



Perancangan Sistem Booking Salon Berbasis Web pada Salon Ratih Langit

I Putu Eka Indrayana^{1*}, Ni Made Satvika Iswari², I Nyoman Purnama³

¹⁻³ Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Desain, Primakara University

*Penulis Korespondensi: ekaindrayana18@gmail.com

Abstract. *The beauty service industry is experiencing digital transformation as consumer demand for convenience increases. Salon Ratih Langit, a beauty salon in Bali, still uses manual methods for booking and managing appointments, resulting in inefficiencies such as scheduling conflicts and disorganized transactions. This study aims to design a web-based booking system to streamline the reservation process and improve customer experience. Using the Software Development Life Cycle (SDLC) with a prototyping approach, the system was designed through iterative feedback from users. The system allows customers to register, choose services, schedule appointments, and make payments online, while providing admins with tools to manage bookings. The design includes UML diagrams, ERD, and interactive interfaces using Figma. Usability testing was conducted using the System Usability Scale (SUS), yielding a score of 73.33, which falls under the "Good" category. The system is expected to enhance efficiency and customer satisfaction while reducing human errors in booking processes.*

Keywords: *Beauty Salon; Prototype; SDLC; System Usability Scale (SUS); Web-based Booking,*

Abstrak. Industri jasa kecantikan mengalami transformasi digital seiring meningkatnya kebutuhan pelanggan akan kemudahan layanan. Salon Ratih Langit, sebuah salon kecantikan di Bali, masih menggunakan metode manual dalam proses booking dan manajemen transaksi, yang menyebabkan ketidakefisienan seperti bentrokan jadwal dan pencatatan yang tidak terorganisir. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem booking berbasis web untuk menyederhanakan proses reservasi dan meningkatkan pengalaman pelanggan. Dengan pendekatan Software Development Life Cycle (SDLC) dan metode prototyping, sistem dirancang secara iteratif melalui umpan balik pengguna. Sistem memungkinkan pelanggan untuk registrasi, memilih layanan, menjadwalkan janji, dan melakukan pembayaran secara online, serta menyediakan fitur bagi admin untuk mengelola booking. Desain sistem menggunakan diagram UML, ERD, dan tampilan antarmuka interaktif melalui Figma. Pengujian usability dilakukan menggunakan System Usability Scale (SUS), dengan hasil skor 73,33 yang masuk dalam kategori "Baik". Sistem ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan kepuasan pelanggan serta mengurangi kesalahan manusia dalam proses booking.

Kata kunci: Booking Berbasis Web; Prototype; Salon Kecantikan; SDLC; System Usability Scale (SUS).

1. LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi saat ini sangat memengaruhi kebutuhan manusia, memungkinkan akses komunikasi dan informasi secara mudah melalui berbagai sistem. Teknologi informasi yang terus berkembang mampu meningkatkan efisiensi kerja, mempercepat, dan memperbaiki keakuratan berbagai aktivitas, yang pada akhirnya mendukung peningkatan produktivitas secara keseluruhan (Wulandari 2023). Transformasi ini tidak hanya membuka peluang baru dalam komunikasi antarpribadi, tetapi juga memiliki dampak besar pada dunia bisnis. Perusahaan dapat menjangkau pasar global dengan lebih efisien, mempercepat pertumbuhan ekonomi, dan mengubah cara operasional bisnis (Lubis and Nasution 2023). Perkembangan dalam bidang sistem informasi juga memberikan dampak signifikan pada sektor bisnis, terutama bagi para pengusaha wanita yang semakin terdorong untuk membangun usaha, seperti bisnis salon kecantikan. Salon kecantikan menjadi kebutuhan penting, khususnya bagi kaum

wanita yang ingin mempercantik diri, terlebih saat mereka tidak memiliki waktu untuk melakukan perawatan sendiri. Selain mempercantik penampilan, salon juga membantu meningkatkan rasa percaya diri bagi para pelanggannya.

Salon kecantikan saat ini mengalami pertumbuhan yang pesat, terutama karena meningkatnya kebutuhan wanita terhadap layanan perawatan diri. Selain menjadi tempat untuk mempercantik penampilan, salon juga berfungsi sebagai ruang bagi pelanggan untuk meningkatkan rasa percaya diri mereka. Dalam era globalisasi, persaingan bisnis menuntut perusahaan untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pelayanan terbaik kepada pelanggan, termasuk menyediakan produk atau jasa dengan kualitas unggul. Pelanggan memainkan peran penting sebagai faktor utama yang mendorong penjualan dan profitabilitas perusahaan. Ketika kepuasan pelanggan tercapai, mereka cenderung kembali menggunakan produk atau layanan yang sama, yang berdampak langsung pada peningkatan penjualan dan keuntungan perusahaan (Agrevinna 2020).

Dengan berbagai layanan yang ditawarkan, seperti perawatan rambut, kulit, hingga kuku, salon berperan penting dalam memenuhi kebutuhan akan penampilan dan kenyamanan pribadi. Salon kecantikan kini tidak hanya fokus pada layanan langsung di tempat, tetapi juga mulai beradaptasi dengan perkembangan teknologi, seperti menyediakan pemesanan online untuk memudahkan pelanggan mengatur janji dan memilih layanan sesuai kebutuhan mereka. Inovasi ini tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional, tetapi juga memperkuat daya saing di tengah persaingan bisnis salon yang semakin ketat (Astuti & Prasetyo, 2022).

