BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tampil cantik merupakan dambaan bagi semua kalangan masyarakat, terutama kalangan wanita yang ingin terlihat cantik dalam setiap kesempatan. Di indonesia perkembangan dalam dunia kecantikan sangat melesat cepat, didukung dengan adanya trend dalam penampilan yang menarik untuk kebutuhan sehari-hari bagi masyarakat, tidak hanya kalangan muda bahkan semua golongan usia, gender dan status sosial. *Make Up* adalah seni merias wajah atau mengubah bentuk asli dengan bantuan alat dan bahan kosmetik dengan tujuan memperindah atau menutupi kakurangan sehingga wajah terlihat ideal (Karen, 2021).

Perkembangan teknologi anggotaikan kemudahan untuk berbagai urusan dan peluang untuk berbagai bisnis. Salah satunya dalam bidang pelayanan dan jasa. Jasa make-up ada untuk memenuhi kebutuhan riasan berbagai acara, membantu wanita lebih percaya diri dan istimewa di hari-hari istimewanya. Namun dalam hal pemasaran, jasa ini masih menggunakan cara manual, sehingga promosi dan informasi yang didapat calon pelanggan menjadi terbatas. Sistem Informasi Penyedia Jasa Make-up dirancang sebagai media pertemuan penyedia jasa make-up dan calon pelanggan dengan bantuan teknologi. Tujuan adanya sistem ini adalah untuk memfasilitasi penyedia jasa make-up dalam melakukan promosi dan dapat menekan biaya promosi. Sistem akan menampilkan contoh hasil jasa, harga, dan mengelompokkannya dalam beberapa kategori sehingga calon pelanggan akan bebas mengeksplorasi dan menetapkan jasa yang akan dipesan. Adanya fitur laporan juga memudahkan penyedia jasa make-up dalam melakukan pengarsipan (Ines & Denny, 2021).

Saat ini masyarakat masih kesulitan memperoleh informasi secara detail mengenai layanan yang diberikan, ketersediaan, kualitas yang dicapai, dan lokasi pastinya. Begitu pula dengan penyedia jasa tata rias, khususnya penyedia jasa tata rias, sulit untuk mempromosikan jasanya. Hal ini masih belum diketahui dunia. Untuk mempelajari lebih lanjut mengenai *Make Up*, saat ini Anda harus mencari dan menghubungi penyedia layanan langsung melalui platform media sosial seperti

WhatsApp, Instagram. Mirip dengan penyedia layanan tata rias, promosikan layanan Anda melalui media sosial. Penelitian ini menemukan bahwa masyarakat tidak lagi kesulitan dalam memperoleh informasi mengenai jasa *Make Up*, dan sebaliknya, penyedia jasa *Make Up* tidak lagi mengalami kesulitan dalam anggotaikan layanan, dan pelanggan jasa *Make Up* semakin kecil kemungkinannya untuk mengalami proses perencanaan layanan dan layanan *Make Up* (Madyana, Nirwana, dkk., 2022).

Nalya *Make Up* merupakan salah satu jasa *Make Up* yang berada pada Kelurahan Noling, Kecematan Bupon, Kabupaten Luwu. Nalya *Make Up* ini merupakan satu dari beberapa penyedia jasa *Make Up* yang telah menjual jasanya kepada masyarakat yang ingin di rias seperti pasa saat acara wisuda, acara party, dan lamaran. Masalah yang ada pada Nalya *Make Up* adalah tidak tersedianya layanan pemesanan jasa yang lengkap, dimana informasi seputar Nalya *Make Up* ini hanya bisa di akses di sosial media instagram serta dari orang ke orang lain melaui komunikasi lisan. Sedangkan untuk proses pemesanan jasa Nalya *Make Up* dan pengaturan jadwal hanya melalui whatsapp atau bertemu langsung dengan pelanggan. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis terdorong untuk membuat penelitian yang berjudul "Rancang Bangun Sistem Pemesanan Jasa *Make Up* Berbasis Web Pada Nalya *Make Up*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka rumusan masalah pada penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah "Bagaimana merancang sistem pemesanan jasa *Make Up* berbasis web pada Nalya *Make Up*?".

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sistem pemesanan jasa *Make Up* berbasis web pada Nalya *Make Up*.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi Penulis

   Manfaat bagi penulis yaitu menjadi wadah pengaplikasian ilmu yang telah didapatkan di bangku perkuliahan.

