



Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Jasa Laundry Berbasis Web Dengan Digital Prototyping Design

Heronimus Riski Samodro^{1*}, Christ Rudianto²

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

Email: 682019027@student.uksw.edu¹, chris.rudianto@uksw.edu²

Abstract

Pas Laundry is a business engaged in laundry services located in Salatiga City. Currently, the service process and record-keeping are still carried out manually, where customers come in and Pas Laundry only provides an estimated completion time of 3 days, which can be longer due to a high volume of queues. The research objective at PAS Laundry is to design a web-based information system that customers can use to view laundry status and assist in transaction management recording to facilitate transaction recording activities. Due to the large number of customers using laundry services, this laundry business is overwhelmed with recording tasks, such as the incorrect conveyance of information about the duration of the laundry process and errors in calculating the laundry costs that should be paid by customers. Therefore, this research discusses laundry service using a qualitative method, where the data used is obtained from interviews with relevant informants and direct observations at PAS Laundry. The results of this research are expected to help customers in viewing laundry status and assist employees in recording transactions between customers and PAS Laundry to avoid errors in recording.

Keywords: Design, Information System, Service, Web, PAS Laundry

Abstrak

Pas Laundry merupakan sebuah usaha yang bergerak pada bidang jasa cuci pakaian yang terletak di Kota Salatiga. Dalam proses pelayanan dan pencatatannya saat ini masih berlangsung secara manual, yaitu pelanggan datang kemudian Pas Laundry hanya memberikan estimasi selesai 3 hari dan bisa lebih dikarenakan antrean yang banyak. Tujuan penelitian pada PAS Laundry adalah untuk merancang sistem informasi berbasis web yang digunakan pelanggan untuk melihat status laundry serta digunakan untuk membantu pencatatan pengelolaan transaksi agar dapat mempermudah kegiatan pencatatan transaksi yang ada. Karena banyaknya pelanggan yang menggunakan jasa cuci pakaian maka usaha laundry ini menjadi kewalahan dalam melakukan pencatatan seperti halnya penyampaian informasi tentang berapa lama proses laundry selesai kemudian kesalahan biaya perhitungan laundry yang semestinya dibayar oleh pelanggan. Maka dalam penelitian ini penulis membahas pelayanan jasa laundry menggunakan metode kualitatif, dimana data yang digunakan ini diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber yang bersangkutan dan observasi langsung ke PAS laundry. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu pelanggan dalam melihat status laundry serta membantu karyawan dalam melakukan pencatatan transaksi antara pelanggan dan juga PAS Laundry agar tidak terjadi kesalahan dalam pencatatan.

Kata kunci: Perancangan, Sistem Informasi, Pelayanan Jasa, Web, PAS Laundry

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat pada saat ini membuat hampir seluruh sektor usaha tidak lepas dari perkembangan dan penggunaan teknologi tersebut[1]. Teknologi juga merupakan salah satu yang sering digunakan untuk

alat bantu dalam aktivitas manusia untuk memaksimalkan kinerja organisasi bisnis. *Laundry* merupakan usaha yang bergerak di bidang jasa cuci dan setrika serta penjualan pewangi khusus[2]. PAS Laundry merupakan UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) yang didirikan pada tahun 2013 yang bergerak pada bidang jasa penyedia cuci pakaian, menjual sabun dan pewangi pakaian. Dalam proses layanan jasa *laundry* dan penjualan sabun serta pewangi ini masih menggunakan sistem manual yaitu masih menggunakan buku besar dalam pencatatannya. PAS Laundry terletak di Kota Salatiga.

Saat ini usaha PAS Laundry memiliki permasalahan pencatatan. Dalam penyampaian informasi layanan PAS Laundry ke pelanggan, informasi sering tidak valid karena pencatatan ini masih dilakukan dengan manual yang mengakibatkan kurangnya informasi mengenai pakaian yang telah dicuci sudah selesai diproses atau sedang proses dan karyawan hanya dapat memperkirakan pakaian jadi dalam kurang lebih 3 sampai 4 hari tanpa memberikan kepastian. Hal tersebut membuat pelanggan kecewa jika dalam 3 sampai 4 hari pakaian tersebut belum selesai dan membuat pelanggan datang ke *laundry* untuk menanyakan pakaiannya sudah selesai di proses atau belum. Kemudian untuk permasalahan selanjutnya yaitu karyawan lupa dalam melakukan proses antar dan jemput pakaiannya. Hal ini membuat pelanggan menjadi kecewa karena pakaian yang ingin dicucikan tidak kunjung diambil oleh karyawan atau karyawan lupa mengantarkan kembali pakaian yang sudah selesai diproses. Karena saat ini teknologi semakin modern dan maju maka saat ini pelanggan menuntut serba praktis. Praktis ini diartikan agar pelanggan dapat melihat status pakaiannya sedang diproses atau sudah selesai diproses dan dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

