

APLIKASI PELAYANAN JASA LAUNDRY BERBASIS ANDROID PADA PUTRA JEMPOL KALIGANGSA TEGAL

Seno Hendy Nurcahyo, Taufiq Abidin., S.Pd., M.Kom, Dwi Intan Af'idah, S.T., M.Kom
D IV Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama
Jln. Mataram No.09 Tegal
Telp/Fax (0283) 352000
senohendyn@gmail.com

ABSTRAK

Pembangunan Aplikasi pelayanan jasa *laundry* pada Putra Jempol *laundry* ini mengacu adanya permasalahan yang terjadi dalam pengembangan usahanya karena kurangnya informasi kepada pelanggan, serta *website* pengelolaan pendaftaran dan transaksi pelanggan yang digunakan masih manual. Dengan demikian perlu adanya aplikasi pelayanan jasa *laundry* berbasis android pada Putra Jempol *laundry* di Kaligangsa Asri Tegal sehingga mampu mengatasi dan memberikan solusi dari permasalahan yang ada. Aplikasi pelayanan jasa *laundry* dibuat dengan perancangan UML (*Unified Modelling Language*) serta menggunakan Android Studio dengan bahasa pemrograman *Java* dan bahasa pemrograman *PHP* dan *CodeIgniter* sebagai *framework*. Hasil dari penelitian berupa aplikasi pelayanan jasa *laundry* pada putra jempol *laundry* Putra Jempol dalam mengelola laporan data pendaftaran pelanggan dan transaksi, serta sebagai pengembangan usahanya. Sistem informasi tersebut tidak ditemukan *error* pada saat dilakukan pengujian dengan metode *black box*. Dengan demikian aplikasi ini dapat diimplementasikan pada pelayanan jasa pada Putra Jempol *laundry* Kaligangsa Asri Tegal.

Kata Kunci : Aplikasi *Laundry*, Android, *Website*, Kaligangsa Asri Tegal

1. Pendahuluan

Laundry merupakan kegiatan rutinitas manusia dalam kesehariannya mengganti pakaian yang digunakan melakukan kegiatan mencuci baju bahwa bisnis *laundry* sebagai bisnis yang berjalan dibidang jasa cuci mencuci. Selain itu pada *laundry* juga menawarkan layanan jenis paket yang sudah disediakan. Dengan itu pengelolaan yang bagus maka akan sangat menunjang kemajuan usaha semua itu harus dikelola dengan baik.

Di Kaligangsa Asri Tegal, jasa mengenai *laundry* masih sangat terbatas. Terlebih jika masyarakat ingin mencari *laundry* melalui teknologi *smartphone* android. Masyarakat sekitar tentu menginginkan kemudahan dalam menggunakan jasa mencuci mengenai *laundry*.

Salah satu *laundry* yang ada di Kaligangsa Asri Tegal adalah *laundry* Putra Jempol dimana pada *laundry* Putra Jempol masih mengalami kendala dalam pengembangan usahanya karena sistem yang digunakan masih manual, yaitu mengelola laporan data pada *laundry* masih menggunakan papan kertas yang dipajang dinding, pengelolaan data pendaftaran pelanggan dan transaksi masih

menggunakan tulisan tangan, dan tanda bukti pada pembayarannya masih dengan menggunakan pencatatan manual, sehingga memerlukan waktu relatif lama dalam memberikan sebuah pelayanan pada *laundry*.

Berdasarkan pada uraian di atas perlu adanya solusi yaitu untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan membangun aplikasi tentang *laundry* berbasis android pada Putra Jempol Kaligangsa Tegal, sehingga diharapkan aplikasi ini mampu menjadi solusinya, serta dapat juga memberikan layanan jasa kepada pelanggan dan masyarakat mengenai *laundry* seperti: data pelanggan, proses registrasi dan pendaftaran pelanggan, layanan paket, proses transaksi, informasi lokasi, dan informasi lainnya yang ada di *laundry*.

2. Tinjauan Pustaka

Penelitian mengenai pembuatan Aplikasi *Laundry* pernah dilaksanakan oleh Christine Primawaty. (2019), pada penelitiannya yang berjudul "Pembangunan Aplikasi Jasa *Laundry* Berbasis Android" [1]. menjelaskan tentang Jasa Layanan *OXY Laundry* yang ada di suatu pembisnis usaha dalam upaya meningkatkan efisiensi

waktu untuk proses antar jemput *laundry* dan mendata pakaian yang masuk agar memberikan informasi yang akurat tentang *OXY Laundry* sendiri. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan cara pendekatan sistematis mulai dari menganalisis kebutuhan sistem, pengujian sistem implementasi dan *maintance*. Penelitian ini menghasilkan sistem informasi layanan *laundry* berbasis android dengan fungsi dapat membantu menjalankan bisnis *laundry* secara efisiensi dan memberikan kemudahan baik kepada kurir untuk berinteraksi dengan pelanggan maupun kepada admin untuk melakukan pengolahan data informasi *OXY Laundry* itu sendiri.

Yoko Andramawan dan Khairul Umami. (2018) pada penelitiannya yang berjudul tentang Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Jasa Perbaikan Komputer, Laptop, dan *Smartphone* Berbasis Android pada CV. Sumber *Teknik Cool*" [2]. Berdasarkan dari latar belakang yang ada, diperoleh beberapa masalah yaitu menjelaskan tentang CV. Sumber *Teknik Cool* yang berada di Jakarta diperlukan adanya sebuah jasa pemesanan online khusus memperbaiki komputer, laptop, dan *smartphone* langsung ditempat sehingga para pengguna perangkat tersebut hemat waktu, hemat tenaga sebagai kebutuhan konsumen. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Pustaka dan Penelitian Lapangan/ Wawancara. Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan Metode *Basis Path*. Penelitian ini menghasilkan sistem berbasis android dapat mempermudah pengguna perangkat tersebut memesan jasa perbaikan komputer, laptop, dan *smartphone* secara kebutuhan dan dapat diakses dimana saja dalam hal ini juga sangat bermanfaat untuk sebagian orang dikarenakan untuk teknisi atau sebagai teknisi nya.

Afrida Ismawari dan Dahri Yani. pada penelitiannya yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan dan Penjualan Berbasis *Website* dan Android Pada Toko YT. *Wall Interior* [3]. Berdasarkan latar belakang yang ada pemasaran dan penjualan dalam bisnis itu sangatlah penting sehingga perlu strategi

yang cukup bagus untuk perkembangan bisnis menjadi lebih maju. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mempermudah dalam melakukan manajemen pada toko TY *Wall Interior*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *waterfall*. Pengujian aplikasi dilakukan dengan menggunakan metode *blackbox testing*. Penelitian ini menghasilkan Aplikasi Pemesanan, Perbaikan Dan Penjualan Berbasis *Website*& Android dengan fungsi untuk memajemen informasi pencatatan laporan pemesanan, dan penjualan dengan catatan sehari-harinya untuk penjualan yang ada di toko YT. *Wall Interior*.