2. Manfaat bagi Nalya *Make Up*

   Manfaat bagi Nalya *Make Up* yaitu menciptakan sistem yang cepat dan memudahkan dalam pemesanan jasa *Make Up* pada Nalya *Make Up*.

3. Manfaat bagi Universitas Cokroaminoto Palopo

   Manfaat bagi Universitas Cokroaminoto Palopo yaitu dapat menjadi referensi penelitian selanjutnya serta dapat menjadi acuan bagi mahasiswa(i) yang apabila nantinya akan melakukan penelitian yang marujuk pada judul yang sama.

1.5 Batasan Penelitian

Dalam hal ini, untuk menghidari terjadinya penyimpangan dalam tugas akhir ini, penulis membatasi masalah yang akan dibahas anatara lain:

1. Penelitian ini dilakukan Pada Kelurahan Noling, Kec. Bupon.
2. Website ini dibuat hanya menampilkan informasi dan pemesanan jasa *Make Up* berbasis *website* pada Nalya *Make Up*.
3. Pembuatan desain interface pada rancanga UML yang digunakan dalam merancang sistem menggunakan *Draw.io*
4. Pengujian dalam penelitian ini menggunakan *Black Box Testing.*

BAB II
TINJUAN PUSTAKA

1.1 Kajian Teori

Bab ini berisikan teori-teori yang mendukung untuk penelitian ini yang berisi tentang materi yang berhubungan dengan judul penelitian yang penulis ajukan.

1. Rancang Bangun

Rancang bangun ialah aktivitas menerjemahkan hasil analisa kedalam bentuk paket perangkat lunak lalu membangun sistem tersebut atau memperbaiki sistem sebelumnya (Salsa & Siti, 2022).

Rancang bangun merupakan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Dengan demikian pengertian rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut atau memperbaiki sistem yang sudah ada (Mulyati & Miftahur, 2018).

Rancang bangun merupakan tahapan yang dilakukan dari membuat gambaran dan belum pernah ada kemudian dibuat sesuai dengan perancangan yang diinginkan (Ainul, 2023).

2. Sistem

Sistem adalah jaringan dari pada element-element yang saling berhubungan yang membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatau tujuan pokok dari sistem tersebut. Ada beberapa rumusan mengenai sistem ciri-ciri sistem ini yang pada dasarnya satu sama lain saling melengkapi. Pada umumnya ciri-ciri sistem adalah bertujuan, punya batas, terbuka, tersusun dari sub sistem, ada yang saling berkaitan dan tergantung merupakan kebulatan yang sistematik (Helpi, 2018).

3. Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari beberapa kumpulan komponen sistem, yaitu software, hardware dan brainware yang memproses informasi menjadi sebuah putput yang berguna untuk mencapai suatu tujuan (Salsa & Siti, 2022).

Sistem informasi adalah suatu kombinasi manusia, fasilitas atau alat teknologi, media, prosedur dan pengendalian bermaksud menata jaringan komunikasi yang penting bagi pengguna atau penerima (Reza & Novriandi, 2018).

4. Pemesanan

Pemenasan online dalah pemanfaatan teknologi internet yang yang megarah pada kegiatan transaksi online. Penggunaan transaksi online berbasis internet ini sudah diterapkan didalam dunia bisnis (Riko, Adi, dan Muhaqiqin, 2021).

Pemesanan barang dan jasa adalah suatu kegiatan transaksi yang menyatakan keinginan atau rencana untuk memiliki atau membeli barang dan jasa tersebut melakukan transaksi finansial yakni berupa pembayaran finasial terhadap produk atau jasa yang diinginkan (Kusnawi, 2013)

Pemesanan ialah dapat diklaim sebagai perjanjian pemesanan antara dua orang atau lebih, proses pemesanan terjadi agar kebutuhan suatu barang atau jasa yang akan dipergunakan buat kepentingan perorangan atau kepentingan perusahaan. Jadi pemesanan ialah proses, pembuatan atau cara memesan suatu produk (Tri dan Siti, 2022)

5. Jasa

Jasa adalah kegiatan ataupun tindakan yang tidak terwujud, tidak bisa diraba, namun bisa diidentifikasi, direncanakan dan dilakukan untuk memenuhi suatu permintaan dan juga kepuasan pelanggan. Arti dari jasa adalah suatu kegiatan ekonomi yang melibatkan adanya berbagai barang milik, namun tidak terjadi pindah kepemilikan (Muhammad & Rohayati, 2022).

