

LAUNDRY BERBASIS WEB DAN SMS GETEWAY (FAMILLY LAUNDRY)



Disusun oleh :

Febby Saka Wuni (2003069)

Feby Maulana H (2003070)

Sahrul Fazri Udin (2003086)

Tridea Nurdiana (2003089)

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGRi INDRAMAYU
2020/2021**

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1Latar Belakang.....	1
1.2Perumusan Masalah	1
1.3Batasan Masalah	2
1.4Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.4.1Tujuan Penelitian	2
1.4.2Manfaat Penelitian	2
1.5 Teknologi yang Digunakan.....	2
1.6 Definisi, Istilah, Dan Singkatan	3
BAB II METODE PELAKSANAAN	4
2.1.Proses Pelayanan.....	4
2.2.Kelebihan produk.....	4
2.3 Kebutuhan Fungsional dan nonfungsional.....	5
2.3.1 Kebutuhan Fungsional	5
2.3.2.Kebutuhan Non Fungsional	5
2.4 Pengecekan / validasi untuk agen usaha laundry	5
BAB III TENTANG APLIKASI	6
3.1 Perspektif Produk.....	6
3.2 software Interface.....	6
3.3 Hardware Interface.....	6
3.4 Manfaat produk.....	6
3.5 Karakteristik user.....	7
3.7 Asumsi dan Ketergantungan	7

BAB I PENDAHULUAN

Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (Software Requirement Specification) untuk rancang bangun aplikasi “Family Laundry” adalah dokumentasi yang ditujukan untuk memberikan gambaran kebutuhan dan persyaratan fungsional yang harus dipenuhi agar pengembangan sistem dapat berjalan dengan baik. Digambarkan dari tujuan dan ruang lingkup proyek ini serta batasan yang tercakup di dalamnya sehingga menjadi acuan dalam mengembangkan aplikasi agar tidak menyimpang serta untuk memudahkan evaluasi aplikasi di kemudian hari.

1.1 latar belakang

Laundry merupakan sebuah usaha yang bergerak dibidang pencucian pakaian. pada saat ini usaha laundry sangat berkembang pesat diberbagai kota-kota besar maupun kecil. adapun beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan usaha laundry ini menjadi sangat pesat akhir-akhir ini, diantaranya banyaknya keluarga yang tidak punya banyak waktu untuk menyelesaikan pekerjaan rumah masing-masing. berkembangnya bisnis laundry sekarang membuat persaingan di sektor ini menjadi ketat, agar usaha ini tidak sepi dari pelanggan maka penyedia jasa laundry Harus menyediakan yang menarik dan memudahkan pelanggan salah satunya menyediakan antar jasa jemput pakaian.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan sebuah rumusan masalah dalam permasalahan ini, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana cara menghasilkan aplikasi pemesanan berbasis website?
2. Bagaimana cara menghasilkan aplikasi berbasis website yang pelanggan dapat memberi alamat yang lengkap?
3. Bagaimana cara menghasilkan informasi kapan suatu laundry akan selesai?
4. Bagaimana cara menghasilkan informasi data transaksi dari pelanggan?
5. Bagaimana cara menghasilkan informasi peta?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi pemesanan berbasis website ini diperlukan sebuah batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Batasan masalah dalam permasalahan ini adalah sebagai berikut :

1. Pada aplikasi ini hanya focus pada pengolahan data laundry yang di pesan melalui website.
2. Pada aplikasi ini tidak terdapat fitur untuk perhitungan laba rugi.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penemuan

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang suatu aplikasi pemesanan berbasis website pada Family Laundry, agar pada saat pemesanan layanan tidak perlu lagi melakukan melalui telepon dan mengurangi resiko kesalahan yang sering terjadi, dengan adanya aplikasi ini diharapkan mempermudah untuk melakukan pengolahan data laundry dan juga proses pemesanan laundry.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

a) Bagi Family Laundry

1. Memberikan kemudahan saat melakukan pelayanan pemesanan laundry.
2. Memberikan kemudahan dalam mendata pakaian yang masuk dan keluar.
3. Memberikan efektifitas kerja bagi usaha jasa laundry

b) Bagi Mahasiswa

Memberikan masukan pelajaran tentang bagaimana merancang sebuah aplikasi berbasis web yang menggunakan web service Google Maps Apidan juga mengolah data dengan menggunakan bahasa pemrograman Teknologi Web, dan juga mendapatkan banyak informasi mengenai pelayanan jasa laundry.

