

USER INTERFACE DESIGN APLIKASI LAUNDRY ONLINE BERBASIS ANDROID

Hanif Rahman Aulia¹⁾, Luthfi Amaludin²⁾, Riziq Hifdhika Muharrom³⁾

¹²³Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Siliwangi Tasikmalaya

e-mail: 217006095@student.unsil.ac.id¹, 217006102@student.unsil.ac.id², 217006514@student.unsil.ac.id³

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi terus berkembang dan memberikan manfaat dalam kehidupan termasuk dalam sektor bisnis pelayanan laundry. Jasa laundry merupakan sebuah bisnis dalam bidang jasa cuci pakaian. Mencuci pakaian merupakan salah satu pekerjaan rumah tangga yang paling umum dan membutuhkan air, listrik, cairan pembersih, dan waktu yang tidak sedikit. Di perkotaan yang padat aktivitas banyak orang yang sibuk dengan pekerjaannya, bahkan pulang dari tempat kerja hingga larut malam dan tidak sempat untuk mencuci pakaian sehingga memilih jasa laundry untuk menghemat tenaga dan waktu. Tujuan dari penelitian ini merancang user interface aplikasi laundry berbasis android dengan pendekatan low fidelity dan high fidelity. Setelah dilakukan penelitian ini, berhasil dibuat skenario penggunaan aplikasi, 20 user interface low fidelity dan 20 user interface high fidelity. Ini dapat dijadikan acuan untuk tahap coding.

Kata Kunci : laundry, user interface, design, low fidelity, high fidelity

Abstract

The development of information technology continues to grow and provide benefits in life, including in the laundry service business sector. Laundry services are a business in the field of laundry services. Washing clothes is one of the most common household chores and requires water, electricity, cleaning fluids, and a lot of time. In densely populated urban areas, many people are busy with their work, even coming home from work late at night and not having time to wash clothes, so they choose laundry services to save energy and time. The purpose of this study is to design a user interface for an Android-based laundry application with a low fidelity and high fidelity approach. After conducting this research, application usage scenarios were successfully created, 20 low fidelity user interfaces and 20 high fidelity user interfaces. This can be used as a reference for the coding stage.

Keywords: laundry, user interface, design, low fidelity, high fidelity

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi menjadikan transformasi digital dalam setiap aspek kehidupan, dengan kehadiran teknologi melahirkan bisnis model yang baru sehingga menciptakan sistem yang lebih efektif, efisien dan cepat[1]. Laundry merupakan salah satu bisnis yang mengalami transformasi dalam pengelolaannya, teknologi dapat memberikan fleksibilitas waktu kepada pengelola, layanan berbasis mobile menawarkan kemudahan bagi pelanggan, praktis serta privasi terjaga. Hal tersebut memberikan keuntungan bagi kedua pihak, bisnis berpeluang untuk mendapatkan pemasukan yang lebih besar dengan penyebaran informasi yang lebih cepat dan pelanggan atau pengguna aplikasi laundry mendapatkan kualitas pelayanan yang cepat dan lebih baik.

Laundry merupakan salah satu bisnis layanan jasa mencuci pakaian. Dahulu pelayanan ini hanya

tersedia sebagai bentuk fasilitas pelayanan jasa mencuci di hotel saja. Seiring berjalannya waktu usaha laundry kini menyebar luas dikalangan masyarakat untuk membantu meringankan pekerjaan rumah tangga[2]. Usaha laundry merupakan sebuah bisnis yang berkaitan dengan pelayanan jasa pencucian pakaian dengan mesin cuci maupun mesin pengering otomatis dan cairan pembersih serta pewangi khusus[3]. Bisnis ini menjamur di kota-kota besar yang banyak terdapat rumah kost dan rumah kontrakan, dimana penyewa kost atau kontrakan tidak sempat atau tidak bisa melakukan cuci dan setrika baju sendiri dikarenakan kesibukan terutama di perkotaan yang padat dengan aktivitas.