Jasa adalah pemberian suatu kinerja atau tindakan tak kasat mata dan satu pihak kepada pihak lain. Pada umumnya jasa diproduksi dan dikonsumsi secara bersamaan, di mana interaksi antara pemberi jasa dan penerima jasa mempengaruhi hasil jasa tersebut. Jasa adalah kegiatan yang didentifikasikan, yang bersifat tidak dapat diraba (*intangible*) akan tetapi direncanakan dan dilakukan berdasarkan kebutuhan konsumen (Fatihudin & Firmansya, 2019: 7).

6. *Make Up*

Make Up adala seni merias wajah atau mengubah bentuk asli dengan bantuan alat dan bahan kosmetik yang bertujuan untuk memperindah serta menutupi

kekurangan sehingga wajah terlihat ideal. *Make Up* itu sendiri memiliki arti yang sama dengan berdandan (Lita & Indah, 2018).

Jasa *Make Up* yang biasa di sebut jasa *Make Up* artist (MUA) merupakan penyedia jasa tata rias wajah, dengan menutupi kekurangan dan menonjolkan kelebihan yang ada di wajah (Octaverina, dkk., 2022).

7. Web

Web atau situs bisa diartikan menjadi formasi halaman-halaman yang dipakai untuk menampilkan info teks, gambar membisu atau gerak, animasi, bunyi, serta atau campuran dari semuanya itu baik yang bersifat tetap juga berfungsi yang menghasilkan satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimanamasing-masing dihubungkan dengan jaringan *hyperlink* (Irawan & Aryanto, 2020).

Word Wide Web (WWW) adalah sistem pengakses infromasi dan internet yang biasa dikenal dengan isitilah Web. Web menggunakan protokol yang biasa disebut HTTP (*Hypertext Transfer Protocol)* yang berjalan pada TCP/IP. *Word Wide Web* atau web merupakan sala satu aplikasi internet yang paling populer. Web adalah sebuah sitem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah server web internet yang disajikan dalam bentuk *hypertext* (Hilda, dkk., 2022).

Website merupakan sering juga disebut Web, yang dapat diartikan sebagai kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai jenis informasi teks, data, gambar diam dan bergerak, animasi, suara, video, atau kombinasi dari semua itu, baik itu yang statis maupun dinamis, keduanya membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berhubungan dimana masing-masing dihubungkan oleh jaringan halaman atau *hyperlink* (Wisnu, dkk., 2023).

8. Hypertext markup language (*HTML*)

HTML (*Hypertext markup language*) adalah sebuah bahasa *markup, serta* kode untuk membuat struktur halaman suatu *website* yang menarik, saling terhubung, dan dapat diakses melalui internet. HTML adalah Bahasa pemrograman yang fleksibel di mana kita bisa meletakkan *scrip* dari bahasa pemrograman lain seperti JAVA, Visual Basic, C dan lain-lain. Jika HTML tersebut tidak dapat mendukung suatu perintah pemrograman tertentu. Browser tidak akan menampilkan kotak dialog ”*Syntax Error”* jika terdapat penulisan kode yang keliru pada *scrip* HTML

sepanjang kode-kode yang kita tuliskan merupakan kode-kode HTML tanpa penambahan kode-kode dari luar seperti java. Oleh karena itu, jika terjadi syntax error pada skrip HTML, efek yang paling jelas adalah HTML tersebut tak akan ditampilkan pada halaman jendela browser (Sri Lestanti & Ardina Desi, 2016).

9. XAMPP

XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket oerangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstall XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP dan MySQL secara manual. XAMPP akan menginstalasi dan mengkonfigurasikannya secara otomatis untuk anda atau auto konfigurasi (Sri & Ardina, 2016).

XAMPP merupakan salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk mengolah data data *MySQL* pada komputer local yang berfungsi untuk menjalankan sebuah *website* yang berbasis *PHP*, (Wicaksono (dalam Akbar & Latifah, 2019).

XAMPP adalah server *web PHP* dan basis data *MySQL* yang sangat terkenal di antara para programer *web* dengan menggunakan *PHP* dan *MySQL* sebagai *database*nya (Menurut Bertha (dalam Susianto & Suhimarita, 2019).

10. MySQL

MySQL adalah sebuah impelementasi dari sistem manajemen basisdata relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis. Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basisdata yang telah ada sebelumnya SQL (Structured Query Language). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian, basisdata, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis (Sri & Ardina, 2016).

