

SISTEM INFORMASI PELAYANAN JASA CUCI DAN CUSTOM SEPATU BERBASIS WEB (STUDI KASUS : GOOD AND BEAST SHOES)

Farras Raihan Al-Ayyubi

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas PGRI Madiun
email : farrasraihan88@gmail.com

Abstrak

Cuci dan *custom* sepatu merupakan salah satu bisnis yang bergerak dalam bidang pelayanan jasa. *Good and Beast Shoes* merupakan sebuah usaha yang bergerak dalam bidang pelayanan jasa cuci dan *custom* sepatu yang berlokasi di Desa Geplak RT.04 RW.01, Kecamatan Karas, Kabupaten Magetan. Pada *Good and Beast Shoes* penyediaan informasi masih menggunakan sosial media dan *mouth to mouth* pelanggan yang pernah menggunakan pelayanan jasa tersebut serta pemesanan masih menggunakan *whatsapp* dan transaksi pembayaran yang masih tunai atau secara langsung, ditambah lagi pengelolaan data juga masih manual. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sistem informasi pelayanan jasa cuci dan *custom* sepatu berbasis *web* yang terkomputerisasi, dapat menampilkan informasi, mengelola data, melakukan dan menerima pemesanan sehingga mudah digunakan serta dapat melakukan transaksi pembayaran dengan mudah. Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu *extreme programming* dengan 4 tahapan yakni perencanaan, perancangan, pengkodean dan pengujian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sistem informasi pelayanan jasa cuci dan *custom* sepatu berbasis *web* dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP serta untuk basis data menggunakan MySQL.

Keyword : *Sistem Informasi, Cuci dan Custom Sepatu, Web.*

1. PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi di zaman *modern* seperti sekarang sangat cepat serta berperan dalam membantu permasalahan di suatu tindakan atau kegiatan, contoh salah satunya yaitu bisnis. Hal ini di ikuti banyaknya aktivitas manusia yang mencapai standart baru. Ketepatan dan kecepatan menjadi bentuk kebutuhan dan proses yang di lakukan oleh manusia, terlebih dalam hal kebutuhan informasi. Teknologi informasi itu sendiri merupakan sarana dan prasarana, metode atau sistem untuk memperoleh, mentransmisikan, memproses, menafsirkan, menyimpan dan menggunakan data secara bermakna [1].

Saat ini semakin banyak bisnis dalam pelayanan jasa, salah satunya di bidang jasa cuci dan *custom* sepatu. Bisnis bidang cuci dan *custom* sepatu yang meniru dan berasal dari luar negeri ini diperuntukkan pada masyarakat yang repot bekerja seharian dan

tidak memiliki waktu serta tenaga ekstra buat mencuci sepatu. Pelayanan jasa cuci dan *custom* sepatu adalah salah satu bisnis kecil yang bisa dibilang sangat menjanjikan. Bisnis itu sendiri memiliki definisi sesuatu aktivitas yang dilakukan dengan sendiri maupun berkelompok atau organisasi yang menghasilkan nilai lewat barang atau jasa untuk mengatasi kebutuhan masyarakat dan mendapatkan hasil keuntungan melalui transaksi [2].

Good and Beast Shoes merupakan sebuah usaha yang berkecimpung di bidang bisnis pelayanan jasa cuci sepatu dan *custom* sepatu. *Good and Beast Shoes* menyediakan macam-macam cuci sepatu seperti *fast clean*, *deep clean* dan *regular*, serta *custom* sepatu seperti mewarnai ulang (*recolor*), merubah warna (*repaint*) dan *custom* sesuai keinginan pemilik sepatu. Lokasi yang berada di Desa Geplak RT.04 RW.01, Kecamatan Karas, Kabupaten Magetan pada masa pandemi saat

ini menjadi sulit untuk melakukan dan menerima pemesanan dikarenakan adanya peraturan dari pemerintah untuk membatasi kegiatan dan bepergian, disini lain juga penyediaan informasi masih menggunakan sosial media dan *mouth to mouth* pelanggan yang pernah menggunakan pelayanan jasa tersebut serta pemesanan masih menggunakan *whatsapp* dan transaksi pembayaran yang masih tunai atau secara langsung, ditambah lagi pengelolaan data juga masih manual.