Di Tasikmalaya tercatat jumlah pekerja aktif mencapai 316.349 jiwa menurut Badan Pusat Statistik Kota Tasikmalaya, dimana hal tersebut merupakan peningkatan yang signifikan dari tahun-tahun sebelumnya[4]. Hal tersebut juga yang memperkuat bahwa pekerja yang sibuk dan banyak

diantara mereka lebih memilih jasa laundry dengan berbagai faktor, apalagi mencuci pakaian barang-barang berukuran besar dan cucian yang menumpuk, sehingga tidak sempat untuk membereskan cucian tersebut [5]. Ditambah pandangan masyarakat dimana mencuci pakaian di laundry akan lebih tahan lama karena proses pencucian pakaian yang dilakukan sangat hati-hati oleh jasa laundry. Tujuan dari penelitian ini membuat rancangan *user interface* aplikasi jasa laundry berbasis android yang dapat digunakan sebagai acuan pengembangan aplikasi selanjutnya.

II. ULASAN PENELITIAN TERKAIT

Peneliti-1 : Muhammad Yasin dan Nurmala

Judul : Aplikasi Pelayanan Jasa Laundry Berbasis Web pada Pelangi Laundry

Hasil : Aplikasi memberikan solusi alternatif untuk memudahkan pelanggan dalam memperoleh informasi yang *up-to-date* dari pelangi laundry yang di tawarkan. Aplikasi berguna untuk memudahkan pelanggan dalam memperoleh layanan jasa antar jemput dan memudahkan pegawai dalam pembuatan laporan pendapatan pada pelangi laundry.

Peneliti-2 : Anaggara, Fajar dan Indriati

Judul : Pengembangan Aplikasi Sistem Pemesanan Cuci Sepatu Berbasis Mobile Android pada Garage Shoes Clean

Hasil : Semua kebutuhan fungsional yang didefinisikan direpresentasikan dalam gambaran use case scenario, aplikasi memiliki 2 aktor yaitu admin dan pengguna.

Peneliti-3 : Rifqi Taufiq Maulana

Judul : Perancangan User Interface Experience dengan Metode User Centered design pada Aplikasi mobile autentik

Hasil : Dalam merancang tampilan aplikasi mobile autentik metode user centered design (UCD) dinilai efektif dan berhasil. Proses UCD dimulai dari specify user the context of use adalah mengidentifikasi calon pengguna aplikasi atau produk yang akan dibuat.

Peneliti-4 : Salsabilah, Iwan dan Ratih

Judul : Analisa UI/UX Terhadap Perancangan website Laundry dengan Metode Human Centered Design dan User Eperience Questionnaire

Hasil : Hasil penelitian dengan Human Centered Design menghasilkan tampilan hasil prototype yang selanjutnya diimplementasikan kedalam sistem website my laundry dan user Eperience yang dilakukan dengan menggunakan metode User.

Berdasarkan penelitian terkait terdapat beberapa celah motivasi untuk melakukan pengembangan dari sisi tampilan dan menu service.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Skenario

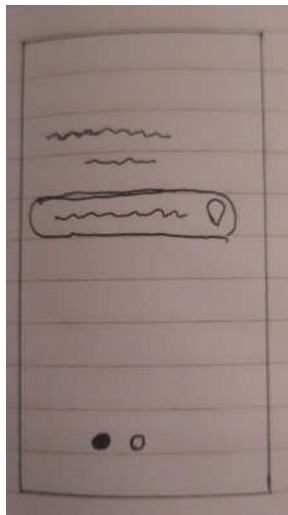
Aplikasi jasa layanan laundry berbasis android dirancang untuk mengatasi permasalahan yang timbul pada pelayanan laundry. Salah satunya ada seorang pelanggan yang memberikan saran untuk menambahkan fitur service pada jasa layanan laundry yang ada. Adapun alur pemesanan jasa laundry dari aplikasi yaitu sebagai berikut :

- a. Menentukan Lokasi : Pengguna terlebih dahulu harus menentukan lokasi untuk mendapatkan jasa layanan laundry yang ada disekitar pengguna.
- b. Pemberitahuan : pada halaman ini pengguna hanya mendapatkan pertanyaan dari aplikasi tersebut, dan untuk kehalaman selanjutnya klik tombol mulai saja.
- c. Login : pengguna diharuskan untuk Login terlebih dahulu menggunakan No Handphone dan membuat password untuk memudahkan transaksi selanjutnya
- d. Sign Up : pada halaman ini pengguna harus memasukkan alamat dan foto profil untuk memudahkan para jasa layanan laundry menemukan alamat pengguna.
- e. Home : Pada halaman ini pengguna dapat melihat riwayat pemesanan serta daftar jasa layanan laundry yang sudah terdaftar
- f. Pilih Pelayanan : Selanjutnya pengguna dapat memilih layanan jasa laundry dengan sesuai kebutuhannya yang sudah terdaftar pada aplikasi.
- g. Order : setelah memilih jasa layanan laundry pengguna dapat menambahkan atau mengurangi pakaian yang akan dilaundry dan bisa menambahkan komentar pada kolom yang sudah tertera.