1.5 Teknologi yang di gunakan

Teknologi yang digunakan dalam perancangan aplikasi pencari *Web* semantik berbasis ontologi dan *thesaurus* untuk pencarian resep provinsi sulawesi selatan ini adalah sebagai berikut:

1. HTML adalah bahasa pemrograman digunakan untuk membuat suatu halaman web. Menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah browser internet.

2. CSS (cascading style sheet yang berfungsi untuk mengatur tampilan elemen yang tertulis dalam Bahasa markup.
3. PHP adalah membuat atau ,mengembangkan situs web statis atau situs web dinamis atau aplikasi web.
4. MYSQL adalah untuk membuat dan mengelola database pada sisi server yang memuat berbagai informasi dengan menggunakan Bahasa SQL.

1.6 Definisi, Istilah, dan Singkatan

Software Requirement Specification (SRS): dokumen yang menggambarkan secara detail mengenai kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan sistem aplikasi ontology based semantic search, sehingga proses pengembangan terarah dan sesuai dengan tujuan aplikasi

- Software: Perangkat Lunak
- Hardware: Perangkat Keras
- Interface: Antar muka

BAB II

METODE PELAKSANAAN

2.1. Proses Pelayanan

Sistem akan mencari tempat terdekat dari konsumen.

Ketika agen yang menerima pekerjaan laundry akan melakukan hal berikut :

- 1) Pakaian kotor dipilah dan dikelompokkan sesuai dengan pemiliknya.
- 2) Pakaian dibungkus dan ditimbang beratnya.
- 3) Pakaian dicuci dengan menggunakan mesin pencuci pakaian.
- 4) Setelah pakaian dicuci bersih, pakaian dikeringkan.
- 5) Setelah pakaian kering, pakaian kemudian disetrika.
- 6) Pakaian yang telah rapih dikemas dan siap dikembalikan ke pelanggan.
- 7) Sistem pembayaran bisa bayar ditempat ataupun di aplikasi

2.2. Kelebihan produk:

Laundry 10 kali cucian, gratis 1 kali cucian. (dengan syarat berat cucian sama)

Paket laundry:

- a) Biasa
 - ☐ Lama pencucian 4 hari setelah menerima orderan
 - ☐ Biaya Rp. 3.000,-/kg
- b) Kilat
 - ☐ Lama pencucian 2 hari setelah menerima orderan
 - ☐ Biaya Rp. 5.000,-/kg
- c) Tersedia fasilitas antar jemput cucian .
- d) Proses pencucian terpisah masing-masing pelanggan.
- e) Hasil cucian bersih, wangi, rapih, dan siap pakai.
- f) khusus paket kilat bisa memilih perfume sesuai keinginan.
- g) Cucian hilang atau rusak kami ganti maksimal 5x ongkos laundry.

- h) Waktu operasional kerja untuk melayani pelanggan setiap saat disesuaikan dengan penyedia jasa.

2.3 Kebutuhan Fungsional dan nonfungsional

2.3.1 Kebutuhan Fungsional

- ☐ Sistem dapat melakukan input pendataan pemesan jasa laundry.
- ☐ Sistem dapat melakukan input pendataan anggota laundry family.
- ☐ Sistem dapat melakukan transaksi pengembalian.
- ☐ Sistem menyediakan fitur yang memungkinkan pengguna membaca profil penyedia jasa.
- ☐ Sistem dapat menunjukkan kapan pekerjaan selesai.
- ☐ Sistem dapat memberi ulasan terhadap penyedia jasa laundry.

