

SISTEM INFORMASI JASA PENCUCIAN PAKAIAN (LAUNDRY) PADA CV.FAJAR TIMUR

Renita Elisa Eka Kristy

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Universitas Indraprasta PGRI

Email: renita.elisa13@gmail.com

Abstrak: Pada saat ini perkembangan teknologi informasi tidak bisa dibendung lagi perkembangannya yang semakin pesat dan maju mengharuskan kita mengikuti arus perkembangan teknologi ini. Dengan adanya berbagai teknologi informasi yang kita temui diberbagai tempat dapat membantu dan memudahkan segala pekerjaan manusia dengan cepat, cermat, tepat dan akurat. Dalam sebuah bisnis usaha yang bergerak dalam bidang layanan jasa juga sangat dibutuhkan sistem informasi agar dalam kegiatannya dapat berjalan dengan baik. Laundry merupakan bagian dari *housekeeping* yang bertanggung jawab atas jasa pencucian, baik pencucian pakaian tamu (*laundry*, *dry cleaning* dan *pressing*) seragam karyawan maupun linen linen hotel (*house laundry*) dan pencucian pakaian atau linen dari luar hotel (*outside laundry*). Untuk mengelola penyelenggaraan *laundry* yang efektif, karyawan *laundry* perlu mengetahui ciri-ciri pencucian dan penggunaan bahan-bahan pembersih untuk berbagai jenis kain. Kain-kain yang digunakan pada pelanggan sudah tentu berbeda-beda jenisnya, maka oleh karena itu karyawan *laundry* harus benar-benar paham pembersih yang digunakan pada saat pencucian. Untuk bagian keamanannya metode *laundry* juga sudah menerapkan bagaimana metode atau langkah-langkah yang dapat dilakukan pada jasa *laundry* tersebut. Laundry CV. Fajar Timur adalah salah satu tempat jasa pencucian pakaian yang menyediakan berbagai service pencucian. Perkembangan teknologi informasi sekarang ini dapat menjadi solusi untuk terus memajukan jasa pencucian pakaian (*laundry*) dimasa mendatang dengan sistem pengolahan data menggunakan database. Diharapkan dengan sistem baru ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan dalam pengolahan data yang masih belum optimal.

Kata kunci: Sistem Informasi Laundry; Laundry; Pengolahan data Laundry; Pengolahan Database; MYSQL

Abstract: At present, the development of information technology can't be stopped is getting faster and more advanced, which requires us to follow the flow of this technological development. With the various information technologies that we can be found easily anywhere it can help and facilitate all human work quickly, carefully, precisely and accurately. In a business that is engaged in services, an information system is also needed so that its activities can run well. Laundry is part of *housekeeping* which is responsible for washing services, both washing guest clothes (*laundry*, *dry cleaning* and *pressing*) employee uniforms and hotel linen (*house laundry*) and washing clothes or linens from outside the hotel (*outside laundry*). To manage an effective laundry operation, laundry employees need to know the characteristics of washing and the use of cleaning agents for various types of fabrics. The fabrics used by customers are of course different types, therefore laundry employees have to understand the cleaners used at the time of washing. For the safety part, the laundry method has also implemented the methods or steps that can be done at the laundry service. CV. Fajar Timur laundry is one of the laundry that provides various washing services. The development of information technology can be a solution to continue advancing laundry services in the future with a data processing system using a database. It is hoped that this new system can be solve the problems in data processing that still not optimal.

DOI: 10.52362/jisamar.v5i2.408



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Keywords: Laundry Information System; Laundry; Laundry Data Processing; Database Processing; MYSQL

I. PENDAHULUAN

Pada laundry CV.Fajar Timur dimana permasalahannya adalah dalam kegiatan pendaftaran yang dilakukan dengan cara yaitu pelanggan datang ke *laundry* CV.Fajar Timur untuk melakukan pendaftaran secara manual. Pihak *laundry* akan mengumpulkan formulir yang telah di isi oleh pelanggan tersebut, lalu dicatat kembali kedalam buku besar. Formulir-formulir yang telah diisi pelanggan tersebut akan dijadikan arsip, dimana nantinya hendak mendapatkan informasi pendaftan pelanggan yang bersangkutan harus mencari buku besar tersebut untuk mencari kembali arsip yang telah disimpan.

Hal ini telah menyita waktu bagi pelanggan, untuk itulah perlu dibuat sebuah sistem informasi jasa pencucian yang *up to date*. Hal ini seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini dimana kita tidak lagi dibatasi waktu dan tempat. Manusia semakin dimudahkan dalam memperoleh suatu sistem informasi. Kebutuhan manusia akan informasi pada saat ini apabila menjadi begitu mudah terpenuhi dengan hadirnya internet, yang memungkinkan kita melakukan transfer informasi hanya dengan hitungan detik saja. Waktu dan ruang tidak lagi menjadi persoalan kemudahan ini memberikan keuntungan bagi mereka yang jauh dari sumber informasi. Sebagai instansi yang mengutamakan kenyamanan dan selalu berupaya untuk memberikan informasi yang terbaik CV.Fajar Timur membutuhkan suatu sistem informasi dengan menggunakan layanan internet yang dapat beroperasi dengan cepat serta akurat khususnya dalam hal pendaftaran.

