

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
MANAJEMEN LAUNDRY BERBASIS ANDROID
DENGAN METODE EXTREME PROGRAMMING**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana S-1



Disusun oleh :

Nur Ahmad Hamidi

11651011

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2015**



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-07/R0

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02/D.ST/PP.01.1/2144/2015

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Laundry Berbasis Android Dengan Metode Extreme Programming

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :
Nama : Nur Ahmad Hamidi
NIM : 11651011
Telah dimunaqasyahkan pada : Selasa, 7 Juli 2015
Nilai Munaqasyah : B +
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

Nurochman, M.Kom
NIP. 19801223 200901 1 007

Penguji I

Sumarsono, M.Kom
NIP.19710209 200501 1 003

Penguji II

Dr. Shofwatul 'Uyun, M.Kom
NIP. 19820511 200604 2 002

Yogyakarta, 31 Juli 2015
UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Sains dan Teknologi
Dekan

Dr. Maizer Said Nahdi, M.Si
NIP. 19550427 198403 2 001



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Permohonan

Lamp : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Nur Ahmad Hamidi

NIM : 11651011

Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Laundry Berbasis Android Dengan Metode Extreme Programming

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Teknik Informatika.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 29 Juni 2015

Pembimbing

Nurochman, M.Kom.

NIP. 19801223 2009 01 1 007

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Ahmad Hamidi

Nim : 11651011

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul **Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Laundry Berbasis Android Dengan Metode Extreme Programming** tidak terdapat pada karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu Perguruan Tinggi, dan sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 29 Juni 2015

Yang Menyatakan,



Nur Ahmad Hamidi
NIM : 11651011

KATA PENGANTAR



Segala puji syukur penulis panjatkan hanya bagi Allah Subhanahu wa Ta'ala Tuhan seluruh alam semesta. Shalawat dan salam kita curahkan kepada Nabi kita Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi wa Sallam. Alhamdulillah, segala puji bagi Allah yang telah memberikan kekuatan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsinya yang berjudul **Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Laundry Berbasis Android Dengan Metode *Extreme Programming***.

Skripsi ini diselesaikan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar “Sarjana Komputer” dari UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Selesaiannya tugas akhir ini tentunya tidak lepas dari dorongan dan uluran tangan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan rasa terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Orangtuaku, ayah dan ibu yang selalu mendoakan agar penulis dilancarkan dalam segala urusannya.
2. Ibu Dr. Maizer Said Nahdi, M.Si, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
3. Bapak Sumarsono, S.T, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

4. Bapak Nurochman, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu meluangkan waktunya untuk mengarahkan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Bapak/Ibu Dosen Teknik Informatika yang sudah memberikan ilmunya selama penulis belajar di UIN Sunan Kalijaga.
6. Teman-teman kos penulis yang sudah menemani penulis dalam menyelesaikan skripsi ini .
7. Teman-teman seperjuangan penulis yaitu Teknik Informatika angkatan 2011.

Semoga karya penelitian tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan kebaikan bagi banyak pihak demi kemajuan bersama serta bernilai ibadah dihadapan Allah SWT. Aamiin...

Yogyakarta, 24 Juni 2015

Penyusun

Nur Ahmad Hamidi
NIM. 11651011

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrabbi'l'amin. Segala puji bagi Allah Tuhan Semesta Alam atas nikmat yang Engkau berikan sehingga penulis bisa menyelesaikan Penulisan Skripsi.

Kupersembahkan skripsi ini kepada :

1. Bapak dan Ibu di rumah yang selalu mendoakan penulis.
2. Abang Rahman yang selalu memberikan semangat kepada penulis
3. Bapak Nurochman yang selalu memberikan solusi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dosen-dosen TIF, Pak Sumarsono, Pak Agus, Pak Mustakim, Pak Bambang, Pak Nurrochman, Pak Didik, Pak Aulia, Bu Uyun, Bu Ade, semoga ilmu yang disampaikan dapat bermanfaat dan menjadi amal jariyah.
5. Kepada teman-teman Anime seperjuangan Itah, Irvan dan Nasrul.
6. Kepada Teman-teman seperjuangan koding Datofa, Niko, Randi, Aziz.
7. Kepada semua teman-teman yang lainnya, yang sudah memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

HALAMAN MOTTO

يَحْبِلُ مِنَ اللَّهِ وَحَبْلٍ مِنَ النَّاسِ

Berpegang pada tali (agama) Allah dan tali (perjanjian) dengan manusia
(Q.S Ali Imran: 112)

Selalu seimbangkan hubungan dengan Allah dan Manusia

Always balance the relationship with God and Man ☺

Thanks to Allah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
HALAMAN MOTTO.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xxi
INTISARI.....	xxii
<i>ABSTRACT</i>	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Keaslian Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6

2.2	Landasan Teori	9
2.2.1	Sistem Informasi Manajemen	10
2.2.2	Unified Modeling Language.....	13
2.2.3	Entity Relationship Diagram (ERD)	19
2.2.4	Sistem Operasi Android.....	21
2.2.5	Android Studio.....	26
2.2.6	Notepad++.....	26
2.2.7	PHP.....	26
2.2.8	Database MySQL.....	27
2.2.9	Extreme Programming.....	28
2.2.10	Konsep Client-Server.....	30
2.2.11	Pengembangan Sistem dan Aplikasi.....	31
BAB III METODE PENGEMBANGAN SISTEM.....		32
3.1	Studi Pendahuluan	32
3.1.1	Wawancara	32
3.1.2	Studi Literatur.....	32
3.1.2	Survei Tempat.....	32
3.2	Kebutuhan Pengembangan Sistem.....	33
3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras	33
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	34
3.3	Metode Pengembangan Sistem.....	34
3.3.1	Planning/Perencanaan	35
3.3.2	Design/Desain	35

