.....	38
3.6.1	Metode Analisis PIECES	38
3.6.2	Metode Pengembangan Sistem	40
3.6.3	Metode Uji Perangkat Lunak	41
BAB IV	PEMBAHASAN.....	45

4.1	<i>Listen to Customer</i>	45
4.1.1	Identifikasi Pengguna.....	45
4.1.2	Proses Bisnis Usulan.....	46
4.1.3	Kebutuhan Fungsionalitas.....	47
4.2	<i>Build and Revise Mock-Up</i>	51
4.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	51
4.2.2	<i>Activity Diagram</i>	54
4.2.3	<i>Class Diagram</i>	85
4.2.4	<i>Low Fidelity Prototype</i>	85
4.2.5	<i>High-Fidelity Prototype</i>	98
4.3	<i>Customer Test-Drive Mockup</i>	119
4.3.1	<i>Blackbox Testing</i>	120
4.3.2	<i>System Usability Scale</i>	124
BAB V KESIMPULAN		127
5.1	Kesimpulan.....	127
5.2	Saran.....	127
DAFTAR PUSTAKA		128

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Fitur-Fitur Android.....	12
Tabel 2. Penelitian Terkait	31
Tabel 3. Analisis PIECES	38
Tabel 4. Skala Likert	43
Tabel 5. Contoh pernyataan dan pilihan jawaban SUS	43
Tabel 6. Identifikasi Aktor	45
Tabel 7. Kebutuhan Fungsionalitas Admin	47
Tabel 8. Kebutuhan Fungsionalitas Makeup artist	48
Tabel 9. Kebutuhan Fungsionalitas klien	50
Tabel 10. Pengujian Blackbox Menu Admin	120
Tabel 11. Pengujian Blackbox pada Menu Makeup artist.....	121
Tabel 12. Pengujian Blackbox pada Menu Klien.....	123
Tabel 13. Pernyataan Usability Scale	124
Tabel 14. Hasil Usability Scale Menu Makeup artist.....	125
Tabel 15. Hasil Usability Scale Menu Klien.....	125

DAFTAR GAMBAR

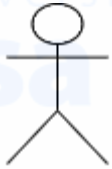


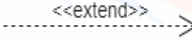


Gambar 1.1. Kerangka Berpikir	5
Gambar 2.1. Evolutionary Prototype	18
Gambar 2.2. Requirements Prototype	19
Gambar 3.1. Analisis Proses Bisnis Berjalan	37
Gambar 4.1. Proses Bisnis Usulan	46
Gambar 4.2. Use Case Diagram Admin	52
Gambar 4.3. Use Case Diagram Makeup artist	53
Gambar 4.4. Use Case Diagram Klien	54
Gambar 4.5. Activity Diagram Admin Login	55
Gambar 4.6. Activity Diagram Admin Mengubah Status Akun Makeup artist ...	56
Gambar 4.7. Activity Diagram Admin Menghapus Akun Makeup artist	57
Gambar 4.8. Activity Diagram Admin Melihat Data Klien	58
Gambar 4.9. Activity Diagram Admin Mengelola Data Kategori	59
Gambar 4.10. Activity Diagram Admin Melihat Data Portofolio	60
Gambar 4.11. Activity Diagram Admin Melihat Data Order	61
Gambar 4.12. Activity Diagram Admin Melihat dan Menghapus Data Review .	62
Gambar 4.13. Activity Diagram Admin Logout	63
Gambar 4.14. Activity Diagram Registrasi Makeup artist	64
Gambar 4.15. Activity Diagram Login Makeup artist.....	65
Gambar 4.16. Activity Diagram Makeup artist Mengelola Profil	66
Gambar 4.17. Activity Diagram Makeup artist Mengelola Portofolio.....	67
Gambar 4.18. Activity Diagram Makeup artist Mengelola Jasa	68
Gambar 4.19. Activity Diagram Makeup artist Melihat Jadwal	69
Gambar 4.20. Activity Diagram Makeup artist Melihat Review	70
Gambar 4.21. Activity Diagram Makeup artist Berkomunikasi Dengan Klien ...	71
Gambar 4.22. Activity Diagram Makeup artist Mengelola Order.....	72
Gambar 4.23. Activity Diagram Makeup artist Melihat Data Order.....	73
Gambar 4.24. Activity Diagram Makeup artist Logout	74
Gambar 4.25. Activity Diagram Klien Registrasi	75
Gambar 4.26. Activity Dagram Klien Login	76

