

SISTEM INFORMASI LAUNDRY AMANAH SAMARINDA BERBASIS WEB

ABSTRAK

Muhammad Abdurrosyid, 2016, Sistem Informasi Laundry Amanah Samarinda berbasis Web, Skripsi, Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan (Computer Widya Cipta Dharma, Pembimbing (1), Amelia Yusnita S.Kom., M.Kom Pembimbing (II), Basrie S.Kom., M.Kom

Perumusan masalah yang diangkat dalam skripsi ini adalah Bagaimana membangun sistem informasi Laundry Amanah Samarinda Berbasis Web, dimana Laundry Amanah Samarinda selama ini hanya menggunakan cara sederhana yaitu konsumen datang ke laundry untuk melaundry pakaian serta langsung dibayar hal ini sangat kurang efektif jika pelanggan dari jauh ingin melaundry. Melihat hal tersebut peneliti ingin memberikan sebuah solusi yaitu membangun sebuah sistem informasi Laundry Amanah berbasis website yang dapat di akses oleh pengguna internet. Sehingga di harapkan dapat menjangkau pada pelanggan baru yang jauh maupun pelanggan lama

Tujuan penelitian ini adalah Untuk menghasilkan Sistem informasi Laundry Amanah Samarinda berbasis website sehingga di harapkan dapat mempermudah dari konsumen dalam transaksi dan dapat menambah konsumen baru

Dalam membangun sistem informasi ini dipergunakan metode pengumpulan data yaitu wawancara (Interview), Pengamatan Langsung (Observasi), dan Studi Pustaka.

Dalam mengembangkan sistem informasi ini dipergunakan model pengembangan waterfall dan pengujian sistem informasi ini menggunakan metode pengujian beta testing dan Black Box.

Sistem Informasi Laundry Amanah Samarinda berbasis Web diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Program ini berjalan dalam sistem operasi Windows dengan tampilan visual yang lebih menarik dan dapat menampung data dalam jumlah yang cukup besar.

Kata Kunci : Sistem, Informasi, Laundry, Amanah, Website, Samarinda

1. PENDAHULUAN

Laundry Amanah Samarinda merupakan salah satu usaha rumahan dibidang binatu, yakni memberikan jasa pelayanan pencucian pakaian baik itu jenis pencucian perkilo atau per item pakaian. Penjualan selama ini hanya menggunakan cara sederhana yaitu konsumen datang ke toko untuk melaundry pakaian serta langsung dibayar hal ini di rasa sangat kurang efisien jika pelanggan dari jauh ingin melaundry. Melihat hal tersebut peneliti ingin memberikan sebuah solusi yaitu membangun sebuah sistem informasi penjualan berbasis website yang dapat di akses oleh pengguna internet. Sehingga di harapkan dapat menjangkau pada pelanggan baru yang jauh maupun pelanggan lama. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan Sistem informasi pada Laundry Amanah Samarinda berbasis web sehingga di harapkan dapat mempermudah dari konsumen dalam transaksi dan dapat menambah konsumen baru.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang maka permasalahan yang dapat dikemukakan adalah "Bagaimana Membuat Sistem Informasi Laundry pada Laundry Amanah Berbasis website?".

Untuk menghindari beberapa kesalahan dalam perhitungan dan pemahaman maka diperlukan beberapa batasan masalah, yaitu:

1. Halaman Untuk Pengguna (User)
 - 1) Mendapatkan informasi mengenai profil perusahaan
 - 2) Mendapatkan informasi paket laundry