Dalam meningkatkan layanan pada suatu perusahaan langkah yang dapat diambil yaitu dengan melakukan penerapan teknologi informasi[3]. Teknologi informasi ini nantinya akan membuat karyawan serta pemilik PAS Laundry menjadi semakin mudah dalam melakukan pengelolaan layanan. Untuk teknologi yang akan digunakan pada PAS Laundry yaitu sistem informasi berbasis website. Dengan adanya website ini maka para pengguna dapat mengakses informasi kapan saja dan dimana saja. Oleh karena itu website ini dirancang untuk berbagai *platform*. *Platform* tersebut seperti desktop dan smartphone android maupun ios. Penggunaan fitur website ini memudahkan karyawan dan pemilik dalam membuat laporan transaksi serta dapat melihat riwayat transaksi yang sudah terjadi. Jadi, untuk menunjang aktivitas dan keberhasilan bisnis *laundry* ini maka perlu dibangun sebuah sistem informasi berbasis website ini.

Untuk metode yang akan digunakan dalam melakukan perancangan sistem informasi pada PAS Laundry yaitu dengan menggunakan Digital Prototipe Desain. Digital Prototipe merupakan metode pembuatan prototipe menggunakan bantuan program komputer berupa aplikasi. Untuk bantuan dari program komputer ini yaitu menggunakan Figma. Figma adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, *desktop*, *website* dan lain-lain[4]. Program Figma ini memiliki kelebihan yaitu aplikasi yang tidak berbayar atau gratis, berbasis cloud tanpa perlu instalasi, dapat diakses melalui desktop dan *smartphone*, support di berbagai *platform* seperti Windows, iOS, macOS, dan Linux



serta dapat bekerja sama dan berkolaborasi secara realtime[5]. Sedangkan kekurangan dari Figma adalah harus selalu terhubung dengan jaringan internet dan pilihan kustomisasi yang terbatas jika tidak berlangganan fitur premium. Dengan menggunakan digital prototipe desain ini diharapkan nantinya akan dapat mempercepat serta mempermudah dalam melakukan proses perancangan sistem yang akan dibentuk. Jadi, ketika harus melakukan perbaikan yang bersifat ringan maupun berat dapat dilakukan ditempat. Kemudian untuk tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk merancang sistem informasi PAS Laundry dalam melakukan peningkatan layanan kepada pelanggan.

Untuk penelitian terdahulu yang dilakukan oleh M Fadilsyah (2019) dalam penelitiannya yang berjudul "SISTEM INFORMASI PELAYANAN JASA LAUNDRY BERBASIS WEB PADA TUBAGUS LAUNDRY". Menggunakan metode pendekatan kualitatif. Hasil dari penelitian terdahulu yaitu dengan dibangunnya sistem informasi jasa pada tubagus laundry serta bahan baku, proses pengolahan data pada TUBAGUS LAUNDRY yang dari manual menjadi terkomputerisasi dan dapat dipercepat waktu pengerjaannya. Kedua, dengan adanya sistem informasi ini, kemungkinan terjadinya kesalahan penghitungan biaya dapat diperkecil. Ketiga, dengan dibangunnya sistem informasi ini dapat memperkecil kesalahan dalam rekap laporan. Selanjutnya, dapat memperkecil kehilangan data laporan karena data-datanya digunakan untuk membuat laporan yang kemudian datanya disimpan di database[6].

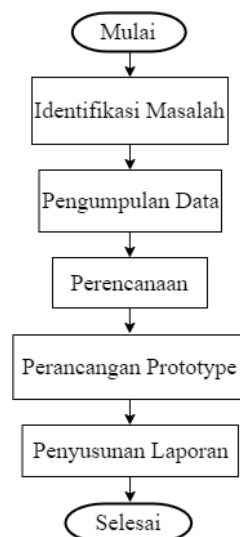
Kemudian penelitian sejenis pernah dibuat oleh Dian Purnama Sari (2018) menggunakan metode pendekatan kualitatif. Hasil dari penelitian ini yaitu dengan dibuat perancangan sistem pelayanan jasa dirancang menggunakan pendekatan objek, sehingga dalam mengatasi masalah-masalah yang ada belum dapat diatasi dengan hasil sistem baru yang terintegrasi, dalam hal pengujian sistem penulis memilih pengujian black box dengan tujuan menghasilkan perangkat lunak yang berguna sesuai dengan kebutuhan[7].