Seiring dengan banyaknya salon kecantikan yang bermunculan di berbagai daerah, persaingan dalam dunia bisnis ini semakin ketat. Pemilik salon dituntut untuk mencari cara agar dapat mempertahankan dan meningkatkan kepuasan pelanggan dengan pelayanan yang nyaman dan berkualitas (Handayani & Saputra, 2021). Salah satu solusi untuk menghadapi tantangan ini adalah dengan menyediakan sistem pemesanan online, yang dapat membuat proses booking menjadi lebih cepat dan mudah. Sistem pemesanan online memberikan kemudahan bagi pelanggan untuk memesan layanan melalui situs web. Pelanggan dapat mengisi formulir, memilih paket layanan, menentukan waktu dan tanggal yang diinginkan, serta melakukan pembayaran dengan cara yang praktis dan efisien.

Dalam beberapa tahun terakhir, kemajuan teknologi informasi telah menciptakan banyak peluang di berbagai sektor, termasuk dalam bidang kecantikan. Industri salon kecantikan saat ini semakin terdorong untuk mengadopsi teknologi dalam rangka meningkatkan layanan dan daya saing bisnis. Penelitian yang dilakukan oleh Andaristy Mutiara Kasih dan Ismail (2024) menunjukkan bahwa digitalisasi proses pemesanan, seperti melalui

aplikasi booking online, dapat meningkatkan efisiensi operasional dan kepuasan pelanggan secara signifikan. Studi ini juga mengungkapkan bahwa penerapan sistem pemesanan online memungkinkan pelanggan untuk dengan mudah memilih layanan, mengatur jadwal, serta memperoleh konfirmasi pemesanan secara langsung tanpa perlu melakukan booking secara manual atau datang langsung ke lokasi salon (Kasih and Ismail 2024).

Salon Ratih Langit adalah salah satu salon kecantikan yang mengalami peningkatan jumlah pelanggan dan terus berusaha untuk bersaing di industri perawatan kecantikan. Namun, saat ini Salon Ratih Langit masih menggunakan metode tradisional untuk manajemen booking dan transaksi pembayaran (Putri & Kurniawan, 2020). Akibatnya, berbagai kendala operasional sering muncul, seperti kesalahan dalam data booking, keterlambatan penjadwalan ulang layanan, serta kesulitan dalam penyusunan laporan keuangan yang konsisten. Dengan semakin bertambahnya pelanggan, sistem manual ini justru menambah risiko kesalahan dan dapat menghambat kelancaran pelayanan yang diharapkan pelanggan.

Selain itu, proses pencarian data serta pemantauan proses booking menjadi lebih kompleks, memakan waktu, dan berisiko menimbulkan ketidakakuratan pada data. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengusulkan perancangan sebuah sistem booking dengan pendekatan metode *prototype* (Sari & Rahman, 2024). Perancangan ini mencakup pemodelan sistem, perancangan basis data, serta desain antarmuka pengguna. Sistem yang telah dirancang nantinya akan dievaluasi menggunakan testing *System Usability Scale* (SUS) guna menilai tingkat kemudahan penggunaan sistem tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengusulkan untuk membuat perancangan sistem booking layanan berbasis web pada Salon Ratih Langit dengan menggunakan metode *Prototype*. Metode ini dipilih karena kemampuannya untuk menghasilkan *prototype* awal sistem yang dapat diuji dan dievaluasi oleh pengguna sebelum sistem selesai dikembangkan sepenuhnya. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan sistem dapat lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna karena umpan balik dapat diperoleh sejak tahap awal pengembangan. Selain itu, perancangan sistem berbasis web ini diharapkan membantu Salon Ratih Langit meningkatkan efisiensi operasional, mempermudah proses *booking*, dan memberikan pengalaman yang lebih baik kepada pelanggan dalam mengakses layanan salon.

2. KAJIAN TEORITIS

Salon

Salon adalah tempat usaha yang menawarkan berbagai layanan perawatan kecantikan dan grooming bagi pelanggan, terutama untuk wanita yang ingin mempercantik penampilan. Ketika perawatan tidak dapat dilakukan secara mandiri di rumah, banyak orang lebih memilih memanfaatkan layanan profesional dari salon (Flora Bonita Dewi 2019). meskipun banyak salon saat ini juga menyediakan layanan khusus bagi pria. Layanan yang ditawarkan di salon mencakup berbagai macam perawatan, seperti perawatan rambut (pemotongan, pewarnaan, dan perawatan kesehatan rambut), perawatan kulit, manikur dan pedikur, serta layanan rias wajah. Selain sebagai tempat untuk mempercantik penampilan, salon juga menjadi ruang bagi pelanggan untuk bersantai dan merasa lebih percaya diri setelah mendapatkan perawatan. Salon kecantikan telah berkembang pesat sebagai respons terhadap meningkatnya permintaan akan perawatan diri, terutama di kalangan wanita. Pada masa kini, salon tidak hanya berfungsi untuk memenuhi kebutuhan estetika, tetapi juga berkontribusi terhadap kesehatan mental pelanggan, karena layanan yang diberikan dapat meningkatkan rasa percaya diri dan membantu pelanggan merasa lebih baik dalam penampilan dan kepribadian mereka.