- 3) Mendapatkan informasi cara order
- 4) Dapat melihat testimony
- 5) Dapat memberikan komentar
- 6) Mendapatkan informasi orderan laundry yang sudah diproses, selesai dan diambil
- 7) Proses pendaftaran menjadi member
- 8) Melakukan transaksi laundry
2. Halaman Untuk Administrator (Admin)
 - 1) Dapat mengisi dan mengedit profil perusahaan
 - 2) Dapat mengisi panduan order
 - 3) Dapat mengisi dan mengedit paket laundry
 - 4) Dapat mengisi dan mengedit daftar pelanggan
 - 5) Dapat melihat komentar dari user atau pelanggan
 - 6) Dapat mengisi dan mengedit testimony
 - 7) Dapat mengisi dan mengedit master paket
 - 8) Dapat mengisi transaksi pencucian
 - 9) Dapat membuat laporan perbulan serta jumlah pendapatannya
3. Pada sistem informasi ini hanya menerima pesanan di wilayah kota Samarinda Utara.
4. Dapat menerima pembayaran ditempat atau Cash On Delivery (COD) waktu pengantaran atau setelah pencucian laundry selesai

3. BAHAN DAN METODE

3.1 Penjelasan dan Bahan

Kajian Empirik merupakan judul membandingkan dengan judul penelitian yang sebelumnya yang sudah dikerjakan oleh penulis lain. Dalam pembuatan website ini diperlukan dasar teori guna

mendukung konsep teori dalam merumuskan definisi teori yang digunakan.

Kajian teoritik adalah sekumpulan teori-teori yang akan digunakan dalam mendukung proses penelitian sehingga disertasi yang dibuat bukan hasil karangan, tetapi hasil karya ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Menurut Simarmata (2010), *internet* adalah kelompok atau kumpulan dari jutaan komputer yang terkait pada satu jaringan global. Penggunaan *internet* memungkinkan kita untuk mendapatkan informasi dan komputer yang ada dalam satu *jaringan* internet tentu diberikan izin *akses* tentunya.

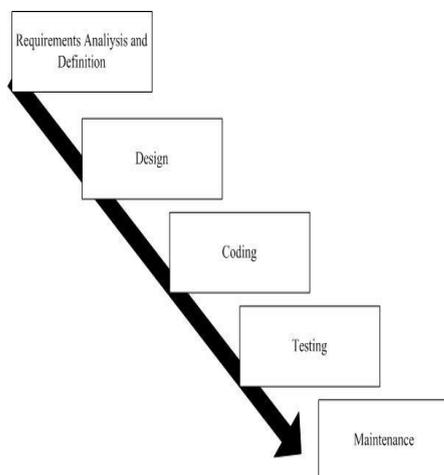
Menurut Simarmata (2010), secara teknis, *web* adalah sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk *teks*, gambar, *suara* dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah *web server internet* yang disajikan dalam bentuk *hyperteks* melalui *browser*. Sebagai dokumen *hyperteks*, *web* mampu membuat sebuah tautan yang memudahkan pengunjung *website* menjelajahi *setiap* jengkal *website* di *internet*.

Menurut Limantara (2009) menjelaskan bahwa *browser* atau *Web Browser* merupakan aplikasi perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan *teks*, *image*, *video*, *games*, dan informasi lainnya yang berlokasi pada halaman *web* pada *World Wide Web (WWW)* atau *Local Area Network (LAN)*". *Teks* dan *image* pada halaman *web* dapat berisi *hyperlink* ke halaman *web* lain pada *website* yang sama maupun berbeda.

Menurut Riyanto (2010) *XAMPP* merupakan paket PHP dan MySQL berbasis *open source*, yang dapat digunakan sebagai *tool* pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP. *XAMPP* mengkombinasikan beberapa paket perangkat lunak berbeda ke dalam satu paket.

3.2 Metode Waterfall

Menurut Pressman (2010) model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat simetris, berurutan dalam membangun *software*.



