

## ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN JASA PENCUCIAN SEPATU DAN TAS PADA SOJISHOES AND BAG CARE BERBASIS MOBILE

Dandi Ramasenjaya<sup>1</sup>, Kundang Karsono Juman<sup>2</sup>  
Universitas Esa Unggul<sup>2</sup>

Jl. Arjuna Utara No.9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11740  
Email : dandirama06@gmail.com<sup>1</sup>, kundang.karsono@esaunggul.ac.id<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Soji Shoes and Bag Care merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa pencucian sepatu dan tas yang berlokasi di Jakarta Pusat, Jasa Pencucian yang ditawarkan yaitu: Pencucian sepatu dan tas yang sudah kusam, menguning, sangat kotor, kemudian sepatu dan tas dicuci dengan bersih sesuai keinginan pelanggan. Saat ini sistem informasi yang disediakan belum mampu untuk mengelola data perusahaan, pemasaran jasa perusahaan dan informasi perusahaan, sehingga perusahaan tidak mampu menjangkau pelanggan maupun calon pelanggan yang ada di DKI Jakarta. Pada pencatatan/pemasukan data pelanggan, pemesanan dan pembayaran mengharuskan pekerja untuk menginput data secara manual lalu merekap data kedalam Ms. Excel, perubahan atau sebagai informasi yang dibutuhkan memakan waktu yang tidak sedikit dan beresiko untuk kesalahan input dan kehilangan data. Metode pengembangan sistem informasi pada penelitian ini Metode Prototype, dan untuk menguraikan permasalahan dengan PIECES, Kemudian diagram UML sebagai rancangan struktur usulan sistem dengan Use Case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram dan Sequence Diagram. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Bahasa Java, dan menggunakan database MYSQL. Hasil dari tugas akhir ini berupa rancangan mobile sistem informasi pemesanan jasa kebersihan pada Perusahaan Soji Shoes and Bag Care.

Kata kunci : Sistem Informasi, Prototype, UML, PIECES, Java, MySQL

### ABSTRACTS

*Soji Shoes and Bag Care is a company engaged in shoe and bag washing services located in Central Jakarta. The washing services offered are: Washing shoes and bags that are dull, yellowed, very dirty, then shoes and bags. the bag is washed thoroughly according to the customer's wishes. Currently the information system provided has not been able to manage company data, marketing company services and company information, so the company is unable to reach customers and prospective customers in DKI Jakarta. In recording/inputting customer data, ordering and payment requires workers to input data manually and then recap the data into Ms. Excel, changes or as required information takes a lot of time and is at risk for input errors and data loss. The method of developing information systems in this research is the Prototype Method, and to describe the problem with PIECES, then the UML diagram as a proposed system design structure uses Use Case Diagrams, Class Diagrams, Activity Diagrams and Sequence Diagrams. The programming language used is Java language, and uses MYSQL database. The result of this final project is the design of a mobile cleaning service ordering information system at the Soji Shoes and Bag Care Company.*

*Keywords: Information System, Prototype, UML, PIECES, Java, MySQL*

### 1. PENDAHULUAN

Soji Shoes and Bag Care merupakan salah satu industri yang beroperasi dalam aspek pelayanan pencucian sepatu serta tas, Pencucian yang penting ditawarkan oleh industri ini yaitu:

Pencucian sepatu dan tas yang sudah kusam, menguning, sangat kotor, kemudian sepatu dan tas dicuci dengan bersih sesuai keinginan pelanggan (Customer) [1]. Menurut data perusahaan 3 bulan terakhir terdapat data pencucian harian sekitar 5 sampai 9 pencucian, data pencucian mingguan sekitar 35 sampai 63

pencucian dan data pencucian bulanan sekitar 150 sampai 270. Omzet perusahaan dalam 1 bulan bisa berkisar Rp4.500.000,00, perusahaan ini menawarkan 7 jenis pencucian yaitu; Fast Cleaning, Deep Cleaning, Un-yellowing & Whitening, Cap Cleaning, Bag Care, Repair dan Repaint. Perusahaan ini memiliki 1 karyawan untuk melayani pelanggan dan pemilik yang bekerja untuk memantau, membantu karyawan, mengatur keuangan, mencatat data masuk dan keluar [2]. Pada perusahaan Soji Shoes and Bag Care ini belum memiliki sebuah media informasi yang berfungsi untuk memperkenalkan layanan jasa yang ditawarkan, paket-paket jasa pencucian yang ditawarkan, kemudian informasi-informasi tentang perusahaan, selanjutnya kontak perusahaan yang dapat dihubungi, bagaimana cara memesan layanan jasa perusahaan, dari sisi pengolahan pencatatan informasi semacam informasi klien, informasi pemesanan, informasi pembayaran klien yang mengharuskan karyawan menginput semua data yang sebelumnya ditulis dalam nota secara manual dan pembukuan lalu ke dalam Microsoft Excel sehingga jika terjadi pembaruan atau perbaikan data mengharuskan karyawan untuk mencari terlebih dahulu data tersebut kemudian menginputkan semua data tersebut kedalam nota baru, pembukuan dan Microsoft Excel. Perihal ini hendak memakan durasi yang lama dalam cara pengerjaan informasi, memakan biaya yang cukup besar, beresiko kesalahan input data dan kehilangan data [3]. Disisi lain pemilik juga mengalami kesulitan dalam proses kontrol seluruh data yang ada pada perusahaan, karena jika memerlukan data pemilik harus meminta semua data yang dibutuhkan kepada karyawan untuk ditunjukkan, perihal ini hendak membutuhkan durasi yang tidak sedikit dalam pencarian data pada pembukuan dan nota manual sehingga cukup menyita waktu karyawan dalam melakukan pekerjaan.