Tinjauan Pustaka

Definisi umum untuk ‘informasi’ dalam pemakaian Sistem Informasi adalah sebagai berikut ; informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam mengambil keputusan, saat ini atau mendatang. Sistem Informasi didefinisikan oleh Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis sebagai berikut :

Sistem Informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Jasa adalah sesuatu yang dapat didefinisikan secara terpisah tidak berwujud, ditawarkan untuk memenuhi kebutuhan. Jasa dapat dihasilkan dengan menggunakan benda-benda berwujud atau tidak. Beberapa poin dibawah ini adalah bagaimana menjaga sistem keamanan di jasa *laundry*:

1. Menjaga pakaian para pelanggan.
2. Mencegah ada pakaian yang tertukar dan hilang.
3. Mencatat jumlah dan segala jenis pakaian yang di *laundry* serta informasi tentang tanggal masuk dan keluar pakaian tersebut.

Saat ini usaha jasa *laundry* sangat banyak sekali ditemui di kota maupun pedesaan. Jasa yang ditawarkan cukup beragam diantaranya dengan sistem per kg, per item/pes, sistem paket, *sms gateway*, antar jemput barang, dan lain-lain. Dan untuk pembayaran ada yang secara lunas maupun dp. Kebanyakan jasa *laundry* pengolahan datanya seperti penerimaan, penyerahan cucian, data pelanggan, jenis cucian, dan proses transaksi masih dilakukan secara manual. Hal ini menyebabkan timbulnya berbagai permasalahan seperti, sulitnya mencari data-data pelanggan, pembuatan laporan yang rumit karena harus merekap data-data transaksi yang membutuhkan waktu yang cukup lama dan kurang efisien. Proses perhitungan transaksi masih dihitung secara manual, kurang efektif dan sistem manajemen yang buruk serta memakan waktu yang tidak efisien. Dengan pengolahan *laundry* yang baik akan sangat menunjang kemajuan dari usaha tersebut. Terutama dalam pengolahan yang didukung dengan sistem informasi berupa aplikasi yang memudahkan pemilik usaha dalam pekerjaannya. Sistem didefinisikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terorganisir, saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lainnya serta saling bekerja sama dan dirancang untuk mencapai satu tujuan tertentu. sistem sebagai sekelompok prosedur yang saling berkaitan dan

DOI: 10.52362/jisamar.v5i2.408



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama I Putu(2014:7)[1]. sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu Sutabri(2012:6)[2].

Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*intruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output Jogiyanto(2011:12)[3]. Bahasa Pemrograman Java merupakan salah satu dari sekian banyak bahasa pemrograman yang dapat dijalankan diberbagai sistem operasi termasuk telepon genggam. Bahasa pemrograman ini pertama kali dibuat oleh James Gosling saat masih bergabung dengan Sun Microsystems. Bahasa pemrograman ini merupakan pengembangan dari bahasa pemrograman C++ karena banyak mengadopsi *syntax* C dan C++. Saat ini java merupakan bahasa pemrograman yang paling populer digunakan sebagai jenis perangkat lunak aplikasi atau pun aplikasi berbasis web Nofriadi(2018:1)[4].

Kelebihan java dari bahasa pemrograman yang lain adalah bisa dijalankan diberbagai jenis sistem operasi sehingga dikenal juga bahasa pemrograman multiplatform, bersifat pemrograman berorientasi object (PBO), memiliki *library* yang lengkap. netbeans merupakan salah satu IDE (*Integrated Development Enviroment*) yang dikembangkan dengan bahasa pemrograman java Westerningsih(2012:28)[5]. Netbeans memiliki IDE (*Integrated Development Enviroment*) yaitu sebuah program atau alat bantu yang terdiri atas *editor*, *Compiler*, *Debugger*, *Design* yang terintegarsi dalam suatu aplikasi Miftahul(2010:23)[6]. Netbeans merupakan sebuah aplikasi IDE (*Integrated Development Enviroment*) yang berbasiskan java dan Sun Microsystem yang berjalan di atas *swing*. *Swing* merupakan sebuah teknologi java untuk pembangunan aplikasi desktop yang dapat berjalan pada sebagian macam platfrom seperti Windows, Linux, Mac OS X dan Solaria. MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL DBMS (*Database Management System*) atau yang *multhitheread*, *multi-user*, dengan sekitar 6 juta instansi diseluruh dunia. MySQL adalah salah satu jenis database server. *Database* itu sendiri suatu jalan untuk menyimpan berbagai informasi dengan membaginya berdasarkan kategori-kategori tertentu, dimana informasi tersebut saling berkaitan satu dengan yang lainnya Arief (2011 : 153)[7]. XAMPP adalah sebuah software yang berfungsi untuk menjalankan website berbasis PHP dan menggunakan pengolahan data MYSQL dikomputer lokal. XAMPP berperan sebagai *server web* pada komputer lokal. XAMPP juga dapat disebut sebuah *Cpanel server virtual*, yang dapat membantu melakukan *preview* sehingga dapat dimodifikasi *website* tanpa harus online atau terakses dengan internet Wicaksono(2009:7)[8].