Gambar 2.1 Model Waterfall

1. *Requirements Analysis and Definition/Analisis*
Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh *software* yang akan dibangun. Hal ini sangat penting, mengingat *software* yang dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti *hardware*, *database*, dan sebagainya. Tahap ini sering disebut dengan *Project Definition*.
2. *Design/Desain*.
Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para *software engineer* harus mengerti tentang domain informasi dari *software*, misalnya fungsi yang dibutuhkan, *user interface*, dan sebagainya. Dari dua aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan *software*) harus di dokumentasikan dan ditunjukkan kepada *user*. Proses *software* design untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan di atas menjadi representasi ke dalam bentuk "*blueprint*" *software* sebelum *coding* dimulai. Desain yang dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti dua aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*.
3. *Coding/Generasi Kode*
Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji.
4. *Testing/Pengujian*
Tahap ini merupakan implementasi dari tahap *design* yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *programmer*. Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*).
5. *Maintenancen/Pemeliharaan*
Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari *error*; dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya. Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada *error* kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari *eksternal* perusahaan seperti ketika ada pergantian *system* operasi atau perangkat lainnya.

2.4 Pengujian Sistem

Menurut Suyanto (2007), tahapan sebelum dilakukan upload website ke *internet* sebaiknya dilakukan pengujian terlebih dahulu di komputer lokal atau localhost agar dapat mengetahui kekurangan dari website yang dibuat untuk menghindari pengulangan pekerjaan yang tidak perlu.

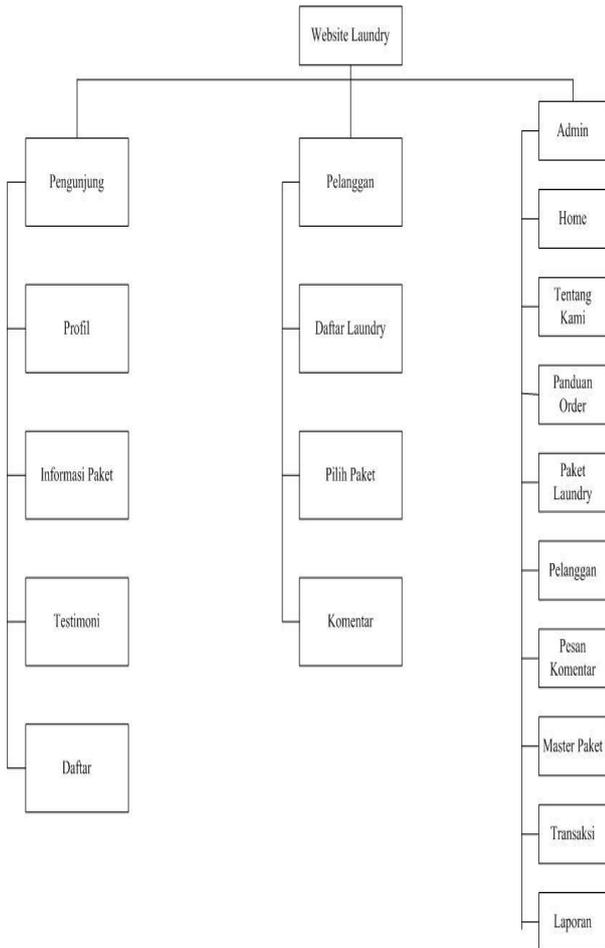
2.4.1 Pengujian Beta

Pengujian *beta* merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif yang diuji secara langsung dari pengisian *kuisisioner*. Berdasarkan data hasil *kuisisioner*,

2.4.1 Black Box

Pengujian *black box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan dengan pengujian ini memungkinkan perancang perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi *input* yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