Anita Desiani dan Yogi Wahyudi. (2020), pada penelitiannya yang berjudul Perancangan Perangkat Lunak Pada Aplikasi Pelayanan dan Pemesanan *Laundry* Berbasis Android" [4]. *Laundry* selama ini menggunakan nota manual yang rentan akan resiko rusak dan hilang sehingga diharapkan aplikasi ini akan mampu memenuhi kebutuhan dari pemilik bisnis maupun konsumen dari pengguna jasa *laundry* tersebut tanpa ada anomali dan redundansi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kebutuhan konsumen berbasis android menggunakan database telah dapat di implemmentasikan dalam aplikasi *laundry* online sebagai pusat komputasi yang terhubung dengan suatu komputer server untuk mengakses aplikasi web dan *smartphone*.

M. Solekhudin Ghazali, Naim Rochmawati. (2016), pada penelitiannya yang berjudul Aplikasi Ilufa Laundry Online Menggunakan *Framework CodeIgniter* Pada Ilufa *Laundry*" [5]. semua proses pelayanan dan transaksi yang dilakukan di *laundry* ilufa masih melukan sistem manual penerimaan pelanggan dilakukan petugas merangkap petugas, petugas merangkap administrasi/kasir dan cucian kotor juga diterima petugas, pengambilan cucian dilayani apabila membawa bukti nota yang ditulis secara manual oleh karyawan *laundry* ilufa. Tujuan penelitian ini yaitu membantu pihak konsumen dalam melakukan pengambilan data yang laundry telah selesai dicuci atau di setrika. Perancangan yang digunakan *Enetity Relationship Diagram* dan *Context*

Diagram. Penelitian ini menghasilkan sistem informasi *Report Transaction* Berbasis Web dengan fungsi untuk melakukan melakukan pelaporan transaksi nota yang terkonfirmasi secara real, akurat, akutable.

Febriyan Saragih, Yulia Agustina. (2021), pada penelitiannya yang berjudul Rancang Bangun Sistem *Tracking* Jasa Laundry Sepatu di *Clinix Shoes Care* Berbasis *Website*” [6]. Berdasarkan latar belakang yang ada, kegiatan mencuci barang yang diperlukan sebuah sistem tracking untuk melakukan pengecekan status sepatu yang sedang di *laundry* . Tujuan penelitian ini yaitu menciptakan sebuah perancangan perangkat lunak dengan permasalahan kebutuhan yang ada di *clinix shoes care laundry* sebagai upaya mempermudah konsumen. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu meliputi perancangan sistem secara keseluruhan, perancangan perangkat keras, perancangan perangkat lunak pada aplikasi android perancangan perangkat lunak pada *tracking based* dan pengujian sistem. Penelitian ini menghasilkan sistem dari segi logika serta fungsional serta membenarkan kalau seluruh bagian telah di uji pada aplikasi android.

3. Metodologi Penelitian

3.1. Bahan Penelitian

Bahan utama dari penelitian ini yaitu menggunakan data yang berkaitan dengan Aplikasi Putra Jempol, seperti meliputi: data paket satuan. data paket kiloan, data transaksi, dan data harga yang diambil pada tahun 2020.

3.2. Alat Penelitian

1. Perangkat Keras

Laptop Lenovo Ideapad S340, 7EB7A0E6, dengan spesifikasi *Processor* AMD Ryzen 3 3200U *with Radeon Vega Mobile Gfx Graphics* 2.60 GHz, RAM 8.00 GB, *System type* 64-bit.

2. Perangkat lunak

Windows 10, Star UML, Adobe Photosop, Android Studio, Visual Studio Code, XAMPP, Web Browser, MySQL, dan Microsoft Word 2010.

3.2. Alur Penelitian

Tahap penelitian aplikasi pelayanan jasa laundry putra jempol sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu dilakukan untuk mengetahui masalah-masalah yang ada pada *laundry* Putra Jempol Kaligangsa Asri Tegal, seperti pada kunjungan pelanggan intruksi aktivitas data manual, cara registrasi pendaftaran pelanggan baru, transaksi pembayaran yang masih dengan manual, kurangnya manajemen jadwal kirim dan informasi untuk pencarian lokasi laundry putra jempol.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan dua metode, yaitu observasi, studi literatur dan wawancara.

a. Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan dengan mengamati proses pemesanan atau proses cuci selesai untuk mengetahui model *user interface* yang baik serta proses manajemen bisnisnya.

b. Studi Literatur

Sebagai referensi untuk dapat menyelesaikan ketika terjadi adanya masalah, seperti pada buku, jurnal, majalah, dan pada artikel sebagai metode pengumpulan data. Melalui metode tersebut, akan didapatkan definisi, fungsi, dan kebutuhan yang diperlukan dalam perencanaan aplikasi putra jempol kaligangsa asri tegal.

c. Wawancara

Metode wawancara dilakukan kepada pihak *owner* yang terkait pada *laundry* putra jempol untuk mengetahui manajemen bisnis yang mencakup bagaimana sistem yang berjalan dan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan.

3. Analisis Data

Analisa data yang diperoleh pada saat pengumpulan data yaitu observasi, studi literatur, dan wawancara. Selanjutnya maka dilakukan analisa sistem terkait apa saja yang dibutuhkan dalam proses pembuatan aplikasi pelayanan jasa laundry putra jempol Kaligangsa Asri Tegal, seperti: menentukan *software* atau *tools* yang dibutuhkan dan

merancang alur sistem yang akan berjalan.

4. Perancangan Sistem

Tahapan perancangan sistem dilakukan pemodelan sistem dengan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) yaitu yang terdiri dari: *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, menggunakan rancangan-rancangan tabel *database*, menggunakan rancangan *user interface*. Dengan menggunakan perancangan tersebut maka dapat menggambarkan kebutuhan dan fungsional sistem, dan merancang desain *interface* sebagai sarana interaksi antara sistem dengan pengguna kemudian diimplementasi menjadi sebuah program pada tahap selanjutnya.

5. Pembuatan Sistem

Tahapan pembuatan sistem desain yang telah dibuat selanjutnya diterapkan pada kode pemrograman (*coding*) dengan menggunakan (*Android Studio*) Bahasa pemrograman *Java* dan bahasa pemrograman *PHP* (*Hypertext Preprocessor*) dan *CI* (*CodeIgniter Framework*) sebagai *framework*, sehingga menghasilkan sistem yang siap dioperasikan sesuai dengan desain yang dibuat pada tahap desain.