MySQL adalah sistem yang berguna untuk pengaturan koleksi-koleksi struktur data (*database*) baik yang melakukan proses meliputi proses pembuatan atau proses pengelolaan *database* (Muharram, 2020).

Berdasarkan penjelasan di atas, *MySQL* merupakan salah satu dari beberapa sistem manajemen *database* yang biasa digunakan untuk membuat sebuah *website* yang memerlukan *database*.

11. PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP adalah bahasa pemrograman untuk dijalankan melaui halaman *web*, umumnya digunakan untuk mengolah informasi di internet. Sedangkan dalam pengertian lain PHP adalah singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa pemrograman *Webserver-side* yang bersifat *open source* atau gratis. PHP merupakan *script* yang menyatu dengan HTML dan berada pada *server* (Pahlevi, dkk., 2018).

PHP merupakan bahasa server *side scripting* yang terintegrasi dengan tag HTML ysng dieksekusi dan berjalan dalam server dan digunakan untuk membuat suatu halaman web dinamis seperti *Active Server Pages* (ASP) *Java Server Pages (JSP)* (Wisnu, dkk., 2023).

12. *Black Box*

Black Box testing merupakan jenis pengujian yang membuat perangkat lunak yang cara kerjanya tidak diketahui. Sehingga para penguji atau pemeriksa melihat perangkat lunak seperti sebagai "kotak hitam" yang tidak penting untuk dilihat isinya, tapi cukup untuk proses eksternalnya (Wisnu, dkk., 2023).

Black Box testing adalah tahapan yang digunakan untuk menguji kelancaran program yang telah dibuat. Pengujian *Black Box testing* penting dilakukan dengan tujuan agar tidak terjadi kesalahan alur program yang telah dibuat. *Black Box* testing merupakan pengujian yang umumnya berkaitan dengan memverifikasi bahwa sistem dapat berfungsi dengan benar dari persektif pengguna. Pengujian ini biasanya tidak dapat melakukan verifikasi proses sistem internal dan hanya hasil actual yang terlihat oleh pengguna sistem (Yunita, dkk., 2020).

Black Box texting adalah pengujian sistem yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari sistem. *Black Box testing* menemukan beberapa al seperti fungsi yag tidak benar atau tidak ada, kesalahan antarmuka, kesalahan pada struktur data dan akses *database*, kesalahan performasi, dan kesalahan inisialisasi dan terminasi. Terdapat beberapa teknik dari *Black Box testing* diantaranya adalah *equivalence partitioning, boundary balue analisys* atau *limit testing*(Achmad, dkk., 2020).

Berdasarkan penjelasan diatas, *Black Box testing* merupakan pengujian yang mengacu pada fungsionalitas perangkat lunak dan pengujian dapat menafsirkan

kelompok kondisi masukan dan melakukan pengujian kemampuan kebutuhan program.

13. UML (*Unified Modeling Language)*

Unified modeling language (UML) adalah metode pemodelan secara visual yang digunakan sebagai saran perancangan sistem berorientasi objek. Menurut Ahla (2020:12) menganggap UML sebagai salah satu bahasa yang digunakan untuk mendokumentasikan, menentukan, dan membangun perangkat lunak.

Menurut Putra & Andriani (2019) UML adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

Berdasarkan penjelasan di atas, UML merupakan suatu metode pemodelan secara visual yang diunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek, atau suatu bahasa standar visualisasi, perancangan, dan dokumentasi sistem.

a. Elemen utama UML

1) Benda/*Things*

   Elemen paling dasar dari model UML merupakan bagian paling statsi dari sebuah model dan anggotaikan penjelasan untuk pemehaman atau elemen fisik lainnya.

2) Hubungan/*Relationship*

   Actor adalah sesuatu yang berinteraksi langsung dengan sistem, tugas *actor* adalah anggotaikan data ke sistem dan memerintahkan sistem untuk menjalankan perintahh *actor. Dependency* adalah hubungan semantik antara dua objek terkait, ketika ada perubahan semua akan ikut berubah. *Assiciation* adalah hubungan antara dua objek structural yang menghubungkan antar objek. *Generalization* menjelaskan hubungan khusus pada objek anak yang mengesampikan objek induk. *Realization* adalah hubungan semantik antar kelompok dan memastikan hubungan antar kelompok, hubungan dibangun antara *interface* dan kelas atau komponen serta kasus penggunaan kolaborasi.

