

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Makeup adalah kegiatan mengubah penampilan dari bentuk asli dengan bantuan dari alat-alat kosmetik. Istilah *makeup* ini lebih sering ditujukan kepada perubahan bentuk wajah.

Apalagi di zaman modern sekarang, berpenampilan rapih dan menarik sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Tata rias wajah ini atau yang biasa disebut dengan *makeup* menjadi salahsatu penunjang agar penampilan terlihat lebih menarik. *Makeup* untuk wajah membutuhkan banyak pengetahuan tentang bagaimana cara untuk memberikan bentuk ideal pada anggota tubuh), karakterisasi warna dan garis personal, gradasi warna yaitu untuk memperhalus hasil akhir tata rias dan komposisi warna. Beberapa contoh dari *makeup* adalah *cushion* atau bedak,

lipstick, mascara, eye liner, eye shadow, dan blush on. *Makeup* sangat identik dengan perempuan meskipun pengguna *makeup* tidak menutup kemungkinan seorang laki-laki dan mungkin dapat digunakan sebagai sarana untuk membuat penampilan menjadi lebih menarik.[2]

Ada istilah “penampilan adalah gambaran diri” yang artinya penilaian diri seseorang itu bisa dilihat pertama kali dari penampilannya. Istilah ini sangat menarik untuk ditelusuri, mengingat penampilan seseorang begitu unik jika dilihat secara detail. Gambaran diri pada istilah tersebut juga dapat diartikan sebagai deskripsi tentang karakter diri seseorang, dengan meliputi sikap dan pandangan seseorang dalam menghadapi segala situasi di kehidupannya. Hal tersebut juga bisa membuat keterikatan antara penampilan dengan karakter diri sangat kuat membuat suatu pandangan orang luar menilai diri seseorang. Hal tersebut juga dapat pula diartikan dari penampilan dan karakter serta faktor yang mempengaruhinya. Jika diuraikan, penampilan dapat berarti pakaian, serta baju dan celana, sepatu dan aksesoris lainnya atau *makeup* yang dikenakan seseorang sehingga *makeup* menjadi kebutuhan dan gaya hidup masyarakat khususnya perempuan. *Makeup* ini bertujuan untuk mengubah penampilan wajah seseorang yang dinilai kurang sempurna dan juga untuk memperindah penampilan wajah.[3]

Saat ini berpenampilan dengan menggunakan *makeup* merupakan suatu kebutuhan bagi masyarakat khususnya perempuan untuk menghadiri suatu kegiatan atau acara seperti acara pernikahan, wisuda, pesta dan lain-lain. Kurangnya pengalaman dan pengetahuan tentang *makeup* dan minimnya informasi mengenai layanan *makeup* di dunia maya menjadikan faktor sulitnya mendapatkan jasa yang sesuai dengan kebutuhan sehingga banyak masyarakat yang membutuhkan pelayanan jasa *make-up*.

Saat ini proses pelayanan pemesanan jasa *makeup* masih menggunakan sms dan telepon sebagai media komunikasi antara pelanggan dan perias. Seorang perias biasa menawarkan/mempromosikan jasanya melalui media *facebook*, *Instagram*, dan sebagainya. Penggunaan di media-media tersebut masih kurang efektif dikarenakan informasi-informasi jasa yang di tampilkan di media tersebut cenderung masih kurang lengkap jadi konsumen masih merasa kebingungan dan memerlukan informasi dan komunikasi lebih lanjut dalam proses transaksinya, akibat kurangnya informasi yang didapat sehingga pelanggan sulit mendapatkan perias yang cocok dengan selera atau kebutuhan dan sulit menyesuaikan jadwal dengan perias.

Untuk itulah diperlukan suatu sistem untuk mempermudah dalam mencari dan memesan jasa *makeup* sesuai dengan kebutuhan *user*. Dengan adanya sistem ini kebutuhan pelanggan dan perias dapat di akomodir secara lengkap. Sistem ini mengembangkan kewirausahaan dengan cara memberdayakan perias untuk menawarkan atau mempromosikan jasa mereka dengan cara mengposting hasil karya mereka.

Bagi orang-orang yang sedang tinggal atau merantau (sekolah dan kuliah) di Rangkasbitung dan tidak terlalu mengenal kota Rangkasbitung, biasanya akan mengalami kesulitan untuk mencari pelayanan jasa *makeup* ini, biasanya jasa *makeup* ini diperlukan saat adanya acara seperti pernikahan, tunangan, *prawed*, wisuda dan juga pesta.

