

Implementasi Metode ICONIXProces Pada Aplikasi Pemesanan Jasa *Make Up Artist* Berbasis *Android*

Suhartini^{1*}, Fajriyah², Yuntari Purbasari³, Maryani⁴

^{1*,2,3}Fakultas Ilmu Komputer Universita Prabumulih

⁴Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Prabumulih

Penulis Korespondensi : suhartinisr79@gmail.com,

maryaniparasjaya@gmail.com, rhieyah.mti12@gmail.com,

iyund300788@gmail.com

Informasi Artikel:

Received: 14 April 2025, Accepted: 16 Juli 2025, Published: 04 Agustus 2025

Abstract

Sanggar Bibib is a well-known makeup artist service provider in Prabumulih City. Sanggar Bibib's booking system is still conventional, relying on old methods such as SMS, telephone, WhatsApp, or in-person meetings, because it lacks a systematic ordering system and underutilizes existing technology. Furthermore, potential customers are still embarrassed to ask about the price of makeup services. Based on the results of this research, the author attempted to design an Android-based booking system to facilitate the process of ordering makeup artist services at Sanggar Bibib. This booking system is expected to enable ordering so that negotiations are not lengthy and potential customers don't have to ask directly to find out the price list.

Keywords: Iconix, *Make Up Artist*, Pemesanan, *Android*.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat diantaranya perkembangan sistem operasi *Android* yang sudah diterapkan di *gadget*, *tablet PC*, *smartphone* dan aplikasi lain. Penggunaan *smartphone* sendiri tengah populer di dunia dan tidak ketinggalan di Indonesia. Saat ini sudah banyak aplikasi yang ditawarkan dalam satu genggamannya sehingga lebih memudahkan dalam mencari informasi yang diperlukan.

Pekerjaan-pekerjaan yang muncul semakin beranekaragam dan tentunya semakin memperluas lapangan pekerjaan, salah satu pekerjaan di dunia *entertainment* yang banyak diminati saat ini yaitu *Make Up Artist*. *Make Up Artist* biasanya dibutuhkan pada acara-acara penting seperti pernikahan, lamaran atau pertunangan, wisuda, ulang tahun, ataupun pertemuan-pertemuan penting.

Pekerjaan sebagai *Make Up Artist* sendiri pekerjaan yang sangat amat menjanjikan terutama *make up* pengantin, bahkan saat ini *Make Up Artist* nomor satu di Indonesia dapat mengantongi puluhan juta untuk satu pengantin. Tujuan *Make Up* sendiri untuk mengubah penampilan wajah yang dinilai kurang sempurna dan untuk memperindah serta mempercantik penampilan wajah terkhusus para wanita [1].

Pada penelitian ini penulis mengambil objek pada Sanggar Bibib yang ada di Kota Prabumulih. Sanggar Bibib menyediakan jasa *Make Up Artist* yang cukup dikenal di Kota Prabumulih. Namun untuk sistem pelayanan pemesanan jasa *make up* masih menggunakan *Whatsapp* dan telepon sebagai media komunikasi antara calon *client* dan *owner*. Hal tersebut membuat komunikasi antara kedua belah pihak bersifat konvensional yang tentunya belum efektif dan efisien dalam proses pemesanan/*booking* [2].

Untuk memecahkan permasalahan tersebut penulis akan membuat sebuah sistem pemesanan jasa yang lebih terkomputerisasi. Dan untuk membuat sebuah sistem tersebut tentunya diperlukan implementasi metode pengembangan sistem. Dalam hal ini penulis menggunakan metode pengembangan Iconix. Penulis memilih metode Iconix dikarenakan metode pengembangan Iconix pada tahap awalnya memiliki tahap membangun komunikasi yang efektif di antara pengembangan dan pelanggan yang artinya metode ini sangat tepat untuk sistem pemesanan [3].

2. Tinjauan Literatur

2.1. Implementasi

Untuk menerapkan ide-konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga mendapatkan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun sikap dalam melakukan sesuatu untuk mencapai suatu kegiatan [4].

2.2. Pemesanan

Aktivitas yang dijalankan oleh konsumen sebelum membeli merupakan kegiatan pemesanan. Demi mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sistem pemesanan yang baik. Tujuan pemesanan yaitu:

- Memaksimalkan pelayanan bagi konsumen.
- Meminimalkan investasi pada persediaan.
- Perencanaan kapasitas
- Persediaan dan kapasitas [5].

2.3. Android

Android adalah sebuah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis *Linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi [5].