Oleh sebab itu, dibutuhkan suatu sistem informasi pelayanan jasa cuci dan *custom* sepatu berbasis *web*. Dengan begitu, konsumen dapat melihat informasi-informasi terkait pelayanan jasa cuci dan *custom* sepatu dan memesan pelayanan serta transaksi yang terdapat pada *Good and Beast Shoes* dengan efisien. Hal ini juga untuk mengurangi kontak fisik antara pelayan jasa dengan konsumen dan mengurangi kerumunan.

2. Landasan Teori Sistem

Sistem merupakan sebuah jaringan kerja dari berbagai macam metode atau proses yang sama-sama bergabung serta terhubung untuk melakukan suatu kegiatan dan menyelesaikan tujuan tertentu [3].

Informasi

Informasi ialah hasil pengerjaan data mulai satu sumber maupun bermacam sumber, setelah itu diolah sehingga mendapatkan suatu nilai, arti serta keuntungan [4].

Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sistem yang berada dalam kumpulan yang menyatukan kebutuhan pengolahan transaksi harian atau setiap hari, menunjang oprasi, bersifat manajerial serta aktivitas rencana, dari sesuatu kumpulan serta menyuplai pihak luar dengan berbagai laporan yang diinginkan [5].

Pelayanan Jasa

Pelayanan adalah memberikan jasa kepada *customer* sesuai dengan

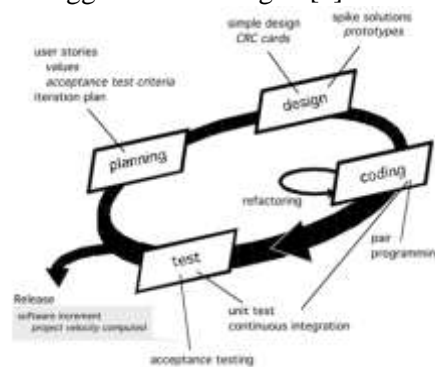
kebutuhannya [6], sedangkan jasa merupakan seluruh kegiatan perdagangan dengan keluaran selain produk dalam pengertian fisik, digunakan serta dibuat pada saat berbarengan, menyediakan kualitas tambahan, dan secara nomina tidak berbentuk untuk konsumen pertama [7]. Dapat ditarik kesimpulan bahwasannya pelayanan jasa merupakan pelayanan yang tidak berwujud serta tidak menjadi *owner* yang dilayani namun merupakan perlengkapan utama yang bisa menyediakan rasa kepuasan untuk pelanggan.

Basis Data

Basis data atau *database* terdiri dari dua kata, yakni “Basis” dan “Data”. Basis dapat dijelaskan sebagai wadah untuk bergabung, sedangkan data merupakan realitas asli yang membahas suatu item seperti manusia, hewan, barang, peristiwa, konsep, keadaan, dan lain-lain, yang diwujudkan dalam bentuk huruf, angka, simbol, teks, gambar dan suara [8].

3. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem *extreme programming*. *Extreme Programming* itu sendiri merupakan sebuah rekayasa perangkat lunak yang menggunakan metodologi dengan meninjau objek dan sasaran dari metode ini ialah kelompok yang didirikan dalam rasio kecil hingga rasio menengah [9].