3.3.3 Coding/Pengkodean	35
3.3.4 Testing/Pengujian	35
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	36
4.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	36
4.1.1 Analisis Tempat Penelitian.....	36
4.1.2 Analisis Proses Manajemen Laundry	37
4.1.3 Analisis Kesimpulan Tempat Penelitian	37
4.1.4 Analisis Kesimpulan Proses Manajemen Laundry.....	38
4.1.5 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	38
4.1.6 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	39
4.2 Analisis Perancangan Aplikasi.....	39
4.2.1 Use Case Diagram.....	39
4.2.1.1 Aktor Admin Laundry.....	40
4.2.1.2 Aktor Pelanggan Laundry.....	43
4.2.1.3 Aktor Admin Server.....	45
4.2.1.4 Aktor Sistem.....	46
4.2.2 Activity Diagram.....	48
4.2.2.1 Activity Diagram Admin Laundry.....	48
4.2.2.2 Activity Diagram Pelanggan Laundry.....	56
4.2.2.3 Activity Diagram Admin Server.....	60
4.2.3 Sequence Diagram.....	63
4.2.3.1 Sequence Diagram Aplikasi Laundry.....	63
4.2.3.2 Sequence Diagram Aplikasi Pelanggan.....	74

4.2.4 Class Diagram.....	77
4.2.4.1 Class Diagram Aplikasi Laundry.....	77
4.2.4.2 Class Diagram Aplikasi Pelanggan.....	86
4.3 Perancangan Basis Data.....	89
4.3.1 ERD (Entity Relationship Diagram).....	89
4.3.2 Relasi Antar Tabel.....	90
4.3.3 Desain Tabel	91
4.4 Rancangan Antarmuka.....	98
4.4.1 Rancangan Antarmuka Admin Laundry.....	98
4.4.2 Rancangan Antarmuka Pelanggan Laundry.....	110
4.4.3 Rancangan Antarmuka Admin Server....	116
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	120
5.1 Implementasi Sistem.....	120
5.1.1 Implementasi Basis Data.....	120
5.1.2 Implementasi Aplikasi Laundry.....	121
5.1.2.1 Antarmuka Buat Akun.....	121
5.1.2.2 Antarmuka Login Akun.....	122
5.1.2.3 Antarmuka Halaman Utama.....	123
5.1.2.4 Antarmuka Data Master.....	124
5.1.2.5 Antarmuka Transaksi.....	126
5.1.2.6 Antarmuka Data Pelanggan.....	128
5.1.2.7 Antarmuka Informasi Pendapatan.....	130

5.1.2.8 Antarmuka Setelan Akun.....	131
5.1.3 Implementasi Aplikasi Pelanggan.....	132
5.1.3.1 Antarmuka Buat Akun Pelanggan.....	132
5.1.3.2 Antarmuka Login Akun Pelanggan.....	133
5.1.3.3 Antarmuka Menu Utama.....	134
5.1.3.4 Antarmuka Informasi Nota.....	134
5.1.3.5 Antarmuka Ubah Akun.....	135
5.1.3.6 Antarmuka Notifikasi Status Pelanggan.....	136
5.1.4 Implementasi Admin Server.....	137
5.2 Pengujian Sistem.....	140
5.2.1 Pengujian <i>Alpha</i>	140
5.2.2 Pengujian <i>Betha</i>	142
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN.....	144
6.1 Proses Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Laundry dengan metode Extreme Programming.....	144
6.1.1 <i>Planning</i> Tahap I.....	144
6.1.2 <i>Design</i> Tahap I.....	145
6.1.3 <i>Coding</i> Tahap I.....	145
6.1.4 <i>Testing</i> Tahap I.....	146
6.1.5 <i>Planning</i> Tahap II dan <i>Design</i> Tahap II.....	146
6.1.6 <i>Coding</i> Tahap II.....	146
6.1.7 <i>Testing</i> Tahap II.....	146
6.1.8 <i>Planning</i> Tahap III dan <i>Design</i> Tahap III.....	147

6.1.9 <i>Coding</i> Tahap III.....	147
6.1.10 <i>Testing</i> Tahap III.....	147
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN.....	149
7.1 Kesimpulan.....	149
7.2 Saran.....	149
DAFTAR PUSTAKA	150
LAMPIRAN.....	153

.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sistem Informasi Manajemen.....	12
Gambar 2.2 <i>System Development Life Cycle (SDLC)</i>	31
Gambar 3.1 <i>Flow Chart</i> Metode Penelitian	33
Gambar 4.1 Use Case Admin Laundry	40
Gambar 4.2 Use Case Pelanggan Laundry	43
Gambar 4.3 Use Case Admin Server.....	45
Gambar 4.4 Use Case Sistem Laundry	47
Gambar 4.5 Activity Diagram Buat Akun Admin Laundry	49
Gambar 4.6 Activity Diagram Login Admin Laundry	49
Gambar 4.7 Activity Diagram Tambah Data Pakaian.....	50
Gambar 4.8 Activity Diagram Hapus Data Pakaian	51
Gambar 4.9 Activity Diagram Tambah Data Warna.....	51
Gambar 4.10 Activity Diagram Hapus Data Warna	52
Gambar 4.11 Activity Diagram Proses Transaksi	53
Gambar 4.12 Activity Diagram Proses Pengambilan Pakaian	54
Gambar 4.13 Activity Diagram Proses Informasi Pendapatan.....	55
Gambar 4.14 Activity Diagram Edit Data Profil Laundry.....	55
Gambar 4.15 Activity Diagram Buat Akun Pelanggan Laundry	56
Gambar 4.16 Activity Diagram Login Pelanggan Laundry	57
Gambar 4.17 Activity Diagram Informasi Nota.....	58
Gambar 4.18 Activity Diagram Informasi Status Laundry Pelanggan	59