Gambaran persoalan diatas perusahaan ini

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

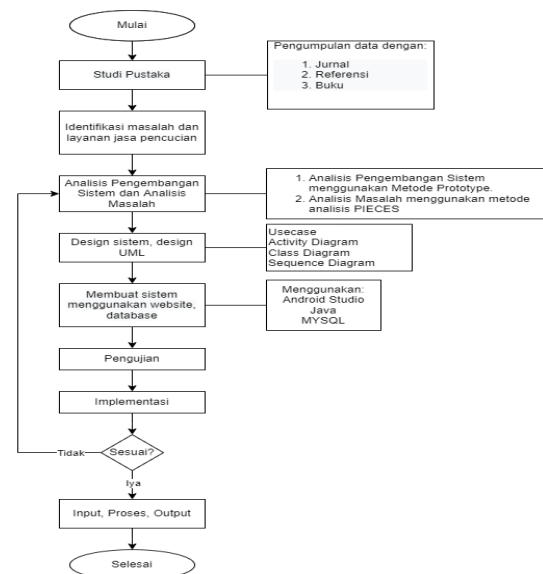
### Metode prototype

Prototype merupakan langkah awal dari sistem fitur lunak yang dipakai guna mendemonstrasikan konsep-konsep, eksperimen konsep, serta menciptakan lebih banyak permasalahan serta pemecahan masalah. Tata cara prototyping yang dipakai di dalam riset ini bermaksud guna memperoleh cerminan aplikasi yang hendak dibentuk lewat konsep aplikasi prototype terlebih dulu setelah itu hendak dievaluasi oleh user. Aplikasi prototype sudah dievaluasi oleh user jadi referensi guna

memerlukan sebuah sistem informasi yang tidak hanya terdapat media informasi melainkan media pemasaran serta pemesanan untuk penyediaan jasa pencucian sepatu dan tas melalui online, yaitu melalui sistem mobile diharapkan dengan adanya mobile dapat mempermudah dalam melakukan pemesanan, menyimpan data serta mencetak laporan sesuai dengan transaksi dan data customer.

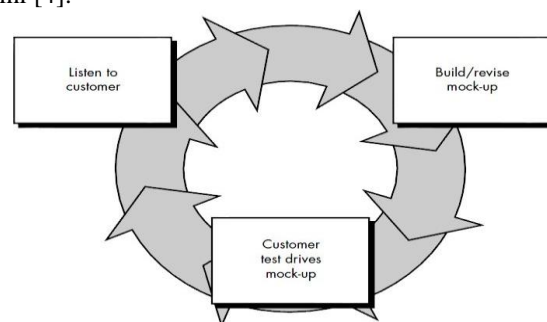
Berdasarkan uraian persoalan diatas, bahwapenulis melakukan penelitian dengan mengambil judul Tugas Akhir “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Jasa Pencucian Sepatu dan Tas Pada Soji Shoes and Bag Care Berbasis Mobile”.

Adapun bentuk konsep pola pikir tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berfikir

membuat aplikasi yaitu output dari penelitian ini [4].



## Gambar 2. Metode Prototype

*Listen To Customer*; Tujuan tahapan ini yaitu mengumpulkan kebutuhan sistem dengan cara mendengar keluhan dari pelanggan [5]. Sebagai data pendukung, perlu dilakukannya pengumpulan data yang terbagi menjadi dua yaitu sebagai berikut:

### 1. Sumber Data Primer

Sumber Data primer merupakan informasi yang digabungkan lewat pihak awal (tanya jawab, jejak serta lain- lain).

#### a. Observasi

Observasi merupakan pengamatan langsung guna memandang serta mencermati subjek riset, dengan menulis serta menghimpun informasi yang dibutuhkan guna menguak riset yang dicoba [1].

#### b. Wawancara

Wawancara suatu aktivitas pertanyaan jawab yang dicoba oleh 2 orang ataupun lebih guna memperoleh data yang komplit serta bisa dipertanggung jawabkan.

### 2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang sudah tersedia, kita dapat mempelajari dan memahami secara mudah dan cepat karena sudah tersedia melalui media lain yang bersumber dari literatur, buku-buku, serta dokumen [6].

