BAB III
ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Masalah

1.1 Identifikasi Masalah

Pada permasalahan yang ada, proses pencatatan pelanggan maupun pelaporan saat ini masih menggunakan cara manual dan sering terjadinya kesalahan - kesalahan dalam pelaporan. Untuk pembayaran juga masih menggunakan nota. Berikut analisis kegiatan pengelolaan jasa laundry saat ini berjalan.



Gambar 3. 1 Flowchart pelayanan laundry

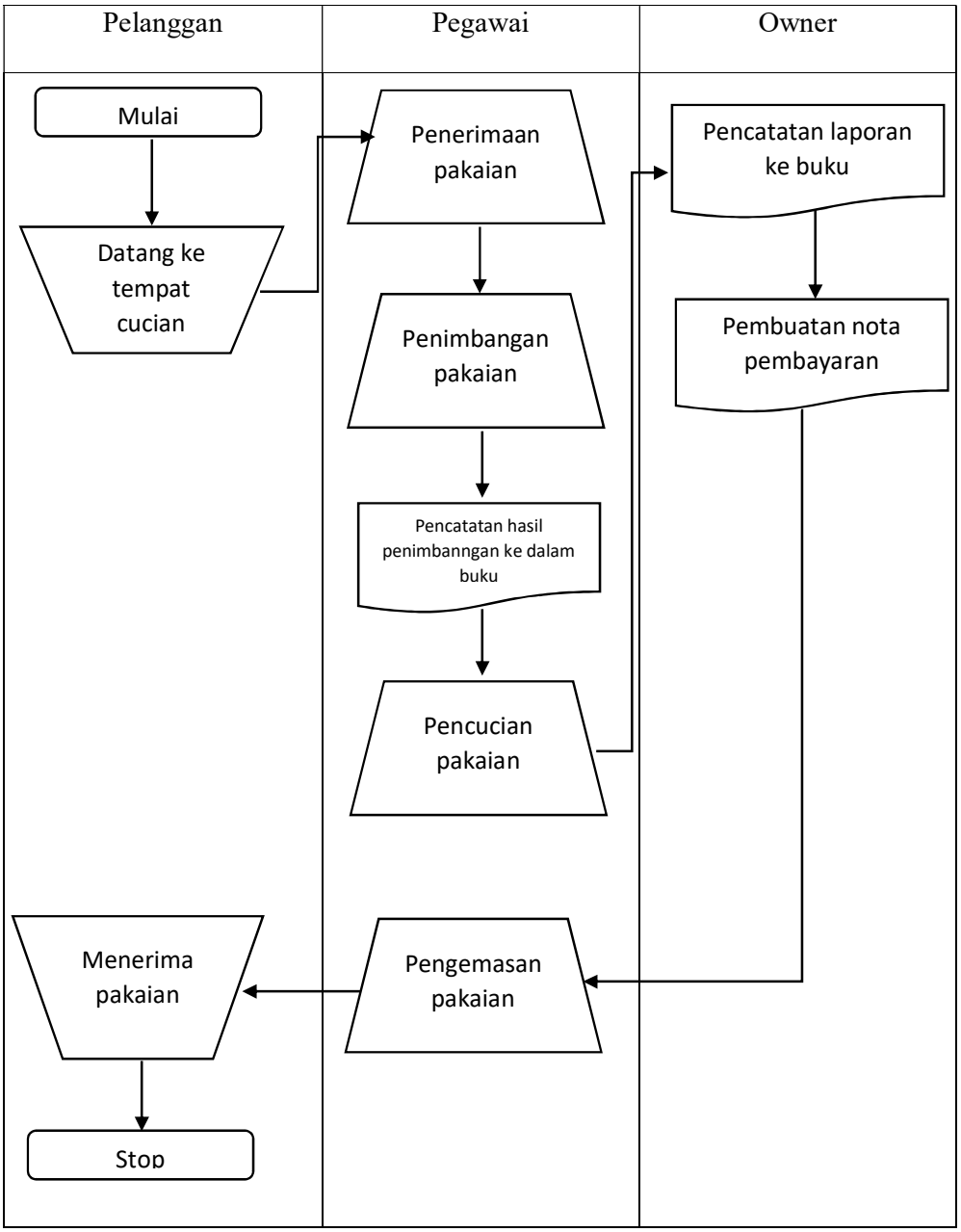
Dari hasil wawancara yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dalam proses pencatatan dan laporan data masih menggunakan sistem manual. Pendataan berkas secara manual dapat menyebabkan pencarian berkas memakan waktu yang cukup lama serta dapat terjadinya kehilangan data. Maka setelah analisa masalah tersebut terlihat berbeda dari sistem lama dan sistem baru yang dibuat. Berikut tabel PIECES dalam menganalisa masalah tersebut

Tabel 3. 1 PIECES

PIECES	SISTEM MANUAL	SISTEM INFORMASI
Performance (Kinerja)	Cara yang digunakan masih manual. Karena melakukan pencatatan dan pelaporan data masih menggunakan buku sebagai medianya.	Dengan menggunakan aplikasi laundry yang akan dibuat, maka proses pelaporan, pencatatan, dan transaksi dilakukan dengan sebuah aplikasi web laundry.
Information (Informasi)	Dalam pendataan berkas secara manual dapat memungkinkan adanya data yang ganda, rentang terjadinya data yang hilang, dan rusak.	Memudahkan dalam pendataan berkas.
Economy (Ekonomi)	Dapat dilihat ketika pencatatan transaksi dan pelaporan pemasukan sering menggunakan kertas untuk	Dengan adanya aplikasi laundry akan mengurangi penggunaan kertas dan bisa

