

---

## SISTEM INFORMASI PELAYANAN JASA *LAUNDRY* PADA BAROKAH *LAUNDRY*

---

**Yogatama Dwi Prasetya \***

Teknik Informatika  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
L200170180@student.ums.ac.id

**Endah Sudarmilah**

Teknik Informatika  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Endah.Sudarmilah@ums.ac.id

\* Corresponding author

Naskah dikirim 31 Desember 2021  
Naskah direvisi 1 Februari 2022  
Naskah diterima 8 Maret 2022

### ABSTRAK

Barokah *Laundry* merupakan sebuah bisnis usaha kecil menengah (UKM) yang dimana bergerak di bidang penyedia jasa cuci baju atau lebih tepatnya mencuci dan menyetrika pakaian. Barokah *Laundry* menyediakan jasa cuci dan setrika, cuci, setrika, cuci bedcover, cuci selimut yang berlokasi di Jl Saditan Baru RT 06 RW 05 Kabupaten Brebes, Jawa Tengah. Setiap hari barokah *laundry* menangani banyak pelanggan dan transaksi baru yang harus dilakukan pendataan terlebih dahulu. Sistem manajemen data yang terdapat di barokah *laundry* dapat dikatakan masih konvensional, Hal tersebut terjadi karena pencatatan masih menggunakan buku tulis yang menyebabkan pendataan data memakan waktu yang cukup lama dan membuat pekerjaan kurang maksimal. Oleh sebab itu, tujuan dilakukannya penelitian ini ialah dirancang bangunnya sebuah sistem informasi yang mampu membantu dalam kegiatan bisnisnya. Sistem Informasi tersebut diimplementasikan dalam bentuk *website*. Proses perancangan sistem informasi pada Barokah *Laundry* menggunakan metode *waterfall*, karena tingkat kompleksitas terbilang rendah. Metode ini mencakup antara lain *requirement analysis, design, implementation* serta perawatan sistem atau *maintenance*. Sistem ini dibuat dengan menggunakan aplikasi antara lain *Code Editor*, web server, dan web browser. Pengujian sistem informasi yang dilakukan yaitu menggunakan metode *Black Box Testing* dan metode *System Usability Scale* atau *SUS* didapatkan bahwa semua fungsional berjalan sesuai dengan yang diharapkan oleh programmer dan untuk pengujian *SUS*, sistem informasi ini mendapatkan nilai rata-rata 71.25 dengan hasil yang didapatkan tersebut sistem ini dapat dikategorikan kedalam "*Good*".

**KATA KUNCI:** Laravel, Laundry, Sistem Informasi, Web.

---

### PENDAHULUAN

Pada revolusi industri saat ini, perkembangan informasi semakin pesat dan cepat. Pengaruh dari revolusi industri ini telah menyebar ke berbagai sektor kehidupan manusia, pengaruh tersebut telah memberikan dampak positif sangat cepat memberikan dampak positif dengan terbukanya informasi hingga pengetahuan dari seluruh dunia. Salah satunya perkembangan sistem informasi. Sistem informasi adalah gabungan antara perangkat keras dengan perangkat lunak dan beberapa komponen lainnya seperti *database*, telekomunikasi, manusia yang mempunyai fungsi untuk mengubah data menjadi sebuah informasi

yang berguna [1]. Sistem informasi sangat membantu manusia dalam proses menyediakan informasi untuk manajemen keputusan. Tidak terkecuali dalam bidang pelayanan jasa seperti pelayanan cuci baju atau yang sering disebut *laundry*.

*Laundry* ialah konsep bisnis dibidang jasa pencucian dan setrika pakaian berdasarkan satuan kiloan oleh kelompok maupun perorangan. Bisnis *laundry* banyak ditemukan di kawasan perkotaan khususnya di lingkungan padat pekerja, penyedia kos-kosan dan kontrakan ataupun sekitar kampus, hal ini dikarenakan banyak orang-orang yang tidak memiliki waktu karena kesibukan atau hal lainnya untuk mencuci dan menyetrika sendiri [2]. Dari alasan tersebut, menjadi faktor kenapa perkembangan penyedia layanan