#### a. Studi Literatur

Pada tahap ini, metode pencarian data dengan cara mengumpulkan literatur - literatur yang terkait dengan masalah yang terkait pada penelitian

#### b. Studi Kepustakaan

Pada tahap ini, penulis mempelajari bagaimana cara pembuatan sebuah sistem informasi dalam bentuk aplikasi mobile dan mempelajari apa saja yang diperlukan untuk membangun sistem dan aplikasi tersebut.

Build/Revise Mock-up; Pada tahapan ini, mulai melakukan penyusunan serta pembuatan prototype sistem yang hendak terbuat. Prototype yang hendak terbuat hendak dicocokkan dengan keinginan yang lebih dahulu sudah di identifikasi pada tahap listen to customer, pada tahapan ini penulis membuat sistem dengan menggunakan

editor code Notepad++.

Customer Test Drive Mock-up, Pada tahap ini merupakan tahap pengujian sistem yang berbentuk desain prototype sistem, dengan memberikan sistem tersebut kepada customer untuk mencoba menggunakannya apakah sudah sesuai dengan keinginan serta kebutuhan yang dibutuhkan oleh customer. Jika hasil pengujian terdapat keidaksesuaian dengan yang dibutuhkan maka pengembang akan kembali pada tahap analisis atau listen to customer, guna memperoleh data yang lebih perinci serta cermat. Tetapi jika dirasa sesuai dengan kebutuhan maka pengembang sistem akan membuat sistem tersebut hingga selesai.

### 3. Metode analisis pieces

PIECES Framework adalah kerangka untuk menganalisis dan mengidentifikasi suatu masalah, dalam tahapannya metode PIECES ini terdiri dari Performance (kinerja), Information (informasi), Economic (ekonomi), Control (kendali), Efficiency (efisien), Service (layanan) [7]. Tiap- tiap jenis itu bisa dipecah lagi jadi beberapa kriteria yaitu:

#### 1. Performance (Kinerja)

Kinerja merupakan sesuatu daya sistem dalam menuntaskan kewajiban dengan segera akibatnya target bisa lekas terlaksana.

#### 2. Information (Informasi)

Informasi ialah perihal berguna sebab dengan data pihak manajemen serta user bisa melaksanakan tahap berikutnya. Bila daya sistem data bagus, sehingga user hendak memperoleh data yang cermat, tepat periode serta relevan cocok dengan yang diharapkan.

#### 3. Economic (Ekonomi)

Penggunaan bayaran yang dipakai dari penggunaan data. Kenaikan kepada keinginan data yang murah bisa pengaruhi pengaturan bayaran serta kenaikan guna kepada sistem data.

#### 4. Control (kendali)

Analisa ini dipakai guna menyamakan sistem yang dianalisa bersumber pada pada bidang integritas sistem, keringanan akses, serta keamanan informasi.

#### 5. Efficiency (efisiensi)

Efisiensi adalah bagaimana asal mula itu bisa dipakai dengan cara maksimal. Pembedahan pada sesuatu upaya dibidang efektif ataupun tidak umumnya berpedoman pada kewajiban serta tanggung jawab dalam melakukan aktivitas.

## **6. Service (Layanan)**

Kenaikan pelayanan yang lebih bagus untuk manajemen, user serta bagian lain ialah ikon mutu dari sesuatu sistem data.

### **Diagram UML (Unified Modelling Language)**

Menurut (Suendri, 2018) Unified Modeling Language( UML) merupakan bahasa detail standar mengabadikan, menspesifikasikan serta membuat fitur lunak. UML ialah metodologi pengembangan sistem mengarah subjek serta pula ialah perlengkapan guna mensupport pengembangan sistem. Unified Modeling Language (UML) merupakan suatu bahasa yang bersumber pada diagram ataupun lukisan guna penggambaran, menspesifikasikan, membuat, serta pendokumentasian dari suatu sistem pengembangan aplikasi berplatform OO (Object-Oriented). UML pula membagikan standar penyusunan suatu sistem blueprint, yang mencakup rancangan bidang usaha cara, penyusunan kelas- kelas dalam bahasa program yang khusus, desain database, serta bagian bagian yang dibutuhkan dalam sistem aplikasi [6].

Menurut (Heriyanto, 2018) “Unified Modeling Language (UML) merupakan bahasa pemodelan dengan cara grafis guna menspesifikasikan, memvisualkan, membuat, serta mengabadikan semua artifak sistem fitur lunak. Pemakaian bentuk ini bermaksud guna mengidentifikasi bagian- bagian yang tercantum dalam lingkup sistem yang diulas serta gimana ikatan antara sistem dengan subsistem ataupun sistem lain di luarnya [5]. Diagram Unified Modelling Language (UML) antara lainsebagai berikut:

#### **a. Use case Diagram**

Use Case Diagram ialah pemodelan guna perilaku( behavior) sistem data yang hendak terbuat. Use Case dipakai guna mengenali guna apa saja yang terdapat di dalam suatu sistem serta siapa saja yang mempunyai hak memakai fungsi- fungsi itu [4].