4. RANCANGAN SISTEM/APLIKASI



Gambar 4.1 Sitemap Website Laundry Amanah

merupakan gambar dari *sitemap website* untuk halaman depan berikut penjelasannya di mulai dari halaman utama merupakan awal seluruh halaman *website* di dalamnya terdapat beberapa *menu home* sebagai halaman awal pertama kali *website* di akses oleh *user*, di *menu* pertama terdapat profil perusahaan, tentang kami dan visi perusahaan, berfungsi untuk memberikan informasi profil *company Laundry Amanah samarinda*, selanjutnya *menu paket laundry* yang isinya informasi paket *laundry* ada yang biasa dan yang *express*. Selanjutnya *menu testimony* berfungsi memberikan informasi pendapat pelanggan tentang *Laundry amanah*. Di samping *menu* profil dan paket *laundry* *user* bisa melakukan registrasi pelanggan dengan mengisi biodata setelah selesai *user* bisa *login* untuk melihat informasi cucian pelanggan yang sudah masuk ,diproses dan diambil. *User* juga bisa melakukan *orderan laundry*

dengan memilih paket yang diinginkan kemudian di *save* dan data terkirim ke *admin*. Selanjutnya masuk ke halaman *admin* dengan *login* terlebih dahulu kemudian *admin* bisa mengakses halaman *user* di halaman *admin*. Dari *login* selanjutnya ada *menu home* isinya selamat datang di *Laundry Amanah*, selanjutnya tentang kami isinya tentang profil perusahaan, disini *admin* bisa mengisi informasi profil perusahaan dan tentang kami. Selanjutnya *menu panduan order*, disini bisa mengisi cara panduan *order* cucian di *Laundry Amanah*. Selanjutnya *menu* paket *laundry*, disini *admin* bisa mengisi paket *laundry* yang ada di *Laundry Amanah* baik paket biasa maupun yang *express*. Demikian seterusnya sampai laporan kemudian *logout*.

5. IMPLEMENTASI

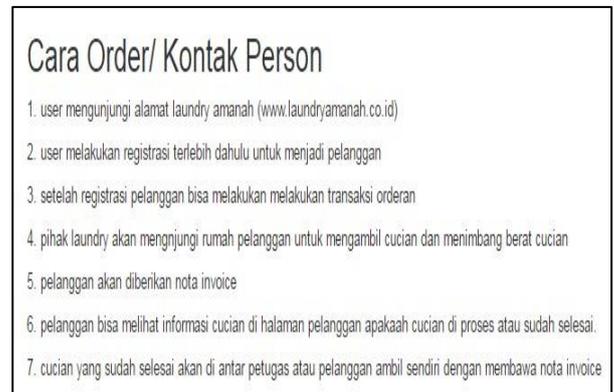
1. Halaman Profil



Gambar 4.2 Tampilan Halaman Profil

merupakan tampilan dari halaman profil Sistem Informasi *Laundry*. Di mana pada halaman ini memberikan informasi tentang *Laundry Amanah*.

2. Halaman Cara Order



Gambar 4,3 Tampilan Halaman Order

merupakan tampilan cara *order* yang memberikan informasi tentang bagaimana cara melakukan orderan *Laundry* sampai melakukan transaksi pembayaran.

3. Halaman Paket



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Paket

merupakan tampilan dari halaman paket yang memberikan informasi tentang jenis paket cucian dan harga cucian.

4. Halaman Pelanggan



Gambar 4.5 Tampilan Halaman Pelanggan

merupakan tampilan dari halaman pelanggan yang memberikan informasi tentang cucian pelanggan yang sudah diproses dan selesai.

5. Halaman Pilih Paket

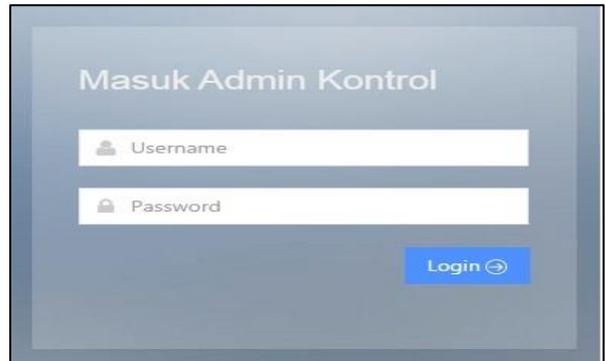


Gambar 4.6 Tampilan Halaman Pilih Paket

merupakan form untuk menginputkan paket cucian yang mau di Laundry. Dalam tampilan input data

ini terdapat 2 (dua) tombol proses yaitu tombol tambah dan simpan.

