

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jasa pelayanan cuci pakaian atau sering disebut jasa *laundry* merupakan bidang bisnis yang sudah tidak asing lagi dikalangan masyarakat. Jasa *laundry* memberikan kemudahan dibandingkan dengan mencuci sendiri, dikarenakan terhambat oleh faktor cuaca ataupun kegiatan yang tidak memungkinkan untuk mencuci pakaian sendiri. Harga yang kompetitif serta waktu pelayanan yang cepat menjadi nilai tambah jasa *laundry*.

Seven Laundry merupakan usaha yang bergerak di bidang jasa pelayanan cuci pakaian yang terletak di Jl. Sukapura No. 76 dan Gg. PGA No. 43. Jasa pencucian yang ditawarkan meliputi, cuci satuan dan cuci per kg (baju, celana, kemeja, boneka, sprej, selimut, *bed cover*, jaket, dll) serta melayani cuci kering (cuker), cuci kering setrika 24 jam (cukerset24) cuci kering setrika 12 jam (cukerset12), cuci kering setrika 8 jam (cukerset8), cuci kering setrika 4 jam (cukerset4) dan setrika saja. Seven Laundry juga menawarkan pelayanan antar jemput cucian dan memberikan potongan harga di setiap transaksi khusus *member*.

Dalam proses antar jemput cucian, pengeluaran untuk biaya mengkonfirmasi pelanggan yang ingin menggunakan pelayanan tersebut masih belum tercatat dengan baik karena biaya yang dikeluarkan hanya diketahui oleh petugas yang bersangkutan. Perhitungan pendapatan di setiap transaksi masih belum terorganisir dengan baik karena dokumentasi setiap transaksi masih dilakukan secara manual dengan mengumpulkan nota di setiap transaksi sehingga akumulasi penerimaan kas dari jasa *laundry* yang diperoleh belum efektif.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada maka dibuatlah Aplikasi Perhitungan Pendapatan Berbasis *Web* dan Fitur *SMS Gateway* untuk Antar Jemput Cucian Pelanggan pada Seven Laundry.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari proyek akhir ini sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengelola pendapatan dari setiap pencatatan transaksi pada Seven Laundry?
- b. Bagaimana mengetahui pengeluaran biaya konfirmasi pelanggan untuk antar jemput cucian pelanggan?

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari proyek akhir ini adalah membuat aplikasi yang dapat.

- a. Menghitung pendapatan berdasarkan transaksi-transaksi yang tercatat di database.
- b. Mengimplementasi sms *gateway* untuk antar jemput cucian pelanggan.

1.4 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah dalam penyusunan proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Tidak menangani *fault tolerance*.
- b. Tidak menangani hutang usaha.
- c. Menggunakan basis akrual.
- d. Menghasilkan jurnal umum, buku besar, dan laporan laba rugi.
- e. Aplikasi ini tidak menghasilkan laporan keuangan lainnya yaitu neraca, perubahan modal dan arus kas.
- f. Aplikasi ini tidak menangani jurnal pembalik dan jurnal penutup.

1.5 Definisi Operasional

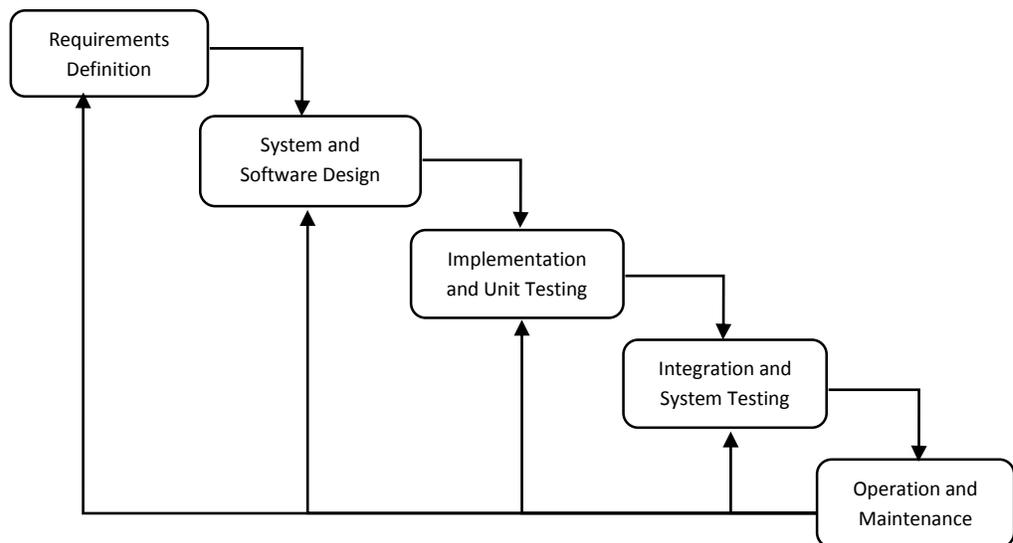
Aplikasi perhitungan pendapatan adalah aplikasi yang menangani transaksi penyerahan dan pengambilan pakaian. Aplikasi ini menghitung pendapatan dari transaksi yang telah terjadi. Pendapatan yang di peroleh nantinya akan diproses bersama dengan beban yang dikeluarkan sehingga menjadi laporan laba rugi.

Berbasis *web* dengan menggunakan basis teknologi *web* (internet) atau *browser* sehingga dapat diakses di mana saja selama masih terhubung dengan koneksi internet.

Fitur SMS *gateway* digunakan untuk informasi antar jemput cucian pelanggan. SMS *gateway* juga digunakan sebagai media pemberitahuan kepada pelanggan apabila cucian sudah siap diambil.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah metode pengembangan perangkat lunak *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan menggunakan model *waterfall* atau sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Pada metode *waterfall* setiap tahapan sistem akan dikerjakan secara berurutan menurun seperti air terjun. Tahapan yang terdapat pada model *waterfall* adalah *requirement definition*, *system and software design*, *implementation and unit testing*, *integration and system testing*, dan *operation and maintenance*. Dalam pengerjaan proyek akhir ini, tahap yang dilakukan sampai *implementation and unit testing*. Berikut adalah bagan model *waterfall* (air terjun). Bagan model *waterfall* pada gambar 1-1 bersumber dari [1].



Gambar 1-1
Bagan Model *Waterfall*

a. *Requirement Definition*

Tahap awal yang dilakukan adalah mengumpulkan bahan-bahan mengenai kebutuhan pengguna sistem. Hasil dari pengumpulan tersebut dianalisa sesuai dengan keinginan *user*. Kemudian kebutuhan-kebutuhan sistem

tersebut didefinisikan secara rinci sebagai spesifikasi sistem. Tahapan ini dapat dilakukan dengan cara melakukan wawancara dengan pengguna sistem.

b. *System and Software Design*

Pada tahap ini akan dilakukan proses desain pada sistem yang akan dibuat menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) dan akan dilakukan perancangan *database* menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk mengetahui hubungan antar tabel.

c. *Implementation and Unit Testing*

Pada tahap ini desain program yang telah dibuat diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan bahasa program yang telah ditentukan. Alat bantu yang digunakan adalah Codeigniter (CI), MySQL *database*.

d. *Integration and system testing*

Pada proses ini, dilakukan penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan. Pengujian sistem informasi dengan menggunakan metode *black box* untuk menemukan kesalahan yang ada pada sistem.