Web adalah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lainnya yang tersimpan dalam sebuah server web internet yang disajikan dalam bentuk hypertext Murad(2013:49)[9]. HTML adalah suatu bahasa yang dikendalikan oleh web browser untuk menampilkan informasi dengan lebih menarik dibandingkan dengan tulisan teks biasa (plain text) Oktavian(2010:13)[10]. HTML adalah bahasa markup untuk menyebarkan informasi pada web. Ketika merancang HTML, ide ini diambil dari Standart Generalized Markup Language (SGML). SGML adalah cara yang terstandarisasi dari pengorganisasian dan informasi yang terstruktur di dalam dokumen atau sekumpulan dokumen. Walaupun HTML tidak dengan mudah dapat dipahami kebanyakan orang, ketika diterbitkan penggunaanya menjadi jelas Simarmata(2010:52)[11]. PHP adalah pemrograman interpreter yaitu proses penerjemahan baris kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan atau sering disebut suatu bahasa dengan hak cipta terbuka atau yang juga dikenal dengan istilah Open Source yaitu pengguna dapat mengembangkan kode-kode fungsi PHP sesuai dengan kebutuhannya” Madcoms(2011:49)[12]. PHP merupakan script yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada server (server side HTML embedded scripting). PHP adalah script yang digunakan untuk membuat halaman website yang dinamis Anhar(2010:3)[13]. PHP merupakan bahasa Server Side Scripting, dimana PHP selalu membutuhkan web server dalam menjalankan aksinya. Secara prinsip, server akan bekerja apabila ada permintaan dari client, yaitu kode-kode PHP Saputra dan kawan-kawan(2012:5)[14]. Client tersebut akan dikirimkan ke server, kemudian server akan mengembalikan pada halaman sesuai instruksi yang diminta. Berikut adalah uraian per pointnya:

1. Server membaca permintaan dari client/browser.
2. Kemudian dilanjutkan untuk mencari halaman/page pada server.
3. Server melakukan instruksi yang diberikan oleh PHP untuk melakukan modifikasi pada halaman/page. Selanjutnya hasil modifikasi tersebut akan dikembalikan kepada client/browser.

CSS adalah suatu dokumen yang berdiri sendiri dan dapat dimasukkan dalam kode HTML atau sekedar menjadi rujukan oleh HTML dalam pendefinisian style. CSS menggunakan kode-kode yang tersusun untuk

DOI: 10.52362/jisamar.v5i2.408



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

menetapkan style pada elemen HTML atau dapat juga digunakan untuk membuat style baru yang biasa disebut class Sulistyawan(2008:33)[15]. CSS adalah pelengkap dari HTML. CSS atau Cascading Style Sheet merupakan bahasa pemrograman yang berfungsi dalam pengaturan tampilan dokumen yang ditulis dengan markup language pada sebuah web. Pada umumnya CSS digunakan untuk desain pada halaman (Hyper Text Markup Language) HTML maupun XHTML, namun kini CSS dapat diaplikasikan untuk segala jenis dokumen XML, termasuk SVG, XUL bahkan Android. Tujuan utama penggunaan CSS antara lain untuk membedakan konten (isi) dari dokumen dan dari tampilan dokumen Ollie(2008:50)[16]. Adobe Dreamweaver CS5 adalah HTML editor profesional untuk mendesain web secara visual dan mengelola situs atau halaman web” Sigit(2010:1)[17]. Berdasarkan definisi-definisi di atas, maka dapat di simpulkan dreamweaver adalah suatu aplikasi yang digunakan dalam membangun atau membuat sebuah web.

II. METODE DAN MATERI

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji ke efektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat *longitudinal* (bertahap biasa *multy years*). Penelitian hibah bersaing (didanai oleh Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi), adalah penelitian yang menghasilkan produk sehingga metode yang di gunakan adalah metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidang-bidang Ilmu Alam dan Teknik. Hampir semua produk teknologi seperti alat-alat elektronik, kendaraan bermotor, pesawat terbang, kapal laut, senjata, obat-obatan, alat-alat kedokteran, bangunan gedung bertingkat dan alat-alat rumah tangga yang modern produk dan di kembangkan melalui penelitian dan pengembangan. Namun demikian metode penelitian dan pengembangan bias juga diguankan dam bidang ilmu-ilmu social seperti ekonomi, psikologi, sosiologi, pendidikan, manajemen, bisnis dan lain-lain. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) pada industri merupakan ujung tombak dari suatu industry dalam menghasilkan produk-produk baru yang dibutuhkan oleh pasar. Hampir 4% biaya digunakan untuk penelitian dan pengembangan, bahkan untuk industry farmasi dan computer lebih dari 4% (*Borg and Gall*). Dalam pengumpulan data penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data dalam penelitian antara lain :

1. Studi Keputusan

Pengumpulan data dan informasi dari kutipan buku-buku, artikel-artikel yang berhubungan dengan masalah yang di bahas yang di peroleh dari perpustaaan Universitas, pengumpulan data dan informasi dilakukan di perpustakaan Universitas Indraprasta PGRI dan kutipan buku-buku.

2. Studi Literatur

Studi Literatur berisi uraian teori, temuan dan bahan penelitian lain yang diperoleh dari bahan acuan untuk dijadikan landasan kegiatan penelitian. Studi literatur dalam sebuah penelitian untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh tentang apa yang sudah dikerjakan orang lain dan bagaimana orang mengerjakannya, kemudian seberapa berbeda penelitian yang akan kita lakukan.

Dalam menyempurnakan hasil dari penelitian ini, penulis melakukan langkah-langkah yang dilakukan dalam perancangan aplikasi pembelajaran untuk anak usia dini penataran adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan berguna untuk mendapatkan data-data yang akan digunakan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan tugas akhir ini. Proses perancangan system administrasi pada pusat pengembangan penataran dimulai dari memahami pengguna sebelum merancang sebuah system apa saja yang harus memahami kebutuhan pengguna, apa saja yang pengguna inginkan.