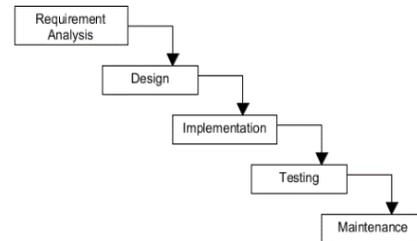
*laundry* saat ini berkembang begitu pesat dan permintaan semakin banyak karena kebutuhan yang ada [3]. Pada penelitian, *Design and Implementation of a Laundry Management System* yang dilakukan oleh O. Shoewu dan rekan nya menyebut bahwa jasa *laundry* atau perusahaan *laundry* saat ini masih menggunakan sistem manual untuk manajemen [4]. Salah satunya adalah barokah *laundry* yang bertempat di Jl Saditan Baru RT 06 RW 05 Brebes. Barokah *Laundry* menyediakan layanan mencuci dan menyetrika, mencuci *bedcover* dan selimut. Sistem manajemen data yang terdapat di barokah *laundry* dapat dikatakan masih konvensional, hal tersebut antara lain proses pendataan data pelanggan, data transaksi, dan dalam membuat laporan, pemilik *laundry* masih membutuhkan nota transaksi yang sebelumnya, sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam membuat laporan tersebut. Hal tersebut terjadi karena pencatatan masih menggunakan buku tulis. Pencatatan data masih sebatas pembukuan secara manual yang memungkinkan penumpukan arsip yang tidak terorganisir dengan baik, hal ini membuat data tidak terjamin dengan aman [5] dan tidak jarang buku tersebut hilang dan mengakibatkan data penting juga hilang. Selain itu, dengan kondisi yang serba digital pada saat ini pelanggan cenderung menginginkan sebuah efisiensi waktu dalam melakukan transaksi jasa *laundry*, tanpa datang langsung ke tempat *laundry*. Sehingga untuk mendukung aktivitas pengelolaan informasi secara lengkap, dibutuhkan penerapan sistem informasi yang mampu membantu otomatisasi pendataan secara terpusat dan menghasilkan informasi secara akurat dibandingkan pendataan secara manual [6].

Sistem informasi yang akan dibuat ini adalah berbasis *website* dapat diakses secara *online*, dimana bahasa pemrograman yang akan digunakan nanti adalah Javascript dan Laravel sebagai *framework* digunakan untuk mempermudah dalam proses *coding (back end)* serta menggunakan *database* MYSQL untuk menyimpan data yang akan diperlukan dalam proses merancang sistem informasi. Sistem ini diharapkan meningkatkan proses kinerja dari barokah *laundry*.

## METODE

Metode pengembangan yang dipilih untuk merancang sistem informasi ini ialah *Waterfall*. Model ini dipilih karena cocok diterapkan untuk pengembangan sistem yang kompleksitasnya rendah dan melalui proses tahapan yang runtut. Model ini disebut juga dengan *sequential linear* atau proses pengembangan yang berfokus pada setiap tahapan yang ada, memungkinkan proses pengembangan secara maksimal [7]. Sistem yang

dibangun dengan menggunakan model *waterfall* akan mudah dalam mengidentifikasi masalah dan merancang sistem sesuai dengan kebutuhan. Tahapan dalam model *waterfall* terdiri dari : *Requirement analysis, design, implementation, testing, maintenance* dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Model *waterfall*

### 1. Requirement Analysis

*Requirement Analysis* merupakan tahap awal sebelum melakukan pengembangan suatu sistem atau perangkat lunak. Pada tahapan ini klien dan pengembang menentukan hal apa saja yang perlu dan fitur yang akan dibuat [8]. Sistem informasi yang akan dirancang ini adalah berupa *website*. *Requirement Analysis* yang diperlukan dalam merancang sistem ini dikelompokkan menjadi 2 tahapan yaitu tahapan fungsional atau sering disebut kebutuhan fungsional dan tahapan nonfungsional atau sering disebut kebutuhan nonfungsional. Dibawah ini merupakan analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan nonfungsional.

#### a. Tahapan Fungsional

Pada tahapan ini dilaksanakan oleh peneliti dengan cara melakukan wawancara, pengamatan langsung, dan mencari studi pustaka. Hasil dari proses wawancara tersebut, mencakup bagaimana interaksi pada input data yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem informasi pelayanan jasa *laundry* ini (data user, data transaksi, data layanan dan data blog). Pengelola memiliki hak untuk menampilkan data, menambahkan data, merubah data dan bahkan menghapus data. Selain itu, dari pihak *user* atau pengguna dapat melakukan transaksinya sendiri dan menampilkan hasil riwayat transaksi. Gambar 2 merupakan foto peneliti yang sedang melakukan wawancara dengan pihak pemilik Barokah Laundry.



Gambar 2. Wawancara

b. Tahapan Nonfungsional

Tahapan non fungsional ini dibagi menjadi 2 yaitu kebutuhan yang meliputi kebutuhan *hardware* dan kebutuhan *software* dalam proses pengembangan sistem informasi pelayanan jasa *laundry* ini. Tabel 1 dibawah merupakan penjelasan mengenai kebutuhan nonfungsional dari sistem informasi ini.