	melakukan pencatatan dan pelaporan.	mengetahui pemasukan per hari.
Control (Control)	Tidak terkontrol, siapa saja yang akan melakukan transaksi, dan harus saling bergantian untuk melakukan transaksi.	Pada aplikasi ini nantinya dapat mempermudahkan pelanggan dan pegawai dalam transaksi dan tidak saling bergantian.
Efficiency (Efisiensi)	Pada pencarian data laporan pemasukan maupun laporan transaksi harus mencari satu persatu, sehingga membutuhkan waktu yang lama.	Dengan sistem ini nantinya dapat melihat data laporan dengan waktu yang lebih cepat.
Services (Pelayanan)	Kurangnya ketertiban ketika melakukan pencatatan transaksi.	Diharapkan dengan aplikasi laundry ini dapat memberikan kemudahan dalam melakukan pencatatan transaksi.

Tabel 3. 2 Pengelolaan jasa laundry yang saat ini berjalan



Permasalahan dari jasa laundry pada wildan laundry dapat di lihat dari table sebab akibat berikut.

Tabel 3. 3 Tabel Analisa sebab akibat

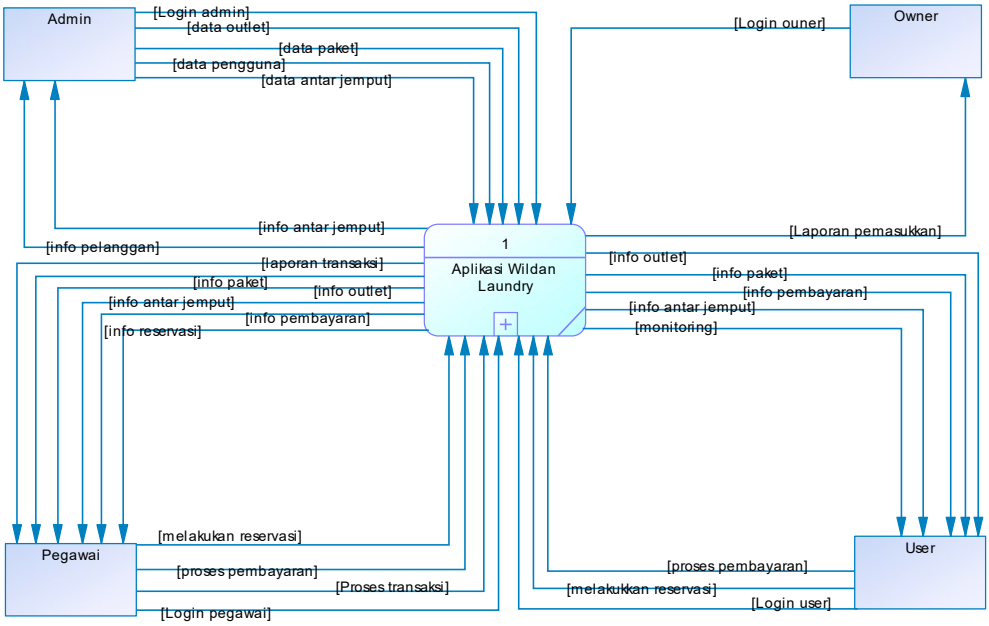
No	Permasalahan		Alternatif Pemecahan Masalah
	Faktor penyebab	Penyebab masalah	
1	Sistem transaksi yang masih menggunakan cara manual	➢ Kurangnya pengetahuan dan pemanfaatan terhadap penggunaan aplikasi laundry.	➢ Membuat sistem aplikasi laundry yang memudahkan dalam membuat laporan, transaksi, dan antar jemput pakaian sehingga pelanggan bisa melakukan transaksi tidak perlu harus datang ke tempat laundry, setelah itu maka akan dilakukan penyuluhan mengenai penggunaan sistem aplikasi yang baru
2	Laporan pemasukan yang masih manual		

1.2 Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah diperlukan untuk menyusun secara sistematis langkah-langkah yang akan digunakan untuk pemecahan masalah. Dengan adanya kerangka pemecahan masalah ini diharapkan proses dan hasil yang diperoleh nantinya akan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