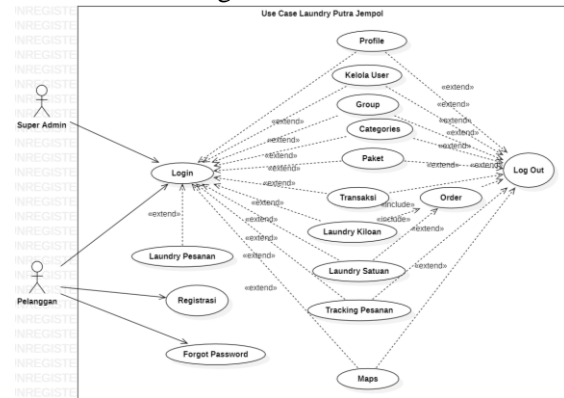
6. Pengujian Sistem

Pada tahap tersebut dilakukan pengujian pada perangkat lunak yang telah dibuat, pengevaluasian hasil yang diperoleh serta perbaikan program jika hasilnya belum sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pengujian program yaitu menggunakan pengujian *Black box* dan pengujian *user usability* untuk dapat mengetahui semua fungsi yang ada pada perangkat lunak.

4. Perancangan Dan Desain

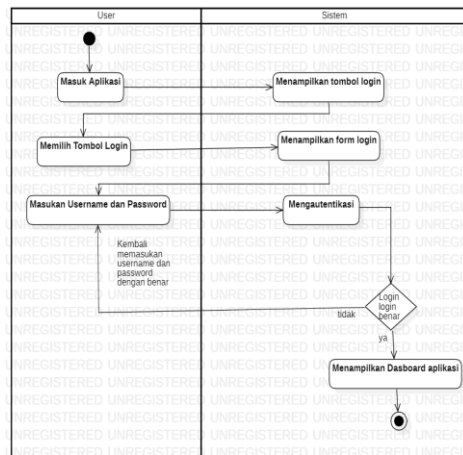
4.1. Perancangan UML (*Unified Modeling Language*)

1. Perancangan *use case diagram* laundry Putra Jempol Kaligangsa Asri Tegal :

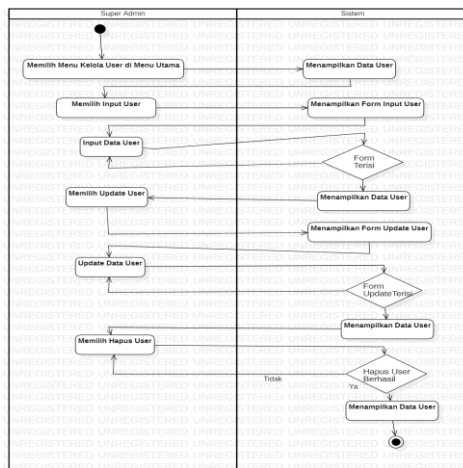


Gambar 4.1 Use Case Diagram

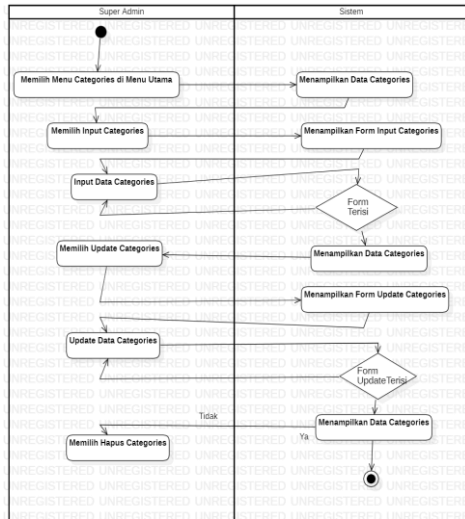
2. Activity Diagram



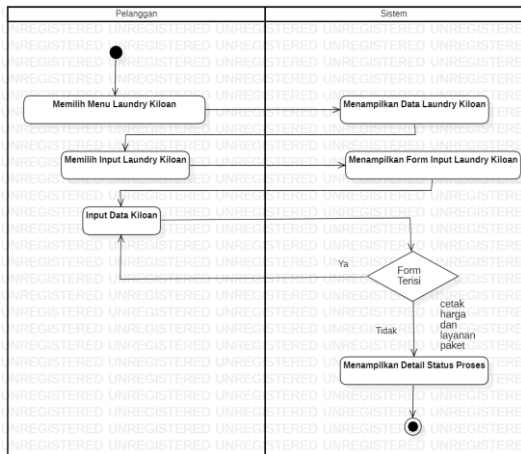
Gambar 4.2 Activity Diagram Login Pelanggan/ Admin



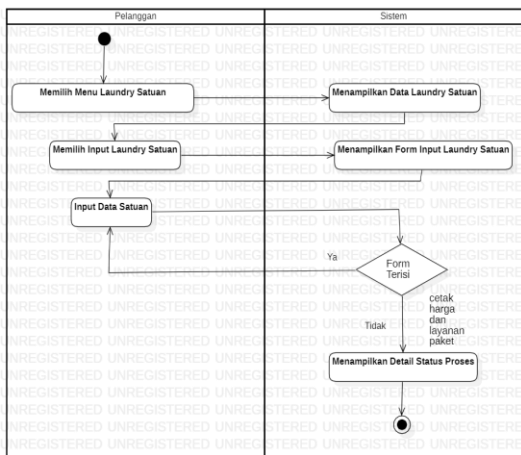
Gambar 4.3 Activity Diagram Kelola User Admin



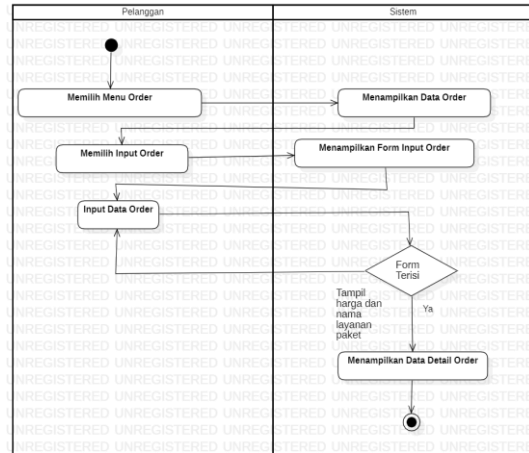
Gambar 4.4 Activity Diagram Kelola Kategori Paket



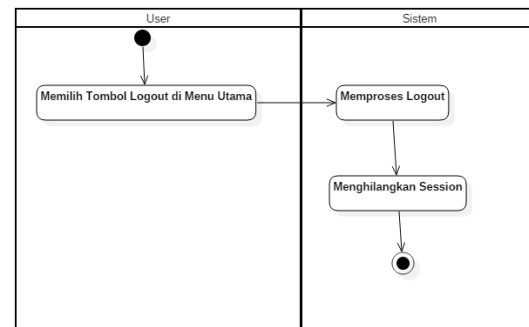
Gambar 4.5 Activity Diagram Laundry Kiloan