Gambar 1. Metode *extreme programming* [9]

Terdapat 4 tahapan pada metode *extreme programming*, antara lain :

a. Perencanaan

Tahap perencanaan adalah langkah pertama dalam membangun suatu *system*

yang dimana pada tahap ini dilakukannya sejumlah tindakan yakni, identifikasi permasalahan, menganalisa kebutuhan, dan membuat jadwal pelaksanaan pembangunan sistem.

b. Perancangan

Tahap selanjutnya yakni perancangan sistem, dimana dalam tahap ini dilakukannya tindakan pemodelan sistem dan pemodelan arsitektur menggunakan diagram UML (*Unified Modelling Language*), serta pemodelan basis data menggunakan diagram ER (*Entity Relationship Diagram*).

c. Pengkodean

Tahap pengkodean adalah tindakan pelaksanaan pemodelan yang sudah dibuat sebelumnya kedalam bentuk *user interface* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, serta sistem administrasi dari basis datanya menggunakan MySQL.

d. Pengujian

Selesainya tahapan pengkodean, terakhir tahap pengujian terhadap suatu sistem dilakukan untuk menemukan kesalahan yang terdapat dalam sistem saat sistem tersebut berjalan serta apakah sistem telah sesuai dengan yang diinginkan dan dibutuhkan. Pengujian yang dilakukan menggunakan metode *blackbox testing*.

Tempat dilakukannya penelitian ini di *Good and Beast Shoes* yang beralamatkan di Desa Geplak RT.04 RW.01, Kecamatan Karas, Kabupaten Magetan, Jawa Timur. Dalam penelitian ini terdapat 2 (dua) teknik pengembangan sistem yang dilakukan, antara lain sebagai berikut :

a. Wawancara

Teknik wawancara dilakukan dengan memberi pertanyaan secara langsung kepada pemilik *Good and Beast Shoes* yang bertujuan untuk memperoleh informasi dan data secara lengkap yang dibutuhkan untuk pembuatan sistem. Informasi dan data yang dibutuhkan contohnya seperti proses pemesanan dan pembayaran yg

sekarang dilakukan. Proses wawancara ini dilaksanakan agar sistem yang nantinya dibuat dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pemilik usaha dan pelanggan.

b. Observasi

Teknik observasi merupakan pengamatan maupun peninjauan langsung terhadap objek penelitian pada *Good and Beast Shoes* yang bertujuan untuk memperoleh informasi serta data yang diperlukan, sehingga bisa memahami permasalahan yang terjadi secara jelas dan bisa menemukan jalan keluar untuk mengatasi permasalahan yang ada. Proses pengamatan secara langsung dilaksanakan berguna untuk saat memperoleh informasi dan data akan lebih spesifik dan akurat.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Sistem

Pada analisis sistem yang harus dilakukan yakni wawancara dan observasi. Hasil wawancara dan observasi secara langsung pada pemilik *Good and Beast Shoes* adalah proses pemesanan, pengelolaan data dan transaksi pembayaran masih dilakukan secara manual, seperti pemesanan masih dengan cara menghubungi pemilik usaha atau datang langsung ke lokasi usaha, pengelolaan data jarang yang ditulis dan transaksi pembayaran masih secara tunai, serta dapat mengetahui permasalahan yang terdapat dari sistem yang serba manual tersebut. Hal ini dapat menyebabkan ketidakefektifan dikarenakan membutuhkan waktu yang tidak sebentar jika masih menggunakan proses manual. Dapat disimpulkan dari hasil analisis tersebut bahwasanya perlu adanya sebuah sistem informasi pelayanan jasa cuci dan *custom* sepatu di *Good and Beast Shoes*, dengan adanya sistem yang telah dibangun tersebut dapat membantu proses pemesanan, pengelolaan data dan transaksi pembayaran sehingga kedepannya akan lebih efektif.