#### **b. Class Diagram**

Class Diagram mendeskripsikan bentuk sistem dari bidang pendefinisian kelas- kelas yang terbuat guna membuat sistem. Kategori mempunyai ciri serta tata cara ataupun pembedahan. Atribut ialah variabel- variabel yang dipunyai sesuatu kategori, sebaliknya pembedahan ataupun tata cara merupakan fungsi- fungsi yang dipunyai kategori [4].

Menurut (Suendri, 2018) Class mempunyai 3 zona utama ialah [6]:

1. Nama, kategori wajib memiliki suatu julukan,
2. Atribut, merupakan keseluruhan yang menempel pada kategori. Angka dari sesuatu kategori cuma dapat diproses hingga ciri yang dipunyai.
3. Operasi, merupakan cara yang bisa dicoba oleh suatu kategori, bagus pada kategori itu sendiri atau pada kategori yang lain.

#### **c. Activity Diagram**

Rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas dan dapat digunakan juga pada kegiatan yang lain. Bagan ini amat mendekati dengan flowchart sebab memodelkan workflow dari sesuatu kegiatan ke kegiatan yang yang lain, ataupun dari kegiatan ke status. Pembuatan Activity Bagan pada dini pemodelan cara bisa menolong menguasai totalitas cara. Activity Bagan pula bisa dipakai guna mendeskripsikan interaksi antara sebagian use case [5].

#### **d. Sequence Diagram**

Sequence Diagram Menurut (Indra Griha Tofik & Hartawan, 2017) mendeskripsikan interaksi antara beberapa subjek dalam antrean durasi serta membuktikan susunan catatan yang dikirim antara subjek pula interaksi dampingi subjek yang terjalin pada titik khusus dalam eksekusi sistem [5].

## **3. METODE PENELITIAN**

Metode pengumpulan informasi yang dipakai dalam riset ini merupakan Observasi dan Wawancara [7].

### **1. Sumber Data Primer**

Sumber Data primer adalah informasi yang digabungkan lewat pihak awal, umumnya di bisa lewat tanya jawab, jejak serta lain- lain. Informasi pokok yang dipakai pengarang berbentuk pertanyaan jawab langsung dengan

pihak- pihak terpaut. Ada pula tata cara pengumpulan informasi yang dicoba pengarang ialah sebagai berikut:

- a. Observasi Pada langkah ini dicoba survei dengan cara langsung dengan mengunjungi perusahaan Soji Shoes and Bag Care. Observasi yang dilakukan yaitu dengan mengamati alur sistem bidang usaha yang lagi berjalan dan mencermati gimana cara interaksi berjalan, tidak hanya dengan pemilik perusahaan, kemudian melakukan wawancara terhadap karyawan bagaimana tentang permasalahan yang terjadi pada perusahaan ini, apa saja permasalahan yang menghambat pekerjaan sertapelayanan pada perusahaan ini
- b. Pada langkah ini dicoba survei dengan cara langsung dengan mengunjungi perusahaan Soji Shoes and Bag Care. Observasi yang dilakukan yaitu dengan mengamati alur sistem bidang usaha yang lagi berjalan dan mencermati gimana cara interaksi berjalan, tidak hanya dengan pemilik perusahaan, kemudian melakukan wawancara terhadap karyawan bagaimana tentang permasalahan yang terjadi pada perusahaan ini, apa saja permasalahan yang menghambat pekerjaan serta pelayanan pada perusahaan ini. Wawancara
- c. Dalam melakukan wawancara, dilakukan tatap muka dan pertanyaan jawab langsung antara periset kepada pelapor ataupun responden. Tanya jawab yang dilakukan kepada pemilik dan karyawan mengenai permasalahan yang terjadi pada perusahaan ini, apa saja permasalahan yang menghambat pekerjaan sertapelayanan pada perusahaan ini.

2. Studi Kepustakaan (Pengumpulan data dan literatur)

Pada tahap ini melakukan pembelajaran dan pemahaman mengenai perancangan sebuah sistem web untuk layanan jasa kebersihan, berikut dengan menganalisis kebutuhan yang dibutuhkan untuk merancang sebuah sistem mobile, menganalisis sistem, yang kumpulan teori pendukung penulis jelaskan melalui BAB II Tinjauan Pustaka dan Studi Literatur dari berbagai macam refrensi seperti Jurnal, E- book dan internet.

Sumber pustaka yang digunakan dalam penelitian tugas akhir ini adalah dari buku, buku elektronik, jurnal penelitian, artikel, dokumen, dan tulisan di internet. Menguraikan hasil analisis kualitatif dan/atau kuantitatif dengan penekanan pada

jawaban atas permasalahan [1]. Isi dari pembahasan ini memuat segala sesuatu tentang kegiatan yang dilakukan dalam makalah. Mulai dari konsep, perancangan, hipotesis (bila ada), percobaan, data pengamatan, dan hasil dari data pengamatan yang ada. Menguraikan hasil analisis kualitatif dan/atau kuantitatif dengan penekanan pada jawaban atas permasalahan sampai pada analisa data [2].