Gambar 4.6 Activity Diagram Laundry Satuan

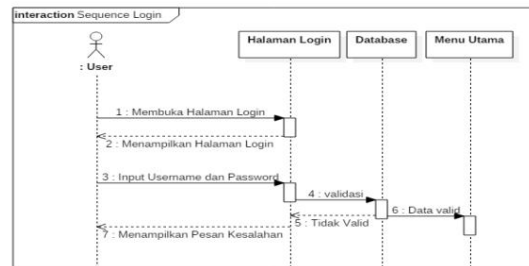


Gambar 4.7 Activity Diagram Order

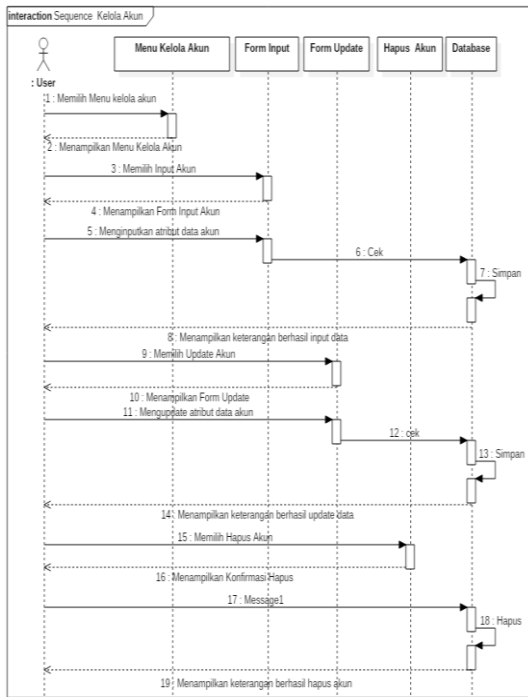


Gambar 4.8 Activity Diagram Logout Pelanggan/ Admin

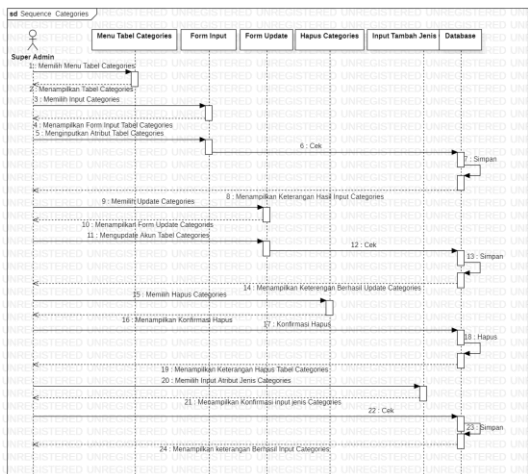
3. Sequence Diagram



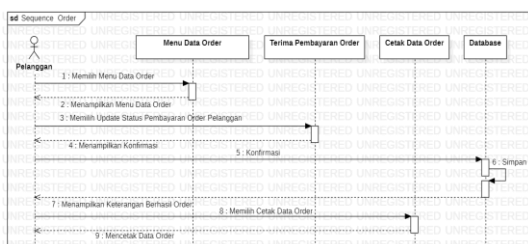
Gambar 4.9 Sequence Diagram Login Pelanggan, Admin



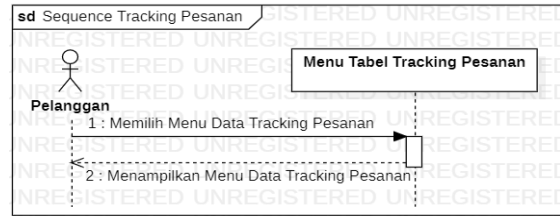
Gambar 4.10 Sequence Diagram Kelola Akun Admin



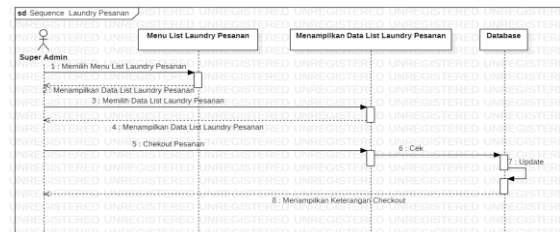
Gambar 4.11 Sequence Diagram Kategori Paket



