

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Sejarah MUA (*Makeup Artist*) sudah ada sejak 5000 tahun lalu, para perempuan Mesir yang kaya kerap dirias oleh para pelayannya dengan cat dan minyak selama berabad-abad. MUA (*Makeup Artist*) adalah seorang seniman yang menggunakan media kulit sebagai hasil karyanya untuk mengubah dan mempercantik penampilan seseorang. Sosok MUA muncul dari tradisi para orang kaya yang didandani oleh pelayan mereka yang ahli dalam merias wajah mereka sendiri. Pada abad ke-20 adalah waktu dimana MUA mulai berkembang pesat sehingga menjadi sebuah profesi. Peran MUA semakin diakui seiring dengan perkembangan waktu dan melihat betapa pentingnya peran MUA dalam mengembangkan tema dan estetika dalam bidang seni visual (Stylo, 2021).

Masa depan industri kecantikan menjadi lebih menarik dari sebelumnya, dan industri kecantikan kini dapat menawarkan usaha di bidang jasa seperti *Makeup Artist*. Profesi MUA atau sering disebut *Makeup Artist* berkembang beberapa tahun terakhir, yang sebelumnya orang-orang hanya mengenal salon sebagai tempat merias wajah di acara-acara penting dan formal seperti pernikahan, lamaran, wisuda, dan masih banyak lagi.

Namun, dalam mencari MUA yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan konsumen, masih terdapat kendala yang dihadapi. Terdapat kesulitan dalam mencari informasi mengenai profil dan portofolio MUA, komunikasi antara konsumen dengan MUA, pengelolaan jadwal *makeup*, pembayaran atau transaksi antara konsumen dengan penyedia jasa *makeup*, dan testimoni hasil *makeup* dari MUA. Konsumen juga harus memilih MUA sesuai dengan *budget* yang dimiliki. MUA harus diberikan akses yang lebih mudah untuk mencari konsumen dan mempromosikan jasa yang ditawarkan. Pada satu kesempatan MUA dapat merias lebih dari satu orang.

Oleh karena itu, diperlukannya sebuah aplikasi yang dapat melakukan proses pemesanan jasa MUA (*Makeup Artist*) secara *online*, yang mana aplikasi ini dapat memesan jasa MUA sesuai dengan minat konsumen dan memudahkan dalam hal pencarian informasi tentang MUA, komunikasi, hingga transaksi jual beli antara

MUA dan konsumen. Hal ini akan mempermudah konsumen maupun penyedia jasa dalam pemesanan jasa MUA. Aplikasi MUA akan dibangun secara *mobile*, yang mana dapat digunakan di aplikasi berbasis Android dengan menggunakan Flutter sebagai *framework* pembangun nya. Dalam pembangunan aplikasi ini, metode analisa perancangan yang digunakan yaitu UML (*Unified Modelling Language*). Sedangkan untuk metode pengembangan perangkat lunaknya menggunakan metode *Prototype*.

Ada beberapa keuntungan dalam menggunakan aplikasi berbasis Android untuk pemesanan jasa MUA, diantaranya yaitu dapat dijalankan pada berbagai perangkat yang terhubung dengan internet, seperti *smartphone* dan *tablet*, aplikasi MUA dapat diakses kapan saja oleh lebih banyak pengguna, dapat digunakan untuk *booking* jasa MUA mudah tanpa harus melalui proses yang rumit, menyediakan sistem komunikasi efektif antara konsumen dengan MUA seperti pesan menggunakan WhatsApp dan panggilan telepon.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disebutkan sebelumnya, masalah pokok yang akan dibahas dalam tugas akhir ini adalah:

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi berbasis Android untuk pemesanan MUA (*Makeup Artist*).
2. Bagaimana membangun aplikasi MUA berbasis Android menggunakan *framework* Flutter.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan dari penulisan tugas akhir ini, yaitu:

1. Mengimplementasikan analisa UML (*Unified Modelling Language*) dalam membangun aplikasi MUA (*Makeup Artist*) berbasis Android.
2. Mengimplementasikan *framework* Flutter untuk membangun tampilan aplikasi MUA (*Makeup Artist*).
3. Mengimplementasikan *framework* Codeigniter 3 untuk membangun *back-end* aplikasi MUA (*Makeup Artist*).