Tabel 1. Tahapan Nonfungsional

Kebutuhan <i>Hardware</i>	atau	Kebutuhan <i>Software</i>
• Komputer Laptop		• PHP Framework Laravel
• Processor Intel Core i5		• XAMPP version 3.2.2
• RAM 4GB		• Visual Studio Code
• mouse		• Firefox
• Flashdisk		• <i>Hosting</i> dan <i>domain</i>

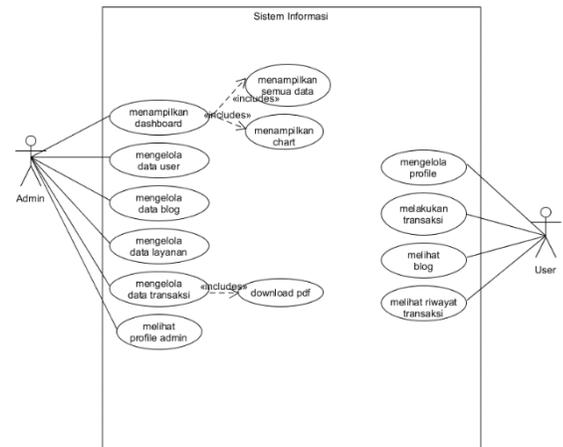
2. Design

Setelah melakukan analisis kebutuhan langkah selanjutnya adalah tahapan *design* sistem. Tahapan ini berisi kesepakatan antara pengembang perangkat lunak dan desainer dimana untuk menentukan rencana yang diperlukan selama proses pengembangan berlangsung [9]. *Design* yang akan dibuat antara lain *use case diagram*, ERD, *activity diagram*, dan *user interface* :

a. Use Case Diagram

*Use case diagram* adalah sebuah gambar yang berisi mengenai semua fitur yang akan dibuat dari sebuah sistem [10]. Sistem yang sedang dikembangkan ini memiliki 2

buah aktor, yaitu pelanggan sebagai *user* dan pemilik *laundry* sebagai *admin* dari sistem ini. Admin dalam aktifitasnya dapat menambahkan blog pada *website*, menambahkan *user*, mengecek status proses transaksi *user* dari sistem, mengunduh data transaksi dengan format pdf. Sedangkan pada aktor *user* yang dapat melakukan aksi berupa transaksi dan *user* dapat melihat blog yang ditulis oleh admin, dimana berisi informasi mengenai parfum yang akan digunakan, *user* dapat mengelola profil, serta *user* dapat melihat riwayat transaksi yang dilakukan *user* tersebut. Tampilan *use case diagram* tersebut. Tampilan *use case diagram* dijelaskan pada Gambar 3 berikut ini.

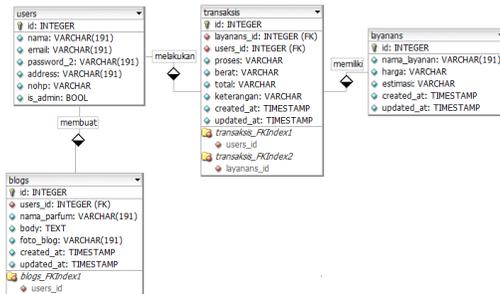


Gambar 3. Use Case Diagram

b. Entity Relationship Diagram

*Entity Relationship Diagram* atau ERD adalah kumpulan data yang berguna dalam proses mendesain sebuah database yang mana antar data tersebut memiliki suatu hubungan dan dihubungkan dengan suatu notasi [11]. Dalam penggunaannya, ERD digunakan untuk mendesain *database*, sehingga dapat mempermudah *programmer* dalam membuat suatu *database*. *Database* dari sistem ini memiliki 4 tabel antara lain : users, transaksis, layananans, dan blogs. Tabel users digunakan untuk *customer* atau pelanggan yang ingin melakukan transaksi serta digunakan untuk menambahkan data admin, users memiliki hubungan terhadap tabel transaksis berupa *one to many* yaitu 1 *user* dapat melakukan banyak transaksi. Selain itu, tabel users juga memiliki hubungan dengan tabel blogs berupa *one to many* yaitu 1 *user* dengan *role* admin dapat membuat banyak blog. Tabel layananans digunakan untuk

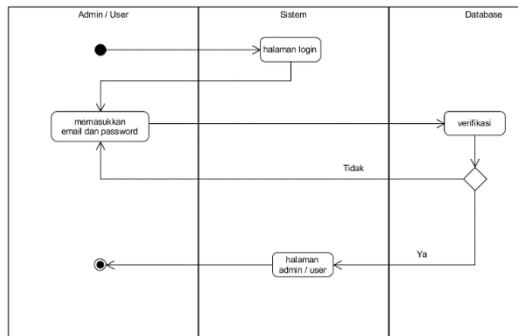
membantu *user* dalam proses memilih layanan pada saat melakukan proses transaksi. Tabel layanans memiliki hubungan terhadap tabel transaksis berupa *one to many* yaitu 1 layanan dapat dimiliki banyak transaksi. Tampilan *Entity Relationship Diagram* atau ERD ini dijelaskan pada Gambar 4 berikut.