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan cara melakukan wawancara secara langsung kepada pemilik PAS Laundry untuk menggali permasalahan dan kebutuhan apa saja yang dihadapi dan yang diinginkan. Selanjutnya solusi dari permasalahan dan kebutuhan tersebut akan dituangkan dengan metode prototyping yang akan dirancang dan didesain menggunakan teknologi yang ada pada website figma. Dengan metode ini diharapkan sistem yang dirancang dapat memudahkan dan sesuai kebutuhan layanan pelanggan. Untuk desain menggunakan produk figma, proses desain website ini akan mempersingkat waktu dikarenakan pengodingannya akan terbuat otomatis setelah melakukan drag and drop yang sedang dilakukan. Kemudian dengan menggunakan produk Figma ini, dapat diakses di device apa saja karena figma ini berbasis *cloud* tanpa perlu melakukan proses instalasi.

Dalam melakukan penelitian, metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yang diteliti yaitu dengan cara melakukan observasi serta melakukan wawancara kepada pemilik usaha PAS Laundry. Urutan pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu yang pertama, melakukan wawancara secara langsung untuk memperoleh informasi tentang usaha PAS Laundry. Yang kedua, observasi dengan cara mengamati secara langsung kegiatan proses kerja yang terjadi pada PAS Laundry. Kemudian yang ketiga, studi pustaka yang diperoleh dari jurnal yang dari internet.



Gambar 1. Metode Penelitian

Metode Penelitian :

a) Identifikasi Masalah

Pada tahap ini menentukan latar belakang, perumusan masalah, dan tujuan penelitian. Hasil dari identifikasi masalah akan digunakan untuk melengkapi pengumpulan data yang akan digunakan dalam memenuhi kebutuhan perancangan.

b) Pengumpulan Data

Tahapan ini dilakukan dengan cara wawancara dengan pemilik dan observasi secara langsung agar mendapatkan informasi yang diperlukan untuk membangun sistem. Sehingga mendapatkan hasil berupa data yang akan digunakan untuk membangun perancangan sistem.

c) Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini dilakukan oleh perancang. Untuk spesifikasi dalam pengembangan ini akan mengacu berdasarkan kebutuhan sistem serta berdasarkan tujuan pada hasil wawancara yang dilakukan agar pengembang dapat menyesuaikan dengan yang diharapkan.

d) Perancangan *Prototype*

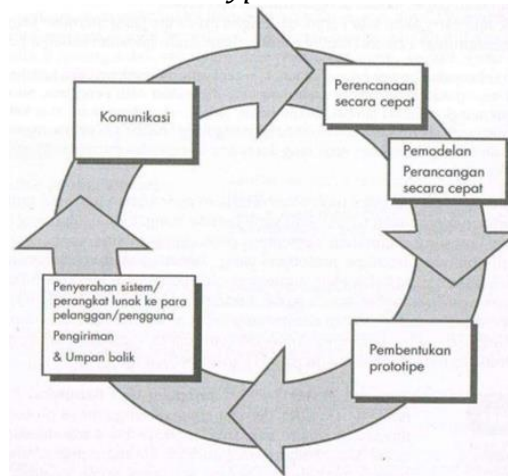
Pada tahap ini yaitu melakukan proses perancangan *prototype*, lalu melakukan uji coba terhadap *prototype* yang telah dibangun. Serta melakukan revisi jika ada yang belum sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Selanjutnya *prototype* yang telah dibangun diberikan kepada pengguna agar dapat dilakukan evaluasi dan penilaian.

e) Penyusunan Laporan

2.2. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan untuk mengembangkan sistem yaitu Metode *Prototype*. Metode *Prototype* merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan adanya komunikasi antara pengembang sistem dengan pengguna sistem, sehingga dapat mengatasi ketidakserasian antara pengembang dan pengguna[8]. Untuk Metode *Prototype* ini memiliki beberapa tahapan, yaitu :



Gambar 2. Metode Prototype

Metode *Prototype*:

a) Komunikasi

Dalam tahap komunikasi ini dilakukan agar dapat mengidentifikasi permasalahan yang ada serta informasi yang diperlukan dalam membangun sistem[9].

b) Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini dilakukan oleh peneliti. Spesifikasi untuk pengembangan disesuaikan dengan kebutuhan sistem, dan tujuan berdasarkan pada hasil komunikasi antara pemilik dan peneliti agar saat pengembangan dapat sesuai dengan yang diharapkan.

c) Pemodelan

Tahap ini merupakan proses menggambarkan model sistem yang akan dikembangkan seperti proses menggunakan Unified Modeling Language (UML).

d) Pembentukan Prototipe

Tahapan ini yaitu pembuatan prototipe yang mewakili system yang akan dibangun.