Gambar 4.19 Activitiy Diagram Proses Edit Data Profil Pelanggan	60
Gambar 4.20 Activitiy Diagram Login Admin Server	61
Gambar 4.21 Activitiy Diagram Informasi Tempat Laundry Yang Produktif	61
Gambar 4.22 Activitiy Diagram Jenis Pakaian Laundry Yang Produktif	62
Gambar 4.23 Activitiy Diagram Proses Edit Data Admin Server	63
Gambar 4.24 Sequence Diagram Membuat Akun Laundry	64
Gambar 4.25 Sequence Diagram Login Akun Laundry	64
Gambar 4.26 Sequence Diagram Tambah Nama Pakaian	65
Gambar 4.27 Sequence Diagram Pencarian Nama Pakaian.....	65
Gambar 4.28 Sequence Diagram Hapus Pakaian	66
Gambar 4.29 Sequence Diagram Tambah Nama Warna	66
Gambar 4.30 Sequence Diagram Pencarian Nama Warna	67
Gambar 4.31 Sequence Diagram Hapus Nama Warna	67
Gambar 4.32 Sequence Diagram Pencarian Id Pelanggan Sebelum Transaksi.....	68
Gambar 4.33 Sequence Diagram Pembuatan Nota.....	68
Gambar 4.34 Sequence Diagram Pendataan Pakaian Pelanggan	69
Gambar 4.35 Sequence Diagram Tambah Pendataan Pakaian.....	69
Gambar 4.36 Sequence Diagram Pencarian Pakaian	70
Gambar 4.37 Sequence Diagram Hapus Pendataan Pakaian	70
Gambar 4.38 Sequence Diagram Pengambilan Data Nota	71
Gambar 4.39 Sequence Diagram Pencarian Id Pelanggan Cek Nota.....	71
Gambar 4.40 Sequence Diagram Menampilkan Informasi Pakaian Pelanggan	72
Gambar 4.41 Sequence Diagram Proses Pembaruan Status Nota	72

Gambar 4.42 Sequence Diagram Informasi Pendapatan	73
Gambar 4.43 Sequence Diagram Memperbarui Data Akun	73
Gambar 4.44 Sequence Diagram Membuat Akun Pelanggan	74
Gambar 4.45 Sequence Diagram Login Akun Pelanggan	75
Gambar 4.46 Sequence Diagram Menu Nota.....	75
Gambar 4.47 Sequence Diagram Info Nota	76
Gambar 4.48 Sequence Diagram Setelan Akun Pelanggan	76
Gambar 4.49 Class Diagram Buat Akun Laundry	77
Gambar 4.50 Class Diagram Setelan Akun Laundry	78
Gambar 4.51 Class Diagram Login Akun Laundry	78
Gambar 4.52 Class Diagram Data Master Pakaian.....	79
Gambar 4.53 Class Diagram Data Master Warna.....	79
Gambar 4.54 Class Diagram Pencarian Id Pelanggan Sebelum Transaksi.....	80
Gambar 4.55 Class Diagram Pembuatan Nota	80
Gambar 4.56 Class Diagram Pendataan Pakaian Pelanggan	81
Gambar 4.57 Class Diagram Data Pelanggan	82
Gambar 4.58 Class Diagram Info Nota Pelanggan.....	82
Gambar 4.59 Class Diagram Informasi Pendapatan	83
Gambar 4.60 Class Diagram JSONParser	83
Gambar 4.61 Class Diagram AlerDialogManager	84
Gambar 4.62 Class Diagram ImageLoader	84
Gambar 4.63 Class Diagram Utils	84
Gambar 4.64 Class Diagram Deklarasi Laundry	85

Gambar 4.65 Class Diagram CustomHttpClient.....	86
Gambar 4.66 Class Diagram MemoryCache	86
Gambar 4.67 Class Diagram Buat Akun Pelanggan	87
Gambar 4.68 Class Diagram Edit Akun Pelanggan	87
Gambar 4.69 Class Diagram Login Akun Pelanggan	88
Gambar 4.70 Class Diagram Menu Nota.....	88
Gambar 4.71 Class Diagram Info Nota	88
Gambar 4.72 Class Diagram Deklarasi Pelanggan	89
Gambar 4.73 ERD Aplikasi Laundry	90
Gambar 4.74 Relasi Antar Tabel	91
Gambar 4.75 Rancangan Antarmuka Form Membuat Akun Laundry.....	99
Gambar 4.76 Rancangan Antarmuka Form Login Akun Laundry.....	100
Gambar 4.77 Rancangan Antarmuka Menu Utama Admin Laundry.....	101
Gambar 4.78 Rancangan Antarmuka Input ID Pelanggan.....	102
Gambar 4.79 Rancangan Antarmuka Pembuatan Nota.....	103
Gambar 4.80 Rancangan Antarmuka Pendataan Pakaian.....	104
Gambar 4.81 Rancangan Antarmuka Data Master.....	105
Gambar 4.82 Rancangan Antarmuka Data Pakaian.....	106
Gambar 4.83 Rancangan Antarmuka Data Warna.....	107
Gambar 4.84 Rancangan Antarmuka Data Pelanggan.....	108
Gambar 4.85 Rancangan Antarmuka Info Nota	108
Gambar 4.86 Rancangan Antarmuka Menampilkan Informasi Penghasilan.....	109
Gambar 4.87 Rancangan Antarmuka Edit Akun Laundry.....	110