3) *Diagram*

   Diagram adalah penggambaran permasalahan dan solusi dalam suatu model sehingga ide yang disajikan dapat di pahami.

b. Konsep simbol UML

1) *Use Case Diagram*

Use case iagram merupakan penggambaran hubungan antara pengguna dan sistem yang berfungsi untuk memperlihatkan aktivitas dalam sistem dan menggambarkan urutan proses bisnis secara lebih jelas.

Tabel 1. Simbol *Use Case Diagram*

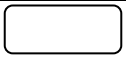
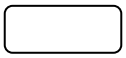
No	Gambar	Nama	Keterangan
1		*Use Case*	Fungsional yang disediakan system sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor
2		*Actor*	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi dibuat itu sendiri.
3		*Association*	Komunikasi antara aktor dan *Use Case* yang berpartisipasi pada *Use Case* atau *Use Case* memiliki interaksi dengan aktor.
4		*Extend*	Relasi *Use Case* tambahan ke sebuah *Use Case* dimana *Use Case* yang ditembahkan dapat berdiri sendiri
5		*Include*	Fungsinya sebagai syarat di jalankan *Use Case*.

Sumber: Fauziah (2021)

2) *Activity Diagram*

Activity Diagram merupakan sistem yang menggambarkan aliran kerja yang bentuknya mirip dengan *flowchart* dan berfungsi untuk menggambarkan aktivitas dari sistem yang akan dibuat.

Tabel 2. Simbol *Activity Diagram*

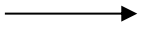
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		*Actifity*	Aktivitas yang dilakukan sistem biasanya diawali dengan kata kerja.
2		*Action*	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
3		*Initial Node*	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
4		*Actifity Final*	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
5		*Fork Node*	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.

Sumber: Fauziah (2021)

3) *Sequence Diagram*

Sequence diagram urutan menggambarkan interaksi antara objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, dan tampilan). Dalam bentuk pesan yang digambarkan terhadap waktu. Gambaran sequence diagram sebagai berikut

Tabel 3. Simbol *Sequence Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		*Message*	Spesifikasi komunikasi antar objek memuat informasi tentang aktivitas yang terjadi.
2		*LifeLine*	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi
3		Activation	Menjalankan salah satu operation dari participant.

Sumber: Fauziah (2021)

14. *Draw.io*

Draw.io adalah sebuah *website* yang di desain khusus untuk menggambarkan diagram secara online, dengan bermodalkan browser yang mendukung HTML 5 (HIMASIS, 2022).

Draw.io adalah situs *web* yang menyediakan tampilan sederhana dalam penggambaran diagram secara online (Course.Net, 2023).

Berdasarkan penjelasan diatas, Draw.io merupakan situs *website* yang digunakan untuk menggambarkan diagram dengan tampilan dan fitur yang sederhana secara online.

15. *Balsamiq*

Balsamiq adalah alat yang digunakan oleh desainer UI dan UX untuk merancang wireframe dengan fidelitas rendah.

Balsamiq merupakan *tool* yang berfokus pada struktur dan konten *wireframe,* (Nadiyah(dalam Bubble, 2020).

Menurut Edgar Ramadhani (2022). Balsamiq adalah alat untuk membuat desain *interface* dan digunakan untuk membantu pengembangan sistem.

Berdasarkan penjelasan diatas, Balsamiq merupakan *tool* yang peruntukan untuk membuat *prototype* antarmuka.

16. *Sublime Text*

Sublime text adalah sebuah aplikasi *text* editor yang berfungsi untuk membuat sebuah program menggunakan berbagai bahasa pemrograman.

Sublime text merupakan *software* editor teks untuk berbagai bahasa pemrograman yang dapat berjalan di berbagai *plat*form *operating sistem* (Risva Yanti, 2021).

Sublime text adalah sebuah teks editor untuk menulis kode program dan teks yang dapat berjalan diberbagai *plat*form *operating system* dengan menggunakan teknologi *phiton* API yang sudah diperbaharui menjadi *phiton* 3.8, dan *sublime text* merupakan *software native support* dan mendukung banyak *programming languages* yang bermacam-macam dan menyediakan fungsionalitas sintaks hamper di semua bahasa pemrograman (Fajri (dalam Idmetafora,) 2022).