e) Penyerahan sistem

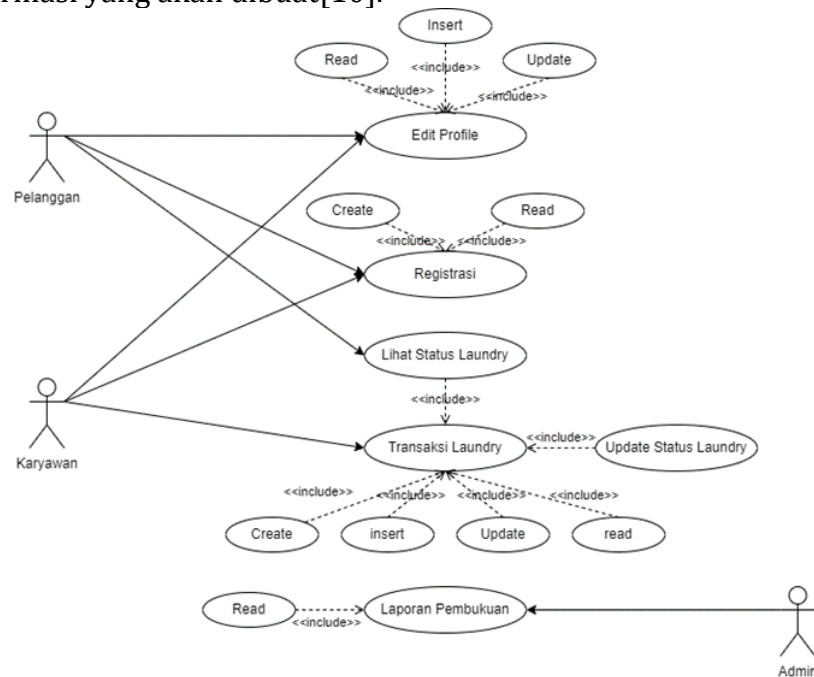
Merupakan tahapan akhir yang dimana prototipe sudah dibuat dan nantinya akan diberikan kepada klien agar dapat dilakukan evaluasi serta penilaian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini diberikan hasil penelitian yang dilakukan sekaligus dibahas secara komprehensif. Hasil bisa berupa gambar, grafik, tabel dan lain-lain yang mempermudah pembaca paham dan diacu di naskah. Jika bahasan terlalu panjang dapat dibuat sub-sub judul, seperti contoh berikut :

3.1. Use Case Diagram

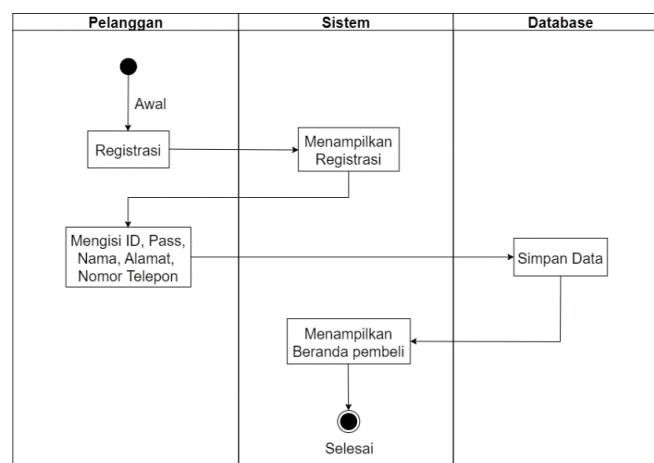
Use case merupakan sebuah interaksi antara satu aktor atau lebih dengan sistem informasi yang akan dibuat[10].