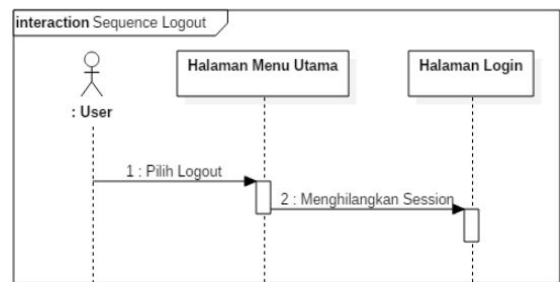
Gambar 4.12 Sequence Diagram Order



Gambar 4.13 Sequence Tracking Pesanan

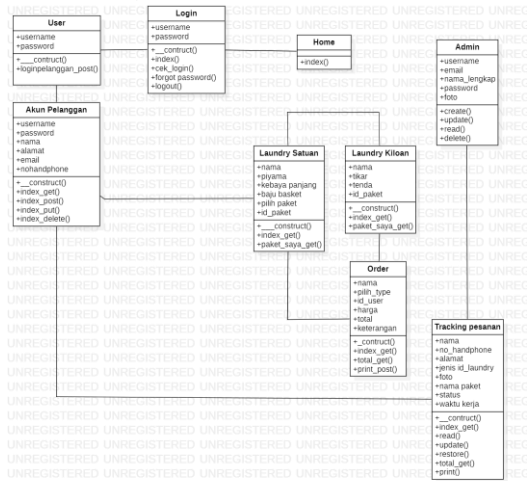


Gambar 4.14 Sequence Diagram Laundry Pesanan



Gambar 4.15 Sequence Diagram Logout Pelanggan/ Admin

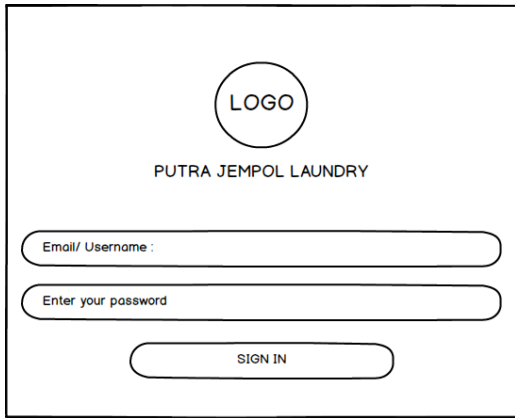
4. Class Diagram



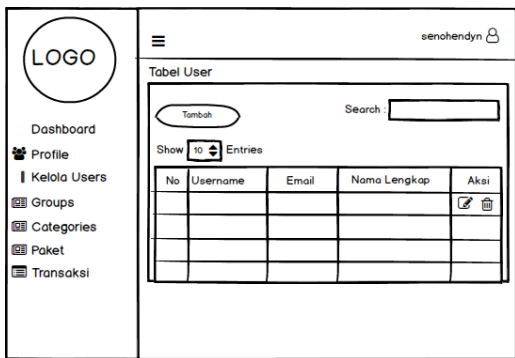
Gambar 4.16 Class Diagram

4.2. Desain Interface

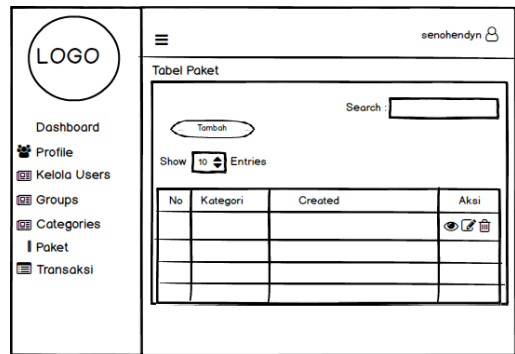
Berikut ini merupakan rancangan desain Aplikasi Laundry Berbasis Android Pada Putra Jempol:



Gambar 4.17 Desain Halaman Login Admin



Gambar 4.18 Desain Halaman Kelola User Admin



Gambar 4.19 Desain Halaman Paket Admin



Gambar 4.20 Desain Halaman Menu Utama



Gambar 4.21 Desain Halaman Laundry Satuan



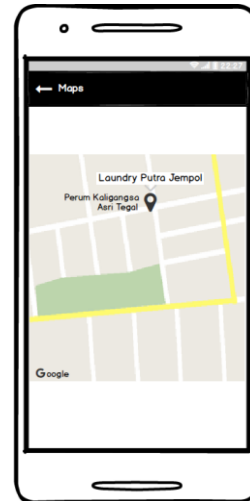
Gambar 4.22 Desain Halaman Laundry Kiloan



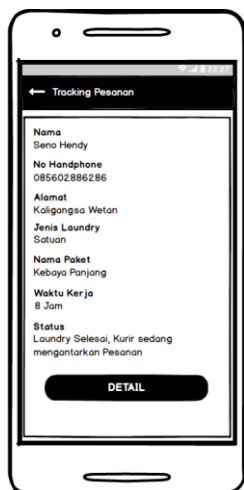
Gambar 4.23 Desain Halaman Order Laundry



Gambar 4.24 Desain Halaman Pesanan Laundry



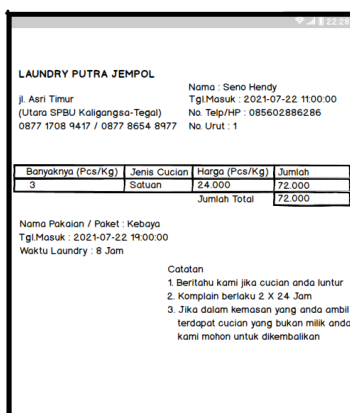
Gambar 4.27 Desain Halaman Maps



Gambar 4.25 Desain Halaman Tracking Pesanan



Gambar 4.28. Desain Halaman Profile



Gambar 4.26 Desain Halaman Kelola Struk Transaksi

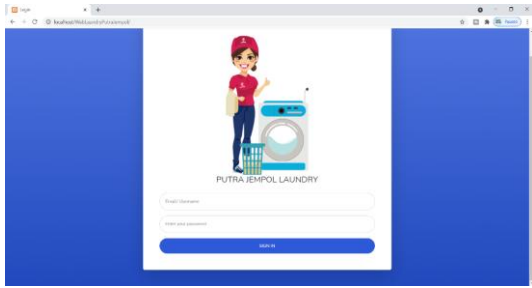
5. Hasil Dan Pembahasan Penelitian

5.1. Hasil Penelitian

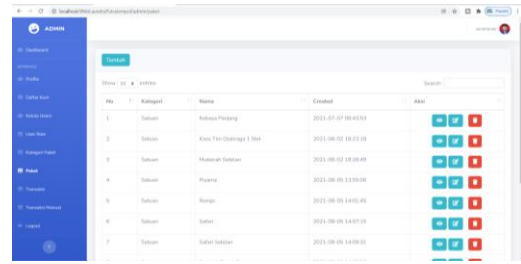
Berdasarkan analisa dan perancangan sistem maka dibangunlah “Aplikasi Pelayanan Jasa Laundry Berbasis Android Pada Putra Jempol Kaligangsa Asri Tegal yang telah selesai dibuat. Penelitian tersebut menghasilkan *interface* dan setelah aplikasi dibuat maka dilakukan pengujian. Terdapat dua jenis pengujian, yaitu *black-box testing* dan pengujian *usability testing*.”

5.1.1. Implementasi Antarmuka

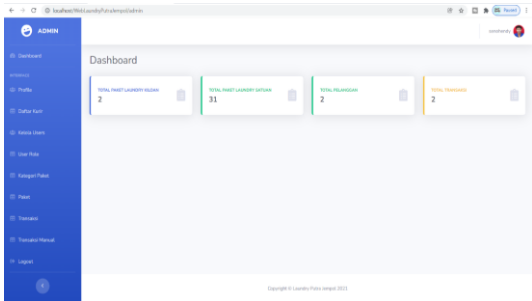
Dari hasil analisa dan perancangan sistem yang telah dilakukan, diperoleh hasil aplikasi pelayanan jasa laundry berbasis *android*. yaitu sebagai berikut :



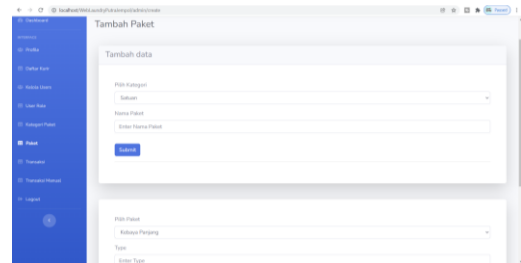
Gambar 5.1 Tampilan Form Login Super Admin