Desain Perancangan

Desain perancangan yang digunakan pada penelitian ini adalah diagram UML,

seperti *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*.

a. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan penggambaran fungsional yang diharapkan dari sebuah sistem yang dibangun. *Use case diagram* ini mempresentasikan 2 aktor dengan sistem, yaitu admin dan pelanggan. Berikut ini *use case* admin dan pelanggan :



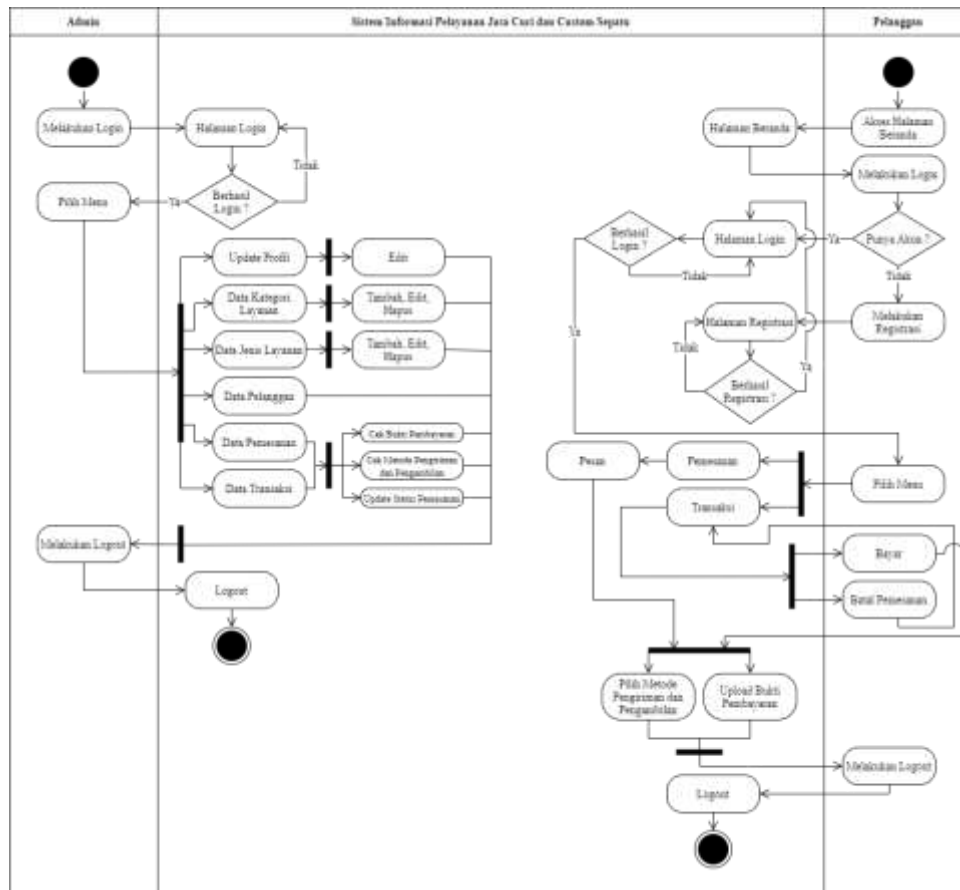
Gambar 2. *Use case diagram* admin dan pelanggan

Pada *use case diagram* tersebut menjelaskan bahawasanya aktor tersebut admin dan pelanggan, pada aktor admin dapat melakukan *login*, *update* profil, mengelola data kategori layanan,

mengelola data jenis layanan, mengelola data pelanggan, menerima pemesanan, cek bukti pembayaran, cek metode pengiriman dan pengambilan, *update* status pemesanan dan *logout*. Sedangkan pada aktor pelanggan dapat melakukan akses di halaman beranda, melakukan registrasi, melakukan *login*, melakukan pemesanan, *upload* bukti pembayaran, dan *logout*. Pada aktor pelanggan terdapat *update* status pemesanan dikarenakan setelah melakukan *upload* bukti pembayaran akan merubah status pemesanan yang sebelumnya belum dibayar menjadi sudah dibayar.

b. Activity Diagram

Activity diagram merupakan penggambaran aktivitas yang berada dalam sistem yang dibangun. *Activity diagram* berikut ini yang kemungkinan besar terjadi pada admin dan pelanggan.