Sistem

Sistem adalah sekumpulan komponen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu dengan cara mengolah data menjadi informasi yang berguna. Sistem mampu mengatur dan menyimpan data dengan efisien pada server basis data, termasuk informasi mengenai permohonan, ruang, serta barang (Dika Sukmana et al. 2022).

Booking

Sistem booking atau pemesanan berasal dari istilah "pesan," yang merujuk pada bentuk komunikasi, baik secara lisan maupun tertulis, yang disampaikan dari satu individu kepada individu lainnya sebagai pemberitahuan atau informasi tertentu (Fitrima Sari and Fitriani 2023). Dalam konteks bisnis, proses booking sering kali digunakan untuk memastikan bahwa pelanggan memperoleh layanan di waktu yang mereka inginkan tanpa resiko bentrok dengan pelanggan lain. Booking dapat dilakukan secara langsung maupun secara online, yang memudahkan pelanggan mengatur jadwal dan memilih layanan sesuai kebutuhan (Nugroho & Hidayat, 2023).

Secara umum, proses booking mencakup beberapa langkah dasar, yaitu pemilihan layanan, pemilihan waktu dan tanggal, serta konfirmasi ketersediaan layanan tersebut. Proses ini memberikan kejelasan baik bagi pelanggan maupun bagi pihak penyedia layanan dalam mengatur waktu dan sumber daya yang diperlukan.

3. METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data

Penelitian ini menerapkan pendekatan SDLC dengan metode *Prototype* untuk merancang sistem informasi berbasis website karena metode ini memungkinkan pembuatan model awal yang berfungsi sebagai alat komunikasi iteratif dengan pengguna, sehingga memfasilitasi eksplorasi dan penyesuaian kebutuhan untuk mencegah kesalahan dan memastikan fleksibilitas desain.

Jenis Data

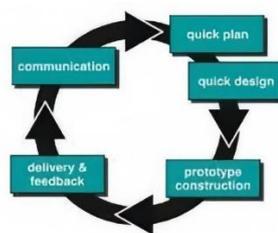
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengumpulkan data, yang berarti prosesnya bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam dan deskriptif. Metode ini berfokus pada penyediaan gambaran awal yang jelas dan rinci tentang fenomena yang sedang diteliti. Tujuannya adalah agar peneliti dapat mengeksplorasi lebih jauh dan memastikan bahwa sistem yang dirancang tidak hanya memenuhi kebutuhan teknis yang diperlukan, tetapi juga sejalan dengan harapan dan kenyamanan pengguna.

Sumber Data

Data untuk penelitian ini dikumpulkan dari sumber primer dan sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui wawancara dengan staf salon dan *cusromer* dengan tujuan untuk memahami pengalaman mereka dalam melakukan *booking*. Sementara itu, data sekunder dikumpulkan melalui studi literatur dari jurnal, buku, dan sumber penelitian relevan lainnya untuk menyediakan konteks dan informasi pendukung yang diperlukan.

Metode Pengembangan Sistem

Metode *prototype* digunakan untuk memberikan gambaran visual tahapan awal dari rancangan perangkat atau suatu sistem yang berfungsi untuk mempresentasikan gambaran dari ide, eksperimen rancangan, mencari permasalahan, mencari solusi serta juga mengizinkan pengguna mengetahui seperti apa tahapan sistem yang akan dibuat sehingga sistem dapat beroperasi sesuai dengan kebutuhan (Fridayanthie, Haryanto, and Tsabitah 2021). Penggunaan model *prototype* membantu pengguna memahami tahapan sistem yang dirancang sehingga sistem dapat berfungsi secara optimal.



Gambar 1. Tahapan Metode Prototype (Kurniati 2021)

Communication

Pada bagian ini melibatkan komunikasi awal antara pengembang dan pemangku kepentingan, serta menetapkan tujuan umum dan kebutuhan yang akan diimplementasikan.

Quick Plan

Dalam bagian ini adalah tahap untuk melakukan perencanaan sistem yang singkat, yang mencakup semua aspek perangkat lunak yang diketahui dan yang nantinya akan terlihat.

Modeling Quick Design

Fokus utama pada tahap ini adalah penyajian fitur-fitur perangkat lunak yang terlihat oleh pengguna. Pemodelan dengan *Quick Design* lebih berfokus pada *prototyping*.

Construction Prototype

Pada tahap ini merupakan Pembangunan kerangka kerja atau desain *prototype* perangkat lunak yang akan dirancang.

Deployment, Delivery & Feedback

Dalam tahapan ini adalah tahap dimana *prototype* sudah dibuat dan diberikan kepada pemangku kepentingan untuk melihat *prototype* dan memungkinkan pemangku kepentingan memberikan *feedback* terkait *prototype*, yang nantinya dapat digunakan untuk menyempurnakan *prototype* (Marisa et al. 2024).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, penulis menerapkan metode *prototype* dalam merancang sistem *booking* salon berbasis *web* pada Salon Ratih Langit. Metode *prototype* melibatkan beberapa tahap, mulai dari tahap *communication*, *quick plan*, *modelling quick design*, *construction prototype*, dan *deployment, delivery & feedback*.

