

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Perkembangan teknologi membuat hampir semua sektor usaha tidak dapat lepas dari penggunaan teknologi, termasuk usaha *laundry*. *Laundry* merupakan proses pencucian pakaian biasa menggunakan air dan deterjen. Tentu saja hal ini bisa dilakukan oleh jasa penatu, tapi juga bisa dilakukan di rumah dengan mesin cuci dan deterjen biasa [1]. Perkembangan teknologi membuat kegiatan *laundry* semakin mudah dengan menggunakan mesin cuci (*washing machine*). Meskipun begitu, tidak semua orang memiliki waktu untuk mencuci pakaian. Jasa *laundry* menjadi salah satu alternatif bagi orang – orang yang tidak memiliki waktu untuk mencuci pakaian atau tidak memiliki alat – alat untuk mencuci pakaian.

Viola Laundry menyediakan jasa layanan mencuci pakaian yang berlokasi di Jalan Kilangan Kenali Asam Bawah. Selain jasa mencuci pakaian, Viola Laundry juga menyediakan jasa pencucian karpet, sepatu, gordena, *bed cover*, dan boneka. Dalam proses administrasi, Viola Laundry masih menggunakan cara manual dengan menggunakan nota sebagai bukti penerimaan *laundry*. Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik Viola Laundry, terdapat beberapa permasalahan yang dialami, seperti cukup sulit untuk melakukan pencarian data, nota tersebut juga rentan mengalami kerusakan atau kehilangan. Untuk menghitung pendapatan dan pengeluaran *laundry* juga menggunakan cara manual

sehingga membutuhkan waktu yang relatif lama. Selain itu pelanggan juga tidak bisa mengetahui status barang, apakah barang tersebut sudah selesai dicuci atau belum. Untuk mengetahui status barang, pelanggan harus menggunakan telepon, mengirim pesan, atau langsung datang ke tempat *laundry*. Oleh karena itu diperlukan suatu sistem informasi untuk mempermudah pelanggan dan pihak *laundry* dalam menjalankan bisnisnya.

Menurut penelitian [2] dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL, peneliti berhasil membuat suatu aplikasi berbasis web yang memudahkan pelanggan dalam memperoleh informasi. Aplikasi ini memudahkan pelanggan dalam memperoleh jasa antar-jemput *laundry* dengan cepat dan terpercaya. Selain itu, aplikasi tersebut juga memudahkan pegawai dalam pembuatan laporan pendapatan Pelangi Laundry.

Pada penelitian [3], aplikasi dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Dengan aplikasi tersebut, pencatatan transaksi jasa *laundry* menjadi lebih cepat, mudah, dan akurat. Dengan jaringan internet, perusahaan dapat melakukan promosi terhadap bisnisnya. Aplikasi ini juga efisien dalam hal biaya dan waktu, perusahaan dapat mengurangi penggunaan *paper based* dengan menggunakan website.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis akan melakukan penelitian untuk merancang suatu aplikasi *laundry* berbasis web dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN LAYANAN JASA LAUNDRY BERBASIS WEB (STUDI KASUS : VIOLA LAUNDRY)”**.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Rumusan permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimana merancang suatu aplikasi yang dapat memudahkan pihak *laundry* dalam mendata pesanan dan penghasilan pada Viola Laundry?
- 2) Bagaimana merancang aplikasi yang memudahkan pelanggan dalam menggunakan jasa *laundry* pada Viola Laundry?

## 1.3 BATASAN MASALAH

Batasan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Penelitian dilakukan di Viola Laundry.
- b. Memiliki beberapa fitur seperti status barang, pelayanan antar-jemput barang, perhitungan harga otomatis, dan sebagainya.
- c. Barang yang dapat dilaundry yaitu berupa pakaian, sepatu, karpet, *bed cover*, boneka, dan gordena.
- d. Daerah jangkauan untuk pemesanan online yaitu kecamatan Kenali Asam Bawah dan kecamatan Kenali Asam Atas.
- e. Metode perancangan sistem yang digunakan adalah metode *Waterfall*.
- f. Perancangan aplikasi berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, dengan *framework* Laravel dan database MySQL.

## 1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

### 1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Menghasilkan rancangan aplikasi yang dapat memudahkan pihak *laundry* dalam mendata pesanan dan penghasilan pada Viola Laundry.
- 2) Menghasilkan rancangan aplikasi yang memudahkan pelanggan dalam menggunakan jasa *laundry* pada Viola Laundry.

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

- a. Mengembangkan bisnis jasa *laundry* pada Viola Laundry.
- b. Membantu Viola Laundry dalam mempromosikan bisnisnya melalui internet.
- c. Memudahkan pelanggan dalam pemesanan jasa *laundry*.

#### **1.5 SISTEMATIKA PENELITIAN**

Sistematika dibuat untuk memberi suatu gambaran yang jelas terhadap penulisan ilmiah agar menghindari terjadinya pembahasan diluar dari tema dan judul penelitian. Secara garis besar penulisan ilmiah terdiri dari 6 bab, dapat dilihat dari sistematika penulisan sebagai berikut :

##### **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bab pendahuluan yang membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

##### **BAB II: LANDASAN TEORI**

Bab ini memuat tentang landasan teori yang mendasari pembahasan laporan secara khusus dan berisikan definisi – definisi yang melandasi

penelitian yang dilakukan, seperti konsep *laundry*, konsep website, UML (*Unified Modelling Language*), metode *Waterfall*, dan sebagainya.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini membahas secara rinci kerangka kerja penelitian, metode atau pendekatan yang digunakan, dan *tools* (alat bantu) berupa *software* dan *hardware* yang digunakan dalam penelitian ini.

### **BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas tentang analisis kebutuhan dan perancangan aplikasi yang ingin dikembangkan.

### **BAB V : IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini berisi tentang kegiatan implementasi dan pengujian terhadap sistem yang telah dikembangkan sebelum aplikasi digunakan secara umum.

### **BAB VI : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran dari penelitian dalam mengembangkan sistem informasi yang dibuat.