2. Studi Keputusan

Penulis melakukan studi kepustakaan berdasarkan referensi. Studi kepustakaan bertujuan untuk mempelajari dan memahami dasar teori yang bertujuan untuk mempelajari dan memahami dasar teori yang bertujuan untuk analisa kebutuhan yang telah dilakukan selain itu, penulis juga melakukan studi dari

DOI: 10.52362/jisamar.v5i2.408



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

berbagai media yang berupa modul, buku-buku, dan jurnal untuk menunjang demi terselesaikannya tugas akhir ini.

3. Perancangan Sistem

Perancangan system bertujuan untuk merancang system yang akan dibuat agar dapat diimplementasikan dengan kebutuhan pengguna. Langkah-langkah yang dilakukan dalam perancangan system aplikasi ini adalah:

a. Perancangan Basis Data

Perancangan basis data digunakan untuk menyimpan data-data yang telah diinput atau dimasukkan yang selanjutnya akan diolah menjadi keluaran berupa informasi.

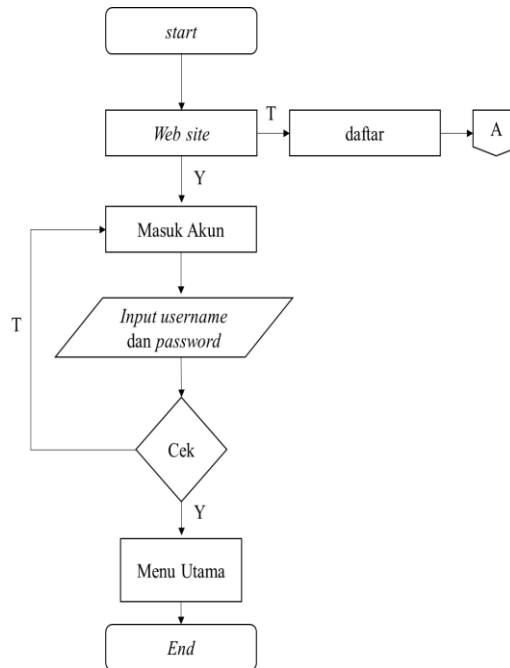
b. Perancangan Antar Muka

Dalam merancang antarmuka atau tampilan, beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain:

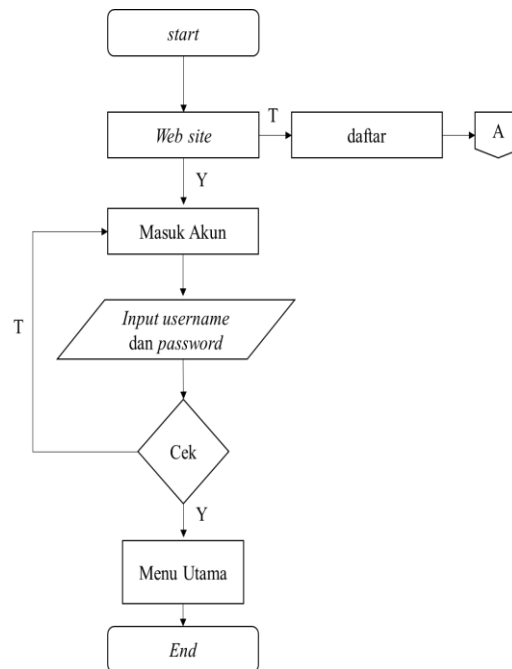
- 1) Tampilan harus mudah dimengerti dan dipahami pengguna.
- 2) Tampilan harus memenuhi kebutuhan pengguna.
- 3) Sesuai selera pengguna secara umum.

III. PEMBAHASA DAN HASIL

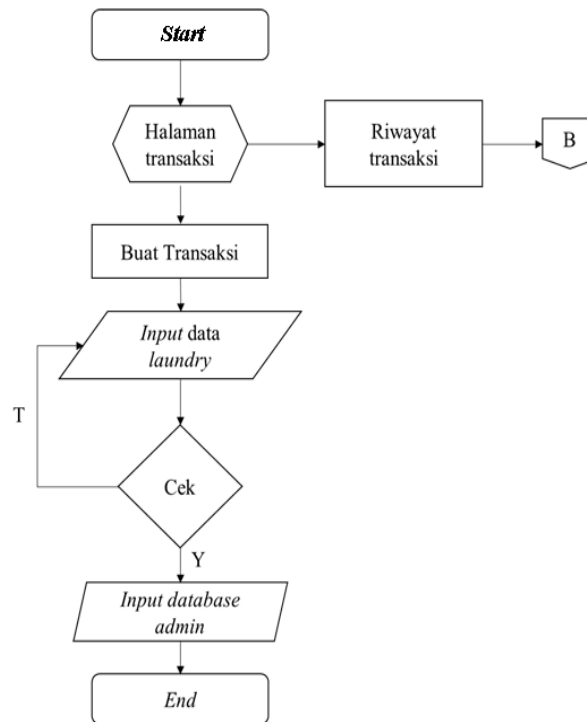
Masalah yang dihadapi dalam perancangan aplikasi Laundry yang di kembangkan oleh penulis diantaranya merancang Aplikasi yang dapat mudah di pahami dan di jalankan oleh pelanggan agar dapat bertransaksi dengan mudah dan menambahkan ke efektifan ketika bertransaksi serta mempermudah pembukaan untuk transaksi antara pelanggan dan perusahaan *laundry*. *Flowchart* adalah menggambarkan tahapan proses suatu system, termasuk sistem dalam aplikasi *laundry*. Tidak hanya itu *flowchart* juga bisa menggambarkan instruksi dari program computer. Pseudocode adalah deskripsi prinsip operasi dari program computer atau nama lainnya ialah algoritma. Yang maksudnya ialah untuk membantu manusia dalam membaca bahasa mesin dalam penjabarannya.