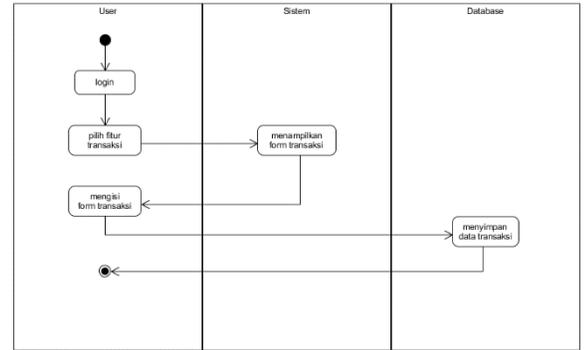
Gambar 4. *Entity Relationship Diagram* atau ERD

c. **Activity Diagram**

*Activity diagram* adalah tahapan yang akan berjalan atau suatu aktifitas dari sebuah sistem dan memiliki beberapa komponen notasi yang mempunyai arti berbeda tiap [12]. Tampilan dari *Activity diagram* dilihat pada Gambar 5 dan Gambar 6.



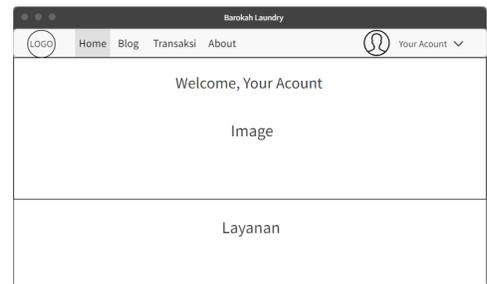
Gambar 5. Menjelaskan tatacara admin atau *user* masuk ke halamannya masing – masing berdasarkan *role*.



Gambar 6. Menjelaskan tatacara *user* dalam melakukan transaksi pada *website* barokah *laundry*.

d. **User Interface**

*User interface* atau *UI* adalah tampilan visual dari suatu sistem informasi atau aplikasi yang berfungsi untuk mempermudah pengembang dalam membuat sistem. selain itu, dengan adanya *UI* yang interaktif dapat membuat pengguna dapat mudah dalam berinteraksi dengan sistem [13]. Berikut adalah beberapa tampilan dari *User interface* yang digambarkan pada Gambar 7 dan Gambar 8.



Gambar 7. Halaman Home *User*.



Gambar 8. Halaman Transaksi *User*.

3. **Implementation**

Tahapan selanjutnya adalah tahapan *implementation* atau sering disebut *coding*.

Tahapan ini berisi mengenai proses pembuatan sistem, dimana semua data yang telah dikumpulkan dari tahapan sebelumnya kemudian diubah menjadi kode pemrograman yang dapat berjalan di berbagai ekosistemnya [14]. Dalam proses pembuatan sistem ini, bagian *front end* menggunakan HTML, CSS, dan Javascript. Sedangkan untuk *back end* sendiri menggunakan *framework* laravel.

#### 4. Testing

Tahapan ini berisi mengenai uji kelayakan suatu sistem, dimana jika memenuhi kriteria yang telah ditentukan maka sistem tersebut dapat dikatakan layak. Layak disini memiliki arti bahwa sistem yang telah diuji, kemungkinan kecil terjadi kesalahan atau *error* tidak ada dan hasil sistem yang dibuat sesuai dengan yang diinginkan oleh klien dan pengembang [15]. Pengujian pada sistem informasi ini menggunakan 2 buah metode yaitu *black box testing* dan *System Usability Scale (SUS)*. *Black box testing* adalah suatu metode yang sering digunakan dimana proses mengujinya dilakukan dengan cara melihat hasil dari fungsionalitas layanan atau fitur sesuai dengan yang diharapkan. Dalam hal ini, penguji tidak harus mengetahui struktur internal dari *code* atau program. Sedangkan untuk pengujian *SUS* didasarkan pada evaluasi dari beberapa responden untuk menilai dari sistem informasi.