2.4. Metode Iconix

Pendekatan pengembangan perangkat lunak yang menggabungkan prinsip-prinsip pengembangan berbasis objek dengan proses yang sistematis untuk analisis dan desain perangkat lunak. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan sistem perangkat lunak yang berkualitas dengan cara yang lebih efisien dan dapat dipahami dengan mudah. ICONIX menyederhanakan pendekatan pengembangan perangkat lunak dengan fokus pada

aktivitas-aktivitas kunci yang mengurangi kompleksitas dan memaksimalkan pemahaman terhadap kebutuhan sistem [6].

Berikut adalah langkah-langkah utama dalam metode ICONIX [7]:

1. Analisis Kebutuhan (*Use Case*): Memulai dengan mendokumentasikan dan menganalisis kebutuhan fungsional sistem menggunakan use case untuk menggambarkan interaksi antara pengguna dan sistem.
2. Desain Sistem (*Object-Oriented Design*): Mengidentifikasi objek-objek penting dalam sistem berdasarkan use case, serta mendesain hubungan antar objek.
3. Modeling: Membuat diagram UML (*Unified Modeling Language*) seperti diagram kelas, diagram urutan, dan diagram kolaborasi untuk menggambarkan struktur dan interaksi dalam sistem.
4. Verifikasi dan Validasi: Menjamin bahwa desain yang dihasilkan memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat diterapkan secara efektif dalam sistem yang dikembangkan.
5. Implementasi: Setelah desain disetujui, tahap selanjutnya adalah implementasi kode sistem berdasarkan desain yang telah dibuat.

Berikut adalah beberapa kelebihan utama dari metode ICONIX [7]:

1. Pendekatan yang Sederhana dan Terstruktur: ICONIX mengurangi kompleksitas dengan menyederhanakan proses pengembangan perangkat lunak, tetapi tetap memastikan bahwa semua elemen penting dari analisis hingga desain tercakup. Ini membuatnya lebih mudah dipahami dan diimplementasikan dibandingkan dengan metode yang lebih kompleks.
2. Fokus pada *Use Case*: Dengan memulai dari analisis kebutuhan yang berbasis use case, ICONIX memastikan bahwa pengembangan perangkat lunak sangat terfokus pada kebutuhan pengguna akhir. Hal ini membantu tim pengembang untuk tetap terarah dan mengurangi risiko pengembangan fitur yang tidak diperlukan.
3. Penggunaan Diagram UML: ICONIX memanfaatkan berbagai diagram UML (seperti diagram kelas, diagram urutan, dan diagram kolaborasi) yang sangat berguna untuk menggambarkan desain sistem secara visual. Ini mempermudah komunikasi antar anggota tim pengembang dan memungkinkan pemahaman yang lebih baik tentang struktur dan interaksi dalam sistem.
4. Integrasi Desain dan Pengembangan Berbasis Objek: Metode ini menggabungkan prinsip desain berbasis objek, yang meningkatkan modularitas dan pemeliharaan perangkat lunak. Dengan menggunakan objek sebagai dasar desain, sistem menjadi lebih fleksibel, mudah diperbarui, dan dapat digunakan kembali.

3. Metode Penelitian

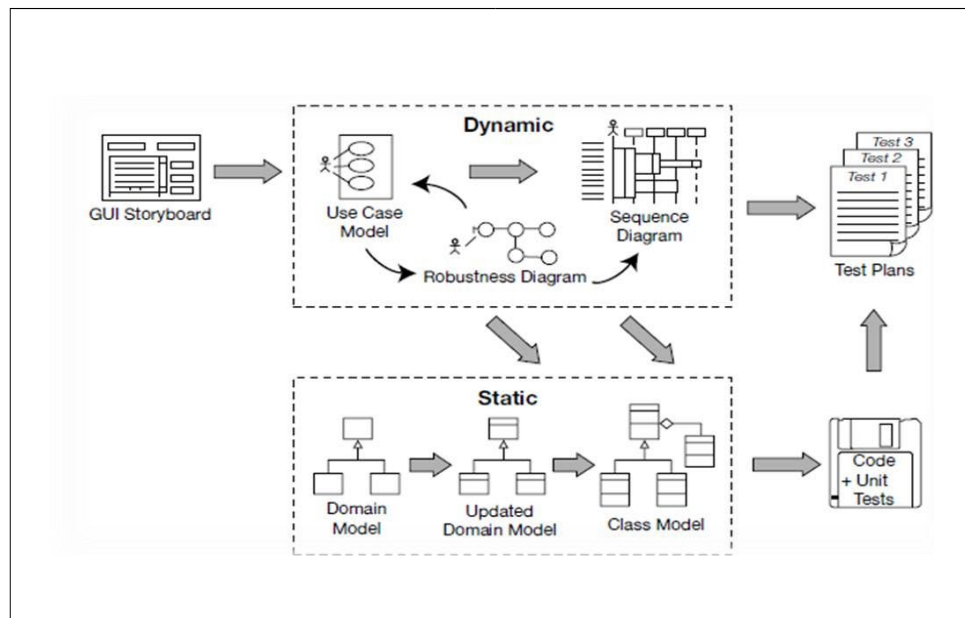
3.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi adalah kegiatan pengamatan terhadap alur pekerjaan yang dilakukan di Sanggar Bibib.