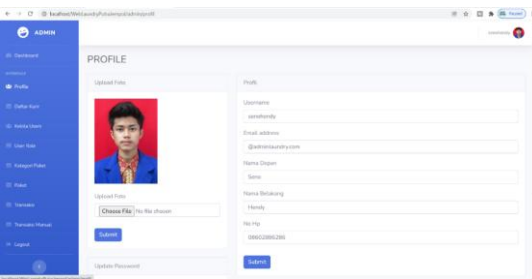
Gambar 5.7 Tampilan Menu Paket Laundry



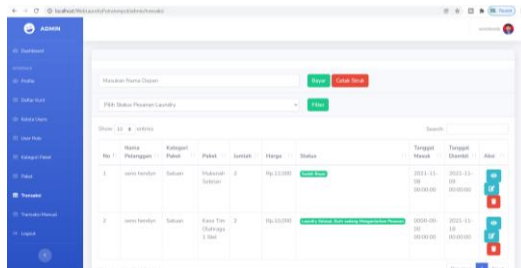
Gambar 5.2 Tampilan Menu Utama Super Admin



Gambar 5.8 Tampilan Tambah Paket Super Admin



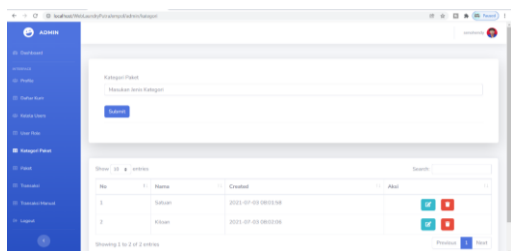
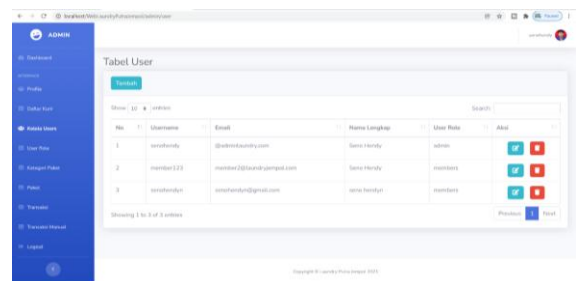
Gambar 5.3 Tampilan Menu Profil Super Admin



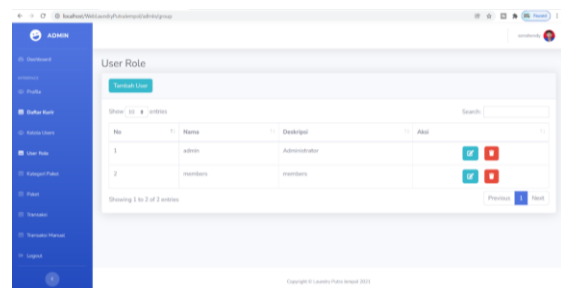
Gambar 5.9 Tampilan Transaksi Laundry

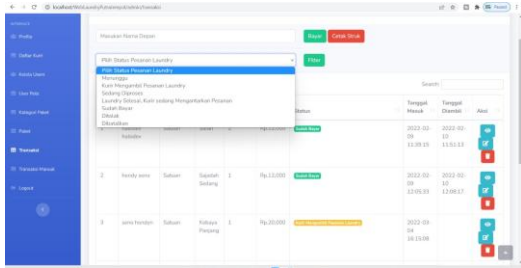
Gambar 5.4 Tampilan Menu Kelola User Super Admin

Gambar 5.5 Tampilan Menu User Role Super Admin



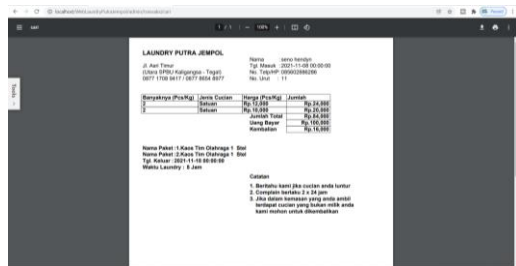
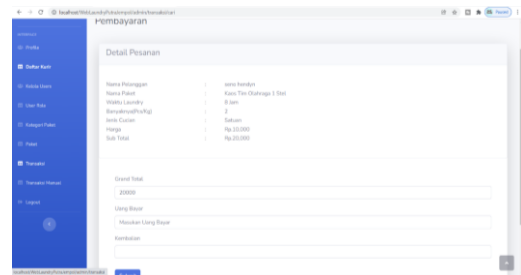
Gambar 5.6 Tampilan Menu Kategori Paket Super Admin



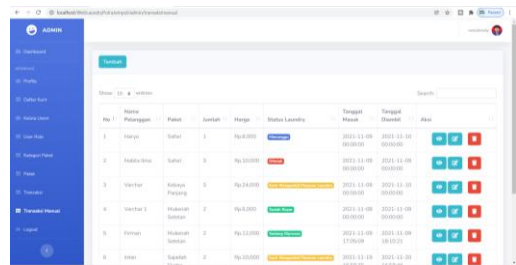


Gambar 5.10 Tampilan Menu Filter Status

Gambar 5.11 Tampilan Menu Detail Pembayaran



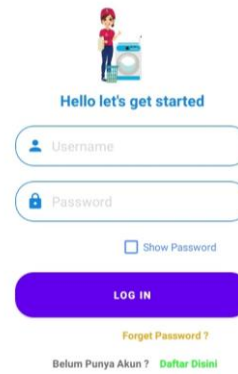
Gambar 5.12 Tampilan Cetak Struk Pembayaran



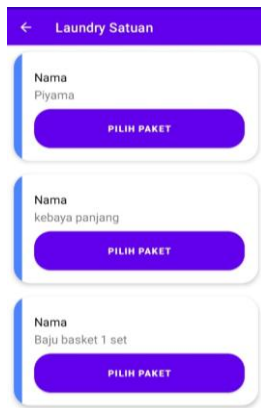
Gambar 5.13 Tampilan Menu Transaksi Manual



Gambar 5.14 Tampilan Menu Splash Screen



Gambar 5.15 Tampilan Fitur Login Mobile



Gambar 5.16 Tampilan Fitur Laundry Satuan



Gambar 5.17 Tampilan Fitur Batalkan Pesanan



Gambar 5.18 Tampilan Order Kiloan Laundry

5.1.2. Pengujian *Black Box*

Pada tahap pengujian sistem dengan menggunakan metode *black box testing*, metode ini merupakan pengujian aplikasi peayanan jasa laundry putra jempol kaligangsa asri tegal yang mengutamakan pengujian terhadap kebutuhan fungsi dari suatu aplikasi. Tujuan dari metode *black box testing* adalah untuk menemukan kesalahan fungsi pada aplikasi pelayanan jasa laundry putra jempol dengan menggunakan metode *black box testing* dilakukan hanya mengamati

hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsionalitas tanpa mengetahui yang terjadi di dalam proses detail, melakukan hanya mengetahui *input* dan *output*.