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

1. Faadilla dan Kurniadi, (2021) yang berjudul "Sistem Informasi Penyedia Jasa Make-Up Berbasis Web". Perkembangan teknologi anggotaikan kemudahan untuk berbagai urusan dan peluang untuk berbagai bisnis. Salah satunya dalam bidang pelayanan dan jasa. Jasa *make-up* ada untuk memenuhi kebutuhan riasan berbagai acara, membantu wanita lebih percaya diri dan istimewa di hari-hari istimewanya. Namun Dalam hal pemasaran, jasa ini masih menggunakan cara manual , sehingga promosi dan informasi yang didapat calon pelanggan menjadi terbatas. Sistem informasi penyedia jasa *make-up* ddirancang sebagai media pertemuan penyedia jasa *make-up* dan calon pelanggan dengan bantuan teknologi. Tujuan adanya sistem ini adalah untuk memfasilitasi penyedia jasa *make-up* dalam melakukan promosi dan dapat menekan biaya promosi. Sistem akan menampilkan contoh hasil jasa, harga, dan mengelompokkannya dalam beberapa kategori sehingga calon pelanggan akan bebas mengeksplorasi dan menetapkan jasa yang akan dipesan. Adanya fitur laporan juga memudahkan penyedia jasa *make-up* dalam melakukan pengarsipan. Sistem ini dirancang menggunakan metode waterfall dan dikembangkan dengan bahasa pemrograman PHP (PHP Hypertext Processor), framework Codeigniter serta JavaScript, web-server XAMPP dan database MySQL.
2. Fatchan dan Rohayati, (2022) yang berjudul "Aplikasi Sistem Informasi Jasa *Make Up* Berbasis Web Pada Studi Kasus IYAIYOH *Make Up*". *Make Up* Artis (MUA) biasa menawarkan jasanya menggunakan media sosial seperti

Facebook, instagram. Akan tetapi dengan melalui media tersebut masih belum optimal karenna pelanggan sulit mengetahui lokasi dan apakah pelayanan perias bisa datang langsung ke tempat pelanggan atau tidak. Dalam proses pemesanan yang dilakukan lyaiyoh *Make Up* masih dilakukan secara manual yaitu dicatat kedalam buku dan pelanggan harus menghubungi melalui telepon ataupun datang langsung ke salon untuk melakukan pemesanan. Tujuan dari penelitian ini yaitu perancangan sistem informasi jasa *Make Up* berbasis web yang di bangun menggunakan metode Waterfall. Manfaat penelitian ini yaitu mempermudah dalam melakukan pendaftaran dan pemesanan bagi Customer, pengelolaan data yang lebih terstruktur dan terarah sehingga meminimalkan kesalahan dalam pencatatan. Kesimpulannya bahwa selain proses pengolahan data yang menjadi terkomputerisasi, sistem ini juga bisa menjadi media promosi pada jasa lyaiyoh *Make Up.*

3. Kholifah dan Nurmiati, (2022) yang berjudul "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Jasa Make-Up Artist (MUA) Berbasis Web". Dimasa sekarang ini berpenampilan menarik dan cantik menjadi kebutuhan sehari-hari terutama pada wajah disaat menghadiri suatu acara besar seperti acara wisuda, pernikahan, tunangan maupun acara lainnya. *Make Up* Artist (MUA) adalah orang yang memiliki profesi merias wajah. Di Beji Depok ada salah satu perias wajah yang menawarkan jasanya yaitu *Make Up* By Sheli. Akan tetapi dalam proses pemesanannya masih dilakukan secara manual, mu aini biasanya menawarkan atau mempromosikan jasanya hanya melalui akun media sosial dan dari mulut ke mulut. Oleh karena itu dilakukan pengembangan sistem yang dapat membantu proses pemesanan untuk pelanggan dan anggotaikan informasi jasa yang disediakan pada *Make Up* By Sheli. Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan observasi dan wawancara. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Rapid Application Development (RAD) dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database Mysql dan UML sebagai perancangan prosesnya. Penelitian ini menghasilkan sistem yang dapat melakukan pemesanan jasa *Make Up* melalui website serta dapat melihat jasa apa saja yang disediakan dan harga dari tiap jasa *Make Up* yang tersedia di *Make Up* By Sheli.