#### 5. Maintenance

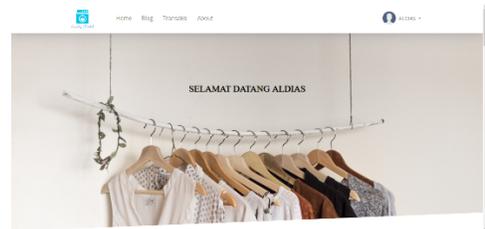
Tahapan ini merupakan langkah terakhir dari metode *waterfall*, umumnya meliputi proses instalasi dan perbaikan sistem yang telah disetujui antara pihak *client* dan pengembang sistem tersebut. Disini sistem yang sudah jadi dapat dijalankan atau dioperasikan oleh *client* (pemilik usaha) dan *user* secara *online* (sudah *hosting*). Demi menjaga agar sistem dapat berfungsi dengan sesuai diperlukan pemeliharaan perangkat lunak, termasuk pengembangannya, karena *software* yang dibuat tidak selalu begitu saja [16]. Maka suatu sistem perlu adanya proses *maintenance* agar dapat menjaga kestabilan kinerja sehingga tidak menimbulkan kerugian dikemudian hari. Proses implementasi pada tahapan ini, sama dengan kebanyakan *maintenance website* pada umumnya, yaitu melakukan update konten, melakukan update tampilan, melakukan *backup* data, menambahkan fitur baru yang inovatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir setelah proses pengembangan sistem informasi berupa hasil uji dari 2 buah metode yaitu metode *black box testing* dan metode *System Usability Scale* atau *SUS* serta hasil *screenshot* dari sistem informasi ini, dan hasil akhir dari pengembangan sistem ini yaitu sistem informasi siap digunakan oleh pengguna. Sistem ini memiliki beberapa tampilan yaitu admin dan *user*. Berikut adalah tampilan dari *website* yang sudah selesai :

#### Halaman Home

Halaman home atau halaman utama adalah tampilan awal ketika *user* atau pengguna masuk atau login ke *website* tersebut. Halaman ini memiliki beberapa navbar atau *navigation bar* . Navbar ialah sebuah komponen dalam *website* berupa menu dan biasanya terdapat pada bagian *header website*. Navbar pada halaman ini antara lain : home, about, transaksi, blog. selain *navbar*, *user* dapat berinteraksi dengan nama profil yang berupa *dropdown* ketika *user* klik. Halaman ini dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Tampilan halaman home

#### Halaman Riwayat

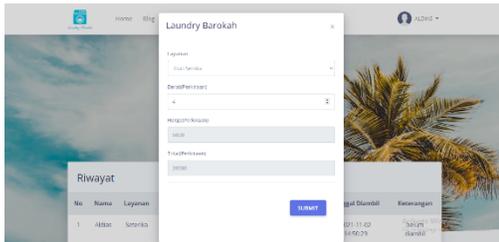
Semua hasil transaksi yang telah dilakukan oleh *user* ini tersimpan pada halaman riwayat, pada tampilan dari halaman tersebut berupa tabel dan sudah berisi riwayat yang telah dilakukan oleh *user* tersebut. Tabel riwayat ini berisi 8 kolom yaitu : No, Nama, Layanan, Total, Proses, Tanggal Dibuat, Tanggal Diambil, dan Keterangan. Halaman ini dapat dilihat pada Gambar 10.

No	Nama	Layanan	Total	Proses	Tanggal Dibuat	Tanggal Diambil	Keterangan
1	Aldas	Seteriku	Rp. 12000	selesai	2021-11-02 14:50:29	2021-11-02 14:50:29	belum diambil
2	Aldas	Cuci Kering	Rp. 10000	menunggu	2021-11-02 15:19:36	2021-11-05 05:08:12	belum diambil
3	Aldas	Seteriku	Rp. 20000	sedang diproses	2021-11-05 10:02:28	-	-

Gambar 10. Tampilan halaman riwayat

## Halaman Transaksi

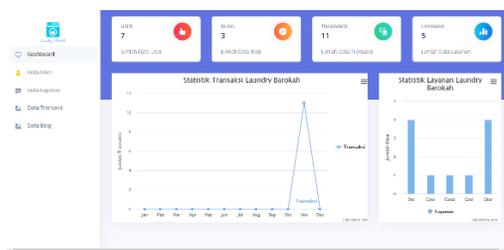
User yang ingin melakukan transaksi pada *website* ini yaitu dapat klik navbar transaksi, pada sistem informasi yang dibuat ini halaman transaksi dibuat berupa *popup*, *popup* yang akan muncul tersebut berisi pertanyaan yang nantinya diisi oleh *user* untuk melakukan proses transaksi. Halaman ini ditunjukkan pada Gambar 11 berikut.



Gambar 11. Tampilan halaman transaksi

## Halaman Dashboard

Halaman ini akan tampil jika *admin* melakukan login terlebih dahulu, umumnya halaman ini terdapat *chart* atau statistik dan jumlah total data. Pada halaman ini *chart* atau statistik yang ditampilkan adalah statistik jumlah transaksi yang berdasarkan per bulan, dan untuk pada bulan November tersebut memiliki 11 transaksi, sedangkan untuk statistik disamping adalah statistik untuk menampilkan jumlah layanan yang banyak dipilih *user* dalam melakukan transaksi. Layanan yang banyak dipilih oleh *user* pada statistik tersebut adalah Seterika dan Cuci Kering dengan inisial Set dan Cker. Halaman *dashboard* ini dapat dilihat pada Gambar 12.