Communication

Dalam tahap ini diperoleh informasi yang berkaitan dengan kebutuhan fungsional dan non fungsional dari sistem *booking* salon berbasis *web* pada Salon Ratih Langit yang akan dibangun. Hasil identifikasi kebutuhan adalah sebagai berikut:

Kebutuhan Fungsional Sistem

Berdasarkan kebutuhan dari manajemen proyek ini, diketahui terdapat sejumlah fungsi utama, yaitu:

- a) Fitur sistem untuk admin adalah sebagai berikut:
 - 1) Login
 - 2) Dashboard
 - 3) Logout
 - 4) Menugaskan dan Mengonfirmasi Customer
 - 5) melihat riwayat booking
- b) Fitur sistem untuk Customer adalah sebagai berikut:
 - 1) Registrasi
 - 2) Login
 - 3) Melakukan Booking
 - 4) Melakukan Reschedule
 - 5) Melakukan Transaksi
- c) Kebutuhan Non Fungsional

Berdasarkan kebutuhan dari sistem booking salon berbasis web pada Salon Ratih Langit, kebutuhan non-fungsional adalah sebagai berikut:

- 1) Sistem booking salon dirancang dengan user interface yang mudah dipahami.
- 2) Antarmuka pengguna harus intuitif, mudah dipahami, dan dapat digunakan bahkan oleh pengguna non-teknis.

Quick Plan

Dalam tahap ini akan dibuat *guideline user interface*.

a) Guideline User Interface

Berikut merupakan *guideline user interface* yang digunakan dalam pembuatan desain sistem.



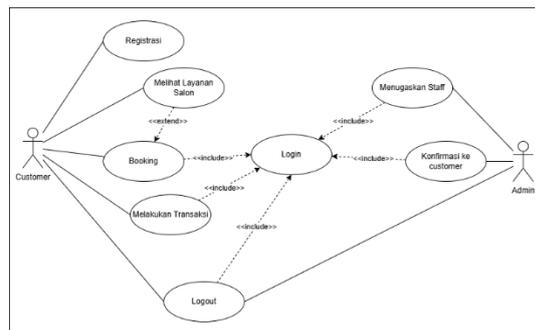
Gambar 2. *Guideline User Interface*

Modeling Quick Design

Pada tahap ini akan dibuat guideline user interface, pemodelan atau desain sistem terdiri dari 4 diagram dari beberapa diagram yang digunakan untuk membangun pemodelan sistem ini antara lain, *Unified Modelling Language (UML)* yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Entity Relationship Diagram*.

a) Use Case Diagram

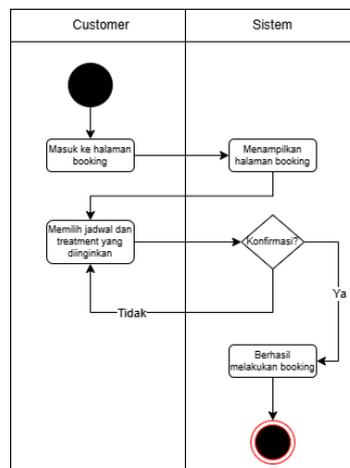
Use case adalah model yang menjelaskan kebutuhan fungsional sebuah sistem dengan mengutamakan interaksi antara aktor dan sistem.



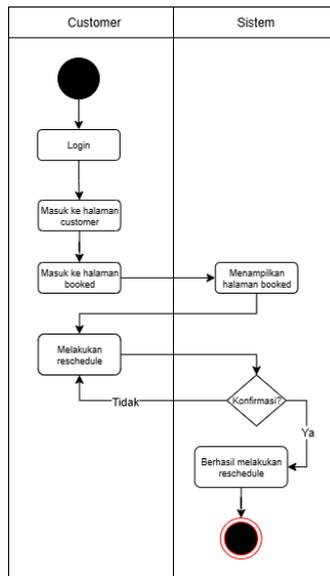
Gambar 3. Use Case Diagram

b) Activity Diagram

Activity diagram adalah jenis diagram dalam UML yang menggambarkan alur langkah-langkah atau aktivitas dalam sebuah proses atau sistem secara sistematis dan berurutan.



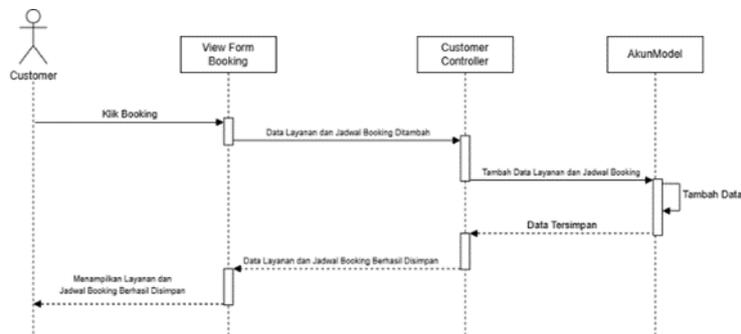
Gambar 4. Activity Diagram Melakukan Booking



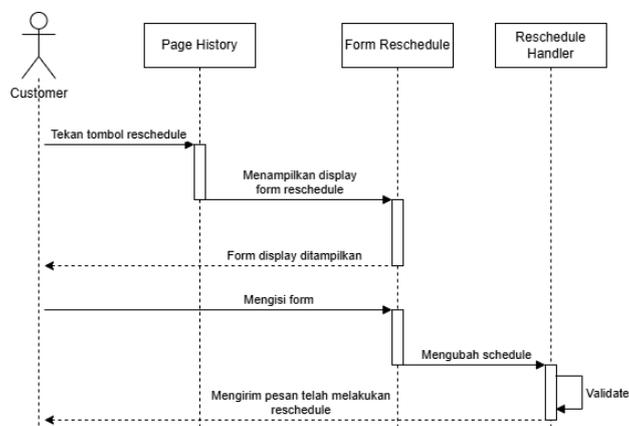
Gambar 5. Activity Diagram Melakukan Reschedule

c) Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan diagram yang digunakan untuk memahami alur interaksi antar objek dengan menampilkan perilaku objek dalam suatu use case, serta menggambarkan rentang waktu keberadaan objek beserta pesan yang dikirim maupun diterima di antara objek-objek tersebut.