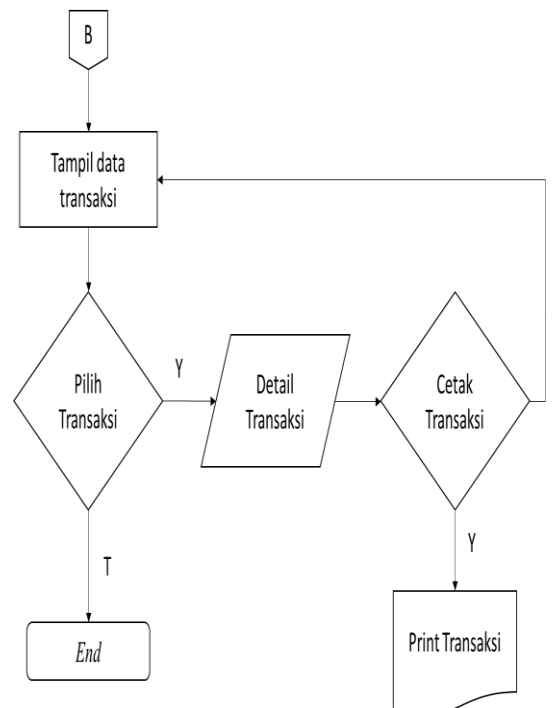
Gambar 1. Flowchart Menu Login



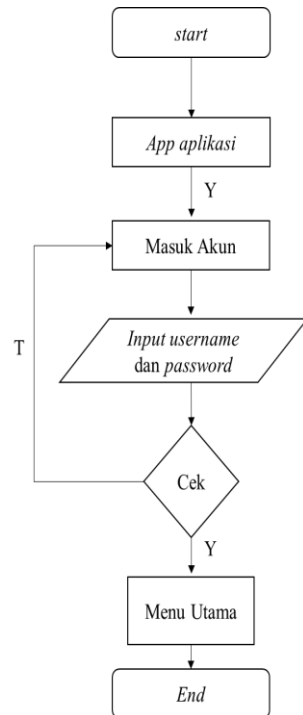
Gambar 2. Flowchart Menu Pendaftaran



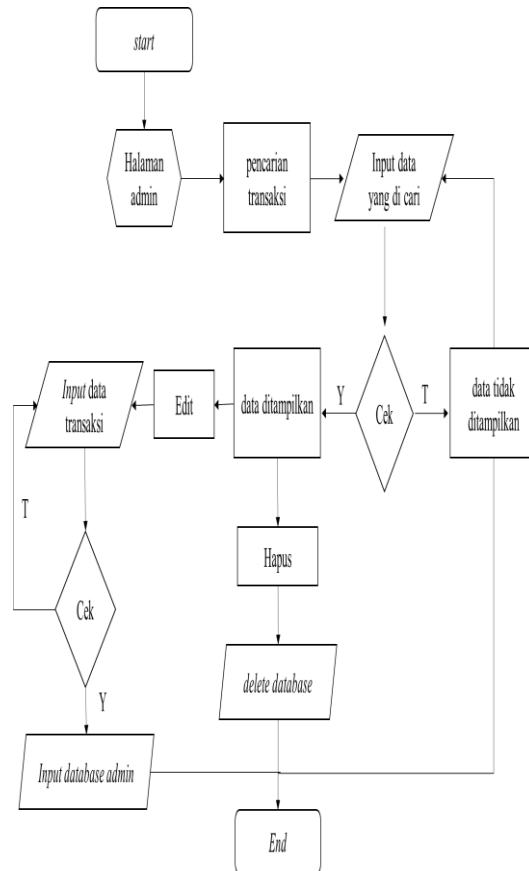
Gambar 3. Flowchart Menu Transaksi



Gambar 4. Flowchart Menu Data Transaksi



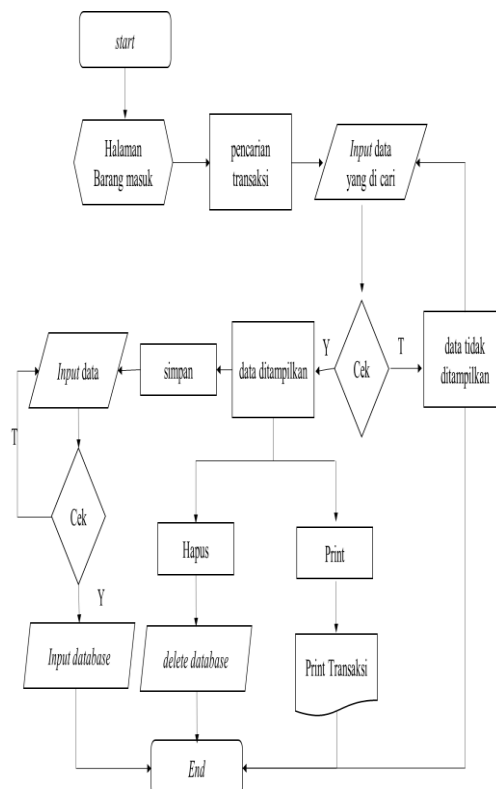
Gambar 5. Flowchart Menu Login Menu



Gambar 6. Flowchart Menu Admin



Gambar 7. Flowchart Menu Stok Barang

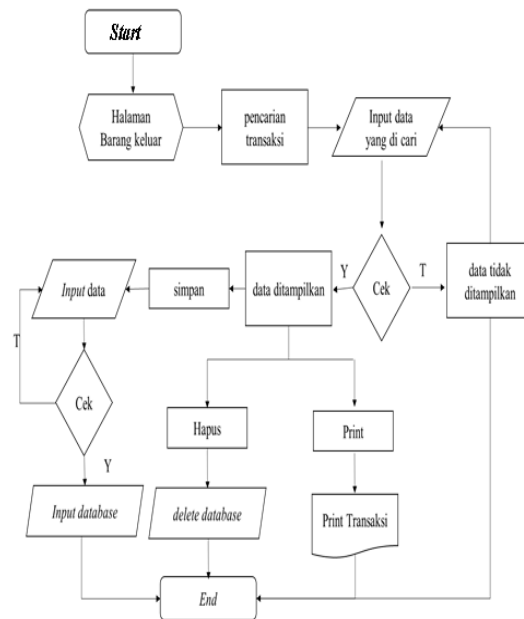


Gambar 8. Flowchart Menu Barang Masuk

DOI: 10.52362/jisamar.v5i2.408



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Gambar 9. Flowchart Menu Barang Keluar

1. *Pseudocode* menu Login Admin
 TextInput_username.create()
 PasswordInput_password.create()
 Button_login.create()
 If username and password.input()
 Then username and password.start()
 If button_login.click()
 Then menu_utama.start()
 Else menu login start.start()
 END If
2. *Pseudocode* Menu Daftar
 TextInput_username.create()
 TextInput_email.create()
 PasswordInput_password.create()
 Button_daftar.create()
 If input username, email, dan password.input()
 Then input username, email, dan password.input.start()
 Else if button daftar.click()
 Then menu login.start()
 END If
3. *Pseudocode* menu transaksi
 TextInput_nama.create()
 TextInput_alamat.create()
 numberInput_nomor_telpon.create()
 numberInput_berat_cucian.create()
 Button_tamabah.create()
 If input nama, alamat, nomor_telpon, dan berat_cucian .input()

DOI: 10.52362/jisamar.v5i2.408



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

```

        Then input nama, alamat, nomor_telpon, dan berat_cucian .start ()
    Else if button tambah.click()
    Then riwayat transaksi.start()
    END If
4. Pseudocode menu riwayat transaksi
    textView_nama.create()
    textView_berat_cucian.create()
    textView_harga_cucian.create()
    textView_tanggal_transaksi.create()
    Button_lihat.create()
    Button_print.create()
        If Button lihat.click()
        Then data transaksi.start()
        Else if button print.click()
        Then print transaksi.start()
    END If
5. Pseudocode menu login admin
    TextInput_username.create()
    PasswordInput_password.create()
    Button_login.create()
    If username and password.input()
        Then username and password.start()
        If button_login.clik()
        Then menu_utama.start()
        Else menu login start.start()
    END IF
6. Pseudocode menu admin
    TextInput_pencarian.create()
    TextInput_id.create()