4. Patasik, dkk., (2022) yang berjudul "Rancang Bangun Aplikasi Pencarian dan Pemesanan Jasa *Make Up* Artist Berbasis Web Service" *Make Up* Artist merupakan bidang jasa yang mana dapat membantu seseorang agar memiliki penampilan yang lebih menarik. . Saat ini masyarakat masih mengalami kesulitan ketika akan mencari informasi detail tentang *Make Up* artist yang ada mulai dari layanan yang diberikan, ketersedia, kualitas yang didapatkan, lokasi yang akurat, dan lain sebagainya. begitupun sebaliknya, sulitnya penyedia jasa *Make Up* artist dalam mempromosikan layanannya terutama untuk mereka yang masih belum terkenal di kalangan masyarakat. Saat ini, untuk memperoleh informasi tentang *Make Up* artist masyarakat harus mencari dan menghubungi langsung pihak penyedia jasa melalui platform media sosial seperti whatsapp, instagram ataupun facebook. Begitupun dengan penyedia jasa *Make Up* artist, mereka juga mempromosikan jasanya lewat sosial media. Dengan adanya penelitian ini masyarakat tidak lagi kesulitan dalam mendapatkan informasi tentang jasa *Make Up* artist, begitupun sebaliknya penyedia jasa *Make Up* artist tidak lagi kesulitan dalam mempromosikan layananannya, serta proses penjadwalan yang dilakukan oleh customer dengan penyedia jasa *Make Up* artist akan lebih mudah.
5. Sugiarto dan Turmudi, (2023) yang berjudul " Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Salon Kecantikan Pada Aura Salon Berbasis Website" Perkembangan tekonologi saat ini sangat mempengaruhi kehidupan, menjadikan perusahan bersaing dalam meningkatkan kualitas produk, salah satunya pada pada bidang pemasaran. Tujuan dari pembuatan sistem informasi ini yaitu digunakan untuk meningkatkan kualitas dan pelayanan pemesanan pada Aura salon, yang merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa. Pelayanan pada salon ini masih melayani pemesanan melalui whatsapp dan pelanggan datang langsung ke salon serta promosi yang disebarkan melalui media cetak dan media sosial seperti: whatsapp, *facebook* dan instagram. Hasil dari penelitian ini yaitu merancang sistem informasi pemesanan salon kecantikan berbasis *website* yang diharapkan dapat memudahkan pelayanan pemesanan pada pelanggan menjadi lebih efektif dan efisien. Sistem informasi yang dirancang menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) dan

menggunakan metode penelitian kualitatif dan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan studi pustaka.