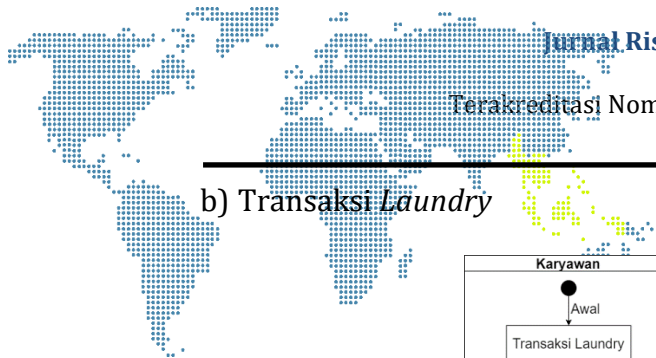
Gambar 3. Use Case Diagram

3.2. Activity Diagram

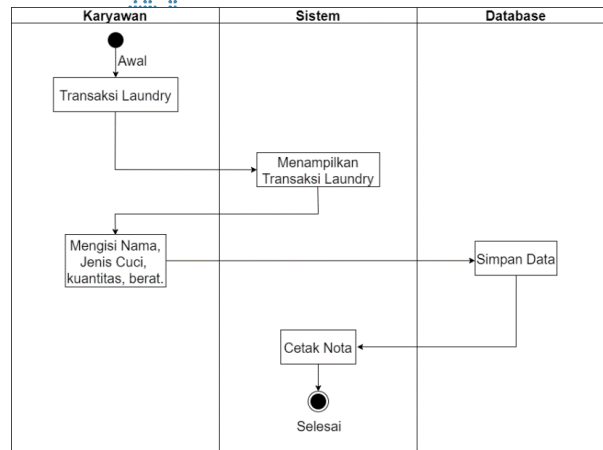
a) Registrasi



Gambar 4. Activity Diagram Registrasi

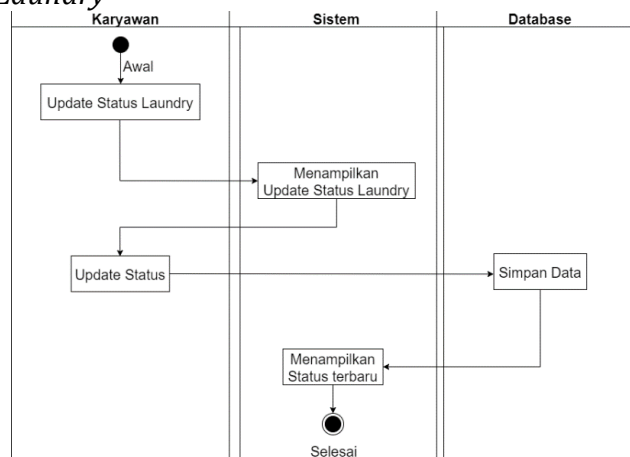


b) Transaksi Laundry



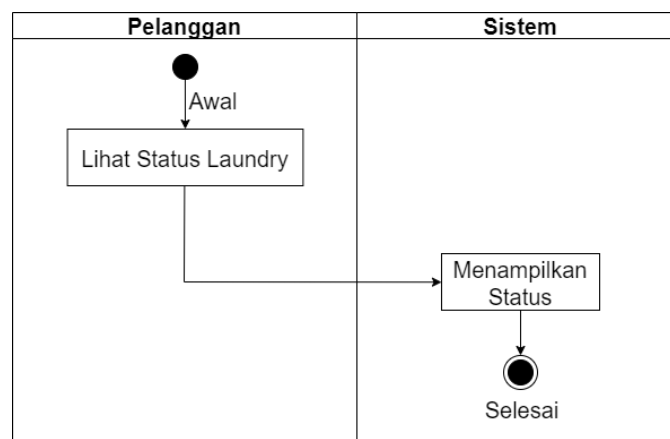
Gambar 5. Activity Diagram Transaksi Laundry