2. Wawancara adalah kegiatan komunikasi dengan pihak sanggar yang berkaitan dengan tema penelitian ini.
3. Studi Pustaka adalah kegiatan yang dilakukan untuk mencari teori-teori yang berkaitan dengan tema penelitian ini [8].

3.2 Iconix Models

ICONIX *Process* adalah metode perancangan atau pengembangan yang mengacu pada *use case*. *Use case* ditentukan pada awal pengembangan yang mana menjadi dasar dalam penentuan model dan perilaku dari sistem yang sedang dibangun. ICONIX *Process* merupakan salah *satu* model dari rekayasa perangkat lunak yang dapat digunakan untuk pengembangan sebuah *software*. Pendekatan ini berada diantara *Rational Unified Process* (RUP) yang sangat luas dan *eXtreme Programing* (XP) yang sangat sederhana. Maksudnnya, ICONIX *Process* menggunakan *Use Case*, seperti RUP tetapi tanpa banyak memerlukan tabel. Proses ICONIX juga relatif kecil dan sederhana seperti XP tetapi tidak mengabaikan analisis dan design [9].



Gambar 1. ICONIX Process

4. Hasil dan Pembahasan

Analisis permasalahan pada objek penulis menerapkan rekayasa perangkat lunak metode pengembangan Iconix yang merupakan metodologi pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada visualisasi dan iterasi. Metode ini sangat cocok untuk proyek-proyek yang memiliki tingkat ketidakpastian yang tinggi, seperti pengembangan aplikasi mobile. Tahapan yang dilakukan yakni melakukan komunikasi kepada objek dengan melakukan observasi dan wawancara dengan objek untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada objek. Dari hasil observasi dan wawancara pada objek terdapat beberapa perangkat keras pendukung seperti laptop dan *android* yang artinya penulis dapat memberikan sebuah solusi sistem yang dapat digunakan oleh objek dalam proses pemesanan.

Selanjutnya penulis melakukan tahapan perencanaan yakni menjadwalkan waktu pengerjaan sistem dimulai dari tahap komunikasi. Dan penulis mempersiapkan gambaran sistem.

Setelah melakukan pengamatan dan wawancara selanjutnya penulis melakukan analisis data dari informasi yang diperoleh dari objek penelitian ini yakni pada sistem pemesanan jasa *make up artist* di Sanggar Bibib dapat dikatakan cukup baik, apabila semua faktor dari sistem telah terpenuhi dengan baik. Faktor dari sistem itu yaitu, pemilik yang ramah kepada calon *client*, kualitas *make up* terjamin.

Adapun permasalahan pada sistem pemesanan jasa *make up artist* pada Sanggar Bibib yang terjadi saat ini adalah proses pemesanan yang masih konvensional seperti melalui sms, telepon, ataupun *whatsapp* sehingga sistem pemesanan ini dirasa belum efisien dikarenakan kekurangan atau kelemahan seperti waktu berbalas pesan yang cukup memakan waktu, jadwal tidak tersusun dengan rapih, kepastian pemesanan yang belum pasti, kurangnya informasi mengenai harga/*pricelist* jasa.

Selain itu juga terkadang kebanyakan calon *client* ingin mengetahui harga/*pricelist* dari MUA itu sendiri untuk menyesuaikan keuangan. Tetapi terkadang calon pelanggan merasa tidak enak jika hanya bertanya kepada *owner*.