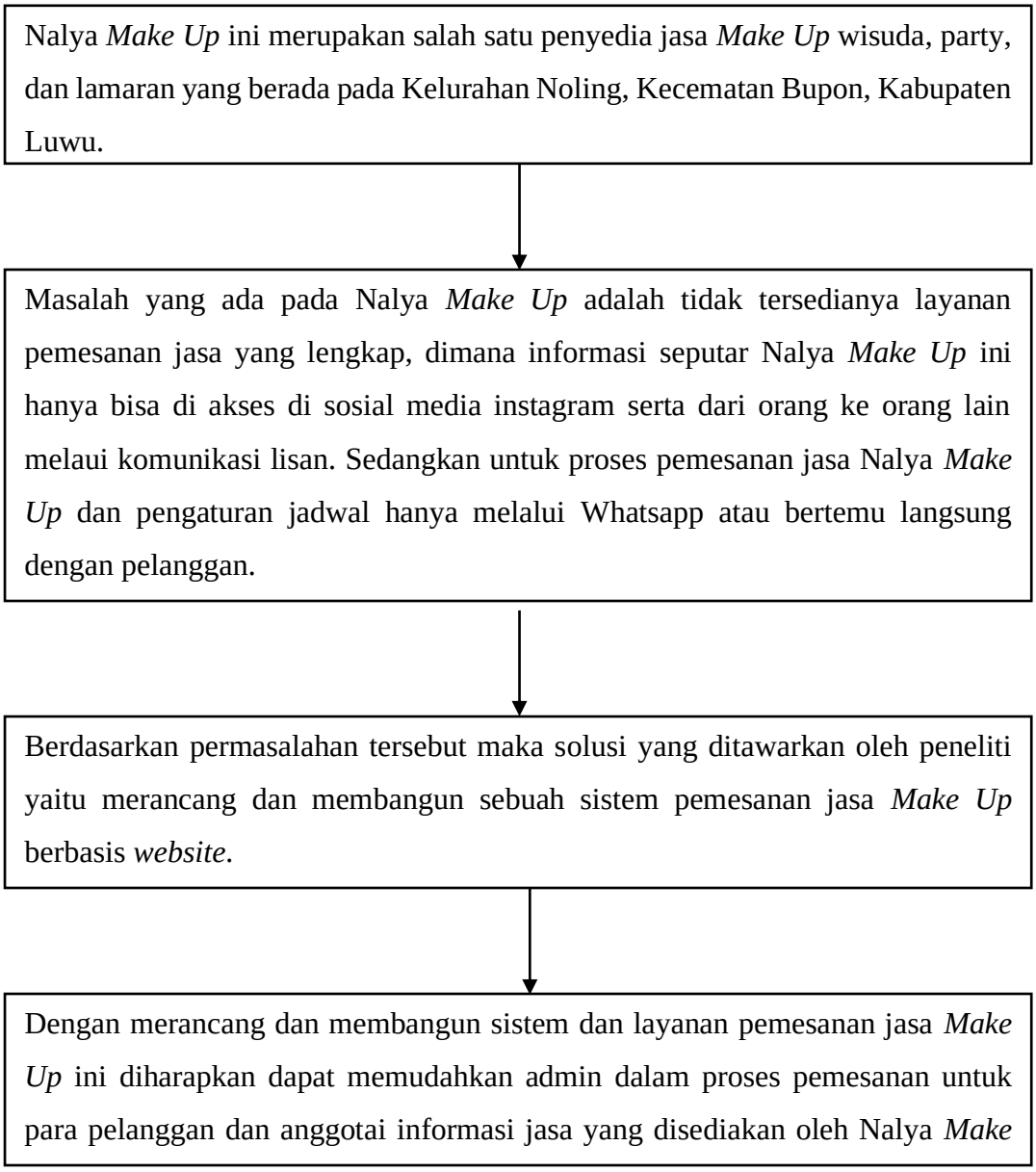
6. Ines dan Denny (2021) yang berjudul "Sistem Informasi Penyedia jasa *Make-Up* Berbasis Web" Perkembangan teknologi memberikan kemudahan untuk berbagai urusan dan peluang untuk berbagai bisnis. Salah satunya dalam bidang pelayanan dan jasa. Jasa *make-up* ada untuk memenuhi kebutuhan riasan berbagai acara, membantu wanita lebih percaya diri dan istimewa di hari-hari istimewanya. Namun dalam hal pemasaran, jasa ini masih menggunakan cara manual, sehingga promosi dan informasi yang didapat calon pelanggan menjadi terbatas. Sistem Informasi Penyedia Jasa *Make-up* dirancang sebagai media pertemuan penyedia jasa *make-up* dan calon pelanggan dengan bantuan teknologi. Tujuan adanya sistem ini adalah untuk memfasilitasi penyedia jasa *make-up* dalam melakukan promosi dan dapat menekan biaya promosi. Sistem akan menampilkan contoh hasil jasa, harga, dan mengelompokkannya dalam beberapa kategori sehingga calon pelanggan akan bebas mengeksplorasi dan menetapkan jasa yang akan dipesan. Adanya fitur laporan juga memudahkan penyedia jasa *make-up* dalam melakukan pengarsipan.

2.3 Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan suatu bagan yang dibuat untuk menjelaskan permasalahan yang terdapat pada penlitian yang dilakukan. Kerangka pikir ini digunakan dalam menentukan arah proses penelitian, dimana digunakan agar penelitian yang dilakukan tetap berfokus pada kajian yang diteliti. Sebuah kerangka pikir juga merupakan susunan dari pokok permasalahan sehingga menghasilkan solusi. Kerangka pikir penelitian ini dibuat dalam bentuk skema. Skema kerangka pikir pada penyusunan proposal ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini yang akan dijelaskan dalam paragraf berikut:

Dimasa sekarang ini penampilan menarik dan cantik menjadi kebutuhan terutama pada wajah disaat menghadiri suatu acara besar seperti acara wisuda, pernikahan, tunangan, maupun acara lainnya. Nalya *Make Up* ini merupakan salah satu penyedia jasa *Make Up* pengantin, lamaran, dan waisuda yang berada pada Kelurahan Noling, Kecematan Bupon, Kabupaten Luwu. Nalya *Make Up* ini masi

menawarkan jasanya pada media sosial dan dari mulut ke mulut serta pemesanannya pun masi bercakap langsung dan melalui pesan di whatsapp dan instagram. Oleh karena itu penulis mencoba membangun sistem informasi berbasis web untuk memudahkan proses pemesanan untuk para *customer* dan anggotai informasi jasa yang disediakan oleh Nalya *Make Up*.



Gambar 1. Kerangka Pikir