1.3 Perancangan Database

1.3.1 DFD Level 0

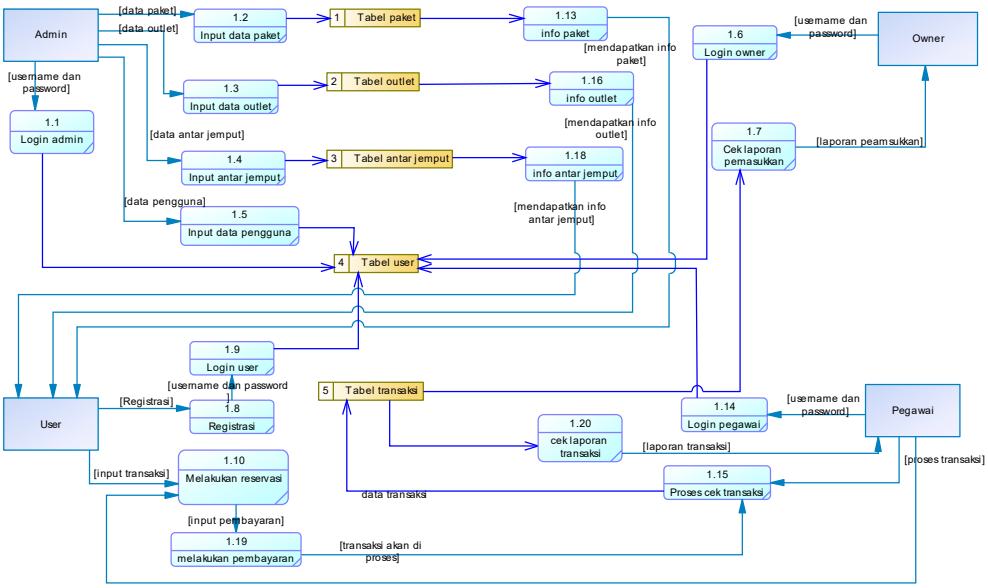


Gambar 3. 2 DFD Level 0

Pada gambar diatas merupakan pemodelan DFD level 0 pada aplikasi jasa laundry berbasis website. Pada sistem ini terdapat 4 user yaitu: Admin, Owner, Pegawai, dan user. Dalam sistem ini admin dapat melakukan login dan melakukan proses pembuatan user pegawai, data paket barang, data outlet atau tempat, dan data antar jemput. Kemudian owner yang mana hanya bisa melihat laporan pemasukan.

Pegawai yang mana bisa memproses transaksi, pembuatan laporan transaksi maupun penginputan member yang datang ketempat cucian. Dan untuk user bisa melakukan input data dan input transaksi tersebut.

3.3.2 DFD Level 1



Gambar 3. 3 DFD Level 1

Gambar diatas merupakan pemodelan dari DFD level 1 dalam rancangan aplikasi jasa laundry berbasis web pada wildan laundry. Dalam proses ini terdapat 3 proses yaitu:

1. Login user, admin, pegawai, dan owner

   Proses yang pertama kali yang harus dilakukan sebelum masuk ke sistem yaitu harus login terlebih dahulu. Hal ini berlaku untuk semua pengguna sistem ini agar bisa mengakses fitur - fitur yang terdapat pada aplikasi website ini.

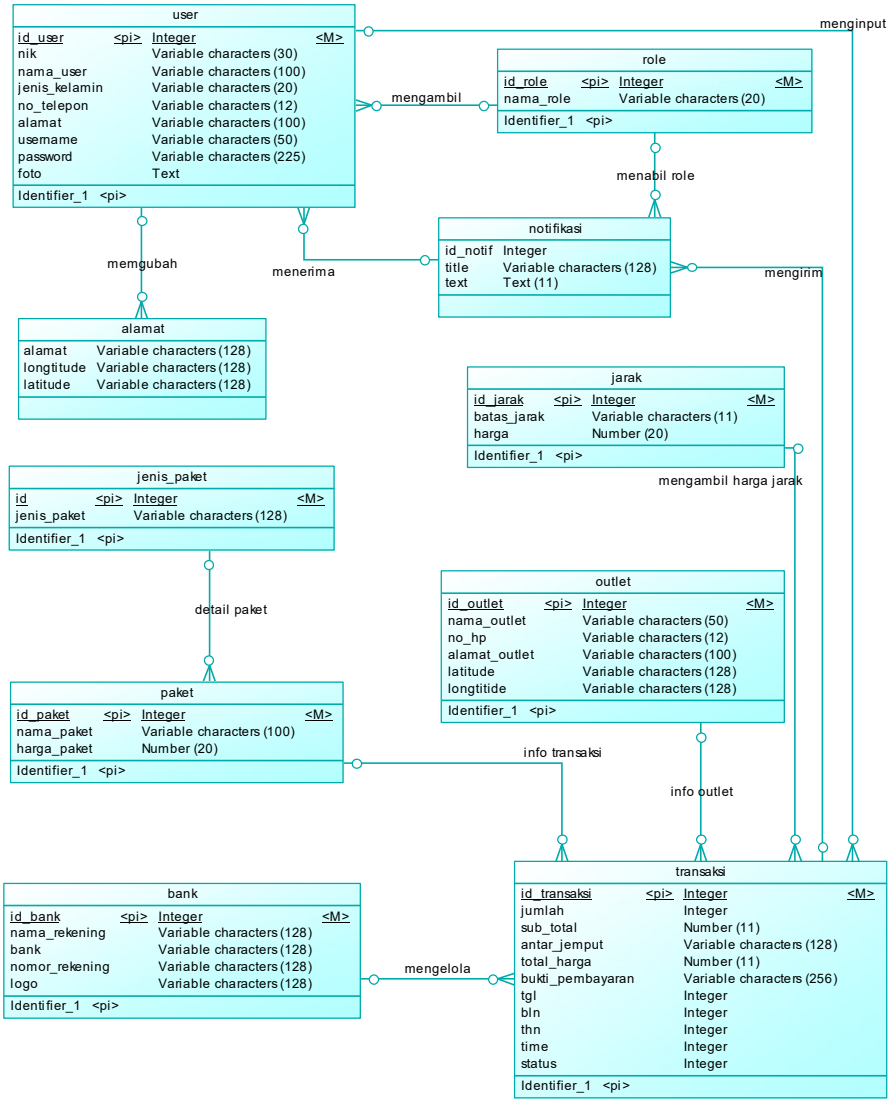
2. Proses transaksi

   Pada proses ini user setelah melakukan transaksi pemesanan jasa laundry maka pegawai akan memproses transaksi tersebut.