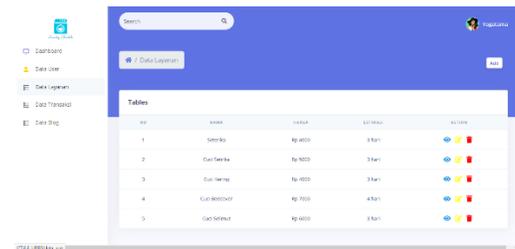


Gambar 12. Tampilan halaman dashboard

## Halaman Layanan

Menampilkan semua data layanan yang dimiliki oleh Barokah Laundry pada sistem informasi tersebut. Pada halaman ini memiliki 5 buah data yang digunakan antara lain : Seterika, Cuci Seterika, Cuci Kering, Cuci Bedcover, Cuci Selimut, serta admin dapat mengubah atau menghapus semua data yang terdapat pada halaman ini dengan cara klik *icon* edit yang berwarna kuning dan *icon* hapus yang berwarna merah. Selain itu, terdapat *button* yang bernama *add* yang digunakan untuk menambahkan data layanan dan hasil dari itu

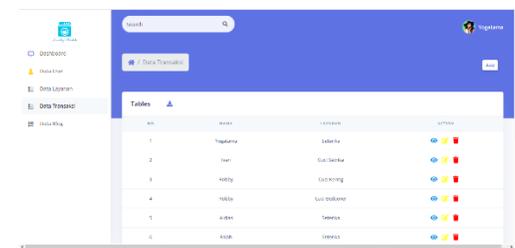
akan tampil pada halaman *user* pada saat melakukan transaksi tersebut. Semua penjelasan diatas dapat dilihat pada Gambar 13 berikut.



Gambar 13. Tampilan halaman layanan

## Halaman Data Transaksi

Semua data transaksi yang dilakukan oleh *user* tercatat pada halaman ini dan pada halaman ini juga terdapat *download* data dengan format pdf yang digunakan untuk membantu admin dalam proses merekap data. Alur transaksi sistem ini yaitu data transaksi yang telah dibuat akan tampil pada halaman tersebut dan juga menampilkan notifikasi pada bagian dashboard admin, setelah itu, admin akan memproses transaksi. Setelah proses pencucian selesai pakaian, maka admin akan membetulkan data transaksi tersebut. Pada halaman ini data dari transaksi admin dapat mengubah atau menghapus data dengan cara klik *icon* edit yang berwarna kuning dan *icon* hapus yang berwarna merah. Selain itu, terdapat *button* yang bernama *add* yang digunakan untuk melakukan transaksi langsung ditempat tersebut. Semua penjelasan mengenai halaman data transaksi dapat dilihat pada Gambar 14 berikut.



Gambar 14. Tampilan halaman data transaksi

## Black Box Testing

Pengujian sistem ini akan dikerjakan jika semua aspek dari sistem informasi telah *black box testing* dapat dilakukan jika sistem informasi telah selesai. *Black box testing* merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam proses perancangan sistem informasi, hal tersebut dikarenakan pengujian ini hanya berfokus pada aspek fungsionalitas dari suatu perangkat lunak yang telah disepakati diawal pembuatan [17]. Pengujian *black box testing* pada halaman admin yang akan

diujikan yaitu CRUD (*Create Read Update Delete*) sedangkan untuk halaman *user* yang akan diujikan adalah fitur-fitur yang tersedia pada halaman tersebut. Hasil pengujian yang dilakukan menggunakan metode *black box testing* ini ditampilkan dalam bentuk tabel seperti Tabel 2 berikut. Tabel 2 ini menjelaskan tentang apa saja yang diujikan, secara keseluruhan baik pada tampilan admin dan tampilan *user*, dari hasil yang ditunjukkan pada tabel tersebut hasil telah sesuai harapan oleh *programmer* dimana setiap komponennya berjalan dengan fungsinya. Hasil pengujian ini pada admin dapat mengelola semua data, sedangkan untuk *user* dapat melakukan transaksi yang akan tersimpan dalam *database*.

ini lebih mudah digunakan karena hemat waktu, biaya serta jumlah responden yang diperlukan [18]. Pada penelitian ini, pengujian *SUS* dilakukan dengan cara membagikan kuisioner ke beberapa responden, hasil dari kuisioner ini berupa nilai 1 hingga 5 dengan rincian sebagai berikut “Sangat Tidak Setuju” diberi nilai 1, “Tidak Setuju” diberi nilai 2, “Biasa” diberi nilai 3, “Setuju” diberi nilai 4, dan yang terakhir “Sangat Setuju” diberi nilai 5. Tabel 3 merupakan hasil dari kuisioner yang diberikan kepada 30 responden mahasiswa. Pengujian sistem ini mempunyai nilai rata - rata sebesar 71.25 termasuk kategori “Good”, dimana rentang kategori tersebut 70 sampai 85. Sehingga, sistem informasi ini dapat diterima oleh *user* dan siap digunakan.