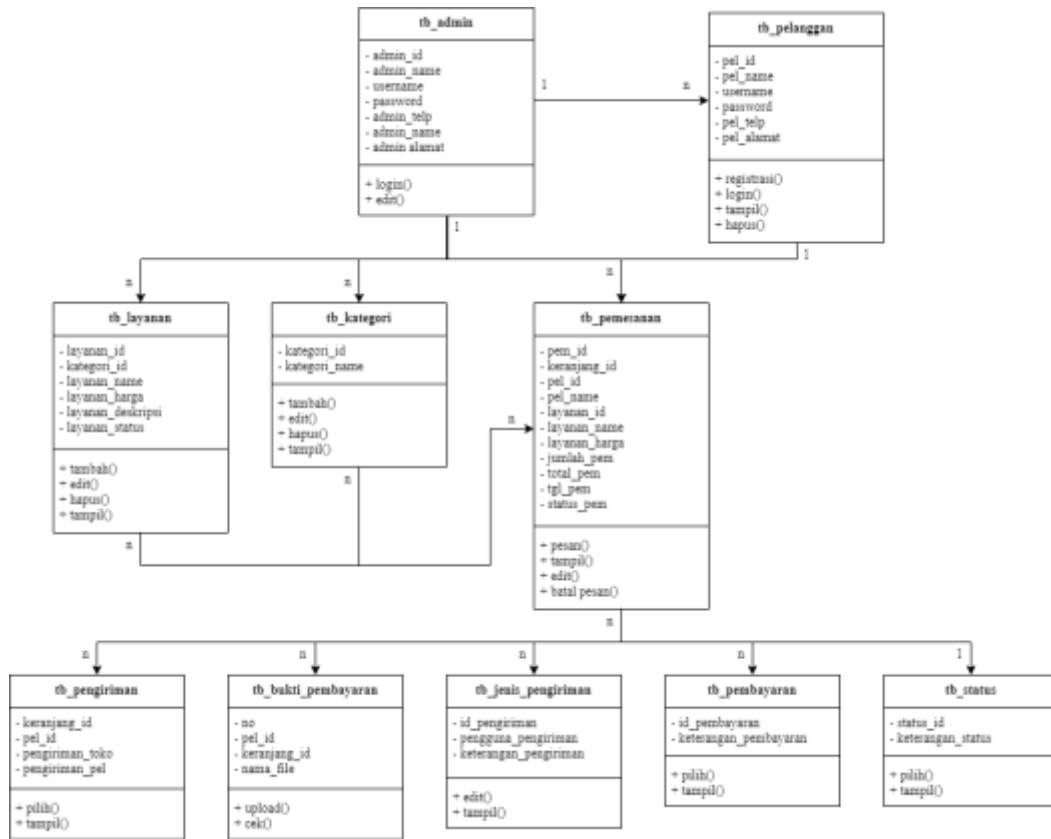
Gambar 3. Activity diagram admin dan pelanggan

Pada *activity diagram* admin dan pelanggan tersebut dapat menjelaskan bahwa admin dapat melakukan *login* dan *logout* serta dapat melakukan update profil, mengelola data kategori layanan, mengelola data jenis layanan, mengelola data pelanggan, menerima dan melihat data pemesanan, cek bukti pembayaran, cek metode pengiriman dan pengambilan, merubah status pemesanan. Sedangkan admin dapat mengakses halaman beranda, registrasi, *login* dan *logout* serta dapat melakukan

pemesanan, cek pemesanan, kirim bukti pembayaran, mengecek pemesanan dan status pemesanan, memilih metode pengiriman dan pengambilan.

c. *Class Diagram*

Class diagram dapat dijelaskan sebagai sebuah perincian yang menghasilkan inti dari pengembangan dan desain yang berorientasi dari sebuah objek. Berikut ini merupakan sebuah gambaran *class diagram* sistem yang akan dibangun :



Gambar 4. Class diagram sistem pelayanan jasa cuci dan *cutom* sepatu

Pada *class diagram* pada sistem ini terdapat 10 tabel yaitu *tb_admin*, *tb_pelanggan*, *tb_kategori*, *tb_layanan*, *tb_pemesanan*, *tb_pengiriman*, *tb_bukti_pembayaran*, *tb_jenis_pengiriman*, *tb_pembayaran*, dan *tb_status*.