- h. Pilih Pakaian : Setelah selesai melakukan order pengguna dapat memilih kategori pakaian apa saja yang akan dilaundry serta dapat menambahkan service yang diinginkan oleh pengguna serta dapat menambahkan deskripsi dan melihat total yang akan laundry.
- i. Pembayaran : pada halaman ini pengguna akan bertransaksi untuk membayar pemesanan dengan berbagai bank atau metode pembayaran.
- j. Selesai Transaksi : Setelah pembayaran berhasil nantinya pengguna akan diberi informasi bahwa transaksi pembayaran telah berhasil.

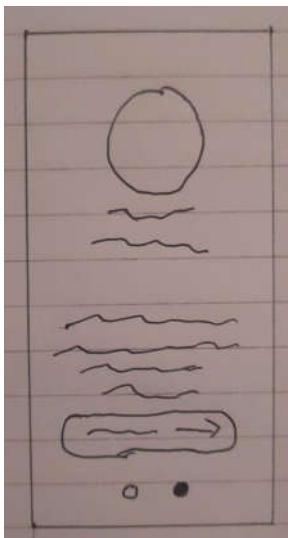
B. Low fidelity

1. Tampilan Menentukan Lokasi



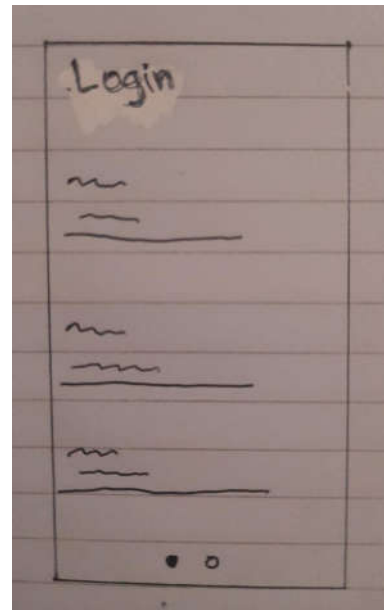
Gambar 1. Low Fidelity Tampilan Menentukan Lokasi

2. Tampilan Informasi



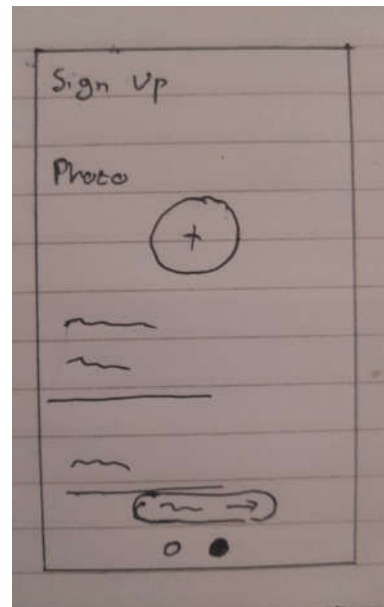
Gambar 2. Low Fidelity Tampilan Informasi