#### 1.4 Batasan Masalah

Agar pengerjaan tugas akhir ini lebih terarah dan mendapatkan hasil yang spesifik, maka sistem yang dirancang dibatasi pada batasan masalah berikut:

1. Aplikasi terdapat 2 *user* yaitu *user* dan admin (MUA).
2. Aplikasi dapat menampilkan profil *user*.
3. Aplikasi dapat memilih tanggal sesuai pesanan.
4. Aplikasi dapat memilih paket MUA (*Makeup Artist*).
5. *User* dapat memilih MUA (*Makeup Artist*) sesuai keinginan.
6. *User* hanya dapat membayar melalui transfer Bank.
7. MUA dapat menerima dan menolak pesanan dari *user*.
8. MUA dapat menerima bukti pembayaran melalui WhatsApp.
9. Data yang digunakan yaitu *dummy*. Tidak menggunakan data yang sebenarnya.
10. Aplikasi dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman Dart dan *framework* Flutter.
11. Aplikasi hanya dapat dijalankan di Android.
12. Hanya melayani *user* yang sudah melakukan pembayaran.

#### 1.5 State of The Art

Tabel 1. 1 Tabel *State of The Art*

Jurnal	Pembahasan
<b>Rancang Bangun Aplikasi Pencarian dan Pemesanan Jasa <i>Makeup Artist</i> Berbasis Web Service</b>  <b>Peneliti</b> Madyana Patasik, Nirwana, dan Novita Sambo Layuk  <b>Lokasi</b> Universitas Dipa Makassar	<b><u>Hasil Penelitian:</u></b>  Jurnal ini membahas tentang pencarian dan pemesanan jasa <i>makeup artist</i> berbasis <i>web service</i> . Bahasa pemrograman yang dipakai dalam rancangan aplikasi Android yaitu Kotlin. Untuk sisi manajemen data menggunakan <i>framework</i> Laravel dan bahasa pemrograman PHP, MySQL sebagai tempat penyimpanan datanya.

<p><b>Tahun</b> 2022</p> <p><b>Nama Jurnal</b> Prosiding Seminar Ilmiah Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Vol. XI, No. 1, Juli 2022: 252 - 260</p>	<p><b><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</u></b></p> <p>Dalam jurnal ini MySQL sebagai penyimpanan data dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan aplikasi pemesanan jasa <i>makeup artist</i>. Bahasa pemrograman dan <i>framework</i> yang digunakan di jurnal ini berbeda dengan bahasa pemrograman dan <i>framework</i> yang dipakai dalam pengerjaan tugas akhir ini. <i>Framework</i> yang digunakan dalam pengerjaan aplikasi MUA ini yaitu Flutter, dimana Flutter hanya menggunakan satu <i>codebase</i> saja untuk menghemat biaya pembuatan aplikasi, Flutter memiliki <i>user interface widgets</i> menarik yang di kembangkan oleh Google, penulisan kode yang lebih cepat untuk meringankan pengerjaan aplikasi, satu kode di Flutter bisa digunakan oleh 2 <i>platform</i> yaitu Android dan iOS. Bahasa pemrograman yang dipakai dalam pengerjaan aplikasi MUA ini adalah Dart. Dart memiliki sintaks yang sederhana, dokumentasi yang dimiliki Dart sangat lengkap karena disediakan oleh Google, kinerja bahasa pemrograman Dart sangat cepat.</p>
<p><b>Rancang Bangun Sistem Pengadaan Jasa Wedding Organizer Salon Arjuna Srikandi Berbasis Web</b></p>	<p><b><u>Hasil Penelitian:</u></b></p>

<p><b>Peneliti</b> Karlina</p> <p><b>Lokasi</b> Universitas Indraprasta PGRI</p> <p><b>Tahun</b> 2020</p> <p><b>Nama Jurnal</b> Jrami (Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika) Vol. 01, No. 2 Tahun 2020</p>	<p>Jurnal ini membahas tentang pengadaan jasa <i>wedding organizer</i> yang didalamnya juga terdapat pelayanan <i>entertaint</i>, <i>event organizer</i>, dan <i>makeup artist</i>.</p> <p><b><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</u></b></p> <p>Dalam jurnal ini terdapat MySQL sebagai penyimpanan datanya, dan menggunakan metode <i>prototype</i> dalam pengembangan aplikasinya. Metode <i>prototype</i> dapat mengembangkan suatu sistem dengan cepat, menghemat biaya, dan menghemat waktu, jika adanya suatu perbaikan dalam sebuah aplikasi itu bisa melalui masukan dari <i>user</i> yang menggunakan sistem tersebut, jurnal ini dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan aplikasi pemesanan <i>makeup artist</i>.</p>
<p><b>Perancangan <i>Back-end</i> Aplikasi Reservasi Talanoa Kopi and Space Menggunakan Framework Express.js</b></p> <p><b>Peneliti</b> Septian Nugraha, Agung Budi Prasetyo, Dania Eridani</p> <p><b>Lokasi</b> Universitas Diponegoro</p>	<p><b><u>Hasil Penelitian:</u></b></p> <p>Jurnal ini membahas tentang rancangan <i>back-end</i> aplikasi reservasi <i>coffe shop</i>. Dengan dibuatnya aplikasi ini, konsumen tidak perlu datang langsung ke lokasi untuk mendapatkan informasi dan tempat, sedangkan pihak pengelola akan dipermudah dalam mencatat dan mengolah pesanan reservasi.</p>