c) Update Status Laundry



Gambar 6. Activity Diagram Update Status Laundry

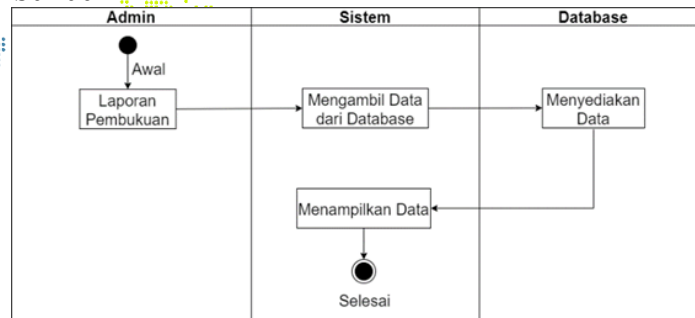
d) Lihat Status



Gambar 7. Activity Diagram Lihat Status

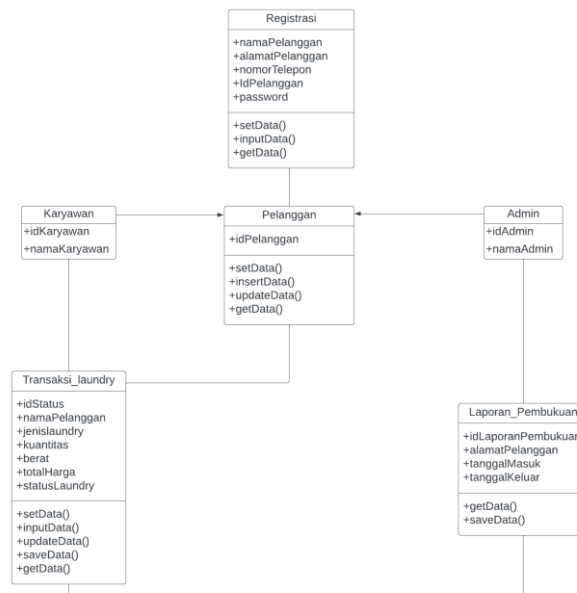


e) Laporan Pembukuan



Gambar 8. Activity Diagram Laporan Pembukuan

3.3. Class Diagram



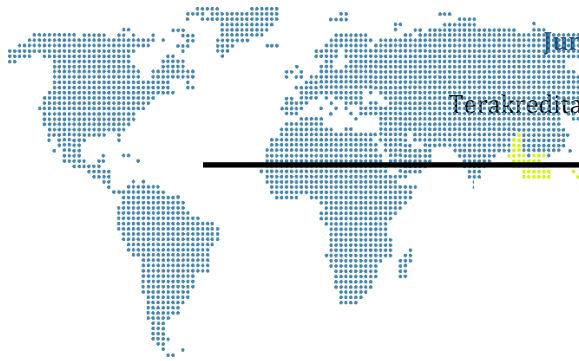
Gambar 9. Class Diagram

3.4. Desain

Pada tahap desain UI ini menggunakan aplikasi Figma. Aplikasi Figma ini merupakan aplikasi yang mudah digunakan, aksesnya yang fleksibel dapat digunakan oleh windows maupun ios, dapat melakukan kolaborasi antar user-nya, gratis, dan aplikasi ini berbasis cloud dimana semua data tersimpan secara online dan real-time. Aplikasi Figma ini memiliki fitur yaitu dapat membuat tampilan UI, dapat melakukan edit gambar dan yang terpenting adalah dapat membuat prototype dan dapat memperlihatkan hasil dengan cepat. Untuk rancangan desain dari prototype PAS Laundry sebagai berikut:

a) Login

Halaman ini merupakan halaman masuk untuk pelanggan, karyawan, dan admin. Untuk masuk ke menu utama harus memiliki akun. Jika belum memiliki akun pilih 'DAFTAR'. Jika sudah memiliki akun maka masukkan id dan password kemudian pilih 'MASUK'.



PAS LAUNDRY

ID

Password

Gambar 10. Desain Login

b) Registrasi

Halaman ini merupakan halaman registrasi untuk pelanggan. Pelanggan harus mengisi semua data diri yang diperlukan. Jika sudah tersisi semua maka memilih daftar.



REGISTRASI

Nama

Alamat

Nomer Telepon

ID

Password

Gambar 11. Desain Registrasi

c) Beranda Admin

Halaman ini merupakan halaman beranda untuk admin lengkap dengan semua menu yaitu Transaksi *Laundry*, lihat status, *update* status, laporan pembukuan, dan edit profile.

 [Transaksi Laundry](#) [Lihat Status](#) [Update Status](#) [Laporan Pembukuan](#) [Edit Profile](#)  Hi, Admin

Selamat Datang di PAS Laundry



Gambar 12. Desain Beranda Admin

d) Beranda Karyawan

Halaman ini merupakan halaman beranda untuk karyawan. Karena karyawan hanya memiliki beberapa akses maka untuk beranda karyawan hanya memiliki menu transaksi laundry, update status, dan edit profile.



Gambar 13. Desain Beranda Karyawan

e) Beranda Pelanggan

Halaman ini merupakan halaman beranda untuk pelanggan. Karena pelanggan hanya dapat melihat status dan mengelola profile maka untuk beranda pelanggan hanya memiliki lihat status dan edit profile.



Gambar 14. Desain Beranda Pelanggan

f) Transaksi Laundry

Halaman ini merupakan halaman menu transaksi laundry. Halaman ini memiliki kolom yang berwarna. Warna ini digunakan untuk karyawan dalam mengisi transaksi laundry. Waktu pengisian nama ada terdapat kolom warna biru. Warna biru ini akan memunculkan id dan nama. Ketika sudah memilih id dari pelanggan maka alamat dan nomor telepon langsung terisi secara otomatis. Begitu juga untuk jenis laundry, ketika sudah memilih jenis laundry maka harga perkilogram akan terisi secara otomatis. Jadi, karyawan hanya memasukkan nama, jenis laundry, selanjutnya

memasukkan kuantitas serta berat pada kolom putih. Kemudian, untuk total harga akan muncul sesuai dengan perkalian antara berat perkilogram dan harga perkilogram. Kemudian pilih simpan maka data akan tersimpan di database.