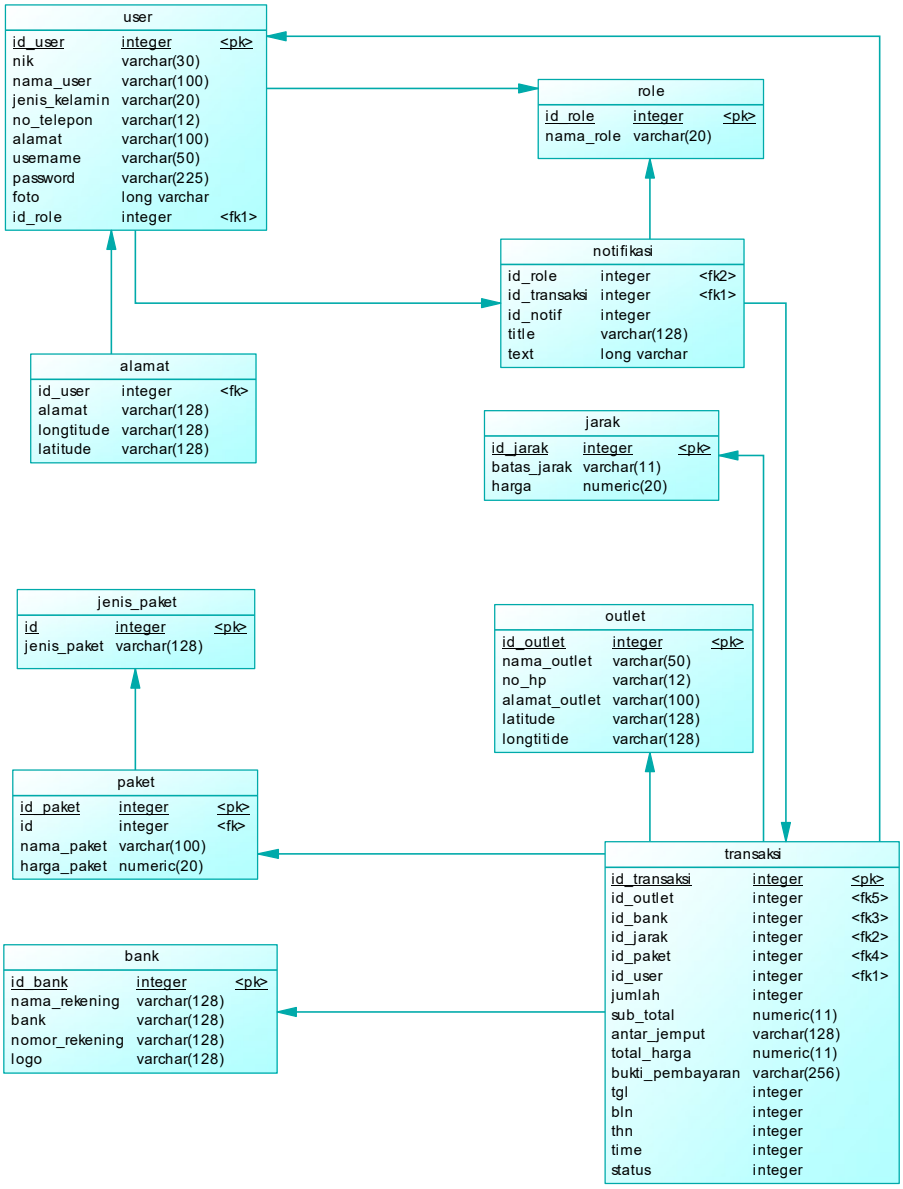
3. Proses pembuatan laporan

   Dalam tahap ini setelah input transaksi makan akan dilakukan oleh pegawai untuk membuat laporan penjualan yang di dalamnya terdapat unsur pemasukan yang akan di cek oleh pemilik.

3.4 Perancangan Data



Gambar 3. 4 ERD Conceptual Model



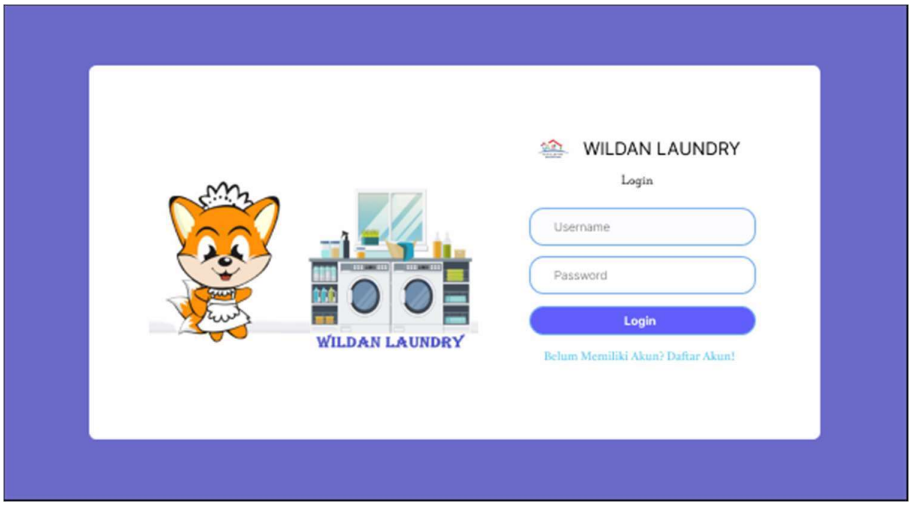
Gambar 3. 5 ERD Physical Diagram Model

3.5 Perancangan User Interface

Pada tahap perancangan user interface ini penulis merancang design prototype website laundry pada wildan laundry sebagai berikut:

a. Login

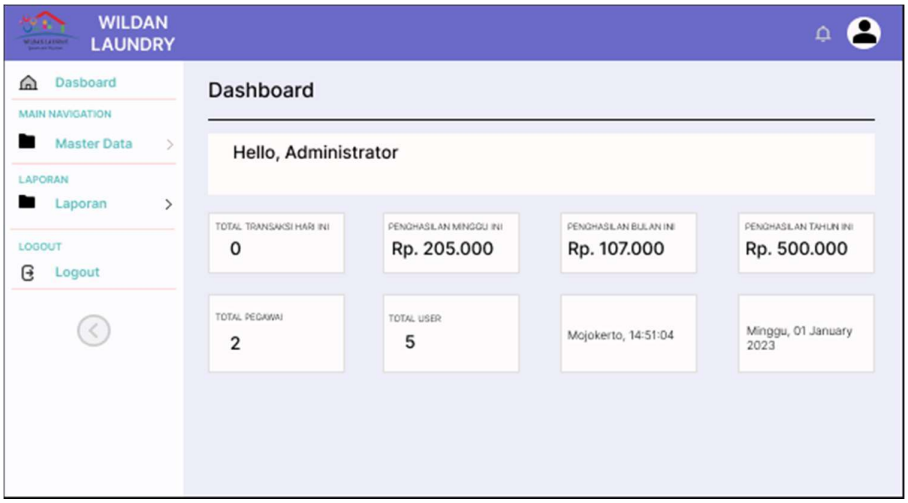
Pada halaman login disarankan pemakai aplikasi harus login terlebih dahulu.



Gambar 3. 6 Perancangan Tampilan Login

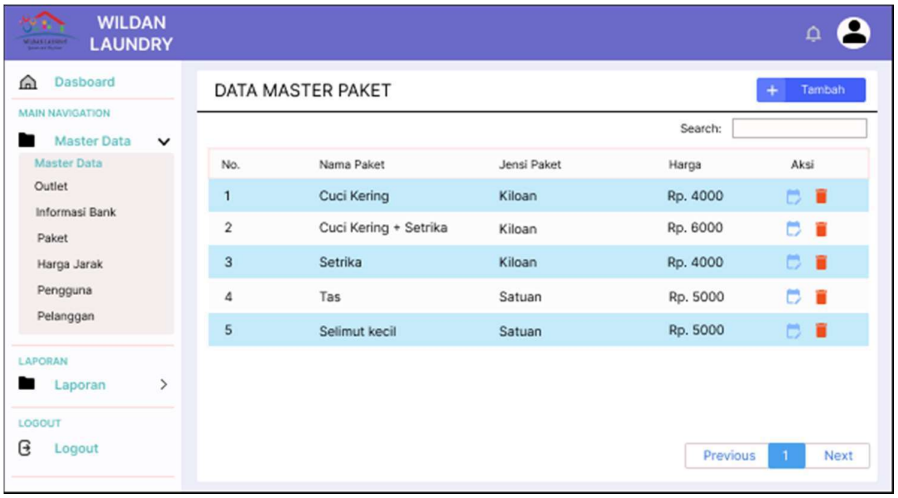
b. Admin

Pada perancangan admin terdapat menu dashboard, master data yang dimana terdapat sub – sub menu, dan menu laporan, dan di bagian dashboard bisa melihat total transaksi hari ini, transaksi minggu ini, transaksi bulan ini, transaksi tahun ini, jumlah total pegawai, dan total pelanggan.



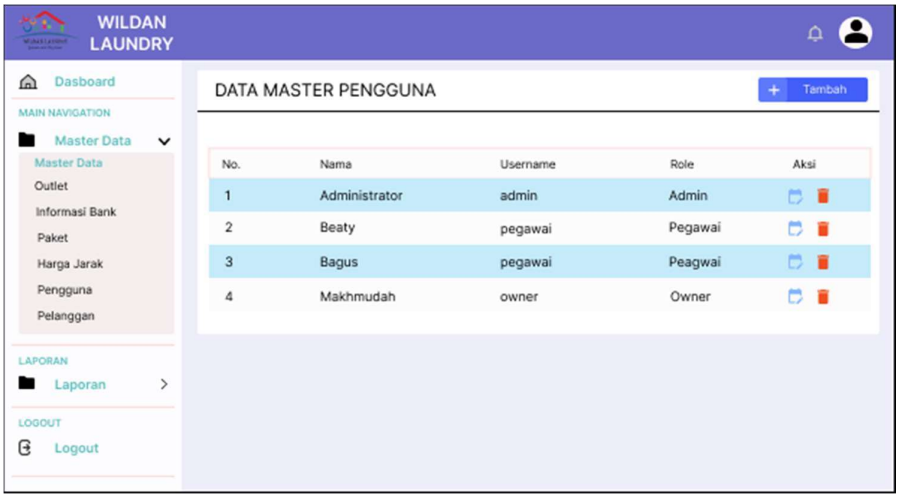
Gambar 3. 7 Perancangan Halaman Dashboard Admin

Pada perancangan master data terdapa menu outlet, informasi bank, paket, harga jarak, pengguna, dan pelanggan. Pada perancangan menu paket dapat menambah data peket yang terdapat pada wildan laundry dari jenis kiloan dan satuan.



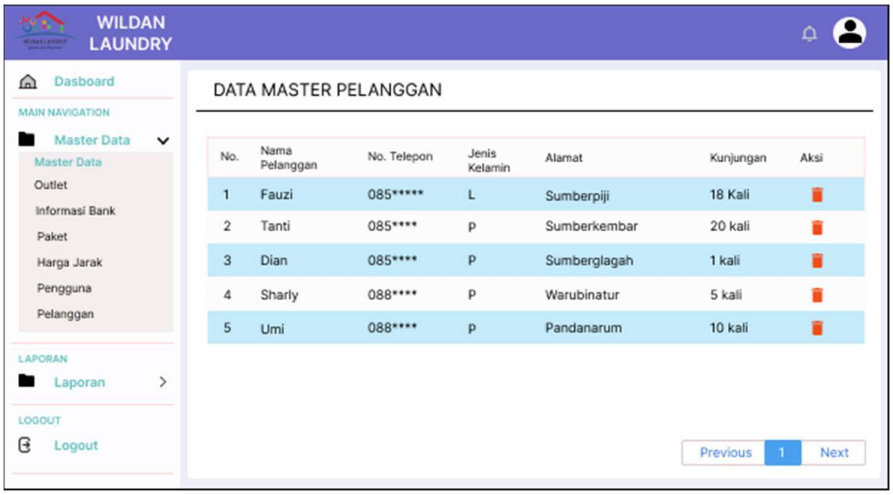
Gambar 3. 8 Perancangan Halaman Data Paket

Pada perancangan menu pengguna terdapat nama, username, role, dan dapat menambah data pengguna.



