

INTISARI

RANCANG BANGUN SISTEM PEMESANAN JASA LAUNDRY (E-LAUNDRY) BERDASARKAN JARAK DAN RUTE TERDEKAT MENGGUNAKAN METODE DIJKSTRA

Oleh

YNGWIE LEONARDI

ingwikld@gmail.com

Di zaman sekarang pelayanan jasa *laundry* banyak dicari konsumen dikarenakan dapat mengurangi pekerjaan, yaitu pekerjaan rumah tangga. Namun masih banyak pelayanan jasa *laundry* yang masih menggunakan sistem manual seperti pencatatan, pembayaran, dan mempromosikan *laundry*. Disisi lain konsumen juga perlu mendapatkan informasi mengenai pelayanan jasa *laundry* secara cepat dan juga dapat mengukur jarak tempat pelayanan *laundry* dengan rumah secara mobile. Untuk merancang dan mengimplementasikan layanan *laundry* berbasis web mobile sebagai solusi dalam mengoptimalkan proses *laundry*. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *Rapid Application Development* (RAD) ialah metode yang berfokus pada pengembangan aplikasi secara cepat, melalui pengulangan dan *feedback* berulang-ulang. Yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu tahap *requirements planning*, tahap *user design*, tahap *contruction*, dan tahap *cutover*. Pada tahap *requirements*, dilakukan survei untuk mengetahui kebutuhan dan preferensi pengguna terhadap layanan *laundry*. Kemudian, berdasarkan hasil survei, sistem dirancang dengan fitur-fitur yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pemesanan, pemantauan status *laundry*, pembayaran online, dan memberikan ulasan. Sistem yang dikembangkan telah mengintegrasikan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk memantau status *laundry* secara *real-time*, melakukan pembayaran secara online, dan memberikan umpan balik. Dengan demikian, layanan *laundry* ini diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas layanan *laundry* dan memenuhi kebutuhan pengguna yang semakin meningkat dalam hal keterjangkauan, keamanan, efisiensi waktu.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan mampu mempermudah kosnumen untuk menemukan rute terdekat dari beberapa tempat jasa *laundry*, mempermudah menyampaikan harga dan proses transaksi secara online. Hasil dari simulasi penelitian ini 90% mendapatkan repon memuaskan dari *user* pengguna *laundry*.

Kata Kunci : *Laundry, Rapid Application Development, Metode Dijkstra*