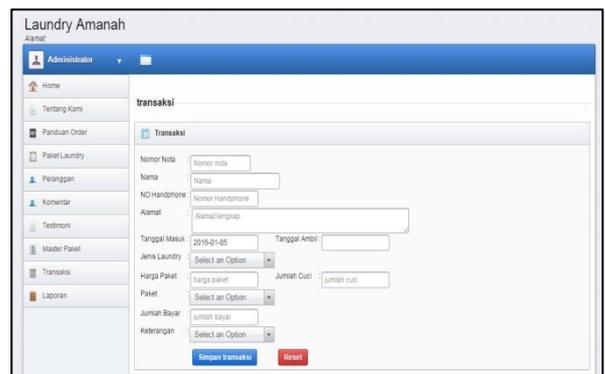
6. Halaman Login Admin



Gambar 4.7 Tampilan Halaman Login Admin

merupakan tampilan halaman login admin dari sistem informasi Laundry Amanah. Apabila akan masuk ke halaman admin terlebih dahulu melakukan pengisian pada username dan password yang telah dibuat. Setelah itu tekan tombol login.

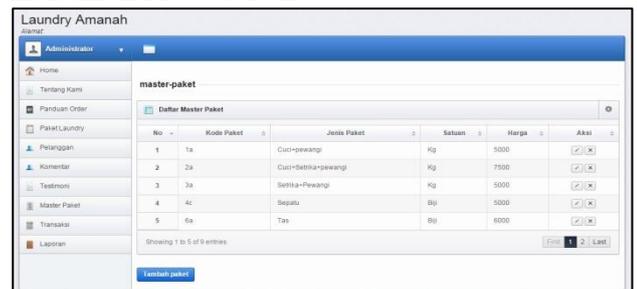
7. Halaman Edit Paket



Gambar 4.8 Tampilan Halaman Edit Paket

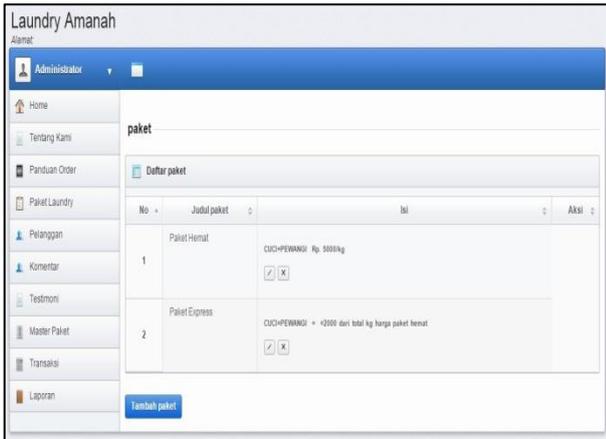
merupakan halaman edit paket yang ada di halaman admin yang dapat mengedit informasi paket yang ada di halaman user setelah itu tekan tombol tambah paket.