Gambar 3. 9 Perancangan Halaman Data Pengguna

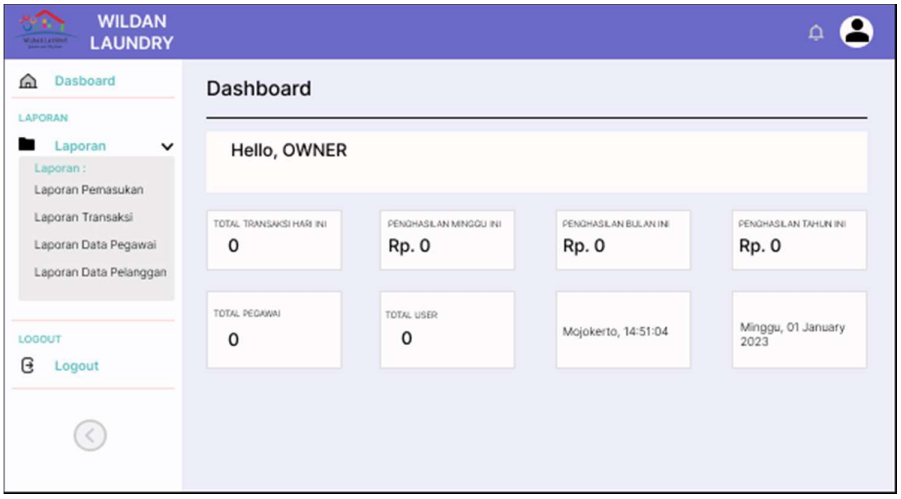
Pada perancangan menu pelanggan dapat melihat nama pelanggan yang datang pada wildan laundry, no telepon, jenis kelamin, alamat pelanggan dan berapa kali kunjungan pelanggan tersebut.



Gambar 3. 10 Perancangan Halaman Data Pelanggan

c. Owner

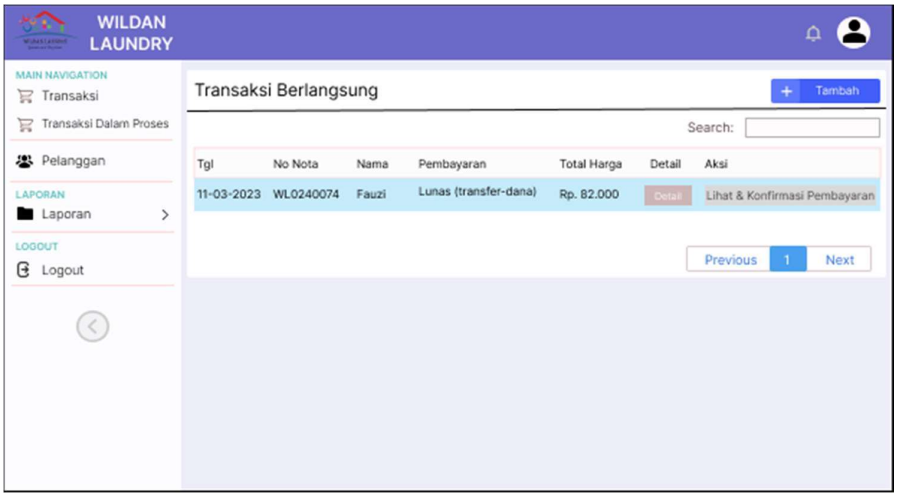
Pada bagian owner cuman bisa melihat hasil laporan yang dimana ada laporan pemasukan, laporan transaksi, laporan data pegawai, dan laporan data pelanggan untuk merekap pelaporan.



Gambar 3. 11 Perancangan Halaman Data Laporan

d. Pegawai

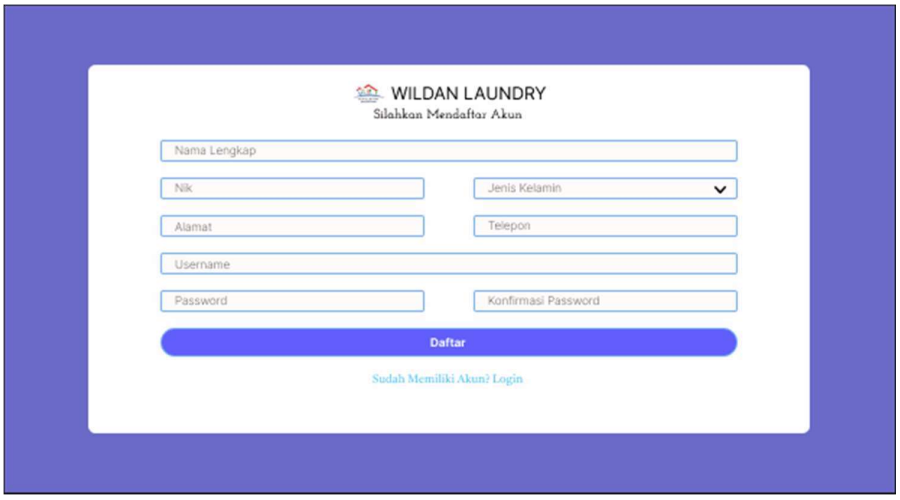
Di bagian petugas yang bisa merangkap sebagai kasir ada menu transaksi, transaksi dalam proses, pelanggan, dan laporan member dan laporan. Petugas juga bisa menambah transaksi dan juga bisa input nama pelanggan yang datang sendiri ke jasa laundry.