Implementasi

Berikut hasil implementasi halaman admin, halaman beranda dan halaman pelanggan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan basis data MySQL.

a. Halaman Admin



Gambar 5. Halaman *login* admin

Setelah admin berhasil melakukan *login* akan diarahkan ke halaman *dashboard*.



Gambar 6. Halaman *dashboard* admin



Gambar 7. Halaman *edit* profil admin

Pada halaman *edit* profil, admin dapat merubah profil seperti nama, *username*, nomor telepon, *email*, alamat, dan *password* yang beberapa akan tampil pada halaman beranda.



Gambar 8. Halaman data kategori layanan

Pada halaman data kategori layanan, admin dapat mengelola data seperti tambah, edit dan hapus kategori layanan.



Gambar 9. Halaman data jenis layanan

Pada halaman data jenis layanan, admin dapat mengelola data seperti tambah, edit dan hapus jenis layanan.



Gambar 10. Halaman data pelanggan



Gambar 11. Halaman data pemesanan



Gambar 12. Halaman detail pemesanan

Pada halaman detail pemesanan terdapat tombol “selesaikan pemesanan” untuk merubah status pemesanan dari status diproses menjadi status selesai.



Gambar 13. Halaman data transaksi



Gambar 14. Halaman detail transaksi

Pada halaman detail transaksi terdapat tombol “cek bukti pembayaran” untuk menuju halaman cek bukti pembayaran.



Gambar 15. Halaman cek bukti pembayaran

Pada halaman cek bukti pembayaran terdapat tombol “proses transaksi” untuk merubah status pemesanan yang sebelumnya status sudah dibayar menjadi status diproses.

b. Halaman Beranda

Pada halaman beranda menampilkan informasi terkait *Good and Beast Shoes* serta terdapat menu *login* untuk pelanggan yang akan melakukan pemesanan.



Gambar 16. Halaman beranda sistem pelayanan jasa cuci dan custom sepatu

c. Halaman Pelanggan



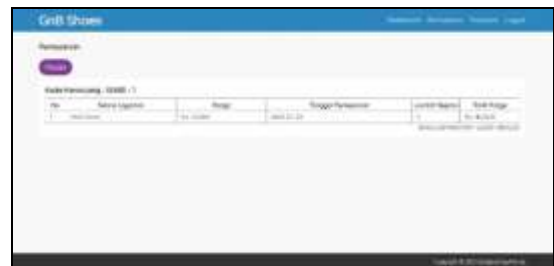
Gambar 17. Halaman login pelanggan



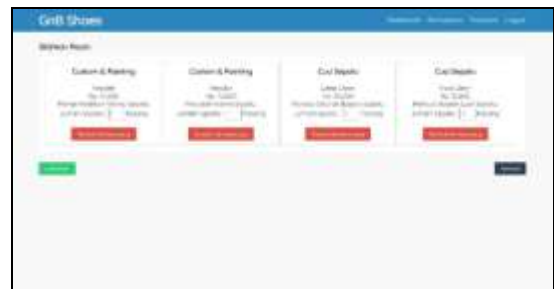
Gambar 18. Halaman registrasi pelanggan



Gambar 19. Halaman dashboard pelanggan



Gambar 20. Halaman pemesanan



Gambar 21. Halaman pesan



Gambar 22. Halaman transaksi

Gambar 23. Halaman *checkout*

Pada halaman *checkout* pelanggan dapat memilih metode pengiriman dan pengambilan sepatu serta dapat melakukan *upload* bukti pembayaran.

5. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan antara lain :

1. Dengan adanya sistem informasi pelayanan jasa cuci dan *custom* sepatu berbasis *web* maka mengurangi proses manual yang digunakan sebelumnya.
2. Dengan adanya sistem informasi pelayanan jasa cuci dan *custom* sepatu berbasis *web* maka dapat menampilkan informasi serta mempermudah mengelola data, melakukan pemesanan dan menerima pemesanan.
3. Dengan adanya sistem informasi pelayanan jasa cuci dan *custom* sepatu berbasis *web* maka mempermudah transaksi pembayaran.

Saran

Berdasarkan hasil dari pembangunan dan pengujian sistem informasi pelayanan cuci dan *custom* sepatu berbasis *web* terdapat saran-saran yang mungkin bermanfaat bagi pengembang yang akan datang, antara lain :

1. Mengembangkan tampilan pada sistem informasi pelayanan jasa cuci dan *custom* sepatu berbasis *web* ini.
2. Menambahkan fitur-fitur baru yang terdapat pada sistem informasi pelayanan jasa cuci dan *custom* sepatu berbasis *web* ini.
3. Meningkatkan sistem keamanan yang terdapat pada sistem informasi pelayanan

jasa cuci dan *custom* sepatu berbasis *web* ini.

4. Melakukan *maintance* agar menghindari terjadinya kesalahan pada sistem informasi pelayanan jasa cuci dan *custom* sepatu berbasis *web* ini.
5. Menambahkan fitur pengelolaan data pelanggan untuk jangka panjang.
6. Memperbaiki kode keranjang agar ada batasan angkanya.

Daftar Pustaka

- [1] Z. Nuryana, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pendidikan Agama Islam," *Tamaddun*, vol. 19, no. 1, p. 75, 2019, doi: 10.30587/tamaddun.v0i0.818.
- [2] R. R. Situmeang, "Dampak Bisnis Online Dan Lapangan Pekerjaan Terhadap Peningkatan Pendapatan Masyarakat (Studi Kasus Jasa Bisnis Online Transportasi Grab Di Kota Medan)," *Ajie*, vol. 03, no. 3, pp. 319–335, 2018.
- [3] Y. Heriyanto, "Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car," *J. Intra-Tech*, vol. 2, no. 2, pp. 64–77, 2018.
- [4] agnitia L. Mita, T. Muhamad, and A. Surtika, "Sistem Informasi Pengolahan Data Administrasi Kependudukan Pada Kantor Desa Pucung Karawang," *J. Interkom Vol. 13 No. 3*, vol. 13, no. 3, pp. 14–21, 2018.
- [5] W. Wildaningsih and A. Yulianeu, "Sistem Informasi Pengolahan Data Anggota Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Zaradika STMIK DCI Tasikmalaya," *Jumantaka*, vol. 2, no. 1, pp. 181–190, 2018, [Online]. Available: <http://jurnal.stmik-dci.ac.id/index.php/jumantaka/article/view/364>.
- [6] M. Y. Simargolang and N. Nasution, "Aplikasi Pelayanan Jasa Laundry Berbasis WEB (Studi Kasus: Pelangi Laundry Kisaran)," *J. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, p. 9, 2018, doi: 10.36294/jurti.v2i1.402.
- [7] D. O. Vianingsih, P. S. Manajemen, U. Bina, I. Lubuklinggau, U. Bina, and I. Lubuklinggau, "Kepuasan Anggota

- Sebagai Variabel Intervening Pada,” vol. 25, no. 2, pp. 135–149, 2020.
- [8] R. Chadzami, “Implementasi Sistem Penjualan Alat Olah Raga Menggunakan Basis Data Terdistribusi Dengan Metode Replikasi Asynchronous (Studi kasus Toko Yos Sport Yogyakarta),” pp. 1–8, 2019, [Online]. Available: <http://eprints.uty.ac.id/2727/>.
- [9] I. Carolina, A. M. H. Pardede, and A. Supriyatna, “Penerapan Metode Extreme Programming Dalam Perancangan Aplikasi Perhitungan Kuota Sks Mengajar Dosen,” vol. 3, no. 1, pp. 106–113, 2019, doi: 10.31227/osf.io/se6f9.