

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bisnis secara umum berarti suatu kegiatan dagang, industri, atau keuangan. Semua kegiatan itu dihubungkan dengan produksi dan pertukaran jasa atau barang dan urusan-urusan keuangan yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan ini [1]. Salah satu usaha atau bisnis jasa yang paling banyak di Indonesia adalah jasa *laundry*. Usaha *laundry* jika dihitung secara ekonomis, cukup menguntungkan untuk dikembangkan karena usaha *laundry* dapat dijalankan dengan modal yang tidak terlalu besar [2].

Bisnis *laundry* kiloan yang semakin menjamur memiliki prospek bisnis yang cukup menarik. Bisnis *laundry* atau yang dikenal dengan cuci-setrika banyak terdapat di rumah kontrakan dekat dengan pemukiman penduduk, asrama atau kos-kosan bahkan ada yang terdapat di warung/ toko yang menawarkan jasa tersebut. Yang menjadikan *laundry* kiloan ini spesial adalah harga jual jasa yang terjangkau, kualitas baik, efektif, efisien, proses pencucian dipisah-pisah masing-masing konsumen (tidak dicampur), tempat usaha yang mudah dijangkau konsumen, memiliki penampilan yang berbeda, memberikan kemudahan transaksi bagi konsumen, serta memberikan layanan *one day service* (satu hari selesai).

Jasa Laundry BMT yang beralamat di Jl. Dewi Sartika Rantau Prapat merupakan salah satu usaha yang bergerak dalam bidang jasa *laundry* atau mencuci pakaian. Produk yang ditawarkan oleh usaha ini berupa jasa mencuci pakaian, pengeringan pakaian dan menyetrika pakaian. Pelanggannya pun boleh dibilang cukup besar karena target *market* yang di pasar adalah mahasiswa, pelajar, karyawan atau pun pekerja yang memiliki banyak aktivitas sehingga tidak memiliki waktu untuk mencuci sendiri pakaiannya. Jasa Laundry BMT masih memiliki permasalahan dalam hal pencatatan yaitu pelanggan kesulitan mengajukan komplain jika terdapat kesalahan terhadap pakaian yang diterima. Permasalahan yang kedua adalah sering terjadi kesalahan pengembalian pakaian kepada pelanggan karena label yang ditempelkan di pakaian hilang. Permasalahan yang ketiga adalah Pelanggan sulit mendapatkan informasi harga *laundry* karena pelanggan hanya dapat mengetahui harga *laundry* jika pelanggan berkunjung secara langsung ke Jasa Laundry BMT. Permasalahan yang keempat adalah Jasa *laundry* BMT kesulitan mendapatkan pelanggan baru secara langsung.

Oleh karena itu, Jasa Laundry BMT membutuhkan sebuah sistem informasi yang dapat membantu dalam mengatasi permasalahan terkait jasa *laundry* yang masih manual dikembangkan menjadi berbasis *web*. Sehingga pelanggan dapat dengan mudah melihat harga dan berbagai promosi yang tersedia melalui browser yang dapat diakses dari komputer maupun *smartphone*.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penulisan tugas akhir dengan judul “**Analisis Dan Perancangan Website Pada Jasa Laundry BMT**”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah digunakan untuk memberi kejelasan tentang hal-hal yang akan dibahas dan disampaikan sehingga dapat memberi pemecahan masalah. Berdasarkan hasil uraian latar belakang masalah yang dibahas, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu:

1. Pelanggan kesulitan memberikan komplain jika terdapat kesalahan terhadap pakaian yang diterima.
2. Sering terjadi kesalahan pengembalian pakaian kepada pelanggan karena label yang ditempelkan di pakaian hilang.
3. Pelanggan sulit mendapatkan informasi harga *laundry* karena pelanggan hanya dapat mengetahui harga *laundry* jika pelanggan berkunjung secara langsung ke Jasa Laundry BMT.
4. Jasa *laundry* kesulitan mendapatkan pelanggan baru secara langsung.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah melakukan analisis dan merancang sebuah website pada Jasa Laundry BMT.

Manfaat yang diperoleh dari Tugas Akhir ini adalah untuk mendapatkan sebuah *blueprint* dari analisis dan perancangan website pada Jasa *Laundry* BMT untuk memberikan usulan bagi Jasa *Laundry* BMT agar kedepannya dapat dikembangkan menjadi aplikasi yang dapat diimplementasikan untuk mengatasi masalah-masalah mengenai jasa *laundry* yang ada seperti:

1. Membantu pelanggan dalam melakukan komplain jika terdapat kesalahan terhadap pakaian yang diterima.

2. Menghindari terjadinya kesalahan pengembalian pakaian kepada pelanggan karena dengan mencatat detail pakaian secara lengkap pada saat penimbangan.
3. Membantu dalam memberikan informasi harga *laundry* kepada pelanggan melalui website serta Jasa *laundry* BMT.
4. Lebih mudah menemukan pelanggan melalui promosi yang dilakukan secara *online*.

1.4 Ruang Lingkup

Agar rumusan masalah yang dibahas ini lebih jelas dan mudah dipahami, maka dibuatlah ruang lingkup pembahasan dengan pembatasan masalah hanya dalam beberapa hal antara lain:

1. *Input*:
 - a. Pemilik: jenis pakaian, tarif laundry, tarif antar jemput, data penimbangan, validasi pembayaran.
 - b. Kurir: data kurir, data provinsi, data kota, data kecamatan, data penjemputan pakaian, data pengantaran pakaian dan data penerimaan pakaian.
 - c. Pelanggan: data pelanggan, data pemesanan, data pembayaran, data komplain pelanggan dan data ulasan.
2. *Output*:
 - a. Pemilik: info pemesanan, info pembayaran, laporan pelanggan dan laporan transaksi laundry.
 - b. Kurir: info pemesanan.
 - c. Pelanggan: bukti pemesanan, info penjemputan, info penimbangan, bukti pembayaran, info pusat bantuan, info tarif laundry, info pengantaran dan info ulasan.
3. *Proses*: proses pemesanan, penjemputan, penimbangan dan pengantaran.

1.5 Metodologi Pengembangan Sistem

Metodologi pengembangan sistem yang dilakukan merujuk kepada salah satu metode analisa sistem yang pada umumnya digunakan yaitu *Rapid Application Development (RAD)* yaitu:

1. Requirements Planning (Perencanaan Persyaratan)
 - a. Pengguna dan analisis bertemu untuk mengidentifikasi tujuan dari aplikasi atau sistem
 - b. Berorientasi pada pemecahan masalah bisnis.
 - c. Pemodelan UML yang terdiri dari *Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram*.
 - d. Rancangan *User Design* menggunakan *Microsoft Visio*
2. *Design Workshop*

Pada fase ini aktivitas yang dilakukan digambarkan desain lapisan interaksi komputer dan manusia.

 - a. Rancangan *User Interface (Prototype)* menggunakan *Adobe XD*
 - b. Rancangan *Database* dengan *Mysql*
 - c. Pengukuran *tingkat usability* dari *prototype* yang dirancang melalui *Maze.Design*.

UNIVERSITAS
MIKROSKIL