Gambar 3. 12 Perancangan Data Transaksi Pegawai

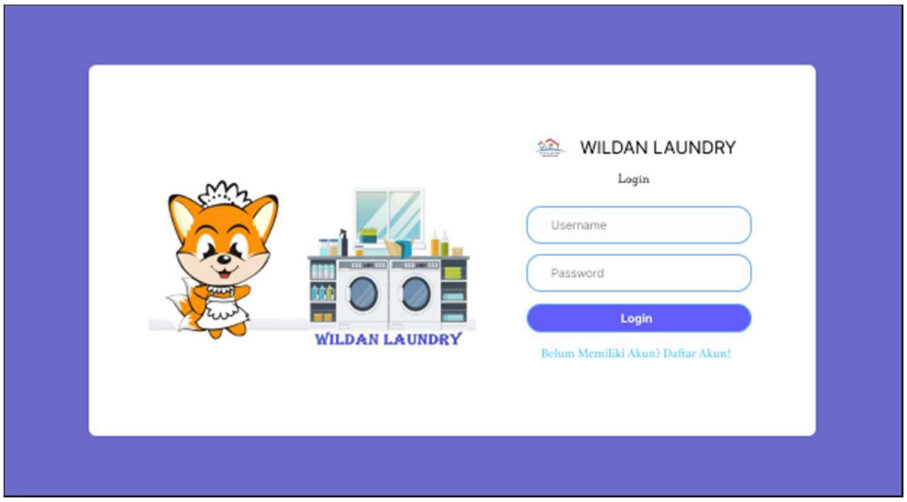
e. User

Pada perancangan bagian user mau melakukan transaksi di wajibkan daftar terlebih dahulu.



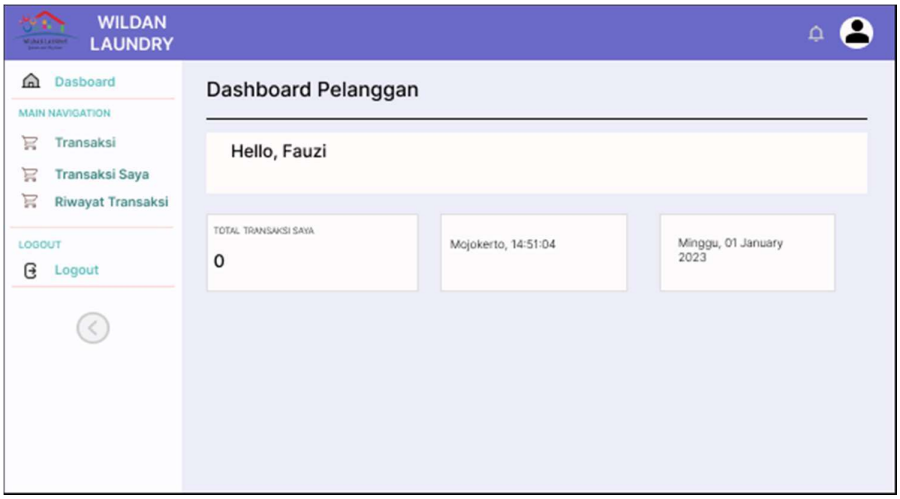
Gambar 3. 13 Perancangan Halaman Registrasi

Setelah user selasai mendaftar diwajibkan login dengan menggunakan username dan password yang telah di buat sebelumnya.



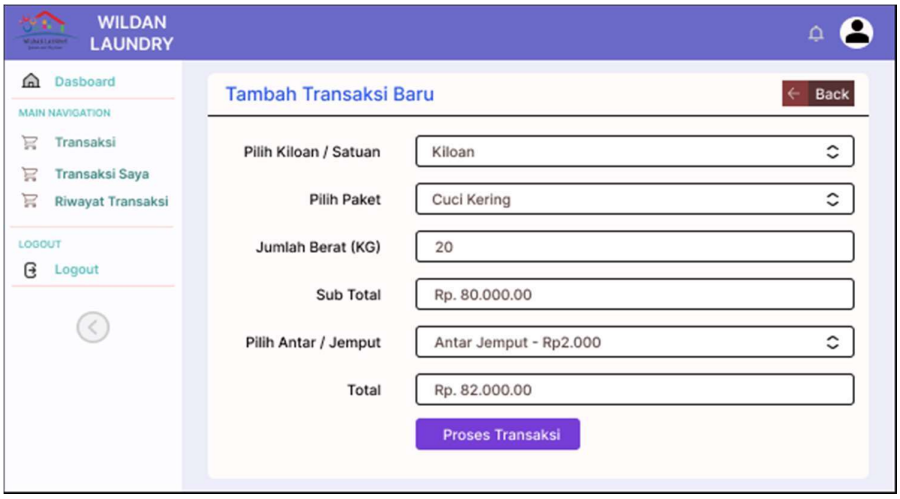
Gambar 3. 14 Perancangan Halaman Login

Pada perancangan menu user terdapat dashboard pelanggan, transaksi, transaksi saya, dan riwayat transaksi. Untuk menu dashboard pelanggan terdapat jumlah transaksi pelanggan, jam beserta nama kota, dan tanggal.