### System Usability Scale atau SUS

Pengujian ini lebih berfokus pada tahapan evaluasi yang dilakukan oleh responden, evaluasi tersebut mengenai proses pengaplikasian sistem dan pengujian

Tabel 2. Hasil Uji *Black Box Testing*

Kelas uji	input	output	hasil
login	Email dan Password benar.	Menuju dashboard atau halaman home user berdasarkan role.	<b>Benar</b>
	Email dan Password salah.	Kembali ke halaman login disertai alert.	<b>Benar</b>
Data Layanan	Mengisi atau menghapus data layanan.	Data terbaru tersimpan ke dalam database, serta menampilkan <i>alert</i> data.	<b>Benar</b>
Data Blog	Mengisi atau menghapus data blog.	Data terbaru tersimpan ke dalam database, serta menampilkan <i>alert</i> data.	<b>Benar</b>
Data User	Mengisi atau menghapus data <i>user</i> .	Data terbaru tersimpan ke dalam database, serta menampilkan <i>alert</i> data.	<b>Benar</b>
Data Transaksi	Mengisi atau menghapus data transaksi.	Data terbaru tersimpan ke dalam database, serta menampilkan <i>alert</i> data.	<b>Benar</b>
Export data transaksi	Menekan tombol export data.	Mengunduh file dengan format pdf.	<b>Benar</b>
User melakukan transaksi	Mengisi form transaksi.	Data terbaru tersimpan ke database, riwayat user terbaru.	<b>Benar</b>

Tabel 3. Hasil Uji System Usability Scale

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah	Nilai
1	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	28	70
2	4	3	4	1	4	4	4	3	4	2	33	82.5
3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	1	30	75
4	4	1	4	2	3	2	4	4	4	3	31	77.5
5	4	1	4	3	4	2	4	1	4	1	28	70
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
7	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	38	95
8	4	3	4	1	4	4	4	3	4	2	33	82.5
9	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
10	4	2	4	3	4	2	4	2	4	2	31	77.5
11	4	1	4	3	4	2	4	1	4	1	28	70
12	4	3	4	1	4	4	4	3	4	2	33	82.5
13	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	37	92.5
14	2	3	4	4	3	3	4	3	4	3	33	82.5
15	2	4	4	4	3	4	1	4	2	3	32	77.5
16	3	2	4	3	4	3	4	4	4	4	32	80
17	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
18	4	2	4	3	4	2	4	1	3	2	29	72.5
19	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
20	3	2	4	3	4	3	4	4	4	4	32	80
21	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
22	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	37	92.5
23	4	3	4	2	4	2	4	3	4	2	31	77.5
24	3	4	2	4	4	3	4	2	3	1	31	80
25	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	35	87.5
26	4	1	4	3	4	2	4	1	4	1	28	70
27	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	25	62.5
28	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	28	70
29	4	3	4	1	4	4	4	3	4	2	33	82.5

## KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan sistem informasi yang telah dilakukan pada Barokah Laundry membantu meminimalisir terjadinya *error* dalam proses manajemen data, mempersingkat waktu yang dibutuhkan untuk proses pencarian semua data, data transaksi yang dikelola dengan baik, laporan transaksi dapat dipantau secara periodik yang dapat dilihat dihalaman *dashboard* admin sehingga mempermudah proses kinerja dari admin Barokah Laundry sebelum menggunakan sistem informasi. Selain itu, dengan adanya sistem informasi ini juga menguntungkan bagi *customer* atau pelanggan yang ingin melakukan transaksi laundry tersebut, dikarenakan pelanggan tidak harus datang langsung ke tempat laundry. Penelitian ini menggunakan 2 buah metode yaitu *black box testing* dan *System Usability Scale (SUS)*. Dari tahapan pengujian tersebut didapatkan hasil bahwa sistem berjalan sesuai dengan rancangan pengembang dan klien serta hasil yang didapatkan pada pengujian *SUS* yaitu 71.25 yang berarti sistem layak digunakan. Pada pengembangan sistem ini selanjutnya diharapkan dapat menambahkan fitur *invoice* ketika *user* telah melakukan transaksi dan menambahkan proses pembayaran secara otomatis melalui *e-wallet*.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Al Fatta, "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing ... - Hanif Al Fatta, Universitas Amikom - Google Buku," *Andi*, 2007.  
<https://books.google.co.id/books?id=oHi8C1W4N7wC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false> (accessed Dec. 08, 2021).
- [2] R. S. Hidayat, "Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Jasa Laundry Pada Hello Laundry," *Mahasiswa.Dinus.Ac.Id*, pp. 1–5, 2014, [Online]. Available: <http://mahasiswa.dinus.ac.id/docs/skripsi/jurnal/14246.pdf>.
- [3] S. Rosyida and V. Riyanto, "Sistem Informasi Pengelolaan Data Laundry Pada Rumah Laundry Bekasi," *JITK (Jurnal Ilmu Pengetah. dan Teknol. Komputer)*, vol. 5, no. 1, pp. 29–36, 2019, doi: 10.33480/jitk.v5i1.611.
- [4] O. Shoewu, N. T. Makanjuola, D. A. Phillips, and A. Emmanuel, "Design and Implementation of a