4.1 Evaluasi Sistem

Adapun evaluasi sistem yang sedang berjalan antara lain:

Tabel 1. Evaluasi Sistem

No.	Permasalahan	Pemecahan
1.	Pemesanan hanya bersifat konvensional.	Membuat suatu sistem sebagai sarana pemesanan jasa <i>make up artist</i> pada Sanggar Bibib.
2.	Jarak antara <i>owner</i> dan calon pelanggan sehingga membuat calon pelanggan malas untuk datang langsung ke lokasi.	Membuat fitur pada sistem agar dapat diakses di mana saja dan kapan saja tanpa harus bertemu langsung dengan <i>owner</i> .
3.	Para calon pelanggan yang hanya ingin mengetahui harga/ <i>pricelist</i> jasa <i>make up</i> pada Sanggar Bibib untuk menyesuaikan keuangan.	Menampilkan informasi mengenai harga/ <i>pricelist</i> dan jenis-jenis paket jasa <i>make up</i> yang dapat dipilih.

Sumber : Data yang diolah oleh Penulis, 2024

4.2 Perancangan Sistem

Berdasarkan dari sistem yang dianalisa maka diusulkan suatu sistem menggunakan teknologi berbasis *android* sebagai penunjang kegiatan pemesanan jasa *make up artist* pada Sanggar Bibib. Untuk mempermudah dalam pembuatan sistem pemesanan penulis menggunakan bahasa pemodelan UML. Desdain mode;l sistem terdiri dari calon *client*, harga/*pricelist* dari MUA itu sendiri untuk menyesuaikan keuangan. Tetapi terkadang calon pelanggan merasa tidak enak jika hanya bertanya kepada *owner*.

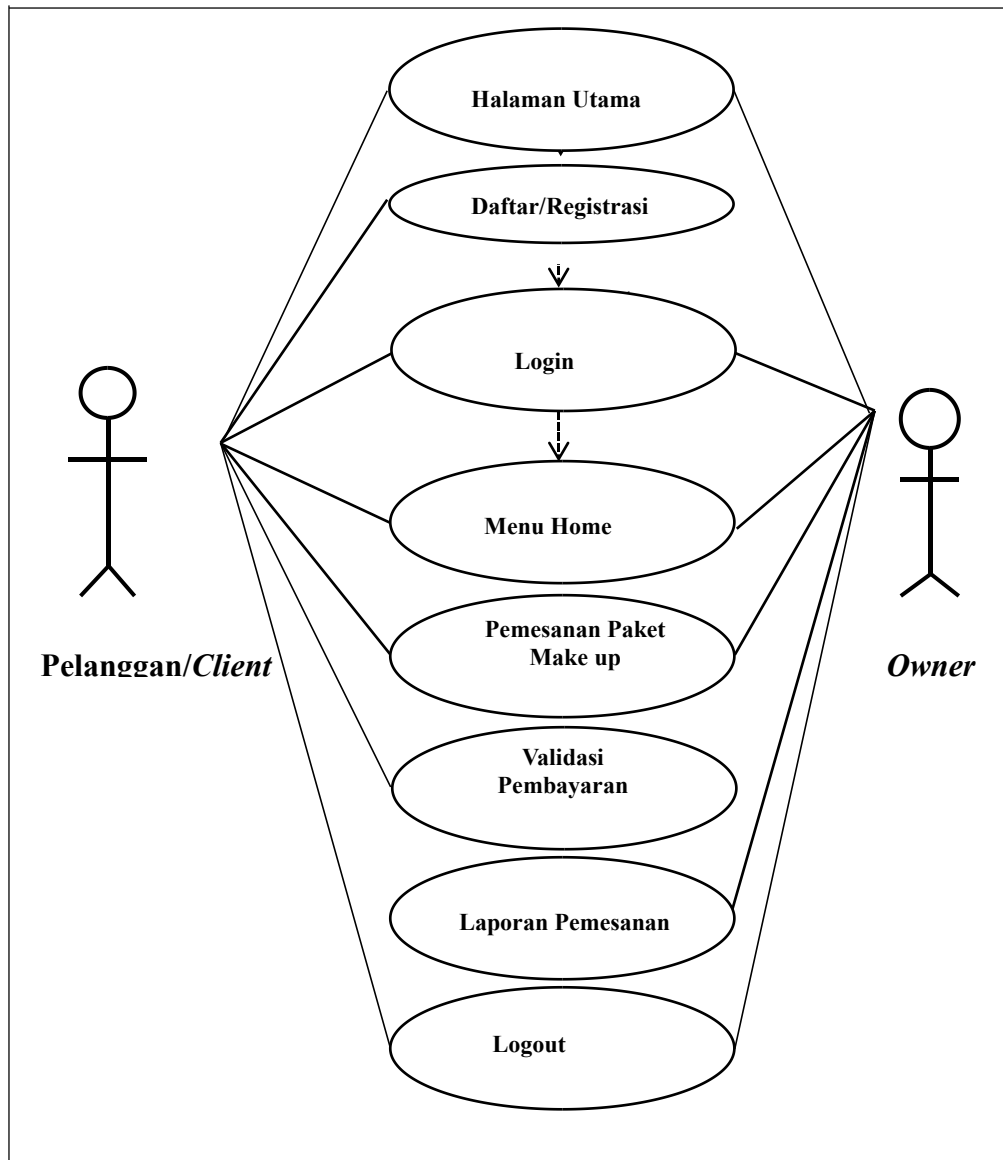
Published by:

Pemetaan dalam metode Iconix terdiri dari elemen-elemen yaitu [10]:

1. *Use Case*:
 - a. *Use Case Utama*:
 - 1) Pengguna (pelanggan) mencari dan memilih makeup artist.
 - 2) Pengguna melakukan pemesanan jasa makeup artist.
 - 3) Pengguna melakukan pembayaran.
 - 4) Makeup artist menerima pesanan dan konfirmasi pembayaran.
 - 5) Makeup artist melakukan jasa make up sesuai pesanan.
 - b. *Use Case Pendukung*:
 - 1) Pengguna mendaftar akun.
 - 2) Pengguna mengelola profil.
 - 3) Makeup artist membuat profil dan portofolio.
 - 4) Admin mengelola data pengguna dan makeup artist.
2. *Domain Model*:
 - a. Entitas: Pengguna, Make Up Artist, Pesanan, Jasa Make Up, Pembayaran.
 - b. Atribut: Nama, alamat, nomor telepon, email, jenis kelamin, tanggal lahir, harga, status pesanan, dll.
 - c. Relasi: Pengguna memiliki banyak pesanan, pesanan dimiliki oleh satu make up artist, dll.
3. *Sequence Diagram*:
 - a. Diagram Urutan Pemesanan: Menampilkan interaksi antara pengguna, sistem, dan database saat pengguna melakukan pemesanan.
 - b. Diagram Urutan Pembayaran: Menampilkan alur pembayaran, termasuk integrasi dengan gateway pembayaran.
 - c. Diagram Urutan Konfirmasi: Menampilkan proses konfirmasi pesanan antara pengguna dan make up artist.
4. *Class Diagram*:
 - a. Diagram Kelas Utama: Menampilkan kelas-kelas utama seperti Pengguna, Make Up Artist, Pesanan, dan relasi antar kelas.
 - b. Diagram Kelas Detail: Menampilkan atribut dan metode dari setiap kelas.
5. *Statechart Diagram*:
 - a. Diagram Status Pesanan: Menampilkan status pesanan mulai dari pending, dikonfirmasi, selesai, hingga dibatalkan.
 - b. Diagram Status Akun: Menampilkan status akun pengguna, seperti aktif, tidak aktif, atau terblokir.

4.2.1. Desain Use Case Diagram

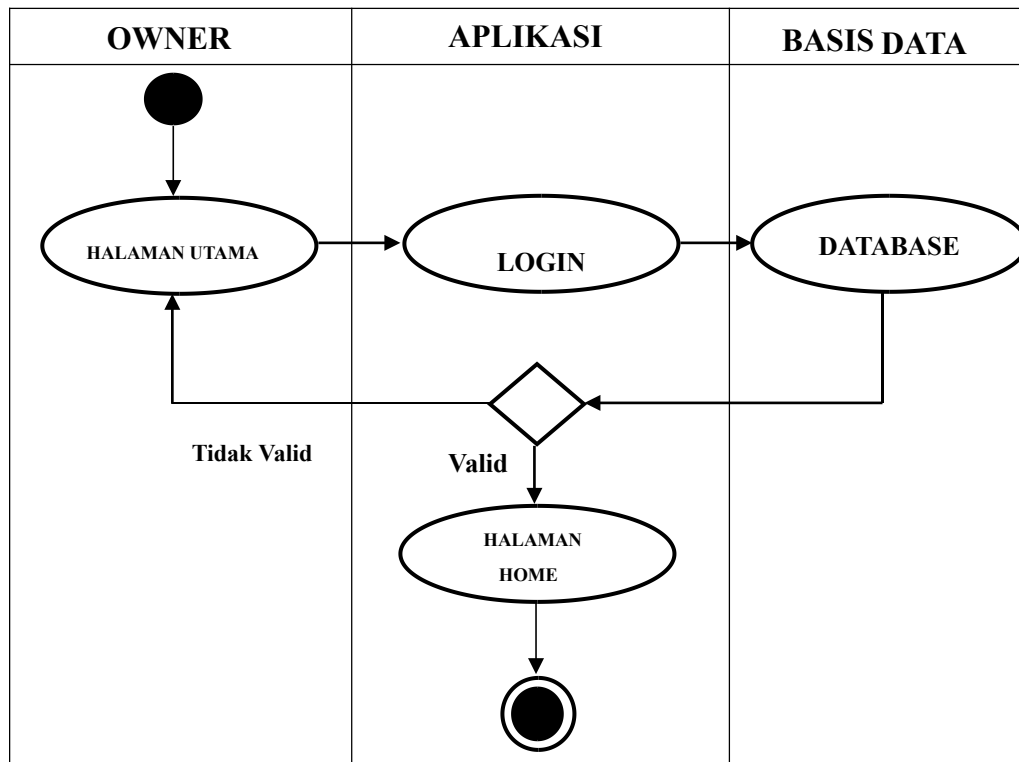
Pada proses *use case diagram* di berikut ini menggambarkan aktivitas seluruh aktor pada aplikasi pemesanan jasa *make up artist*, meliputi halaman utama, daftar, *login*, halaman home, melihat jadwal, pemesanan, lalu melakukan validasi dengan bukti pembayaran DP, serta menampilkan informasi/laporan pemesanan. Aktor yang terlibat dalam sistem terdiri dari 2 (dua) yaitu owner dan pelanggan.