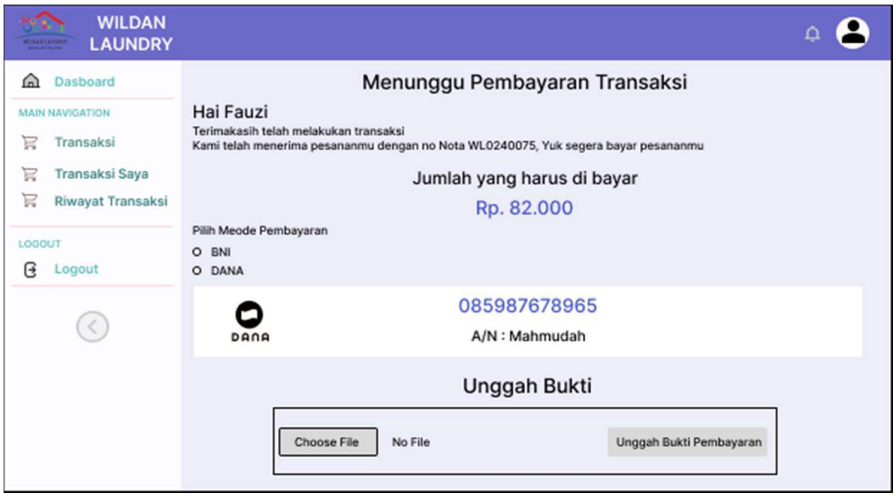
Gambar 3. 15 Perancangan Dashboard Pelanggan

Pada perencanaan transaksi terdapat inputan jenis kiloan atau satuan, paket, jumlah berat pakaian yang mau dicuci, sub total, jenis pilih antar atau jemput, dan total keseluruhan.



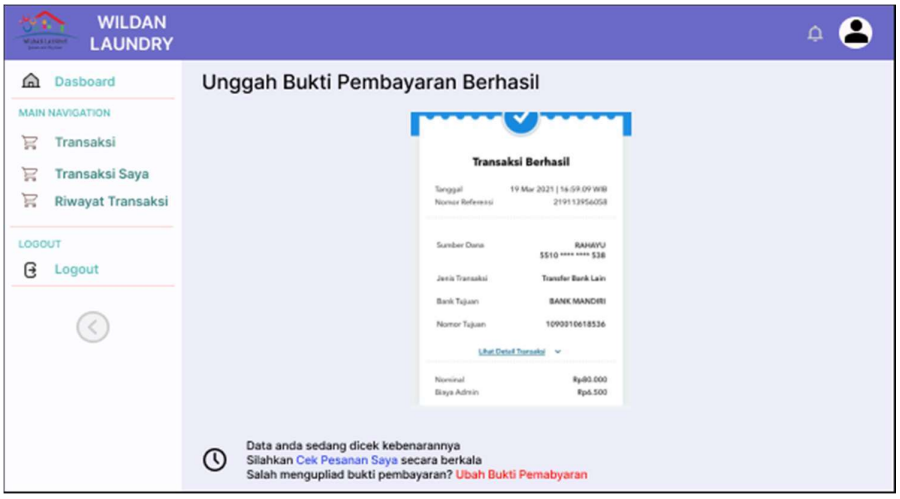
Gambar 3. 16 Perancangan Input Transaksi user

Setelah user selesai melakukan transaksi user diharuskan melakukan pembayaran yang dimana pembayaran melalui via transfer BNI atau via DANA dan unggah bukti pembayaran.



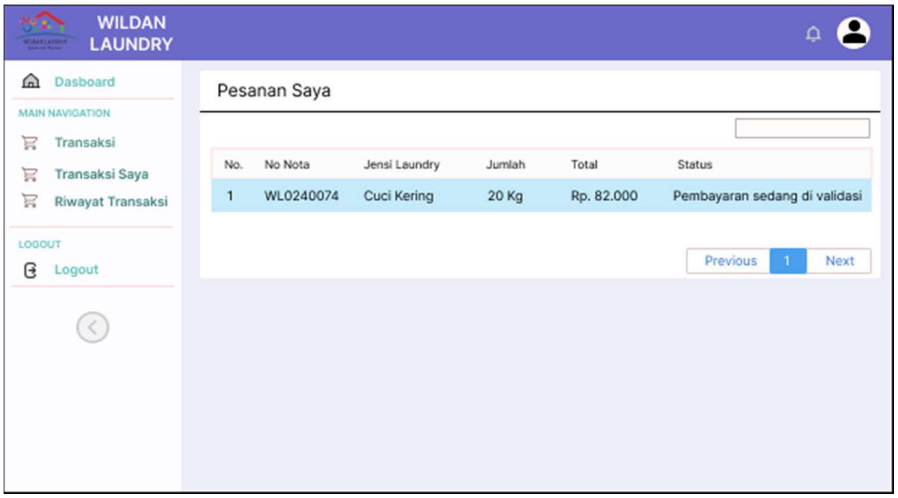
Gambar 3. 17 Perancangan Proses Pembayaran

Pada perencanaan selesai unggah bukti, akan dialihkan ke halaman status unggah bukti berhasil dan dapat mengedit bukti pembayaran semisal adah kekeliruan saat unggah bukti pembayaran.



Gambar 3. 18 Perencanaan Unggah Bukti Pembayaran

Pada perencanaan menu transaksi saya nanti pelanggan bisa memantau status cucian yang dimana statsu tersebut terupdate secara otomatis.



Gambar 3. 19 Perancangan Pesanan Pelanggan