Gambar 4.88 Rancangan Antarmuka Buat Akun Pelanggan.....	111
Gambar 4.89 Rancangan Antarmuka Login Akun Pelanggan.....	112
Gambar 4.90 Rancangan Antarmuka Halaman Utama Pelanggan.....	113
Gambar 4.91 Rancangan Antarmuka Halaman Menu Nota.....	114
Gambar 4.92 Rancangan Antarmuka Informasi Nota.....	114
Gambar 4.93 Rancangan Antarmuka Halaman Notifikasi Status Laundry.....	115
Gambar 4.94 Rancangan Antarmuka Setelan Akun Pelanggan.....	116
Gambar 4.95 Rancangan Antarmuka Login Akun Admin Server.....	117
Gambar 4.96 Rancangan Antarmuka Informasi Pakaian Produktif.....	118
Gambar 4.97 Rancangan Antarmuka Informasi Tempat Laundry Produktif.....	118
Gambar 4.98 Rancangan Antarmuka Ubah Profil Admin Server.....	119
Gambar 5.1 Halaman PhpMyadmin.....	117
Gambar 5.2 Halaman Buat Akun Laundry.....	121
Gambar 5.3 Halaman Verifikasi Akun Laundry.....	122
Gambar 5.4 Halaman Login Akun Laundry.....	122
Gambar 5.5 Halaman Utama.....	124
Gambar 5.6 Halaman Data Master.....	125
Gambar 5.7. Halaman Data Pakaian.....	125
Gambar 5.8 Halaman Data Warna.....	126
Gambar 5.9 Halaman Pencarian Id Pelanggan Sebelum Transaksi.....	127
Gambar 5.10 Halaman Pembuatan Nota.....	127
Gambar 5.11 Halaman Pendataan Pakaian.....	128
Gambar 5.12 Halaman Data Pelanggan.....	129

Gambar 5.13 Halaman Informasi Nota.....	129
Gambar 5.14 Halaman Informasi Pendapatan.....	130
Gambar 5.15 Laporan Cetak Pendapatan.....	131
Gambar 5.16 Halaman Setelan Akun Laundry.....	131
Gambar 5.17 Halaman Buat Akun Pelanggan.....	132
Gambar 5.18 Halaman Login Akun Pelanggan.....	133
Gambar 5.19 Halaman Verifikasi Akun Pelanggan.....	133
Gambar 5.20 Halaman Menu Utama.....	134
Gambar 5.21 Halaman Menu Nota.....	135
Gambar 5.22 Halaman Informasi Detail Nota.....	135
Gambar 5.23 Halaman Ubah Akun Pelanggan.....	136
Gambar 5.24 Halaman Notifikasi Status Pakaian.....	137
Gambar 5.25 Halaman Login Admin Server.....	138
Gambar 5.26 Halaman Utama Admin Server	138
Gambar 5.27 Halaman Persentase Tempat Laundry Yang Produktif	139
Gambar 5.28 Halaman Persentase Pakaian Laundry Yang Produktif	139
Gambar 5.29 Halaman Ubah Akun Admin Server.....	140
Gambar 6.1 Hasil Tahapan <i>Extreme Programming</i>	148

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	8
Tabel 2.2 Diagram Use Case.....	14
Tabel 2.3 Diagram Sequence	17
Tabel 2.4 Diagram Activity.....	18
Tabel 2.5 Simbol ERD	19
Tabel 4.1 Desain Tabel <i>Admin Laundry</i>	92
Tabel 4.2 Desain Tabel <i>Pelanggan</i>	92
Tabel 4.3 Desain Tabel <i>Nota</i>	93
Tabel 4.4 Desain Tabel <i>Pakaian</i>	94
Tabel 4.5 Desain Tabel <i>Faktur</i>	95
Tabel 4.6 Desain Tabel <i>Warna</i>	96
Tabel 4.7 Desain Tabel <i>Detail Nota</i>	96
Tabel 4.8 Desain Tabel <i>Admin Server</i>	97
Tabel 5.1 Pengujian <i>Alpha</i>	141
Tabel 5.2 Hasil Pengujian Fungsional Aplikasi	142

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN LAUNDRY BERBASIS ANDROID DENGAN METODE *EXTREME PROGRAMMING*

Nur Ahmad Hamidi

NIM. 11651011

INTISARI

Proses kegiatan laundry yang sedang berlangsung diperlukan manajemen yang baik. Pendataan dalam suatu proses laundry menggunakan kertas dan tulisan sangat tidak efisien. Proses yang tidak efisien dapat menghambat kegiatan laundry, sehingga banyak waktu yang terbuang. Hal ini yang menjadikan perlunya suatu rancangan dan membangun sistem informasi manajemen laundry yang dapat membantu dalam kegiatan laundry tersebut dengan menggunakan teknologi android.

Metode *Extreme Programming* (XP) merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang menerapkan teknik *planning*, *design*, *coding* dan *testing*. Kelebihan dari metode ini dapat meminimumkan masalah yang ada sehingga disetiap ada *feedback* (saran) dari pengguna harus ditanggapi dengan baik oleh pengembang perangkat lunak. Rancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*), merupakan teknik pemodelan dalam merancang suatu sistem. Perancangan ini berdasarkan objek-objek yang ada dan fungsi dari objek-objek tersebut.

Pada aplikasi disajikan fitur pembuatan nota, pendataan pakaian pelanggan, data master, verifikasi pakaian pelanggan, data pakaian pelanggan yang belum diambil, informasi pendapatan laundry berdasarkan periode tertentu dan setelan akun. Berdasarkan hasil pengujian fungsional sistem, semua responden setuju bahwa sistem yang dibuat dapat berfungsi dengan baik.

Kata kunci : *Extreme Programming*, Laundry, Sistem Informasi Manajemen, UML.

THE DESIGN AND BUILD INFORMATION SYSTEM OF LAUNDRY MANAGEMENT BASED ANDROID WITH EXTREME PROGRAMMING METHOD

Nur Ahmad Hamidi

NIM. 11651011

ABSTRACT

Laundry process ongoing activities necessary management good. Documenting in a laundry process using paper and handwriting is not very efficient. Inefficient processes can inhibit laundry activities, so much time is wasted. This is what makes the need for a design and build information systems that can help management laundry in the laundry activity using android technology.

Method Extreme Programming (XP) is a software development methods that apply engineering planning, design, coding and testing. The advantages of this method can minimize existing problems so that each no feedback (suggestions) of users should be taken either by software developers. System design using UML (Unified Modeling Language), a modeling techniques in designing a system. This design is based on the existing objects and functions of these objects.