Gambar 15. Desain Transaksi Laundry

g) Update Status

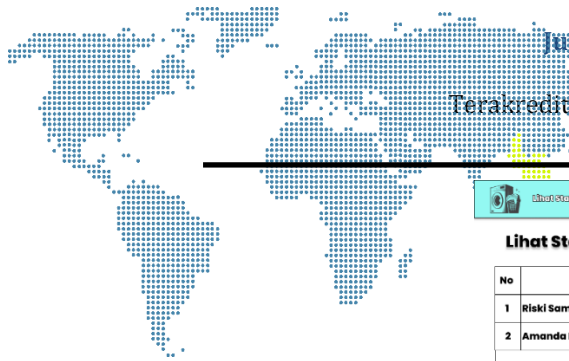
Halaman update status ini memiliki fungsi untuk karyawan dalam melakukan update status. Ketika status diubah menjadi selesai maka data akan langsung terupdate pada database.

No	Nama	Jenis Laundry	Kuantitas	Berat	Total Harga	Status
1	Riski Samodro	Cuci Kompit Kilat	16	2 Kg	Rp. 14.000	PROSES ▼
2	Amanda Leonita	Cuci Kompit	30	5 Kg	Rp. 20.000	SELESAI ▼

Gambar 16. Desain Update Status

h) Lihat Status

Halaman ini merupakan halaman lihat status yang akan digunakan pelanggan dalam melihat apakah laundry masih diproses atau sudah selesai diproses.



No	Nama	Jenis Laundry	Kuantitas	Berat	Total Harga	Status
1	Riski Samodro	Cuci Kompit Kilat	16	2 Kg	Rp. 14.000	PROSES
2	Amanda Leonita	Cuci Kompit	30	5 Kg	Rp. 20.000	SELESAI

Gambar 17. Desain Lihat Status

i) **Edit Profile**

Halaman ini merupakan halaman edit profile untuk melakukan update profile dari pelanggan seperti alamat, nomor telepon, dan password.

Edit Profile

Nama

Alamat

Nomor Telepon

Password

SIMPAN

Gambar 18. Desain Edit Profile

j) **Laporan Pembukuan**

Halaman ini merupakan halaman laporan pembukuan yang hanya dapat diakses oleh admin. Halaman ini menampilkan data dari proses laundry yang statusnya sudah selesai.

Laporan Pembukuan

No	Nama	Jenis Laundry	Kuantitas	Berat	Tanggal Masuk	Tanggal Selesai	Total Harga
1	Amanda Leonita	Cuci Kompit	30	5 Kg	01 - MAR - 2023	04 - MAR - 2023	Rp. 20.000

JUMLAH = **Rp. 20.000**

Gambar 19. Desain Laporan Pembukuan

3.5. Validasi User

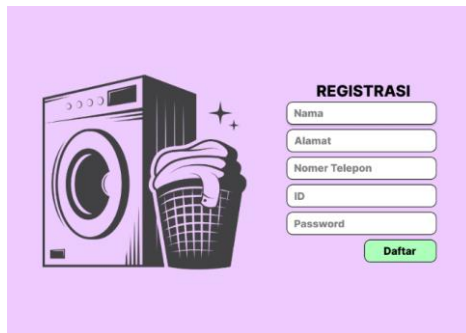
Validasi ini bertujuan untuk mengetahui bahwa perencanaan sistem yang telah disusun dapat diterima oleh user atau tidak. Dalam perencanaan sistem yang telah disusun mendapatkan masukan dari user sebagai berikut:

- a) User meminta untuk mengganti seluruh warna background menjadi warna ungu gelap pada *Navbar* dan warna ungu terang sebagai pengganti warna putih.
- b) User meminta untuk mengubah desain pada menu registrasi. Karena desain registrasi dinilai terlalu banyak sisa ruang.

3.6. Desain Akhir

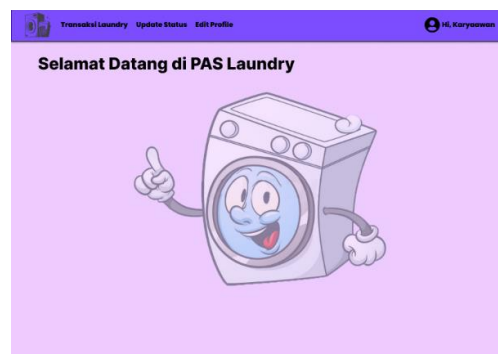
Setelah mendapat masukan dari user diatas, maka dilakukan perbaikan desain sesuai dengan keinginan user. Untuk perbaikan desain yang pertama adalah mengubah warna kemudian untuk yang kedua adalah mengubah desain dari menu registrasi. Mengubah warna ini menggunakan fitur yang ada pada Figma dan menggunakan kode warna HEX HF67FF dan HEX EECBFF pada setiap menunya. Untuk perubahan desain yang berikutnya adalah merubah menu registrasi. Perubahan desain menu registrasi dimulai dengan memperbesar ukuran gambar dan merubah ukuran font serta posisi kolom-kolom dari menu registrasi. Hasil akhir dari perbaikan desain akhir sebagai berikut:

a) Registrasi



Gambar 20. Desain Akhir Registrasi

b) Beranda Karyawan



Gambar 21. Desain Akhir Beranda Karyawan

c) Beranda Pelanggan



Gambar 22. Desain Akhir Beranda Pelanggan

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya perancangan sistem informasi pelayanan jasa laundry berbasis web dengan digital prototyping design nantinya akan membantu pelanggan laundry dalam melihat status laundry. Dan dengan adanya sistem informasi berbasis web ini dapat membantu pencatatan pengelolaan transaksi pada PAS LAUNDRY serta mempermudah pemilik dalam melihat pemasukan dalam 1 bulan. Kemudian, untuk keuntungan dalam pemakaian metode prototype adalah mudahnya dalam memahami kebutuhan user karena perancang melakukan interaksi secara langsung kepada user. Untuk keuntungan dalam menggunakan figma yaitu dapat mempermudah dalam penyesuaian warna serta fitur yang terdapat didalam user interface, dan keuntungan yang berikutnya yaitu dengan menggunakan Figma ini dapat mempersingkat waktu karena dibuat sesuai dengan kebutuhan dan dapat diakses kapan saja dan dimana saja karena disimpan di *cloud*. Untuk kekurangannya, karena Figma aplikasi berbasis *cloud* maka harus menggunakan akses internet ketika membuka aplikasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. R. Ramadani, "Sistem Informasi Jasa Laundry Berbasis Web Menggunakan Pendekatan Waterfall Jik," 2020.
- [2] M. Rasyid Ridho, "Perlindungan Konsumen Terhadap Jasa Laundry Di Jalan Sultan Muhammad Mansyur Palembang Ditinjau Dalam Hukum Ekonomi Syariah," *Repository Raden Fatah Palembang*, 2021. [Http://Repository.Radenfatah.Ac.Id/10016/](http://Repository.Radenfatah.Ac.Id/10016/) (Accessed Nov. 24, 2022).
- [3] T. Irfan Antoni, D. Pramudya Pangestu, And R. Yulia Hayuningtyas, "Aplikasi Laundry Berbasis Website Dan Android Pada T&F Laundry," *Jurnal Sains Dan Manajemen*, Vol. 10, No. 2, 2022.
- [4] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, And M. H. Aufan, "Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma," *Walisongo Journal Of Information Technology*, Vol. 4, No. 1, Pp. 43–52, Aug. 2022, Doi: 10.21580/Wjit.2022.4.1.12079.
- [5] R. Pramudita, R. W. Arifin, A. Nurul Alfian, And N. Safitri, "Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik

-
- Informatika Stmik Tasikmalaya," *Shilka Dina Anwariya*, Vol. 3, No. 1, 2021, [Online]. Available: Www.Youtube.Com,
- [6] M. Fadilsyah And A. P. Fadillah, "Sistem Informasi Pelayanan Jasa Laundry Berbasis Web Pada Tubagus Laundry Information System Services Of Laundry Based Web In Tubagus Laundry," 2019. Accessed: Nov. 24, 2022. [Online]. Available: https://Elibrary.Unikom.Ac.Id/Id/Eprint/2471/12/Unikom_Muhammad%20fadilsyah_Artikel.Pdf
- [7] D. Purnama Sari, "Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Jasa Loundry Berbasis Web Designing Information System Of Service At Laundry Website Based," 2019. Accessed: Nov. 24, 2022. [Online]. Available: https://Elibrary.Unikom.Ac.Id/Id/Eprint/129/13/Unikom_Dian%20purnama%20sari_Artikel%20turnitin_Aslipdf
- [8] N. L. A. M. Rahayu Dewi, R. S. Hartati, And Y. Divayana, "Penerapan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Karyawan Berbasis Website Pada Berlian Agency," *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, Vol. 20, No. 1, P. 147, Mar. 2021, Doi: 10.24843/Mite.2021.V20i01.P17.
- [9] D. Abisono Punkastyo, "Perancangan Aplikasi Tutorial Jurus Dasar Beladiri Cimande Menggunakan Metode Prototype," *Universitas Pamulang*, Vol. 87, No. 2, 2018.
- [10] S. Mahmuda, A. Sucipto, P. Studi Sistem Informasi Akuntansi, And P. Studi Teknologi Informasi, "Pengembangan Sistem Informasi Pengolahan Data Tunjangan Karyawan Bulog (Tkb) (Studi Kasus: Perum Bulog Divisi Regional Lampung) 1," 2021.