    TextInput_nama.create()
    TextInput_tanggal_pemesanan.create()
    TextInput_proses.create()
    Table_transaksi.creat()
    Button_simpan.create()
    Button_hapus.create()
    If input data pencarian.input()
        Then table riwayat transaksi.start()
        If table riwayat transaksi.clik()
        Then data transaksi.start()
        Else if button simpan.clik()
        Then data transaksi.input()
        Else if button hapus.click
        Then hapus transaksi.start()
    END IF
7. Pseudocode menu stok barang
    TextInput_pencarian.create()
    Table_transaksi.creat()
    If input data pencarian.input()
        Then table riwayat transaksi.start()
    Else data tidak di temukan.start()
    END IF

```

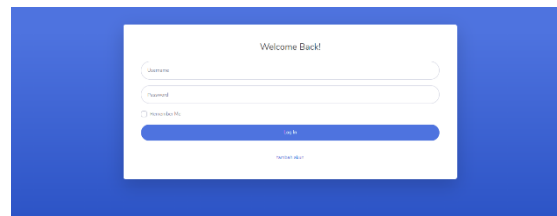
8. *Pseudocode* menu barang masuk


```

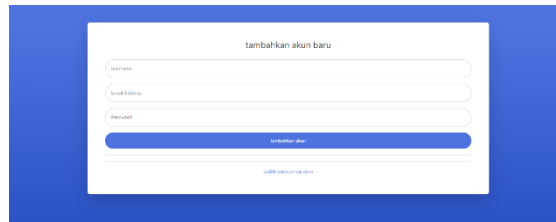
      TextInput_pencarian.create()
      TextInput_id_barang.create()
      TextInput_nama_barang.create()
      TextInput_jenis_barang.create()
      TextInput_jumlah.create()
      Table_barang_masuk.creat()
      Button_simpan.create()
      Button_hapus.create()
      Button_cetak.create()
      If input data pencarian.input()
          Then table barang masuk.start()
          If table barang masuk.clik()
              Then data barang masuk.start()
              Else if button simpan.clik()
                  Then data transaksi.input()
                  Else if button hapus.click
                      Then hapus transaksi.start()
                      Else if button cetak.click
                          Then cetak.start()
                      END IF
      END IF
      
```
9. *Pseudocode* menu barang keluar


```

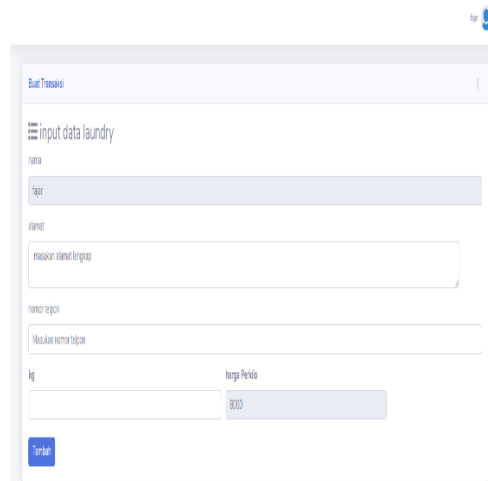
      TextInput_pencarian.create()
      TextInput_id_barang.create()
      TextInput_nama_barang.create()
      TextInput_jumlah.create()
      TextInput_bulan.create()
      Table_barang_keluar.creat()
      Button_simpan.create()
      Button_hapus.create()
      Button_cetak.create()
      If input data pencarian.input()
          Then table barang keluar.start()
          If table barang keluar.clik()
              Then data barang keluar.start()
              Else if button simpan.clik()
                  Then data transaksi.input()
                  Else if button hapus.click
                      Then hapus transaksi.start()
                      Else if button cetak.click
                          Then cetak.start()
                      END IF
      END IF
      
```