In the application presented features making notes, clothing collection customer master data, verification of customer apparel, clothing the data of customers who have not taken, laundry revenue information is based on certain period and account settings. Based on the results of functional testing system, all respondents agree that the system is made to function properly.

Keywords: *Extreme Programming, Laundry, Management Information System, UML.*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi zaman sekarang sangat cepat, dengan pemanfaatan Teknologi Informasi akan meningkatkan produktifitas kerja dan peningkatan mutu kualitas. Keberadaan internet menjadi sarana untuk mendapatkan dan menyebarkan informasi dengan cepat. Internet memberikan keuntungan untuk manusia baik itu dalam urusan individu maupun instansi seperti pendidikan, pemerintahan, dan komersial. Terbentuknya jaringan ini, sebuah organisasi dapat melakukan pertukaran informasi secara internal maupun eksternal dengan organisasi lain (Kadir, 2003). Di era modern ini, munculnya sistem operasi android juga sangat membantu seseorang untuk berkomunikasi. Contoh dari aplikasi sosial media pada sistem operasi android yaitu BlackBerry Messenger dan WhatsApp. Kedua aplikasi tersebut berguna untuk komunikasi banyak orang dengan menggunakan jaringan internet. Seiring dengan waktu berjalan, ada suatu jasa yang membantu seseorang dalam mencuci pakaian yaitu disebut dengan laundry. Laundry adalah jasa pencucian baik kain atau pakaian yang menggunakan media air, detergen pakaian, pelembut pakaian dan pewangi pakaian baik secara manual ataupun dengan mesin laundry. Laundry dapat membantu seseorang yang sibuk dengan aktivitas sehari-hari sehingga tidak sempat mencuci pakaiannya.

Peneliti menemukan tempat laundry yang proses manajemen dalam suatu pendataan pakaian pelanggan sangat tidak efisien, pendataan tersebut menggunakan kertas dan tulis tangan. Disetiap ada pelanggan satu persatu harus mencatat pakaian pelanggan dan pembuatan nota juga masih menggunakan kertas. Contoh lagi dari proses yang tidak efisien yaitu pemilik laundry pun terkadang tidak mengetahui berapa keuntungan pendapatan perhari serta perbulan dan untuk mengetahui keuntungan tersebut, pemilik laundry harus mengumpulkan kertas nota satu persatu yang sebelumnya sudah ditulis. Hal ini yang menjadikan perlunya suatu rancangan dan membangun sistem informasi manajemen laundry yang dapat membantu dalam proses kegiatan laundry tersebut dengan menggunakan teknologi android. Sistem informasi manajemen dapat membantu Kita dalam manajemen suatu proses dengan baik dan efisien dalam segi waktu, sehingga informasi yang sudah diolah dapat menghasilkan informasi yang bermanfaat untuk kedepannya.

Pada penelitian ini menggunakan metode *extreme programming* (XP), merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang menerapkan teknik *planning*, *design*, *coding* dan *testing*. Kelebihan dari metode ini dapat meminimumkan masalah yang ada sehingga disetiap ada feedback (saran) dari pengguna harus ditanggapi dengan baik oleh pengembang perangkat lunak. XP sangat cocok dengan penelitian ini karena setiap kegiatan yang telah dilakukan harus segera dikonsultasikan oleh pelanggan. Pelanggan sudah puas apa yang telah dilakukan

pengembang maka lanjut ke proses selanjutnya, jika belum puas maka perbaiki sesuai keinginan pelanggan. Metode ini juga ada kekurangannya, salah satu kekurangannya metode ini tidak bisa diterapkan oleh perusahaan besar karena konsep pengembangan perangkat lunak metode XP berdasarkan keinginan pelanggan sehingga fitur-fitur yang diinginkan masih fleksibel atau belum pasti. XP sangat cocok dengan *developer* yang berdiri sendiri, dan biasanya *developer entrepreneur*.

Disini dengan teknologi, permasalahan diatas dapat diatasi yaitu menggunakan konsep *client* dan *server*. Nantinya ada dua aplikasi, aplikasi pertama untuk pihak laundry terdapat fitur inputan nota, notifikasi status pelanggan laundry, pendataan pelanggan laundry serta dapat memberi informasi pendapatan dan keuntungan perhari maupun perbulan, sedangkan aplikasi kedua untuk pelanggan yang terdapat fitur nota yang outputnya dari inputan pihak laundry dan informasi status laundry. Sebelumnya peneliti akan mengambil studi kasus dua tempat laundry yang berbeda, sehingga server juga memiliki peran, yaitu berperan untuk pengambilan keputusan yang dapat memilih tempat laundry mana yang lebih produktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana merancang dan membangun Sistem

Informasi Manajemen *Laundry berbasis android* dengan menggunakan metode *extreme programming*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian menggunakan metode *Extreme Programming*.
2. Aplikasi admin laundry dapat manajemen pakaian, pendataan pakaian pelanggan, pembuatan nota, pendataan status pelanggan yang laundry, informasi pendapatan dan mengubah data profil.
3. Aplikasi pelanggan dapat melihat informasi nota dan mengubah data profil.
4. Admin Server dapat melihat informasi tempat laundry yang produktif dan pakaian yang sering dicuci.
5. Studi kasus penelitian tempat laundry dua tempat yaitu laundry waralaba dan laundry perumahan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah yang dibahas di atas, maka tujuan penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi berbasis *android* yang menyediakan fitur manajemen proses nota, status laundry, pendataan pelanggan laundry, informasi pendapatan serta keuntungan pemilik laundry perhari maupun perbulan

dan server dapat mengambil keputusan bahwa tempat laundry mana yang lebih produktif.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan aplikasi dapat membantu dan mempermudah usaha laundry yang waralaba maupun usaha laundry yang perumahan, khususnya pada manajemen pendataan pelanggan laundry serta prosesnya dan manajemen disetiap transaksi laundry.