- Laundry Management System," *Pacific J. Sci. Technol.*, vol. 17, pp. 197–204, 2016.
- [5] H. Kamil and A. Duhani, "Pembangunan Sistem Informasi Pelayanan Jasa Laundry Berbasis Web Dengan Fitur Mobile Pada 21 Laundry Padang," *Semin. Nas. Sains dan Teknol. Fak. Tek. Univ. Muhammadiyah Jakarta*, vol. 8, no. November, pp. 1–9, 2016, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/172316-ID-pembangunan-sistem-informasi-pelayanan-j.pdf>.
- [6] I. Septavia, E. Gunadhi, and R. Kurniawati, "Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Web di Jasa Karunia Tour And Travel," *J. Algoritma*, vol. 12, no. 2, pp. 534–540, 2016, doi: 10.33364/algoritma/v.12-2.534.
- [7] F. Agustini, "Sistem Informasi Penyewaan Kamar Menggunakan Metode Waterfall Dengan Konsep Pemrograman Berbasis Objek (Studi Kasus : Hotel Bonita Cisarua Bogor)," *J. Tek. Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 114–123, 2017, [Online]. Available: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/jtk/article/view/1441>.
- [8] A. Adel and B. Abdullah, "A Comparison Between Three SDLC Models Waterfall Model, Spiral Model, and Incremental/Iterative Model," *IJCSI Int. J. Comput. Sci. Issues*, vol. 12, no. 1, pp. 106–111, 2015, [Online]. Available: [https://www.academia.edu/10793943/A\\_Compariso\\_n\\_Between\\_Three\\_SDLC\\_Models\\_Waterfall\\_Model\\_Spiral\\_Model\\_and\\_Incremental\\_Iterative\\_Model](https://www.academia.edu/10793943/A_Compariso_n_Between_Three_SDLC_Models_Waterfall_Model_Spiral_Model_and_Incremental_Iterative_Model).
- [9] Y. Bassil, "A Simulation Model for the Spiral Software Development Life Cycle," *Int. J. Eng. Technol.*, vol. 02, p. 7, 2012, doi: 10.15680/ijrccce.2015.0305013.
- [10] S. Dharwiyanti and R. S. Wahono, "Pengantar Unified Modeling LAnguage (UML)," *IlmuKomputer.com*, pp. 1–13, 2003, [Online]. Available: <http://www.unej.ac.id/pdf/yanti-uml.pdf>.
- [11] E. Wellem, "Generator Melodi Berdasarkan Skala dan Akord Menggunakan Algoritma Genetika," *J. Inform.*, 2015.
- [12] S. Nurajizah, "Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis WEB dengan Metode Prototype: Studi Kasus Sekolah Islam Gema Nurani Bekasi," *Am. J. Roentgenol.*, vol. 179, no. 6, pp. 1643–1644, 2015.
- [13] B. R. Suteja and A. Harjoko, "I-1 User Interface Design for e-Learning System," *Semin. Nas. Apl. Teknol. Inf.*, vol. 2008, no. Snati, pp. 1907–5022, 2008.
- [14] D. W. P. A. P. N. Erri Wahyu Puspitarini, "Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 1, no. 1, pp. 46–58,

- 2016, doi: 10.37438/jimp.v1i1.7.
- [15] L. A. Pratama, A. Primawati, and L. Ariyani, "Perancangan Sistem Informasi Sirkulasi Buku Pada Perpustakaan SMP Negeri 103 Jakarta," *STRING (Satuan Tulisan Ris. dan Inov. Teknol.*, vol. 4, no. 2, p. 227, 2019, doi: 10.30998/string.v4i2.4179.
- [16] A. Buchori, P. Setyosari, I. Wayan Dasna, and S. Ulfa, "Mobile augmented reality media design with waterfall model for learning geometry in college," *Int. J. Appl. Eng. Res.*, vol. 12, no. 13, pp. 3773–3780, 2017.
- [17] A. Rouf, "Pengujian Perangkat Lunak Dengan Menggunakan Metode White Box dan Back Box," vol. vol 8 no1, pp. 1–7, 2012, [Online]. Available: <http://www.ejournal.himsya.ac.id/index.php/HIMSYATECH/article/view/28/27>.
- [18] M. L. Nuriman *et al.*, "Evaluasi Usability Website Menggunakan System Usability Scale," *Bina Darma Conf. Comput. Sci.*, vol. 2, no. 1, pp. 29–37, 2019, [Online]. Available: <http://jti.respati.ac.id/index.php/jurnaljti/article/view/213>.