5.1.3. Pengujian *Usability Testing*

Pengujian kegunaan (*usability testing*) dilakukan menggunakan metode *Simple Random Sampling* dimana nantinya hasil dari kuisioner akan dilakukan perhitungan untuk dapat diambil sebuah kesimpulan. Pengujian ini digunakan untuk mengukur kemudahan yang dirasakan pengguna setelah menyelesaikan semua demo aplikasi yang diberikan. Pelaksanaan *usability testing* dilakukan dengan mendatangi satu per satu responden untuk dimintai kesediaan dengan menggunakan Aplikasi Pelayanan Jasa Laundry Pada Putra Jempol Kaligangsa Asri Tegal kemudian mengisi pertanyaan yang sudah di sediakan.

Tabel 5.1 Pertanyaan Pengujian Pertanyaan

No	Pernyataan
1	Secara keseluruhan, saya merasa terbantu dengan adanya aplikasi ini, karena dapat memudahkan saya dalam memesan jasa laundry secara <i>online</i>
2	Saya tidak kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini.
3	Tata letak ataupun tampilan aplikasi mudah dimengerti
4	Aplikasi memiliki tampilan yang bagus dan menarik.
5	Bahasa dalam aplikasi tidak membingungkan saya.
6	Memudahkan saya dalam melihat perhitungan dan memanejemn paket laundry secara online.
7	Memudahkan saya dalam melihat status pesanan laundry secara otomatis.
8	Sepertinya saya akan sering menggunakan aplikasi ini
9	Saya rasa fitur-fitur aplikasi ini sudah terintegrasi denggan baik satu sama lain.
10	Aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan.

Tabel 5.2 Tabel Variabel Penilaian

No	Variabel
----	----------

No	Variabel
1	Manfaat Aplikasi
2	Kemudahan Penggunaan
3	Tata Letak
4	User Interface
5	Bahasa Dalam Aplikasi
6	Manajemen Laundry
7	Status pesanan/ Tracking
8	Sering Digunakan
9	Fitur-Fitur yang terintegrasi
10	Sesuai Dengan Kebutuhan

Tabel 5.3 Tabel Kriteria Penilaian

No	Kriteria
1	Sangat Setuju
2	Setuju
3	Cukup Setuju
4	Kurang Setuju
5	Tidak Setuju

Tabel 5.4 Persentase Pertanyaan No.1

Pertanyaan	Jawaban	Responden	Persentase (%)
1	Sangat Setuju	1	34
	Setuju	1	33
	Cukup Setuju	1	33
	Kurang Setuju	0	0
	Tidak Setuju	0	0
Jumlah		3	100

Tabel 5.5 Persentase Pertanyaan No.2

Pertanyaan	Jawaban	Responden	Persentase (%)
2	Sangat Setuju	0	0
	Setuju	0	0
	Cukup Setuju	3	100
	Kurang Setuju	0	0
	Tidak Setuju	0	0
Jumlah		3	100

Tabel 5.6 Persentase Pertanyaan No.3

Pertanyaan	Jawaban	Responden	Persentase (%)
3	Sangat Setuju	0	0
	Setuju	1	33
	Cukup Setuju	2	67
	Kurang Setuju	0	0
	Tidak Setuju	0	0
Jumlah		3	100

Tabel 5.7 Persentase Pertanyaan No.4

Pertanyaan	Jawaban	Responden	Persentase (%)
4	Sangat Setuju	0	0
	Setuju	3	100
	Cukup Setuju	0	0
	Kurang Setuju	0	0
	Tidak Setuju	0	0
Jumlah		3	100

Tabel 5.8 Persentase Pertanyaan No.5

Pertanyaan	Jawaban	Responden	Persentase (%)
5	Sangat Setuju	0	0
	Setuju	1	33
	Cukup Setuju	2	67
	Kurang Setuju	0	0
	Tidak Setuju	0	0
Jumlah		3	100

Tabel 5.9 Persentase Pertanyaan No.6

Pertanyaan	Jawaban	Responden	Persentase (%)
6	Sangat Setuju	1	33
	Setuju	2	67
	Cukup Setuju	0	0
	Kurang Setuju	0	0
	Tidak Setuju	0	0
Jumlah		3	100

Tabel 5.10 Persentase Pertanyaan No.7

Pertanyaan	Jawaban	Responden	Persentase (%)
7	Sangat Setuju	3	100
	Setuju	0	0
	Cukup Setuju	0	0
	Kurang Setuju	0	0
	Tidak Setuju	0	0
Jumlah		3	100

Tabel 5.11 Persentase Pertanyaan No.8

Pertanyaan	Jawaban	Responden	Presentase (%)
8	Sangat Setuju	2	67
	Setuju	1	33
	Cukup Setuju	0	0
	Kurang Setuju	0	0
	Tidak Setuju	0	0
Jumlah		3	100

Tabel 5.12 Persentase Pertanyaan No.9

Pertanyaan	Jawaban	Responden	Persentase (%)
9	Sangat Setuju	1	33
	Setuju	0	0
	Cukup Setuju	2	67
	Kurang Setuju	0	0
	Tidak Setuju	0	0
Jumlah		3	100

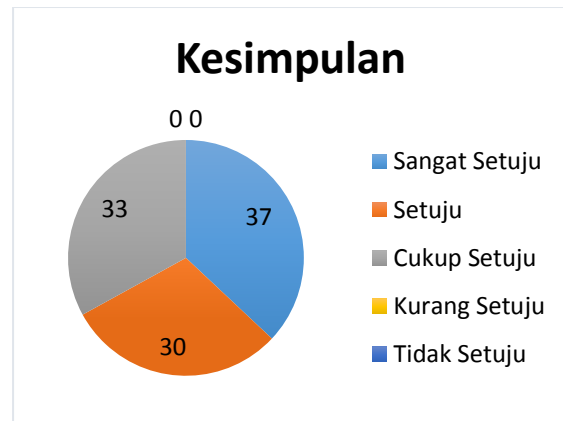
Tabel 5.13 Persentase Pertanyaan No.10

Pertanyaan	Jawaban	Responden	Persentase (%)
10.	Sangat Setuju	3	100
	Setuju	0	0
	Cukup Setuju	0	0
	Kurang Setuju	0	0
	Tidak Setuju	0	0
Jumlah		3	100

Tabel 5.14 Total Persentase 10 Pertanyaan

Jawaban	Responden	Persentase (%)
Sangat Setuju	11	37
Setuju	9	30
Cukup Setuju	10	33
Kurang Setuju	0	0
Tidak Setuju	0	0
Jumlah	30	100

Dari tabel 5.14 diatas dapat disajikan dengan grafik sebagai berikut:



Gambar 5.19 Grafik Total 10 Pertanyaan

5.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka selanjutnya Aplikasi Pelayanan Jasa Laundry Berbasis Android (Studi Kasus: Putra Jempol Kaligangsa Asri Tegal) telah selesai dibuat. Hasil dan desain tampilan sesuai dengan perancangan yang telah dibuat sebelumnya menghasilkan 2 platform yang secara terintegrasi yaitu *Mobile* (Pelanggan) dan *Website* (Administrator). Selanjutnya dilakukan tahapan pengujian aplikasi dengan menggunakan metode pengujian *black box* dan *usability testing*.