1.6 Keaslian Penelitian

Penelitian serupa yang berhubungan dengan layanan jasa laundry sudah pernah dilakukan, namun dengan metode *extreme programming*, mobile android dan penentuan tempat laundry yang lebih produktif belum pernah ditemukan oleh peneliti.

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan oleh penulis selama analisis dan implementasi aplikasi, maka dapat diambil kesimpulan bahwa telah berhasil merancang dan membangun sistem informasi manajemen laundry berbasis android dengan metode *extreme programming*.

7.2 Saran

Aplikasi ini masih memiliki kekurangan dan kelemahan, ada beberapa saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut, diantaranya sebagai berikut:

1. Aplikasi yang telah dibangun, dapat dikembangkan kembali menjadi aplikasi yang lebih baik seperti aplikasi-aplikasi sosial media yang ada, dan dapat ditambahkan fitur-fitur baru.
2. Pengembangan selanjutnya pada aplikasi ini, diharapkan agar semua *device* android yang ada dapat menggunakan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Albanna, Hasan. (2014). *Sistem Informasi Manajemen Penyewaan Mobil Pada Kiki Rental Car Group Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Anggraningtiyas, Febrian. (2013). *Sistem Informasi Manajemen Klinik Gigi (Studi Kasus: Klinik Gigi White Dental Madiun)*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- B. Davis, Gordon. (1999). *Dasar Sistem Informasi Manajemen Bagian I : Pengantar*. Jakarta Pusat: PT Ikrar Mandiriabadi.
- Fowler, Martin. (2004). *UML Distilled*. Yogyakarta: Andi.
- Hariyanto, Bambang. (2004). *Rekayasa Sistem Berorientasi Objek*. Yogyakarta: Andi.
- Ho, D. (2013, November 20). *About*. Dipetik November 20, 2013, dari Notepad plus-plus: <http://www.notepad-plus-plus.org/>
- Indrajit. (2001). *Analisis dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Ismail, M. (2013, October 22). UMM.Retrieved from UMM Web Site: <http://directory.umm.ac.id/SI-PT/akuntansi-mutia.pdf>
- Jogiyanto, HM. (2001). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.

- Jogiyanto HM. (1999). *Analisis dan Desain Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Jogianto, HM. (2005). *Sistem Teknologi Informasi*. Andi. Yogyakarta.
- Kadir, Abdul. (2003). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Kertahadi. (1995). *Sistem informasi management*. Malang: Penerbit IKIP.
- Maryati, Zatut. *Pengembangan Sistem Informasi Akuntasi Rumah Sakit Terintegrasi Sub Modul: Laporan Arus Kas, Tugas Akhir, SV UGM*, Yogyakarta. (tidak dipublikasikan).
- Mcleod, Raymond, (2001). *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: PT. Prenhallindo.
- Murdik, Ross. (1993). *Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Namiruddin, Mirwan, Muhammad. (2013). *Customer Relationship Managament Aplikasi Laundry Berbasis Web dan Mobile*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Nursiyanta, Pulung. (2014). *Rancang Bangun Aplikasi Pendataan Pasien Oleh Perawat Komunitas Menggunakan Metode Extreme Programming Berbasis Android*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Oetomo, Budi, Sutedjo, Dharma. (2002). *Perencanaan dan Pengembangan Sistem Informasi, Edisi I*. Yogyakarta: Andi.

Peranginangin, K. (2006). *Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi.

Robert V. Heal, "*Management Information Systems : A Critical Appraisal*", Datamation, Mei 1967.

Setyawan, Fajar, Dedy. (2014). *Rancang Bangun Sistem Informasi Surat UIN Sunan Kalijaga Menggunakan Pendekatan Agile Process Dengan Model Extreme Programming*. Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Sidharta, Lani. (1995) *Pengantar Sistem Informasi Bisnis*. Jakarta: P.T. ELEX Media Komputindo.

Simarmatar, Janner. (2006). *Basis Data*. Yogyakarta: Andi.

Sutabri, Tata (2005). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Andi.

Sutarman. (2004). *Seri Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi.

Widianti, Santi. (2009). *Pengembangan Sistem*.

<http://santiw.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/7689/pengembangansistem.doc> (diakses Desember 14, 2013).



LAMPIRAN

LEMBAR ANGKET PENGUJIAN FUNGSIONAL APLIKASI

Petunjuk pengisian :

1. Tulislah nama dan pekerjaan anda pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom Ya (Setuju) atau Tidak (Tidak Setuju)

Nama : Rani

Pekerjaan : Admin Laundry Grande

No	Pertanyaan	YA	TIDAK
1	Aplikasi dapat buat akun dengan baik	✓	-
2	Aplikasi dapat verifikasi akun dengan baik	✓	-
3	Aplikasi dapat login dengan baik	✓	-
4	Aplikasi dapat mengelolah data master dengan baik	✓	-
5	Aplikasi dapat mencari id pelanggan sebelum pembuatan nota	✓	-
6	Aplikasi dapat mengelolah nota dengan baik	✓	-
7	Aplikasi dapat mengelolah pendataan pakaian pelanggan dengan baik	✓	-
8	Aplikasi dapat verifikasi pakaian pelanggan sebelum diambil	✓	-
8	Aplikasi dapat melihat informasi pendapatan dengan baik	✓	-
9	Aplikasi dapat mengubah data akun dengan baik	✓	-
10	Aplikasi pelanggan dapat menampilkan informasi nota dengan baik	✓	-
11	Aplikasi pelanggan dapat menerima notifikasi status pakaian dengan baik	✓	-

LEMBAR ANGKET PENGUJIAN FUNGSIONAL APLIKASI

Petunjuk pengisian :

1. Tulislah nama dan pekerjaan anda pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom Ya (Setuju) atau Tidak (Tidak Setuju)