Berdasarkan dari permasalahan diatas maka penulis memilih judul “ **RANCANG BANGUN APLIKASI PUSAT PELAYANAN JASA MAKEUP BERBASIS ANDROID** “.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka pokok permasalahan yang dihadapi :

1. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi pusat pelayanan jasa *makeup* berbasis *android* ?.
2. Bagaimana cara menganalisa keefektivitasan kinerja *system* pusat pelayanan jasa *makeup* sesuai dengan aplikasi yang telah dibuat?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini dibutuhkan batasan agar pembahasan tidak meluas , yaitu:

1. Aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis *android* yang dapat diakses menggunakan *smartphone*.
2. Aplikasi ini digunakan sebagai media Informasi pusat pelayanan jasa *makeup*.
3. Aplikasi ini menampilkan daftar profil perias, harga yang di tawarkan serta pelanggan dapat memeriksa ketersediaan perias..
4. Lokasi pelayanan jasa *makeup* ini hanya meliputi kawasan daerah Rangkasbitung dan sekitarnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang dibahas di atas, maka tujuan dari penelitian ini :

1. Membuat aplikasi pusat pelayanan jasa *makeup* yang nantinya akan mempermudah pencarian dan pemesanan MUA sesuai dengan kebutuhan pelanggan atau user.
2. Menganalisa keefektivitasan hasil kinerja *system* pusat pelayanan jasa *makeup* sesuai dengan aplikasi yang telah dibuat.

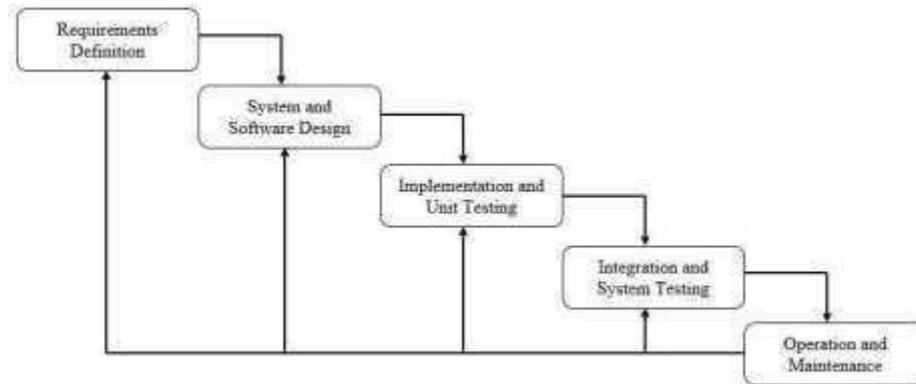
1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang dibahas di atas, maka manfaat dari penelitian ini :

1. Untuk menghasilkan aplikasi pusat pelayanan jasa *makeup* yang nantinya akan mempermudah mencari dan memesan sesuai dengan kebutuhan pelanggan atau *user*.
2. Untuk menganalisa keefektivitasan hasil kinerja *system* pusat pelayanan jasa *makeup* sesuai dengan aplikasi yang telah dibuat.

1.6 Metodologi Penelitian

Pada pembuatan penelitian tugas ini, penulis melakukan metodologi penelitian dengan menggunakan metode SDLC sebagai berikut :



Gambar 1.1 Metode Waterfall (Ian Sommerville,2011)

Berikut ini adalah tahap proses dari metode *waterfall* :

1. *Requirements Definition*

Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat. Maka para *software engineer* harus mengerti tentang domain informasi dari *software*.

2. *Sistem and Software Design*

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan *coding*. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya.

3. *Implementation & Unit Testing*

Untuk dapat dimengerti oleh mesin. Dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*.

4. *Integration & Sistem Testing*

Ditahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

5. *Operation & Maintenance*

Ini merupakan tahap terakhir dalam model *waterfall*. *Software* yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. (Ian Sommerville,2011)

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi teori-teori yang mendukung tugas ini, yaitu tentang makeup, pelayanan, aplikasi, android studio, konsep UML, metode pengumpulan data, metode perancangan sistem serta simbol-simbol yang digunakan dalam pembuatan aplikasi tersebut.

BAB III PERANCANGAN DAN ANALISA

Membahas masalah perancangan aplikasi serta langkah-langkah pengerjaan perancangan tersebut dalam bentuk diagram, tabel serta sesuai dengan data-data yang telah dikumpulkan (database).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas hasil dari aplikasi yang telah dibuat tersebut berdasarkan data- data yang telah dikumpulkan yang telah ditentukan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang mendukung untuk kesempurnaan tugas ini.