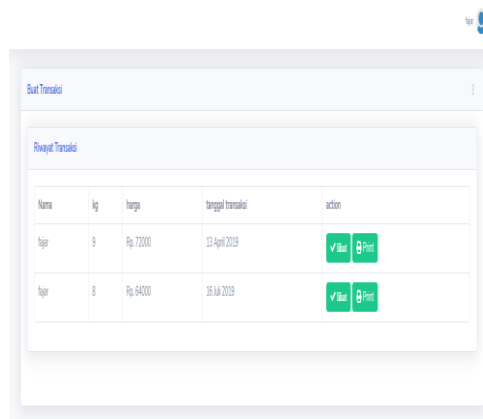
Gambar 10. Menu Login



Gambar 11. Menu Daftar Akun

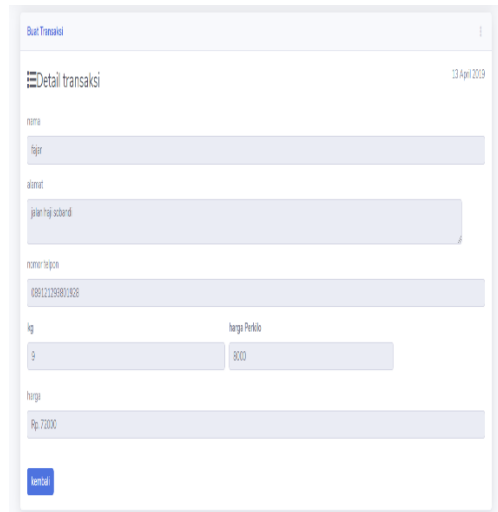


Gambar 12. Menu Transaksi



Nama	kg	harga	tanggal transaksi	action
Rajer	9	Rp 72000	13 April 2019	 
Rajer	8	Rp 64000	16 Juli 2019	 

Gambar 13. Menu Data Transaksi



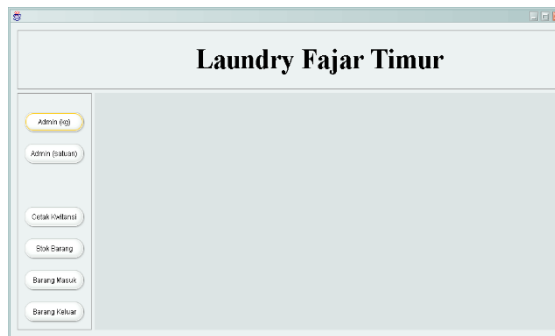
Gambar 14. Menu Detail Transaksi



Gambar 15. Menu Print Transaksi



Gambar 16. Menu Login Admin



Gambar 17. Menu Admin



Gambar 18. Menu Cetak Transaksi



Gambar 19. Menu Stok Barang



Gambar 20. Menu Barang Masuk



Gambar 21. Menu Barang Keluar

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka simpulan yang diperoleh penulis adalah Setelah dilakukan penelitian di CV.Fajar Timur bahwa pengisian data secara manual tidak efisien sehingga perlu adanya sistem yang berbasis komputerisasi. Proses tersebut diharapkan manajemen data dan informasi lebih efektif, menghasilkan *output* yang lebih cepat dan tidak terjadi lagi salah perhitungan ataupun salah pencatatan dalam peroses kegiatan pelayanan di CV.Fajar Timur. Penyimpanan arsip dan laporan di CV.Fajar Timur yang baik dilakukan dengan implementasi sistem aplikasi pengolahan data dan penyimpanan data kedalam *database*. Sehingga kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan pelayanan *laundry* tersebut dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

Adapun saran dari penulis dengan memepertimbangkan kualitas sistem informasi jasa pencucian pakaian agar ada pengembangan selanjutnya antara lain sebagai berikut. Dalam mengoperasikan sistem aplikasi pengolahan data pada *laundry* CV.Fajar Timur dibutuhkan ketelitian dalam penginputan data dikarenakan sistem menggunakan pemrograman *java* dan *web* dalam pembuatan aplikasi tersebut. Dengan memanfaatkan teknologi berbasisi database penulis berharap dapat memanfaatkan sistem semaksimal mungkin untuk penyimpanan data-data pada sistem yang diinput sehingga tidak terjadinya kerusakan data dan kehilangan data