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul
1	Albi Alvian Y, Andri Sahata, S.	Sistem Informasi Pelayanan Jasa Laundry Sepatu Pada Shoes Cleaning Majalengka
2	Dzaky Raksipratama, Zaenuddin, M. Iqbal Firdaus	Sistem Informasi Pelayanan Jasa Cuci Sepatu Di Shine Shoes Banjarmasin dengan SMS Gateway
3	Ihsanuddin Rabbani, Romandhon Akbar Setiadi	Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Jasa Laundry New And Care Berbasis Web
4	Arie Rafika Dewi, Nurjamiyah	Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Laundry Pada Klinik Klinik Laundry
5	Jan Reza Fajirina	Sistem Informasi Jasa Laundry Sepatu dan Tas Pada Kams Jakarta

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis PIECES

Tabel 1. Analisis PIECES

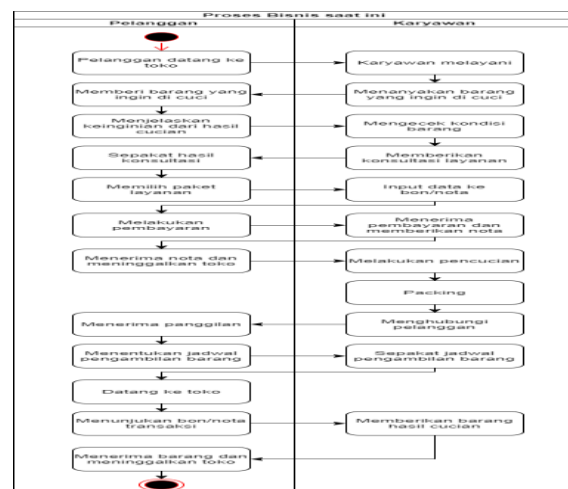
No	Aspek Analisis	Identifikasi Masalah
1	Performance (Kinerja)	Pada saat pelayanan berlangsung, karyawan diharuskan membuat nota untuk pelanggan sebagai tanda bukti pemesanan jasa dan ketika karyawan selesai melakukan

No	Aspek Analisis	Identifikasi Masalah
		pekerjaan, karyawan harus mencari nota yang sesuai dengan nama dan jenis barang yang dikerjakan sehingga membutuhkan waktu lama untuk mencari berkas nota yang menumpuk.
2	Information (Informasi)	rangnya informasi yang memadai terkait dengan bidang jasa apa yang ditawarkan oleh perusahaan, paket pencucian apa saja yang disediakan perusahaan dan kontak yang dapat dihubungi jika ada yang mau berkonsultasi terkait dengan jasa yang ditawarkan perusahaan. Tidak adanya komunikasi data antara karyawan dan pemilik sehingga jika pemilik memerlukan data harus meminta kepada pegawai untuk disiapkan semua data yang diperlukan pemilik.
3	Economy (Ekonomi)	Membutuhkan kertas nota yang cukup banyak untuk mencatat kegiatan proses bisnis dan buku besar untuk mencatat data proses bisnis yang telah berlangsung sehingga memakan biaya yang tidak sedikit untuk membeli semua keperluan.
4	Control (Kendali)	Tidak adanya sistem yang terkomputerisasi ketika proses bisnis berlangsung sehingga data nota pelanggan bisa saja hilang dan pemilik tidak dapat memantaunya. Dokumentasi data tidak terdata dengan baik, sehingga terkadang terdapat kesalahan mengenai laporan yang mengakibatkan terjadinya selisih.
5	Efficiency (Efisiensi)	Memerlukan waktu yang cukup lama untuk karyawan dalam menginputkan semua data

No	Aspek Analisis	Identifikasi Masalah
		yang harus diperbaharui, karena semua data yang terkumpul akan diinput kembali kedalam buku besar. Selanjutnya saat melakukan pencarian guna pengecekan data data, harus mencari satu persatu nota yang sudah disimpan sebelumnya untuk melakukan pengecekan ulang hal ini menyebabkan kurang efisien dari segi waktu dan tenaga yang dihabiskan untuk menginput data dan mencari/mengecek data yang sudah disimpan sebelumnya.
6	Services (Pelayanan)	Belum adanya teknologi informasi yang membantu dalam proses pemesanan layanan jasa, sehingga pelayanan pemesanan cukup memakan waktu yang lama dan membuat pelanggan menunggu demi menyelesaikan pemesanan.