Gambar 2. Use Case Diagram Yang Diusulkan

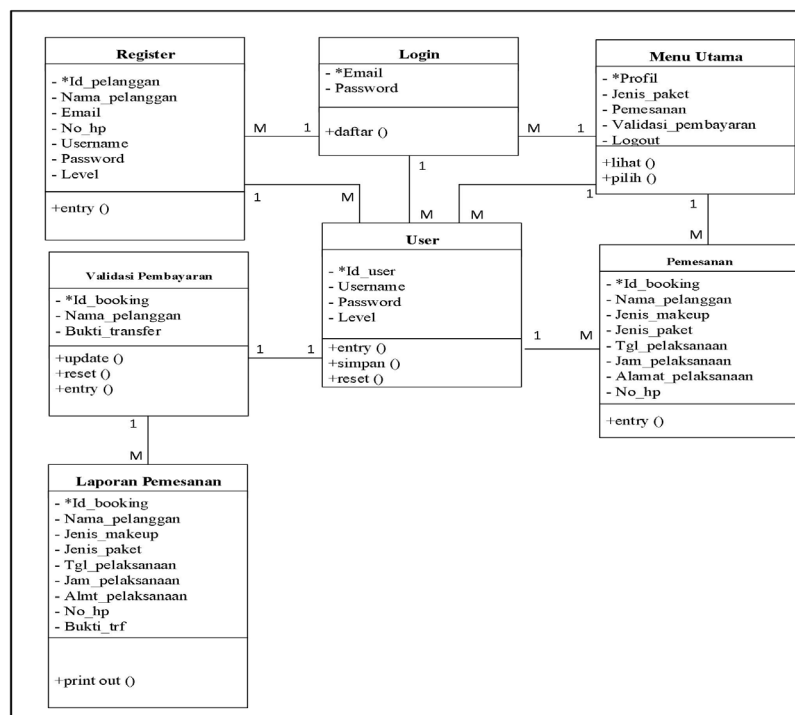
Berdasarkan Gambar 2 di atas bahwa masing-masing aktor memiliki peran dimana pelanggan diwajibkan untuk melakukan pendaftaran atau registrasi. Selain itu setelah melakukan pemesanan paket make-up pelanggan harus melakukan validasi pembayaran untuk dapat diproses terhadap pemesanan tersebut. Peran owner disini dapat melihat daftar pemesanan pada proses laporan pemesanan.