Dari pengujian *black-box testing* dilakukan dengan mengecek fungsionalitas dan *output* dari aplikasi yang dibuat. Yaitu 14 pengujian terhadap halaman yang mempunyai akun (*input*) dan keluaran (*output*) untuk mengetahui apakah suatu fungsi ketika terjadi suatu proses lalu lintas data sudah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Pelayanan Jasa Laundry berjalan sebagaimana fungsinya.

Dari pengujian *usability testing* dilakukan dengan menguji terhadap kepuasan *user* untuk mengetahui kualitas dari aplikasi dan untuk mengukur sejauh mana kemudahan *user* dalam menggunakan aplikasi yang telah dibuat dengan menggunakan kuesioner. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi Pelayanan Jasa Laundry Putra Jempol dapat dengan mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan

6. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian aplikasi pelayanan jasa laundry pada putra jempol kaligangsa asri tegal berbasis *android*, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Menghasilkan aplikasi laundry yang terdiri dari 2 platform yaitu berbasis *Mobile* (pelanggan) dan berbasis *Website* (*Administrator*).
2. Admin dengan mudah dapat mengubah data paket laundry sehingga pelanggan dapat melihat kebutuhan laundry secara akurat dan terkalkulasi oleh sistem.
3. Berdasarkan pengujian sistem dengan menggunakan *usability testing* maka diperoleh hasil responden 37 % menyatakan Sangat Setuju, 33% menyatakan Cukup Setuju, dan 30% menyatakan Setuju.
4. Menghasilkan Rest Api untuk menghubungkan 2 platform yaitu berbasis *mobile* (pelanggan) dan *website* (*administrator*) yang saling terkoneksi dalam satu server.

7. Daftar Pustaka

- Primawaty, Christine. *Pembangunan Aplikasi Jasa Laundry Berbasis Android*. Diss. Universitas Komputer Indonesia, 2019.
- Andramawan, Yoko, Khairul Ummi, and Alfa Saleh. "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Jasa Perbaikan Komputer, Laptop, dan Smartphone Berbasis Android." *IT (INFORMATIC TECHNIQUE) JOURNAL* 6.1 (2018): 25-35.
- Afrida Ismawari Br.Sitepu, Dahri Yani Hakim Tanjung. "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan dan Penjualan Berbasis Web dan Android Pada Toko YT. Wall Interior".
- Desiani, Anita, et al. "Perancangan perangkat lunak pada aplikasi pelayanan dan pemesanan laundry online berbasis android." *Jurnal Penelitian Sains* 22.3 (2020): 153-161.
- Ghozali, Mokhammad Solekhudin. "Aplikasi "Ilufa Laundry" Online Menggunakan Framework CodeIgniter (Studi Kasus: Ilufa Laundry)". *Jurnal Manajemen Informatika* 5.2 (2016).
- Saragih, Febriyan, Yulia Agustina Dalimunthe, and Husni Lubis. "Rancang Bangun Sistem Tracking Jasa Laundry Sepatu Di Clinix Shoes Care Berbasis Website." *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi* 5.1 (2021): 73-76.
- Winarto, Rene Matthew, Alexander Setiawan, and Djoni Haryadi Setiabudi. "Aplikasi Laundry Nalendra berbasis Android." *Jurnal Infra* 5.1 (2017): 275-280.
- HM Jogiyanto. (2001). "Pengertian Aplikasi dan Perkembangannya". Andi Offset. Yogyakarta.
- Hidayat, Rahmat. (2010). "Cara Praktis Membangun Website Gratis: Pengertian Website". Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kompas, Gramedia.
- Wahana Komputer. (2010). "Membangun Website Tanpa Modal". Andi Yogyakarta & Wahana Komputer Semarang.
- Mulyana, A., & Aria, M. (2015). "Perancangan Digital Signage Sebagai Papan Informasi Digital". *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 13(2).
- Sidik, Betha. 2014 "Pemrograman Web dengan PHP". Bandung: Informatika.
- Solichin, Wahyu. (2010). "Dari Pemula Hingga Mahir". Universitas Budiluhur: Jakarta.
- Widodo, Wahyu. (2013). "Membangun Web Super Cepat dengan CodeIgniter Grocery CRUD dan TankAuth".
- Purbadian, Yenda. (2016). "Trik Cepat Membangun Aplikasi Berbasis Web dengan Framework CodeIgniter". Yogyakarta: Web Programming.
- Bougettaya, A., Sheng, Q.Z. (2014) "Advanced Web Service"s, Springer.
- Richardson, L., Ruby, S., (2007) "RESTful Web Services, O'Reilly", California.
- Wijaya, S. (2012). "Penerapan Web Service pada Aplikasi Sistem Akademik pada Platform Sistem Operasi Mobile Android". Teknik Informatika, STIKOM PGRI Banyuwangi.
- B'Far, Reza. (2005). "Mobile Computing Principle. New York". Cambridge Univesity Press.
- Chumairoh, M. S. (2014). "Perancang Bangun Aplikasi Mobile Pada Platform Android Berbasis Html5 Studi Kasus Layanan Informasi Website Unipdu Jombang". *Eduatic-*

- Safaat, Nazruddin H., (2012). "Pemrograman Aplikasi Mobile Smartpone dan Tablet PC Berbasis Android". Informatika Bandung.
- Nyura, Y. (2016). "Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Handphone dengan J2ME". Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer, 5(3), 18-27.
- Nugraha, A. H. (2015). "Pengembangan Aplikasi Mobile Akademik Dosen Berbasis Web Service di Universitas Widyatama". Universitas Widyatama.
- Rumate, A. D., Najoran, X., & Sugiarto, B. A. (2017). "Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android Untuk Informasi Kegiatan dan Pelayanan Gereja". Jurnal Teknik Elektro dan Komputer, 6(1), 1-6
- Urva, Gelly., dan Siregar, Helmi Fauzi. 2015. "Pemodelan UML E-Marketing Minyak Goreng".
- Aelani, K., & Falahah, F. (2012). "Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire (Studi Kasus Aplikasi Perwalian Online STMIK "Amikbandung")". Jurnal Fakultas Hukum UII.
- Nielsen, Jakob. 2012 "Usability" 101: Introduction to Usability.
- Nidhra, Srinivas, & Dondeti, Jagruthi. 2012. "Blackbox and Whitebox Testing Techniques – A Literature Review, International Journal of Embedded Systems and Applications (IJESA)". Vol.2, No.2, June 2012.