**Proses bisnis yang berlangsung**

Proses bisnis yang berjalan dari pelanggan dan karyawan yang masih menggunakan sistem manual dalam melayani pelanggan sehingga masih menggunakan nota dan mencatatnya dalam pembukuan besar. Berikut ini gambaran Activity Diagram dari proses bisnis yang berlangsung:



Gambar 1. Activity Diagram Proses Bisnis saat ini

### 1. Permasalahan Yang Di Hadapi

Berdasarkan analisis masalah yang telah dijelaskan, maka uraian masalah yang dihadapi pada Perusahaan Soji Shoes and Bag Care dapat dilihat di bawah ini:

1. Panjangnya proses pelayanan pelanggan,
2. Masih menggunakan pendataan manual (bon/nota),
3. Berkas yang hilang atau kurang jika ada kesalahan pada data dan berkas sehingga karyawan harus mengulang pendataan kembali, dan
4. Tidak adanya penyedia data secara online.

### 2. Rencana Solusi Pemecahan Masalah

Berdasarkan analisis masalah di atas, maka rencana solusi pemecahan masalah yang akan dibuat yaitu:

1. Membangun sistem untuk memudahkan dan mempersingkat karyawan dalam melakukan proses pelayanan bisnis,
2. Membuat sistem agar pihak perusahaan bisa langsung memantau proses bisnis tanpa harus melihat pembukuan besar terlebih dahulu,
3. Membuat sistem sebagai media informasi pemasaran layanan jasa, dan
4. Membangun sistem untuk menampilkan data secara cepat dan akurat.

### Table requirement UML

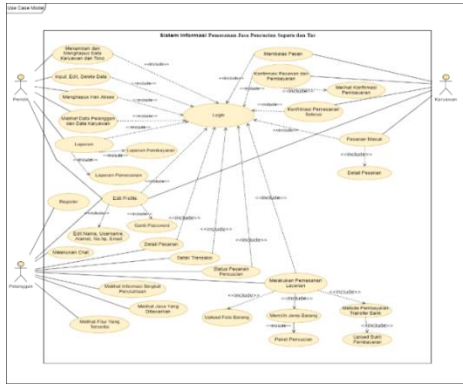
Tabel 2. Table Requirement UML

No	Requirement	Aktor	Use Case
1	Verifikasi user untuk menggunakan sistem	Pemilik, Karyawan, Pelanggan	Login (verifikasi user)
2	Pengolahan data general	Pemilik, Karyawan, Pelanggan	Input, Edit, Delete, Data dan Register
3	Pengolahan data perusahaan	Pemilik	Menambah dan Menghapus Data Karyawan, Menambah dan Menghapus Data Toko Menghapus Hak Akses, Melihat Data Pelanggan

No	Requirement	Aktor	Use Case
			dan Data Pelanggan
4	Pengolahan data transaksi internal	Karyawan, Pemilik	Melihat Transaksi Masuk, Detail Pesanan, Konfirmasi Pesanan dan Pembayaran, Melihat Konfirmasi Pembayaran, Konfirmasi Pemesanan Selesai, Melihat Laporan
5	Pengolahan data transaksi user	Pelanggan	Melihat Jasa Yang Ditawarkan, Melihat Informasi Singkat Perusahaan, Melakukan Pemesanan Layanan, Memilih Paket Pencucian, Upload Foto Barang, Transfer Bank, Melihat Detail Pesanan, Melihat Detail Transaksi, Status Pesanan Pencucian, Upload Bukti Pembayaran, Melihat Fitur Yang Tersedia

### Diagram sistem

#### a. Use Case Usulan

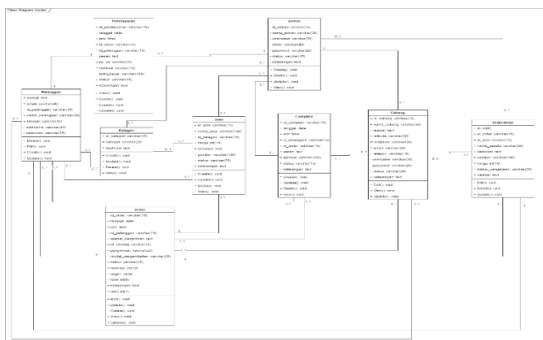


Gambar 2. Use Case Diagram Usulan

Keterangan Use Case Diagram:

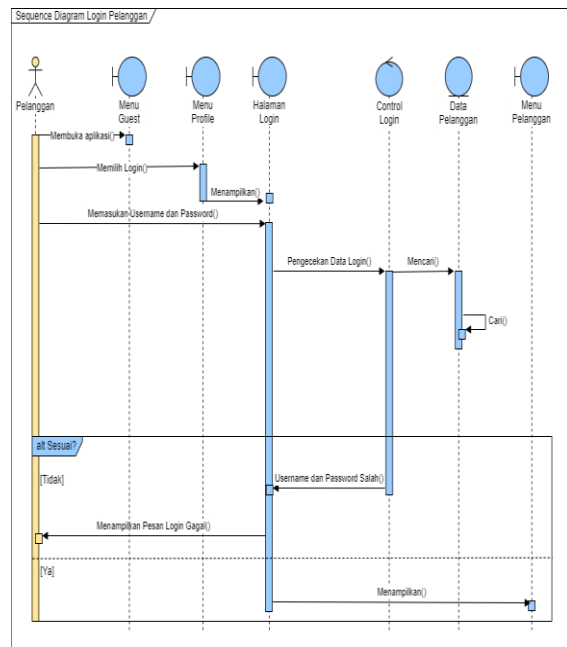
1. Aktor Pemilik memiliki aktivitas Input Edit Delete Data, Menambah dan Menghapus Data Karyawan dan Toko, Menghapus Hak Akses, Edit Profile lalu Ganti Password, Edit Nama, Alamat, No.Hp dan Email, Melihat Data Pelanggan dan Karyawan, Melihat Laporan Pemesanan maupun Laporan Pembayaran.
2. Aktor Karyawan memiliki aktivitas Membalas Pesan, Edit Profile lalu Ganti Password, Edit Nama, Alamat, No.Hp dan Email, Pesanan Masuk dengan Detail Pesanan, Konfirmasi Pemesanan dan Pembayaran serta Melihat Konfirmasi Pembayaran, Konfirmasi Pemesanan Selesai.
3. Aktor Pelanggan memiliki aktivitas Register, Edit Profile lalu Ganti Password, Edit Nama, Alamat, No.Hp dan Email, Melakukan Chat, Melihat Informasi Singkat Perusahaan, Melihat Jasa Yang Ditawarkan, Melakukan Pemesanan Layanan lalu Memilih Jenis Barang lalu Memilih Paket Pencucian lalu Upload Foto Barang dan Metode Pembayaran Transfer Bank lalu Upload Bukti Pembayaran, Detail Pesanan, Detail Transaksi, Status Pesanan Pencucian, Melihat Fitur Yang Tersedia.

**b. Class Diagram**



Gambar 3. Class Diagram

**c. Sequence Diagram Login Pelanggan**



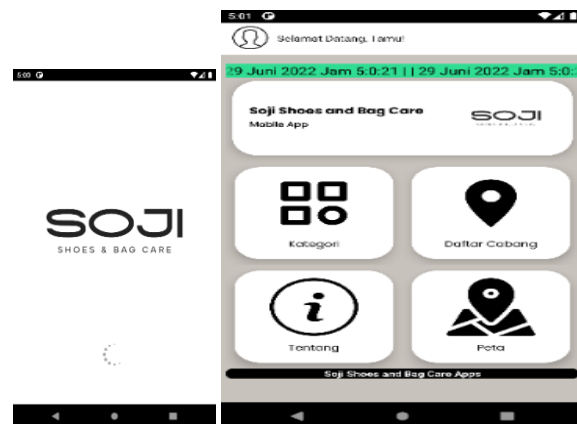
Gambar 4. Sequence Diagram Login Pelanggan

Pada diagram sequence diatas, pelanggan membuka aplikasi sebagai menu guest lalu memilih menu profile, kemudian menu profile menampilkan halaman login, pelanggan memasukkan username dan password, kemudian control login yang berfungsi untuk mengecek apakah username dan password ada di dalam database, jika tidak ada atau salah maka pesan error menampilkan pesan login error, jika ada didalam database maka langsung menampilkan menu pelanggan.