4.2.2. Activity Diagram



Gambar 3. ActivityDiagram Owner

4.2.3. Class Diagram



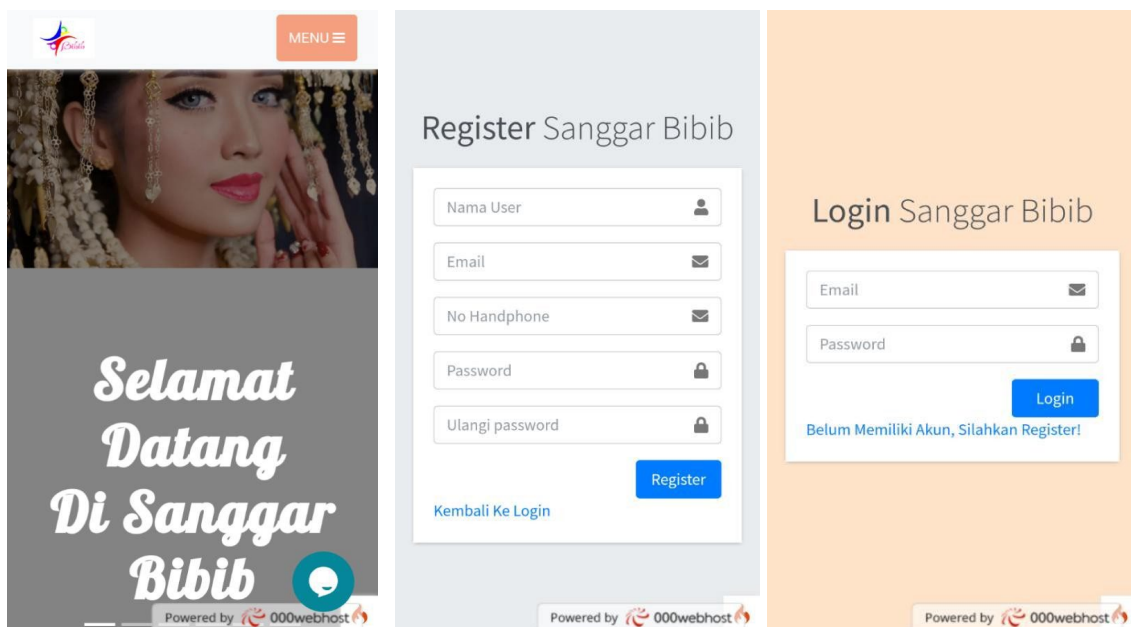
Gambar 4. Class Diagram

4.2.4. Desain Database

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan bahasa pemrograman *PHP MySQL* untuk pembuatan *database*. Selain penggunaan *database* juga menghubungkan *database* dengan yang terkait agar saling dapat menyingkronkan tabel-tabel di dalamnya. Berikut ini adalah tabel-tabel di dalam sistem perancangan aplikasi ini. Adapun databasenya yaitu: Tabel User, Tabel Paket, Tabel Pemesanan, Tabel Validasi.

4.2.5. Hasil

Pada tampilan halaman utama merupakan tampilan awal jalannya sistem pemesanan jasa *make up artist* berbasis *Android* yang terpasang di *smarthphone*. Terdapat tombol home untuk melihat informasi Sanggar Bibib, dan tombol daftar untuk melakukan pendaftaran sebelum melakukan *login*. Berikut tampilan halaman utama, registrasi dan login dari sistem.



Gambar 5. Tampilan Halaman Utama, Registrasi, dan Login

Dari Gambar 5 tersebut di atas menggambarkan bahwa sebelum melakukan pemesanan atau melihat daftar harga paket dimana pelanggan harus melakukan registrasi dengan memasukkan data nama user, email, nomor handphone, password dan konfirmasi password. Proses ini untuk menjaga keamanan data dari masing-masing pelanggan. Pelanggan yang berhasil melakukan registrasi sebelum melihat informasi lebih lanjut maka pelanggan harus melakukan login. Setelah pelanggan login maka informasi pemesanan akan tampil dan pelanggan dapat melakukan pemesanan sesuai dengan paket yang diinginkan. Adapun data yang harus pelanggan masukan terdiri dari jenis make-up, jenis paket, kapan tanggal dan jam pelaksanaan, dan alamat pelaksanaan. Tampilan informasi pemesanan dan pengisian pemesanan dapat dilihat pada Gambar 6 dan Gambar 7 berikut.