Nama : Fara

Pekerjaan : Admin Laundry Setia Budi

No	Pertanyaan	YA	TIDAK
1	Aplikasi dapat buat akun dengan baik	✓	-
2	Aplikasi dapat verifikasi akun dengan baik	✓	-
3	Aplikasi dapat login dengan baik	✓	-
4	Aplikasi dapat mengelolah data master dengan baik	✓	-
5	Aplikasi dapat mencari id pelanggan sebelum pembuatan nota	✓	-
6	Aplikasi dapat mengelolah nota dengan baik	✓	-
7	Aplikasi dapat mengelolah pendataan pakaian pelanggan dengan baik	✓	-
8	Aplikasi dapat verifikasi pakaian pelanggan sebelum diambil	✓	-
8	Aplikasi dapat melihat informasi pendapatan dengan baik	✓	-
9	Aplikasi dapat mengubah data akun dengan baik	✓	-
10	Aplikasi pelanggan dapat menampilkan informasi nota dengan baik	✓	-
11	Aplikasi pelanggan dapat menerima notifikasi status pakaian dengan baik	✓	-

LEMBAR ANGKET PENGUJIAN FUNGSIONAL APLIKASI

Petunjuk pengisian :

1. Tulislah nama dan pekerjaan anda pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom Ya (Setuju) atau Tidak (Tidak Setuju)

Nama : Aziz

Pekerjaan : Mahasiswa Teknik Informatika

No	Pertanyaan	YA	TIDAK
1	Aplikasi dapat buat akun dengan baik	✓	-
2	Aplikasi dapat verifikasi akun dengan baik	✓	-
3	Aplikasi dapat login dengan baik	✓	-
4	Aplikasi dapat mengelolah data master dengan baik	✓	-
5	Aplikasi dapat mencari id pelanggan sebelum pembuatan nota	✓	-
6	Aplikasi dapat mengelolah nota dengan baik	✓	-
7	Aplikasi dapat mengelolah pendataan pakaian pelanggan dengan baik	✓	-
8	Aplikasi dapat verifikasi pakaian pelanggan sebelum diambil	✓	-
8	Aplikasi dapat melihat informasi pendapatan dengan baik	✓	-
9	Aplikasi dapat mengubah data akun dengan baik	✓	-
10	Aplikasi pelanggan dapat menampilkan informasi nota dengan baik	✓	-
11	Aplikasi pelanggan dapat menerima notifikasi status pakaian dengan baik	✓	-

LEMBAR ANGKET PENGUJIAN FUNGSIONAL APLIKASI

Petunjuk pengisian :

1. Tulislah nama dan pekerjaan anda pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom Ya (Setuju) atau Tidak (Tidak Setuju)

Nama : Randi

Pekerjaan : Mahasiswa Teknik Informatika

No	Pertanyaan	YA	TIDAK
1	Aplikasi dapat buat akun dengan baik	✓	-
2	Aplikasi dapat verifikasi akun dengan baik	✓	-
3	Aplikasi dapat login dengan baik	✓	-
4	Aplikasi dapat mengelolah data master dengan baik	✓	-
5	Aplikasi dapat mencari id pelanggan sebelum pembuatan nota	✓	-
6	Aplikasi dapat mengelolah nota dengan baik	✓	-
7	Aplikasi dapat mengelolah pendataan pakaian pelanggan dengan baik	✓	-
8	Aplikasi dapat verifikasi pakaian pelanggan sebelum diambil	✓	-
8	Aplikasi dapat melihat informasi pendapatan dengan baik	✓	-
9	Aplikasi dapat mengubah data akun dengan baik	✓	-
10	Aplikasi pelanggan dapat menampilkan informasi nota dengan baik	✓	-
11	Aplikasi pelanggan dapat menerima notifikasi status pakaian dengan baik	✓	-

LEMBAR ANGKET PENGUJIAN FUNGSIONAL APLIKASI

Petunjuk pengisian :

1. Tulislah nama dan pekerjaan anda pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom Ya (Setuju) atau Tidak (Tidak Setuju)

Nama : Bayu

Pekerjaan : Mahasiswa Teknik Informatika

No	Pertanyaan	YA	TIDAK
1	Aplikasi dapat buat akun dengan baik	✓	-
2	Aplikasi dapat verifikasi akun dengan baik	✓	-
3	Aplikasi dapat login dengan baik	✓	-
4	Aplikasi dapat mengelolah data master dengan baik	✓	-
5	Aplikasi dapat mencari id pelanggan sebelum pembuatan nota	✓	-
6	Aplikasi dapat mengelolah nota dengan baik	✓	-
7	Aplikasi dapat mengelolah pendataan pakaian pelanggan dengan baik	✓	-
8	Aplikasi dapat verifikasi pakaian pelanggan sebelum diambil	✓	-
8	Aplikasi dapat melihat informasi pendapatan dengan baik	✓	-
9	Aplikasi dapat mengubah data akun dengan baik	✓	-
10	Aplikasi pelanggan dapat menampilkan informasi nota dengan baik	✓	-
11	Aplikasi pelanggan dapat menerima notifikasi status pakaian dengan baik	✓	-

LEMBAR ANGKET PENGUJIAN FUNGSIONAL APLIKASI

Petunjuk pengisian :

1. Tulislah nama dan pekerjaan anda pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom Ya (Setuju) atau Tidak (Tidak Setuju)

Nama : Fitri

Pekerjaan : Mahasiswa Teknik Informatika

No	Pertanyaan	YA	TIDAK
1	Aplikasi dapat buat akun dengan baik	✓	-
2	Aplikasi dapat verifikasi akun dengan baik	✓	-
3	Aplikasi dapat login dengan baik	✓	-
4	Aplikasi dapat mengelolah data master dengan baik	✓	-
5	Aplikasi dapat mencari id pelanggan sebelum pembuatan nota	✓	-
6	Aplikasi dapat mengelolah nota dengan baik	✓	-
7	Aplikasi dapat mengelolah pendataan pakaian pelanggan dengan baik	✓	-
8	Aplikasi dapat verifikasi pakaian pelanggan sebelum diambil	✓	-
8	Aplikasi dapat melihat informasi pendapatan dengan baik	✓	-
9	Aplikasi dapat mengubah data akun dengan baik	✓	-
10	Aplikasi pelanggan dapat menampilkan informasi nota dengan baik	✓	-
11	Aplikasi pelanggan dapat menerima notifikasi status pakaian dengan baik	✓	-