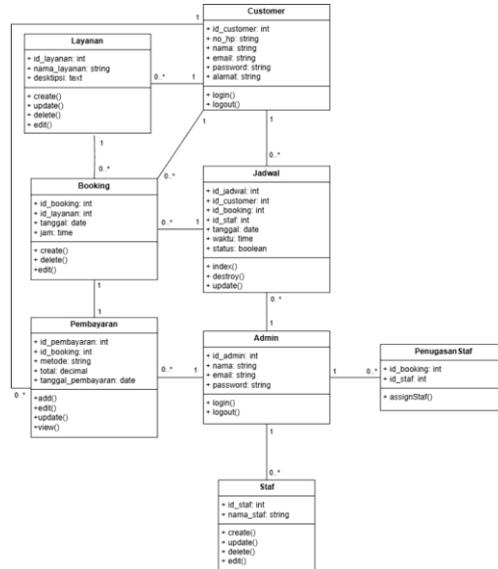
Gambar 6. Sequence Diagram Melakukan Booking



Gambar 7. Sequence Diagram Melakukan Reschedule

d) *Class Diagram*

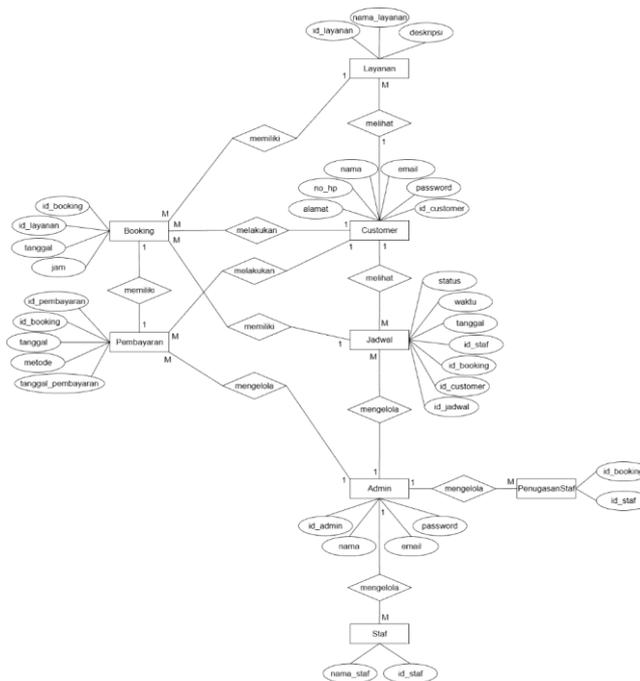
Class Diagram adalah model yang digunakan untuk memvisualisasikan struktur sebuah sistem, di mana struktur tersebut berisi sejumlah *class* yang saling berhubungan. Setiap *class* memiliki komponen berupa atribut dan *method*.



Gambar 8. *Class Diagram*

e) *Entity Relationship Diagram*

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah adalah teknik pemodelan basis data yang menampilkan jenis data dan hubungan semantik antar komponen sistem melalui skema konseptual.



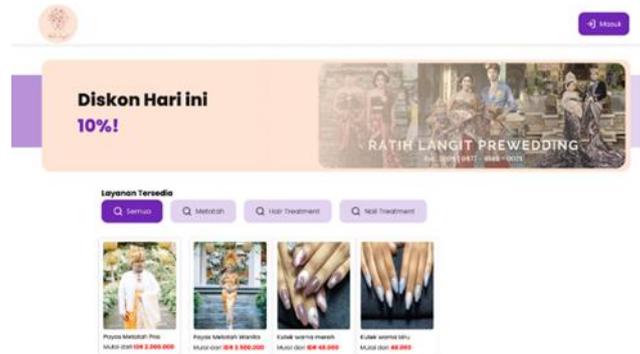
Gambar 9. *Entity Relationship Diagram*

Construction Prototype

Dalam tahap ini, akan dibuat desain user interface high fidelity prototype dengan menggunakan Figma.

a. Halaman *Dashboard*

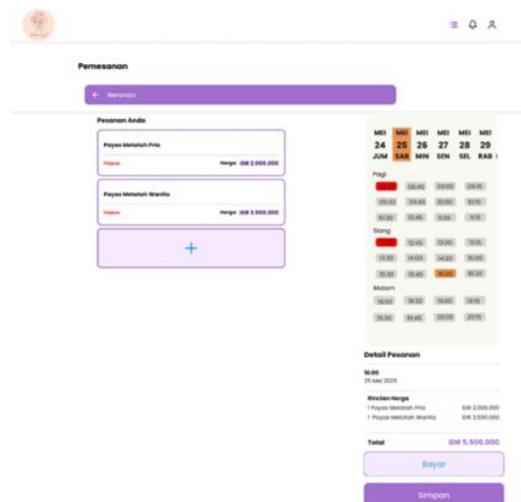
Halaman ini berisi layanan yang tersedia dan dapat dipilih di salon.