The image displays two side-by-side screenshots of a web application for 'Sanggar Bibib'. The left screenshot shows the 'Halaman Home' (Home Page) with a navigation bar at the top containing a menu icon, a search icon, the user name 'Annisa Safitri', and a settings icon. The main content area is titled 'Halaman Home' and 'Home / Halaman Home'. Below this is a section 'INFORMASI PEMESANAN' (Booking Information) with two boxes. The first box contains instructions: 'Silahkan Lihat Jadwal Yang Sudah Terisi' (Please look at the already filled schedule), followed by two numbered points: '1. Setiap tanggal maksimal berisi 2 client' (Each date can contain a maximum of 2 clients) and '2. Apabila tanggal tersebut masih dapat diisi silahkan isi form pemesanan' (If the date can still be filled, please fill out the booking form). Below these instructions is a green button labeled 'Lihat Jadwal dan Form Pemesanan' (View Schedule and Booking Form). The second box contains instructions for payment validation: 'Validasi Pembayaran' (Payment Validation), followed by four numbered points: '1. Silahkan isi sata pemesanan.' (Please fill out the booking form), '2. Silabkan lakukan pembayaran DP' (Please make a DP payment), '3. Rekening BCA A/N Febriani Jamila 0739503.' (Account: BCA A/N Febriani Jamila 0739503), and '4. Silahkan input bukti pembayaran pada menu validasi pembayaran' (Please input the payment proof in the payment validation menu). Below these instructions is a green button labeled 'Validasi Pembayaran' (Payment Validation). The right screenshot shows the 'Pemesanan' (Booking) page with a navigation bar at the top containing 'Home / Pemesanan'. The main content area is titled 'Pemesanan' and 'Home / Pemesanan'. Below this is a section 'Input Data Pemesanan' (Booking Data Input) with several form fields: 'Nama Pelanggan:' (Customer Name) with a text input field, 'Jenis Make Up:' (Make Up Type) with a dropdown menu showing 'Make Up Wedding', 'Jenis Paket:' (Package Type) with a dropdown menu showing 'Paket A', 'Tanggal Pelaksanaan:' (Execution Date) with a date picker, 'Jam Pelaksanaan:' (Execution Time) with a time picker, and 'Alamat Pelaksanaan:' (Execution Address) with a text input field. The bottom of the page has a footer that says 'Powered by 000webhost'.

Gambar 6. Tampilan Halaman Informasi dan Pengisian Pemesanan Paket

5. Kesimpulan

Sistem Pemesanan di Sanggar Bibib dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Perancangan aplikasi pemesanan jasa *make up artist* ini ditujukan untuk memberikan kemudahan dalam memesan jasa *make up artist* pada Sanggar Bibib baik untuk *owner* maupun calon pelanggan/*client* yang dapat digunakan di mana saja karena diaplikasikan dalam bentuk *Android* yang dapat diakses dengan menggunakan *smartphone*.

Referensi

- [1] A. nur Safira, S. Dwiyantri, D. S. Megasari, and A. Puspitorini, "Faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan makeup artist (mua) hits di indonesia dalam menjalankan usaha di bidang jasa makeup," *Jurnal Tata Rias*, vol. 10, no. 2, pp. 165–176, 2021.
- [2] M. Patasik, N. Nirwana, and N. S. Layuk, "Rancang Bangun Aplikasi Pencarian dan Pemesanan Jasa Makeup Artist Berbasis Web Service," in *SISITI: Seminar Ilmiah Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, 2022, pp. 252–260.
- [3] S. P. Pamungkas, D. Kurniawan, and T. Kurnialensya, "Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web Menggunakan Metode Objek," *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, vol. 4, no. 1, pp. 25–36, 2025.

- [4] A. N. T. Cahyani, T. Mawarni, P. Sindy, S. Sarinawati, Y. Yusnani, and D. Triadi, "Implementasi Konsep Edupreneurship Di Smk Negeri 2 Palangka Raya," *Jurnal Ilmiah Manajemen dan Akuntansi*, vol. 1, no. 4, pp. 109–115, 2024.
- [5] E. Fradinata, *Pesanan Pembelian Dalam Rantai Pasok*. Syiah Kuala University Press, 2022.
- [6] M. R. Borroek and E. Hadinata, "ICONIX Process Pada Arsitektur Zend Framework 3 (Software Effort Estimation) Menggunakan Case Based Reasoning," *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, vol. 18, no. 2, pp. 314–329, 2024.
- [7] S. P. Pamungkas, D. Kurniawan, and T. Kurnialensya, "Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web Menggunakan Metode Objek," *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, vol. 4, no. 1, pp. 25–36, 2025.
- [8] A. Febrianto and R. A. Siroj, "Studi Literatur: Landasan Dalam Memilih Metode Penelitian Yang Tepat," *Journal Educational Research and Development| E-ISSN: 3063-9158*, vol. 1, no. 2, pp. 259–263, 2024.
- [9] W. A. Pratama and Z. Sitorus, "Rancang Bangun Pendataan Stok Barang Operasional Dengan Metode Iconix Process Di HRP Foto Copy Berbasis Web," *Bulletin of Information Technology (BIT)*, vol. 4, no. 1, pp. 105–111, 2023.
- [10] L. P. Sumirat, C. Dwi, S. Yudi Kristyawan, Y. K. M Kom, and K. Slamet, "Dasar-Dasar Rekayasa Perangkat Lunak," 2023, *Madza Media*.

Copyrights

Copyright for this article is retained by the author(s), with first publication rights granted to the journal.

This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