REFERENASI

- [1] Nofriadi. 2018. *Java Fundamental Dengan Netbeans*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- [2] Westriningsih. 2012. *Panduan Aplikatif dan Solusi Membangun Aplikasi Bisnis Dengan Netbeans*. Semarang: Wahana Komputer.
- [3] Huda, M. 2010. *Membuat Aplikasi Database Dengan MySQL dan Netbeans*. Jakarta: PT.Gramedia.
- [4] Benni Triyono, Sri Purwanti, Verdi Yasin (2017) “Rekayasa Perangkat Lunak Sistem Informasi Pengiriman Dan Penerimaan Surat Atau Paket Berbasis Web”, **Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research**, e-ISSN: 2598-8719. p-ISSN: 2598-8700.Vol.1 No.1 (30 Desember 2017) p46-53 <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/12>
- [5] Verdi Yasin, Muhammad Zarlis, Mahyuddin K.M. Nasution (2018) “Filsafat Logika Dan Ontologi Ilmu Komputer”, **Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research**, e-ISSN: 2598-8719. p-ISSN: 2598-8700.Vol.2 No.2 (19 Juni 2018) p68-75 <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/39>
- [6] Julinda Maya Paramudita, Verdi Yasin (2019) “Perancangan Aplikasi Sistem Penyewaan Alat Berat” , **Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research**, e-ISSN: 2598-8719. p-ISSN: 2598-8700.Vol.3 No.1 (20 Februari 2019) p23-29 <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/73>
- [7] Muryan Awaludin, Verdi Yasin (2020) “Application Of Oriented Fast And Rotated Brief (Orb) And Bruteforce Hamming In Library Opencv For Classification Of Plants” , **Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research**, e-ISSN: 2598-8719. p-ISSN: 2598-8700.Vol.4 No.3 (14 Agustus 2020) p51-59 <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/247>
- [8] Ifan Junaedi, Dimas Abdillah, Verdi Yasin (2020) “Analisis Perancangan Dan Pembangunan Aplikasi Business Intelligence Penerimaan Negara Bukan Pajak Kementerian Keuangan RI” , **Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research**, e-ISSN: 2598-8719. p-ISSN: 2598-8700.Vol.4 No.3 (14 Agustus 2020) p88-101 <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/249>

DOI: 10.52362/jisamar.v5i2.408



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH
(Statement of Authenticity of Status)

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:

Judul naskah:

SISTEM INFORMASI JASA PENCUCIAN PAKAIAN (LAUNDRY) PADA CV. FAJAR
TIMUR.....

Penulis:

1. Nama : Renita Elisa Eka Kristy

e-mail : renita.elisa13@gmail.com

Nama dan alamat penulis 1 (perwakilan) untuk korespondensi:

Nama : Renita Elisa Eka Kristy

Alamat: Universitas Indraprasta PGRI Jakarta (UNINDRA)

Jl. Raya Bekasi KM.17 Kamp. Jawa RT.001 RW.03 No.120, Cakung, Jatinegara
Jakarta Timur - 13930

Telp. : 085210543905

e-mail : renita.elisa13@gmail.com

- Jurnal/Artikel tersebut di atas merupakan naskah asli, hasil karya penulis, dan bukan merupakan plagiat dari artikel atau karya ilmiah orang lain.
- Jurnal/Artikel tersebut di atas belum pernah dipublikasikan atau tidak sedang diajukan untuk dimuat pada jurnal atau media lainnya.
- Apabila kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka penulis bersedia menerima sanksi dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Jakarta, 3 Mei 2021

Penulis 1,



Renita Elisa Eka Kristy

Note : * Hapus yang tidak perlu (disesuaikan)

Publisher Address :

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jayakarta
Jalan Salemba I No. 10 Jakarta Pusat 10430 Indonesia Telp. 021-3905050

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI
(Statement of Publication Availability)

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama (Penulis 1) : Renita Elisa Eka Kristy
Asal Institusi : Universitas Indraprasta PGRI Jakarta (UNINDRA)
No.Telepon : 085210543905
Email : renita.elisa13@gmail.com

Bersama ini saya menyatakan **BERSEDIA/~~TIDAK BERSEDIA~~***) untuk publikasi paper dengan judul :

SISTEM INFORMASI JASA PENCUCIAN PAKAIAN (LAUNDRY) PADA CV. FAJAR TIMUR

Di JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research) : Vol. 05 No. 02 Tahun 2021

Saya menyatakan bahwa karya ilmiah tersebut di atas terbebas dari unsure plagiarism dan publikasi ganda (belum pernah dipublikasikan ke media manapun). Serta tidak akan diterbitkan ulang pada Jurnal/Buku dan atau majalah lainnya.

Saya juga bersedia membayar biaya publikasi pada *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)* sesuai ketentuan dan aturan yang berlaku**).

Demikian surat pernyataan ini dibuat dalam keadaan sehat wal'afiat tanpa paksaan dari pihak manapun dan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 3 Mei 2021
Yang Membuat Pernyataan
Penulis 1,



(Renita Elisa Eka Kristy)

Note :

* :Coret yang tidak sesuai(disesuaikan)

** :Dibayar setelah artikel dinyatakan SIAP PUBLISH. Biaya publikasi bisa dilihat di web JISAMAR

Publisher Address :

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jayakarta

Jalan Setiabudi No. 48 Jakarta Pusat 10130 Indonesia Telp. 021 3005050