Gambar 10. Halaman *Dashboard*

Halaman *Booking*

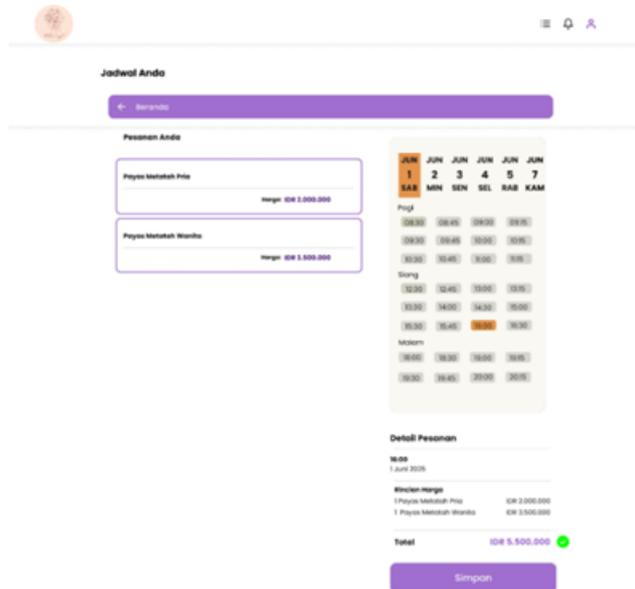
Halaman ini berfungsi untuk customer melakukan booking. Customer dapat melihat daftar layanan yang telah dipilih beserta harga masing-masing, serta memiliki opsi untuk menghapus atau menambahkan layanan baru. Di sisi kanan, customer memilih tanggal dan jam pemesanan, dengan sistem visual yang menunjukkan slot waktu yang dipilih (oranye), tersedia (abu-abu), atau penuh (merah). Setelah memilih waktu, detail pemesanan ditampilkan, mencakup tanggal, waktu, layanan yang dipilih, dan total biaya. Tersedia pula tombol “Simpan” untuk mengonfirmasi pesanan dan “Bayar” untuk melanjutkan ke proses pembayaran.



Gambar 11. Halaman Melakukan Booking

b. Melakukan Reschedule

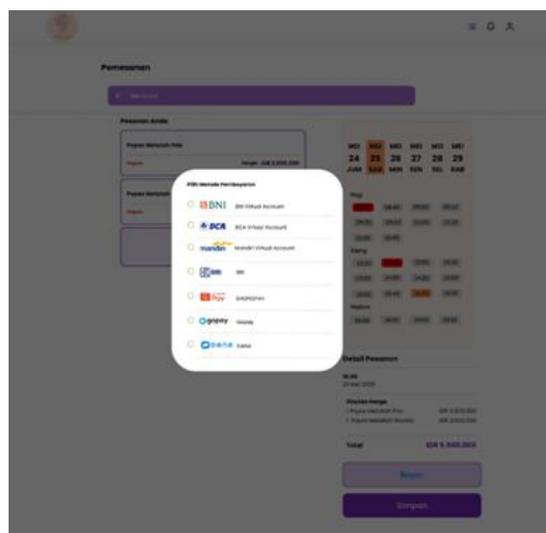
Halaman ini berfungsi untuk customer melakukan reschedule (penjadwalan ulang) dengan cara memilih bulan, tanggal dan jam yang baru.



Gambar 12. Halaman Melakukan Reschedule

c. Melakukan Pembayaran

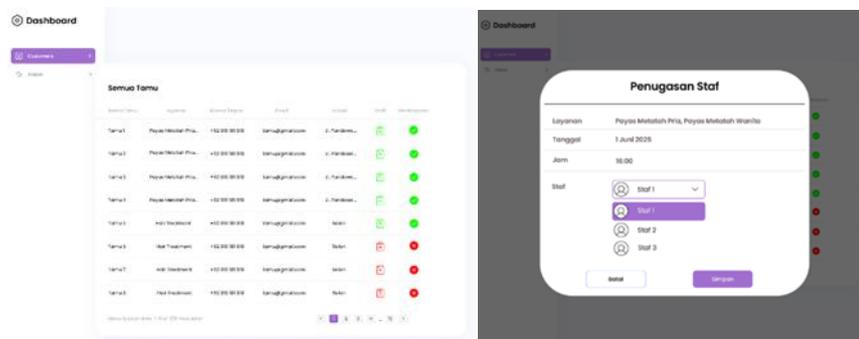
Halaman ini berfungsi untuk customer melakukan pembayaran. Di bagian tengah layar, muncul jendela pop-up bertuliskan “Pilih Metode Pembayaran” yang menampilkan berbagai opsi pembayaran digital, seperti transfer melalui BNI, BCA, Mandiri, dan BRI Virtual Account, serta dompet digital seperti ShopeePay, Gopay, dan DANA. Customer hanya perlu memilih salah satu metode pembayaran sesuai preferensi mereka.