Gambar 4.27. Activity Diagram Klien Melihat Profile	77
Gambar 4.28. Activity Diagram Klien Mencari Makeup artist	78
Gambar 4.29. Activity Diagram Klien Melihat Profile Makeup artist	79
Gambar 4.30. Activity Diagram Klien Melihat Portofolio Makeup artist	80
Gambar 4.31. Activity Diagram Klien Menghubungi Makeup artist.....	81
Gambar 4.32. Activity Diagram Klien Memesan Jasa Makeup artist	82
Gambar 4.33. Activity Diagram Klien Memberikan Review.....	83
Gambar 4.34. Activity Diagram Klien Logout.....	84
Gambar 4.35. Class Diagram.....	85
Gambar 4.36. Tampilan Low-Fidelity Prototype Halaman Login Admin	86
Gambar 4.37. Tampilan Low-Fidelity Prototype Halaman Dashboard Admin ...	87
Gambar 4.38. Tampilan Low-Fidelity Pada Halaman Ubah Status Akun	88
Gambar 4.39. Tampilan Low-Fidelity Prototype Halaman Admin Mengelola Data Kategori.....	89
Gambar 4.40. Tampilan Low-Fidelity Admin Menambah Kategori.....	90
Gambar 4.41. Tampilan Low-Fidelity Prototype Halaman Login Makeup artist	91
Gambar 4.42. Tampilan Low-Fidelity Prototype Halaman Mengelola Portofolio Makeup artist.....	92
Gambar 4.43. Tampilan Low-Fidelity Prototype Halaman Mengelola Jasa Makeup artist.....	93
Gambar 4.44. Tampilan Low-Fidelity Halaman Makeup artist Melihat Review.	94
Gambar 4.45. Tampilan Low-Fidelity Klien Halaman Register	95
Gambar 4.46. Tampilan Low-Fidelity Klien Halaman Login	96
Gambar 4.47. Tampilan Low-Fidelity Prototype pada halaman beranda klien...97	
Gambar 4.48. Tampilan Low-Fidelity Halaman Klien melihat Portofolio Makeup artist.....	97
Gambar 4.49. Tampilan Low-Fidelity Halaman Profile Klien.....	98
Gambar 4.50. Tampilan High-Fidelity Prototype Halaman Dashboard Admin...99	
Gambar 4.51. Tampilan High-Fidelity Prototype Halaman Ubah Status Akun...99	
Gambar 4.52. Tampilan High-Fidelity Prototype Halaman Admin Melihat Portofolio Makeup artist	100