8. Halaman Master Paket



Gambar 4.9 Tampilan Halaman Master Paket

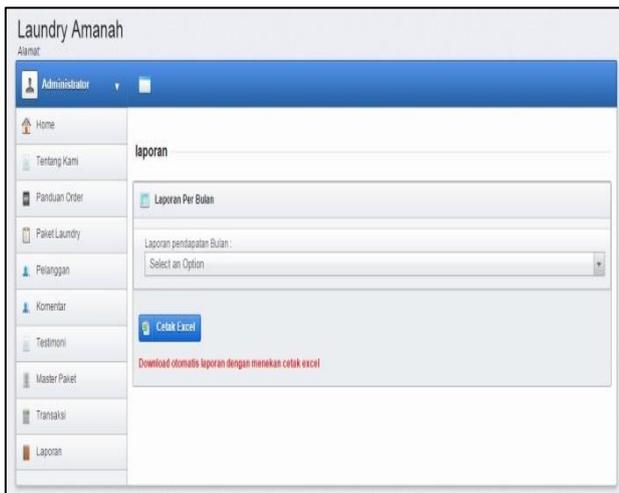
9. Halaman Transaksi



Gambar 4.9 Tampilan Halaman Transaksi

merupakan *form* transaksi yang berguna untuk menginput data pelanggan yang melakukan transaksi laundry yang langsung datang ke tempat Laundry Amanah.

10. Halaman Laporan



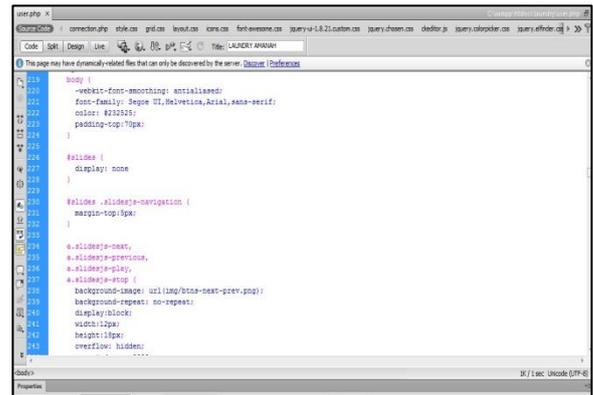
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Laporan

merupakan *form* laporan yang berguna untuk mencetak laporan per bulan.

2.5 Coding/Generasi Kode

Coding atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software* artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing*/pengujian terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

2.5.1 Halaman Coding



Gambar 4.10 Tampilan Halaman Coding

6. KESIMPULAN

Dari permasalahan yang ada peneliti memberikan kesimpulan mengenai program Sistem Informasi Laundry Amanah Samarinda berbasis *website* sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem informasi Laundry Amanah, dapat mengontrol pendapatan Laundry tiap bulan.
2. Dari hasil pengujian *quisioner* oleh 3 orang responden bahwa lebih dari 76,67% menjawab bahwa *website* memenuhi kriteria-kriteria *website* yang baik.
3. Dengan adanya sistem informasi Laundry Amanah dapat memudahkan konsumen dalam melakukan transaksi.

7. SARAN

Berdasarkan analisis dan perancangan sistem informasi Laundry Amanah Samarinda, maka beberapa saran yang mungkin dapat berguna untuk meningkatkan kinerja dari perusahaan, antara lain yaitu:

1. Dikembangkan ke *sms gateway* sehingga jika ada informasi baru dari perusahaan dapat lebih efektif dan juga penjualan tidak hanya melalui *internet* tapi juga melalui *handphone*.
2. Dapat dikembangkan dalam jasa Laundry berupa forum sehingga dapat menjadi wadah untuk konsumen saling berkomunikasi.
3. Pada sistem jasa Laundry dapat dikembangkan wilayah pengiriman seluruh Kota Samarinda

8. DAFTAR PUSTAKA

Artikel dari situs Internet:

<http://www.kompasiana.com/wijayalabs/kajian-teorifik>. (Diakses tanggal 11 Mei 2016).

Buku :

Pressman, R.S.2010, Software Engineering : a practitioner's approach, McGraw-Hill, New York.

Buku :

Suyanto, Asep Herman. 2007. Web Design Theory and Practices. Yogyakarta: Andi.

Buku :

Simarmata, J. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak, Yogyakarta:Penerbit Andi

Buku :

Limantara, Hans S. 2009. Jelajah Dunia Maya dengan Cepat dan Mudah. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Buku :

Riyanto, 2010, Sistem Informasi Penjualan Dengan PHP Dan MySQL , Gava Media, Yogyakarta.