**Implementasi sistem**

**User Interface**

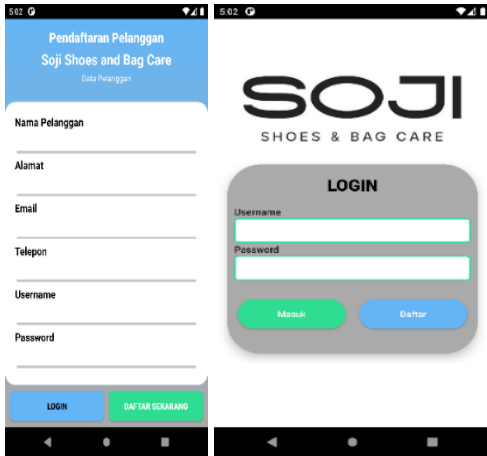
**1. Tampilan Awal dan Tamu**



Gambar 5. Tampilan Awal dan Tamu

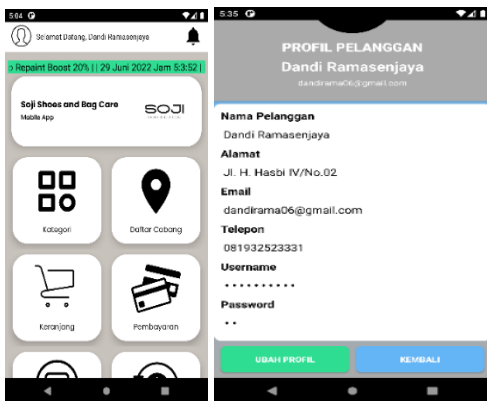


## 2 Tampilan Daftar dan Login



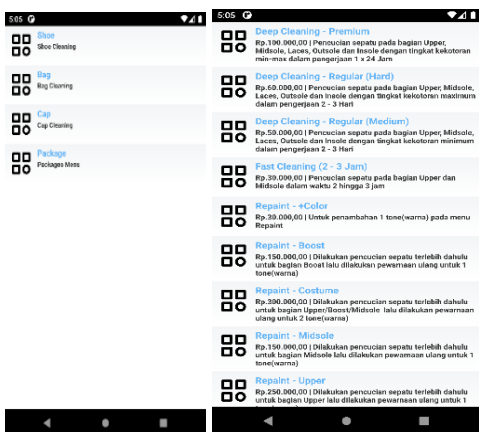
Gambar 6. Tampilan Daftar dan Login

## 3 Tampilan Pengguna dan Profil



Gambar 7. Tampilan Pengguna dan Profil

## 4 Tampilan Kategori dan Jasa



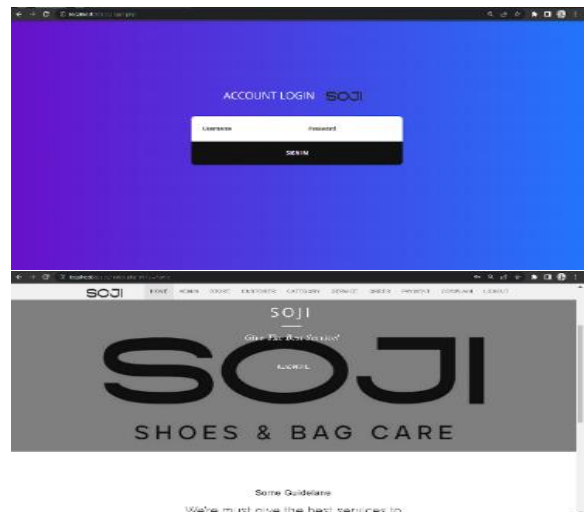
Gambar 8. Tampilan Kategori dan Jasa

## 5. Tampilan Keranjang dan Arsip



Gambar 9. Tampilan Keranjang dan Arsip

## 6. Tampilan Login Admin dan Utama Admin



Gambar 10. Tampilan Login Admin dan Utama Admin

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang berjudul “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Jasa Pencucian Sepatu dan Tas Pada SojiShoes and Bag Care Berbasis Mobile” maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Perbandingan sistem lama dengan sistem baru menggunakan metode analisis masalah PIECES (Performance, Information, Economy, Control, Efficiency dan Services) dapat menganalisis aspek permasalahan yang terjadi saat ini.
2. Sistem baru memudahkan metode bisnis

yang berjalan jadi lebih efisien serta berdaya guna.

3. Sistem baru dapat menghasilkan data laporan transaksi secara cepat dan akurat, sehingga memudahkan dalam pengelolaan data agar data tetap valid.

Sistem informasi ini masih berupa desain user interface/desain mock sistem, diharapkan dapat dikembangkan lagi menjadi sebuah sistem yang siap untuk digunakan oleh perusahaan. Diharapkan untuk perusahaan dimasa yang akan datang dapat mengembangkan sistem ini agar lebih berinovasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alhamid, T., & Anufia, B. RESUME: INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong, 2019 1–20. <https://osf.io/preprints/inarxiv/s3kr6/download>
- [2] Anisah, S. CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPING UNTUK PRODUK PEMBIAYAAN BPRS AL-SALAM. *STRING* (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi), 2021;5(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/string.v5i3.7794>
- [3] Heriyanto, Y. Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car. *Jurnal Intra-Tech*, 2018; 2(2), 64–77. <https://www.journal.amikma>
- [4] Indra Griha Tofik, I., & Hartawan, G. P. PERANCANGAN APLIKASI KOPERASI SIMPAN PINJAM BERBASIS WEB (STUDI KASUS KOPERASI MITRA SETIA). *Jurnal Ilmiah Ilmu Ekonomi*, 2017;5(10), 139–151. <http://eprints.ummi.ac.id/60/3/PerancanganAplikasiKoperasiSimpanPinjamBerbasisWeb%28StudiKasusKoperasiMitraSetia%29.pdf>
- [5] Nafis, S. D. Sistem Informasi Pelayanan Membership Gym Berbasis Website Di Rdr Fitness. 2020;1–23. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2824/>
- [6] Nugraha, W., & Syarif, M. Penerapan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Penghitungan Volume Dan Cost Penjualan Minuman Berbasis Website. *JUSIM* (Jurnal Sistem Informasi Musirawas), 2018; 3(2), 94–101. <https://doi.org/10.32767/jusim.v3i2.331>
- [7] Suendri. Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan). *Jurnal IlmuKomputer Dan Informatika*, 2018; 3(1), 1–9. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30829/algorithm.v2i2.314>

haputra.ac.id/ind  
ex.php/JIT/article/view/35