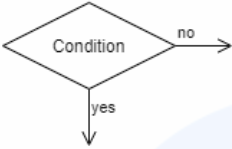


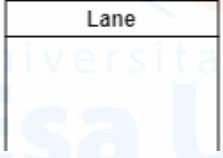
Gambar 4.53. Tampilan High-Fidelity Prototype Halaman Admin Melihat Order	101
Gambar 4.54. Tampilan High-Fidelity Prototype Halaman Admin Melihat Data Review.....	101
Gambar 4.55. Tampilan High-Fidelity Prototype Admin Mengelola Kategori .	102
Gambar 4.56. Tampilan High-Fidelity pada halaman Admin menambah kategori makeup	103
Gambar 4.57. Tampilan High-Fidelity Makeup artist Halaman Dashboard	104
Gambar 4.58. Tampilan High-Fidelity Makeup artist Halaman Mengelola Portofolio	104
Gambar 4.59. Tampilan High-Fidelity Makeup artist Menambah Portofolio....	105
Gambar 4.60. Tampilan High-Fidelity Makeup artist Mengelola Jasa	105
Gambar 4.61. Tampilan High-Fidelity Makeup artist Menambah Jasa	106
Gambar 4.62. Tampilan High-Fidelity Makeup artist Melihat jadwal	107
Gambar 4.63. Tampilan High-Fidelity Makeup artist Melihat Data Order.....	107
Gambar 4.64. Tampilan High-Fidelity Makeup artist Melihat Inbox	108
Gambar 4.65. Tampilan High-Fidelity Makeup artist Melihat Review	108
Gambar 4.66. Tampilan High-Fidelity Halaman Register Klien.....	109
Gambar 4.67. Tampilan High-Fidelity Klien Halaman Login	110
Gambar 4.68. Tampilan High-Fidelity halaman Beranda Klien	111
Gambar 4.69. Tampilan High-Fidelity Klien Halaman Profile Makeup artist...	112
Gambar 4.70. Tampilan High-Fidelity Klien Melihat Portofolio Makeup artist	113
Gambar 4.71. Tampilan High-Fidelity halaman profile Klien	114
Gambar 4.72. Tampilan High-Fidelity Klien pada halaman Riwayat Order.....	115
Gambar 4.73. Tampilan High-Fidelity Klien pada halaman Detail Order	116
Gambar 4.74. Tampilan High-Fidelity Prototype pada Fitur Pencarian berdasarkan Kota.....	117
Gambar 4.75. Tampilan High-Fidelity Prototype pada Fitur Pencarian berdasarkan Rating	118
Gambar 4.76. Tampilan High-Fidelity Prototype pada Fitur Pencarian berdasarkan Kategori.....	119

DAFTAR SIMBOL

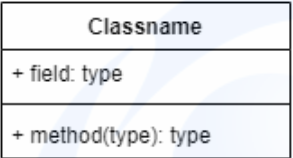

A. Simbol *Use Case Diagram*




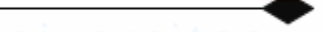
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Actor</i>	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.
2.		<i>Use case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.
3.		<i>Association</i>	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4.		<i>Extend</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu.
5.		<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> di mana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
6.		<i>Include</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> di mana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalannya fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini

B. Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		Status Awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2.		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3.		Percabangan / <i>decision</i>	Asosiasi percabangan di mana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4.		Penggabungan / <i>join</i>	Asosiasi penggabungan di mana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5.		Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
6.		<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

C. Simbol Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		Kelas / <i>class</i>	Kelas pada struktur sistem.
2.		Antarmuka / <i>interface</i>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
			pemrograman berorientasi objek.
3.		Asosiasi / <i>association</i>	Relasi antar kelas dengan makan umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
4.		Asosiasi berarah / <i>directed association</i>	Relasi antar kelas dengan makan kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
5.		Generalisasi	Relasi antar kelas dengan makan generalisasi-spesialisasi (umum khusus).
6.		Kebergantungan / <i>dependency</i>	Relasi antar kelas dengan makan kebergantungan antar kelas.
7.		Agregasi / <i>aggregation</i>	Relasi antar kelas dengan makan semua- bagian (<i>whole part</i>).

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Riwayat Hidup	136
Lampiran 2. <i>System Usability Scale Make Up Artist</i>	137
Lampiran 3. <i>System Usability Scale Klien</i>	138
Lampiran 4. Hasil Wawancara <i>Makeup Artist</i>	141
Lampiran 5. Hasil Wawancara <i>Makeup Artist</i>	142
Lampiran 6. Hasil Wawancara <i>Makeup Artist</i>	143
Lampiran 7. Hasil Wawancara Klien	144
Lampiran 8. Hasil Wawancara Klien	145