3. Tampilan Login



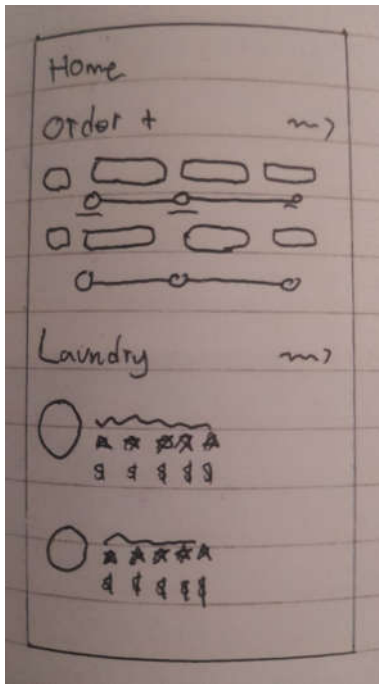
Gambar 3. Low Fidelity Tampilan Login

4. Tampilan Sign



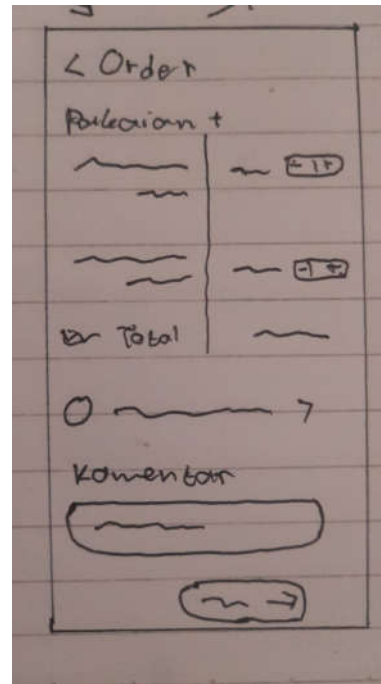
Gambar 4. Low Fidelity Tampilan Sign Up

5. Tampilan Home



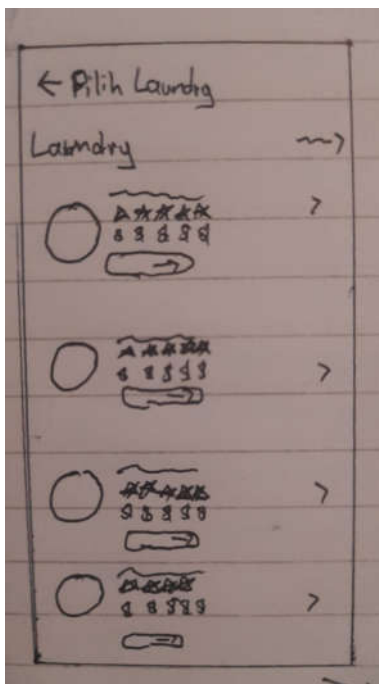
Gambar 5. Low Fidelity Tampilan Home

7. Tampilan Order



Gambar 7. Low Fidelity Tampilan Order

6. Tampilan Pilih Pelayanan



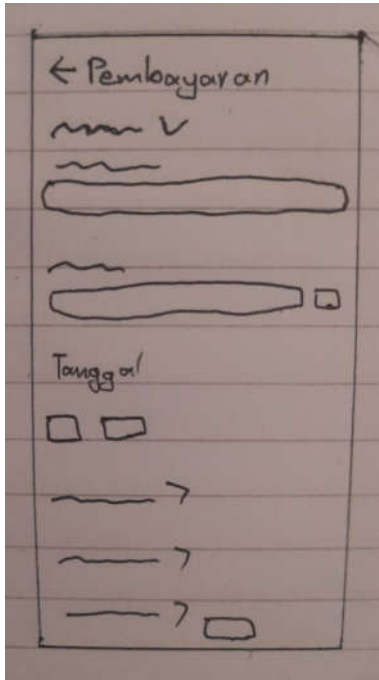
Gambar 6. Low Fidelity Tampilan Pilih Layanan