Gambar 13. Halaman Melakukan Pembayaran

d. Menugaskan dan Mengonfirmasi *Customer*

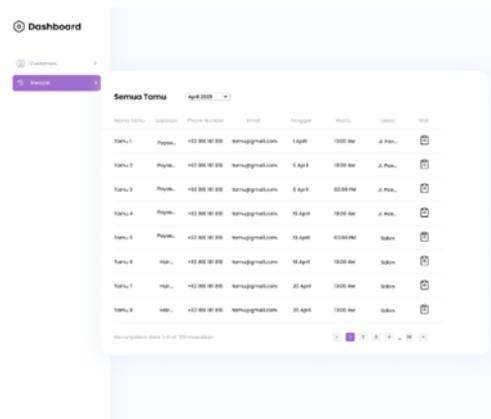
Halaman ini berfungsi untuk admin bisa melihat layanan *booking* yang dipesan oleh *customer* untuk menugaskan staf dan mengonfirmasi *booking* yang telah dipesan oleh *customer*.



Gambar 14.Halaman Menugaskan dan Mengonfirmasi *Customer*

e. Melihat Riwayat Pesanan

Halaman ini berfungsi untuk admin dapat melihat riwayat *booking* yang telah diterima di Salon Ratih Langit di bulan dan waktu yang sebelumnya.



Gambar 15.Halaman Admin Melihat Riwayat Pesanan

Deployment, Delivery & Feedback

Pada tahap ini, desain user interface diserahkan ke pengguna, yaitu pemilik Salon Ratih Langit untuk dievaluasi dan memperoleh *feedback* (umpan balik). Penyerahan *prototype* dilakukan disetiap akhir iterasi.

Dilakukan juga pengujian terhadap seluruh sistem yang telah dikembangkan, dengan fokus utama pada pengukuran tingkat kegunaan menggunakan SUS (*System Usability Scale*). Pengujian ini bertujuan untuk menilai sejauh mana sistem booking salon mudah digunakan serta memberikan kenyamanan bagi pengguna. SUS (*System Usability Scale*) sendiri merupakan metode uji pengguna yang menyediakan alat ukur sederhana dan cepat dalam

menilai usability sistem, serta dapat diandalkan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna. Dalam proses pengukuran ini, 30 responden diminta untuk menggunakan sistem kemudian mengisi kuesioner yang berisi sepuluh pernyataan baku, dengan penilaian menggunakan skala 1–5.

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	SUS
R1	4	2	5	2	4	2	3	2	2	1	72.5
R2	4	2	4	1	4	1	4	1	3	1	82.5
R3	3	2	4	2	4	2	3	1	3	2	70
R4	4	1	4	3	3	1	3	2	4	2	72.5
R5	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3	72.5
R6	5	1	4	2	4	1	4	2	4	2	82.5
R7	3	2	4	2	4	2	4	2	3	2	70
R8	4	3	5	1	4	2	4	2	4	1	80
R9	3	2	4	2	4	1	4	2	4	3	72.5
R10	4	2	5	2	4	2	3	2	2	1	72.5
R11	4	1	5	2	4	2	4	1	5	4	80
R12	3	1	4	2	4	1	4	1	5	2	82.5
R13	4	2	4	2	4	1	4	1	5	2	82.5
R14	3	1	4	1	3	1	3	2	4	2	75
R15	3	3	2	3	4	2	3	1	4	3	60
R16	4	1	4	2	3	2	4	1	4	2	77.5
R17	3	2	4	2	2	3	4	2	4	3	62.5
R18	3	3	4	1	4	2	4	2	4	4	67.5
R19	5	2	5	2	5	1	5	1	5	1	95
R20	4	2	4	4	4	2	4	2	4	2	70
R21	4	1	4	1	4	1	3	1	4	2	82.5
R22	3	3	4	2	3	2	3	3	3	2	60
R23	3	1	5	2	3	2	3	3	4	2	70
R24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	50
R25	4	1	4	1	4	1	5	1	4	2	87.5
R26	3	3	3	3	3	3	4	2	3	1	60
R27	4	2	3	2	4	2	5	1	4	2	77.5
R28	4	2	4	4	4	2	4	2	4	2	70
R29	4	2	3	2	3	4	4	2	3	1	65
R30	4	2	4	2	5	1	5	3	4	3	77.5
	Rata-rata										73.33333

Hasil tes menunjukkan bahwa aplikasi ini menerima skor SUS sebesar 73,33, yang berada di atas rata-rata global (68) dan masuk dalam kategori "Baik". Skor ini mengindikasikan bahwa aplikasi memiliki tingkat kegunaan yang tinggi, dengan mayoritas pengguna merasa cukup puas terhadap kemudahan penggunaan dan fitur yang tersedia. Dengan nilai tersebut, aplikasi dianggap efektif dalam mendukung kebutuhan admin maupun penghuni, meskipun masih memiliki ruang untuk peningkatan agar dapat mencapai kategori "Sangat Baik".

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merancang sistem *booking* salon berbasis *web* pada Salon Ratih Langit dengan menggunakan metode *prototype*. Sistem yang dikembangkan menyediakan fitur utama seperti registrasi, *login*, pemesanan layanan, *reschedule*, pembayaran *online*, serta manajemen *booking* oleh admin. Berdasarkan hasil uji *System Usability Scale* (SUS), sistem memperoleh skor rata-rata 73,33 yang termasuk kategori "Baik", menandakan bahwa aplikasi mudah digunakan dan cukup memuaskan bagi pengguna. Dengan adanya sistem ini, proses reservasi menjadi lebih efisien, meminimalisasi kesalahan pencatatan, serta meningkatkan pengalaman pelanggan dalam mengakses layanan salon.