2.3.2. Kebutuhan Non Fungsional.

- ☐ Sistem dapat dijalankan oleh beberapa software web browser diantaranya Internet Explore, Google Chrome dan Mozilla Firefox.
- ☐ Sistem harus dapat memastikan bahwa data yang digunakan dalam sistem harus terlindung dari akses pihak tidak bertanggung jawab.
- ☐ Besarnya program dari sistem maksimal sebesar 250 MB
- ☐ Sistem memiliki tampilan antar muka yang mudah dimengerti dan dipahami.

2.4 Pengecekan / validasi untuk agen usaha laundry (laundry disekitar polindra)

- a) Penyerahan fotocopy ktp, kartu keluarga, akte kelahiran. Untuk memastikan data yang diinputkan agen benar dan dapat menambah kepercayaan konsumen.
- b) Pengecekan alat laundry yang digunakan agen apakah layak dipakai untuk konsumen.
- c) Pengajuan beberapa syarat kepada agen jasa laundry.
- d) Masukkan posisi tempat agen dalam aplikasi.

BAB III

Tentang Aplikasi

3. Deskripsi

3.1 Perspektif produk

Web site ini di buat untuk memesan segala kebutuhan pencucian pakaian(laundry) mulai dari baju, celana, selimut, dan berbagai macam pakaian lainnya. Dan cara agar memudahkan konsumen untuk berlangganan dengan mitra laundry online yang kami buat.

3.2 Software Interfaces

Dalam pembangunan aplikasi ini, dibutuhkan software untuk mendukung proses pembangunan aplikasi, aplikasi cuci pakaian online yang diberi nama Laundry Family . Software tersebut antara lain:

- a) System operasi
System operasi (user): semua tipe platform
System operasi (pembangunan aplikasi) windows 10
- b) Bahasa Pemograman web
Bahasa Pemograman HTML, CSS dan Javascript
- c) Browser
Mozilla ferofox
Google crome

3.3. hardware interfaces

Hardware interface yang dibutuhkan untuk membantu proses pembangunan dari aplikasi ini yaitu:

- a) Keyboard merupakan salah satu alat untuk proses menginputkan informasi yang dibutuhkan oleh sistem. Baik berupa karakter, angka maupun simbolsimbol.
- b) Mouse dapat membantu sistem untuk dapat mengenali input dari pengguna dengan melakukan klik.
- c) Monitor dapat membantu pengguna untuk mengetahui dan menampilkan apa yang menjadi output dari sistem. Serta menjadi perantara komunikasi antara sistem dengan pengguna.

3.4. manfaat produk

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

- a) Bagi Family Laundry
 - Memberikan kemudahan saat melakukan pelayanan pemesanan laundry.
 - Memberikan kemudahan dalam mendata pakaian yang masuk dan keluar.
 - Memberikan efektifitas kerja bagi usaha jasa laundry

b) Bagi Mahasiswa

Memberikan masukan pelajaran tentang bagaimana merancang sebuah aplikasi berbasis web yang menggunakan web service Google Maps Apidan juga mengolah data dengan menggunakan Bahasa pemrograman Teknologi Web, dan juga mendapatkan banyak informasi mengenai pelayanan jasa laundry.

3.5. karakteristik user

Aplikasi berbasis web ini di khususkan di gunakan layanan laundry untuk menjaga kebersihan di masa pndemi sekarang ini. Agar pelayanan bisa di laksanakan atau di gunakan oleh pengguna dengan jarak jauh. Sehingga mitra yang sudah bekerja sama hanya melayani konfirmasi dengan kami.

Siapa saja dapat menggunakan aplikasi ini dengan catatan user harus login terlebih dahulu atau sudah memiliki akun untuk akses masuk. Aplikasi ini bisa di Akses semua orang melalui browser dengan catatan memiliki koneksi internet

3.6. asumsi

- Saat pembuatan terjadi miss komunikasi
- kerja sama yang lambat Setelah udah di buat atau udah di rilis
- Terjadi hal yang tidak di inginkan akan perbaikan atau maintence