LEMBAR ANGKET PENGUJIAN FUNGSIONAL APLIKASI

Petunjuk pengisian :

1. Tulislah nama dan pekerjaan anda pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom Ya (Setuju) atau Tidak (Tidak Setuju)

Nama : Antok

Pekerjaan : Mahasiswa Teknik Informatika

No	Pertanyaan	YA	TIDAK
1	Aplikasi dapat buat akun dengan baik	✓	-
2	Aplikasi dapat verifikasi akun dengan baik	✓	-
3	Aplikasi dapat login dengan baik	✓	-
4	Aplikasi dapat mengelolah data master dengan baik	✓	-
5	Aplikasi dapat mencari id pelanggan sebelum pembuatan nota	✓	-
6	Aplikasi dapat mengelolah nota dengan baik	✓	-
7	Aplikasi dapat mengelolah pendataan pakaian pelanggan dengan baik	✓	-
8	Aplikasi dapat verifikasi pakaian pelanggan sebelum diambil	✓	-
8	Aplikasi dapat melihat informasi pendapatan dengan baik	✓	-
9	Aplikasi dapat mengubah data akun dengan baik	✓	-
10	Aplikasi pelanggan dapat menampilkan informasi nota dengan baik	✓	-
11	Aplikasi pelanggan dapat menerima notifikasi status pakaian dengan baik	✓	-

LEMBAR ANGKET PENGUJIAN FUNGSIONAL APLIKASI

Petunjuk pengisian :

1. Tulislah nama dan pekerjaan anda pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom Ya (Setuju) atau Tidak (Tidak Setuju)

Nama : Jailani

Pekerjaan : Mahasiswa Teknik Informatika

No	Pertanyaan	YA	TIDAK
1	Aplikasi dapat buat akun dengan baik	✓	-
2	Aplikasi dapat verifikasi akun dengan baik	✓	-
3	Aplikasi dapat login dengan baik	✓	-
4	Aplikasi dapat mengelolah data master dengan baik	✓	-
5	Aplikasi dapat mencari id pelanggan sebelum pembuatan nota	✓	-
6	Aplikasi dapat mengelolah nota dengan baik	✓	-
7	Aplikasi dapat mengelolah pendataan pakaian pelanggan dengan baik	✓	-
8	Aplikasi dapat verifikasi pakaian pelanggan sebelum diambil	✓	-
8	Aplikasi dapat melihat informasi pendapatan dengan baik	✓	-
9	Aplikasi dapat mengubah data akun dengan baik	✓	-
10	Aplikasi pelanggan dapat menampilkan informasi nota dengan baik	✓	-
11	Aplikasi pelanggan dapat menerima notifikasi status pakaian dengan baik	✓	-

LEMBAR ANGKET PENGUJIAN FUNGSIONAL APLIKASI

Petunjuk pengisian :

1. Tulislah nama dan pekerjaan anda pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom Ya (Setuju) atau Tidak (Tidak Setuju)

Nama : Purnomo

Pekerjaan : Mahasiswa Teknik Informatika

No	Pertanyaan	YA	TIDAK
1	Aplikasi dapat buat akun dengan baik	✓	-
2	Aplikasi dapat verifikasi akun dengan baik	✓	-
3	Aplikasi dapat login dengan baik	✓	-
4	Aplikasi dapat mengelolah data master dengan baik	✓	-
5	Aplikasi dapat mencari id pelanggan sebelum pembuatan nota	✓	-
6	Aplikasi dapat mengelolah nota dengan baik	✓	-
7	Aplikasi dapat mengelolah pendataan pakaian pelanggan dengan baik	✓	-
8	Aplikasi dapat verifikasi pakaian pelanggan sebelum diambil	✓	-
8	Aplikasi dapat melihat informasi pendapatan dengan baik	✓	-
9	Aplikasi dapat mengubah data akun dengan baik	✓	-
10	Aplikasi pelanggan dapat menampilkan informasi nota dengan baik	✓	-
11	Aplikasi pelanggan dapat menerima notifikasi status pakaian dengan baik	✓	-

LEMBAR ANGKET PENGUJIAN FUNGSIONAL APLIKASI

Petunjuk pengisian :

1. Tulislah nama dan pekerjaan anda pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom Ya (Setuju) atau Tidak (Tidak Setuju)

Nama : Tio

Pekerjaan : Mahasiswa Teknik Informatika

No	Pertanyaan	YA	TIDAK
1	Aplikasi dapat buat akun dengan baik	✓	-
2	Aplikasi dapat verifikasi akun dengan baik	✓	-
3	Aplikasi dapat login dengan baik	✓	-
4	Aplikasi dapat mengelolah data master dengan baik	✓	-
5	Aplikasi dapat mencari id pelanggan sebelum pembuatan nota	✓	-
6	Aplikasi dapat mengelolah nota dengan baik	✓	-
7	Aplikasi dapat mengelolah pendataan pakaian pelanggan dengan baik	✓	-
8	Aplikasi dapat verifikasi pakaian pelanggan sebelum diambil	✓	-
8	Aplikasi dapat melihat informasi pendapatan dengan baik	✓	-
9	Aplikasi dapat mengubah data akun dengan baik	✓	-
10	Aplikasi pelanggan dapat menampilkan informasi nota dengan baik	✓	-
11	Aplikasi pelanggan dapat menerima notifikasi status pakaian dengan baik	✓	-