Saran

Meskipun hasil pengujian menunjukkan sistem sudah berjalan baik, terdapat beberapa hal yang dapat ditingkatkan. Pertama, sistem dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan integrasi notifikasi otomatis melalui email atau pesan singkat agar pelanggan mendapatkan pengingat jadwal. Kedua, diperlukan peningkatan pada aspek keamanan data, khususnya dalam transaksi pembayaran online, agar lebih terpercaya. Ketiga, sistem ke depan dapat diperluas dengan fitur *loyalty* program atau *membership* untuk meningkatkan retensi pelanggan. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk membangun sistem dengan pendekatan berorientasi objek menggunakan bahasa pemrograman PHP dan framework Laravel, sehingga pengembangan sistem lebih terstruktur, efisien, dan mudah untuk dikembangkan di masa depan. Selain itu, penelitian selanjutnya sebaiknya melibatkan jumlah responden yang lebih banyak dan beragam guna memperoleh hasil evaluasi yang lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Salon Ratih Langit yang telah memberikan kesempatan untuk dijadikan objek penelitian serta menyediakan informasi penting melalui proses wawancara dan observasi. Saya juga berterima kasih kepada para dosen pembimbing dan rekan-rekan di Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Desain,

Universitas Primakara, atas arahan, masukan, dan dorongan yang sangat berharga. Tidak lupa, apresiasi yang sebesar-besarnya saya tujukan kepada keluarga dan sahabat atas doa, dukungan, serta semangat yang selalu menyertai hingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR REFERENSI

- Agrevinna, M. (2020). *Strategi pengembangan bisnis dalam bidang kecantikan*. *Journal UNY*, 1–8.
- Astuti, R., & Prasetyo, D. (2022). User experience analysis of online booking systems in beauty services using the System Usability Scale (SUS). *International Journal of Information Systems and Technology*, 6(3), 145–154. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7223451>
- Dewi, F. B. (2019). *Aplikasi e-booking salon berbasis web pada Dhiva Zahra Salon dan Spa Cilegon-Banten*. *Jurnal PROSISKO*, 6(2).
- Fitrima Sari, S., & Fitriani, S. (2023). Design and implementation of an Android-based bus booking system and economic impact on the Rajawali Kencana Tour Company. *Journal of Scientech Research and Development*, 5(2), 1–11. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v5i2.257>
- Fridayanthie, E. W., Haryanto, H., & Tsamarah, T. (2021). Penerapan metode prototype pada perancangan sistem informasi penggajian karyawan (Persis Gawan) berbasis web. *Paradigma – Jurnal Komputer dan Informatika*, 23(2). <https://doi.org/10.31294/p.v23i2.10998>
- Handayani, T., & Saputra, A. (2021). Perancangan aplikasi pemesanan layanan salon berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8(4), 651–660. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202184512>
- Kasih, A. M., & Ismail. (2024). Perancangan UI/UX aplikasi booking online pada Elaine Studio dengan metode thinking. *INFORMATIKA*, 12(3), 1–10. <https://doi.org/10.36987/informatika.v12i3.6014>
- Kurniati. (2021). Penerapan metode prototype pada perancangan sistem dokumen kantor kecamatan Lais. *Journal of Software Engineering Ampera*, 2(1), 2775–2488. <https://doi.org/10.51519/journalsea.v2i1.89>
- Lubis, N. S., & Nasution, M. I. P. (2023). Perkembangan teknologi informasi dan dampaknya pada masyarakat. *Jurnal Multidisiplin Saintek*, 1(12), 21–30.
- Marisa, V., Wijaya, S. A., Tsabitah, N., & Penulis, E. P. K. (2024). Penerapan model prototype rancang bangun sistem bimbingan konseling berbasis web pada SMK Muhammadiyah 3 Pekanbaru. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 254–263. <https://doi.org/10.55338/jikoms.v7i1.2925>
- Nugroho, Y., & Hidayat, R. (2023). The impact of digital transformation on service quality in beauty salons: A case study of online booking adoption. *Journal of Business and Management Review*, 4(2), 77–88. <https://doi.org/10.47153/jbmr42.2023.4567>

- Putri, M. A., & Kurniawan, H. (2020). Implementasi metode prototyping pada sistem reservasi online berbasis web. *Jurnal Ilmiah Informatika dan Sistem Informasi*, 8(1), 23–30. <https://doi.org/10.21009/jisi.081.03>
- Sari, D., & Rahman, A. (2024). Pengembangan aplikasi booking online berbasis web menggunakan framework Laravel. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 12(1), 12–21. <https://doi.org/10.33364/jtsi.v12i1.789>
- Sukmana, K. D., Fredlina, Q. P. T., & Permana, H. (2022). Model aplikasi peminjaman ruangan berbasis web pada tingkat fakultas di perguruan tinggi. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 11(2), 1–10. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v11i2.930>
- Wulandari, R. (2023). Dampak perkembangan teknologi dalam pendidikan. *Jurnal PGSD Indonesia*, 9(2), 1–11. <https://journal.upy.ac.id/index.php/JPI/index>