<p><b>Tahun</b> 2022</p> <p><b>Nama Jurnal</b> Jurnal Teknik Komputer, Vol. 1, No. 3,</p>	<p><b><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</u></b></p> <p>Dalam jurnal ini pengujian sistem aplikasinya menggunakan metode <i>Black Box</i>. Dimana pengujian ini lebih berfokus pada fungsionalitas aplikasi untuk menemukan kesalahan dan fungsi program. Jurnal ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan aplikasi pemesanan <i>makeup artist</i>.</p>
<p><b>Rancang Bangun Aplikasi Penyedia Jasa Perawatan dan Kecantikan Menggunakan <i>Framework</i> Flutter</b></p> <p><b>Peneliti</b> Jauzaa Maylia Suhendro, Made Sudarma, Duman Care Khrisne</p> <p><b>Lokasi</b> Universitas Udayana</p> <p><b>Tahun</b> 2021</p> <p><b>Nama Jurnal:</b> <i>SPEKTRUM</i> Vol. 8, No. 2</p>	<p><b><u>Hasil Penelitian:</u></b></p> <p>Jurnal ini membahas tentang rancangan aplikasi penyedia jasa perawatan dan kecantikan dengan menggunakan <i>framework</i> Flutter dan sistem operasi Android dengan tujuan memudahkan pengguna untuk mencari jasa perawatan dan kecantikan.</p> <p><b><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</u></b></p> <p>Dalam jurnal ini sistem operasi yang digunakan yaitu berbasis Android dan menggunakan <i>framework</i> Flutter. Untuk pengujian fungsionalitas aplikasinya menggunakan metode <i>Black Box</i>. Jurnal ini dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan aplikasi pemesanan <i>makeup artist</i> berbasis Android.</p>

<b>Analisa Dan Perancangan Aplikasi</b> <b>Mobile Sistem Informasi Pemesanan</b> <b>Makanan</b>  <b>Peneliti</b> Jusin, Ivan Tanaka, Wilvin Armando  <b>Lokasi</b> Universitas Pelita Harapan  <b>Tahun</b> 2020  <b>Nama Jurnal</b> <i>Information System Development</i> [ISD] Volume 5 No. 1 Januari 2020	<b><u>Hasil Penelitian:</u></b>  Jurnal ini membahas tentang perancangan sistem pemesanan makanan berbasis aplikasi <i>mobile</i> agar memudahkan proses pemesanan dan pencatatan pemesanan.  <b><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</u></b>  Dalam jurnal ini pemodelan sistemnya menggunakan UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ) yang memiliki fungsi memodelkan suatu sistem menggunakan konsep berorientasi objek dan memberikan gambaran kepada pengguna tentang aplikasi yang akan dirancang. Bahasa pemrograman dan <i>framework</i> yang digunakan pada bagian aplikasi yaitu Dart dan Flutter. Jurnal ini bisa dijadikan acuan dalam pengembangan tugas akhir ini.
---	--

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memberikan gambaran secara umum mengenai permasalahan dan pemecahannya. Sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB 1     Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, *state of the art*, dan sistematika penulisan.

#### **BAB 2     Landasan Teori**

Bab ini memuat tinjauan pustaka penelitian yang terdiri dari teori dasar mengenai MUA (*Makeup Artist*), Rancang Bangun, Bahasa Pemrograman Dart, *Framework* Flutter, Sistem Operasi Android, UML (*Unified Modelling Language*), Metode *Prototype*, *Framework* Codeigniter.

### **BAB 3 Analisis dan Perancangan**

Bab ini berisi tentang analisis dari sistem yang dirancang, permasalahan yang ada, dan solusi rancangan sistem tersebut. Analisis sistem akan dilakukan dengan metode UML (*Unified Modelling Language*) dan rancangan UI.

### **BAB 4 Implementasi dan Pengujian**

Bab ini membahas mengenai implementasi dari aplikasi yang sudah dirancang dari *user interface*.

### **BAB 5 Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi tentang kesimpulan mengenai seluruh pembahasan rancang bangun aplikasi MUA (*Makeup Artist*) berbasis Android, dan saran untuk keperluan pengembangan aplikasi selanjutnya