8. Tampilan Pilih Pakaian



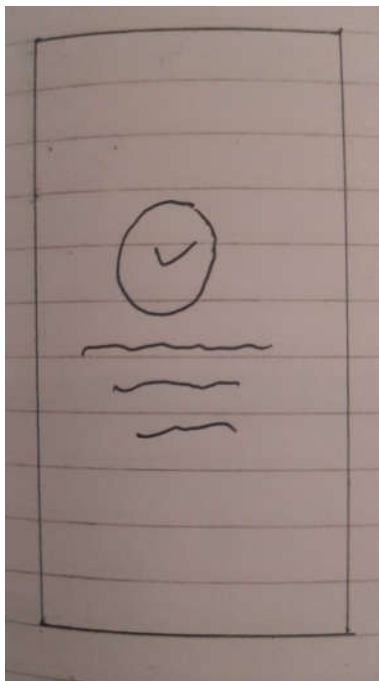
Gambar 8. Low Fidelity Tampilan Pakian

9. Tampilan Pembayaran



Gambar 9. Low Fidelity Tampilan Pembayaran

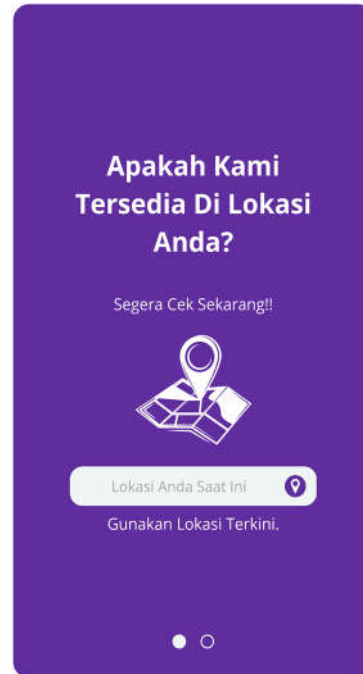
10. Tampilan Transaksi Berhasil



Gambar 10. Low Fidelity Tampilan Transaksi Berhasil

C. High fidelity

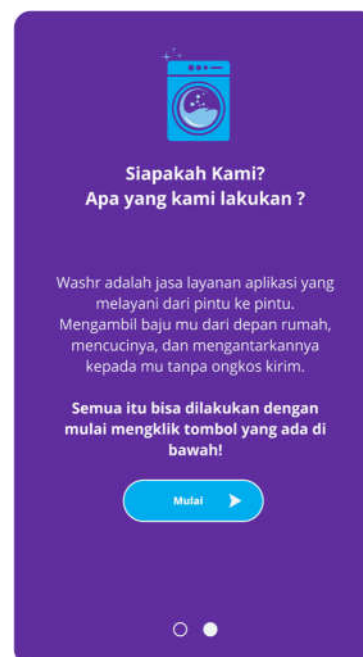
1. Tampilan Menentukan Lokasi



Gambar 11. High Fidelity Tampilan Menentukan Lokasi

Gambar 11, merupakan hasil rancangan high fidelity untuk tampilan awal aplikasi. Pada menu ini pengguna diminta untuk menentukan lokasi pemesanan.

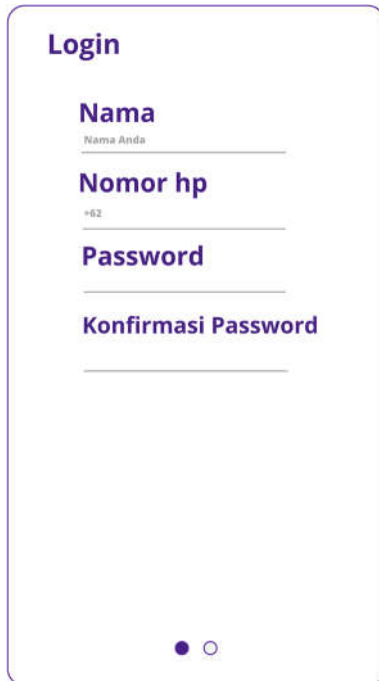
2. Tampilan Informasi



Gambar 12. High Fidelity Tampilan Informasi

Pada tampilan gambar 12, disajikan penjelasan kegunaan dari aplikasi.

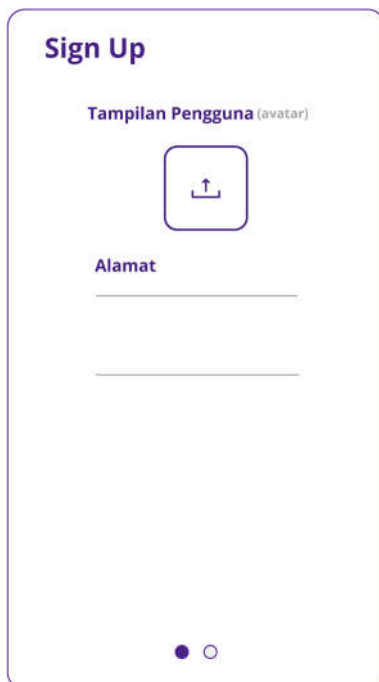
3. Tampilan Login



Gambar 13. High Fidelity Tampilan Login

Pada gambar 13 ditampilkan menu untuk mengisi identitas seperti: nama, no hp, passwords.

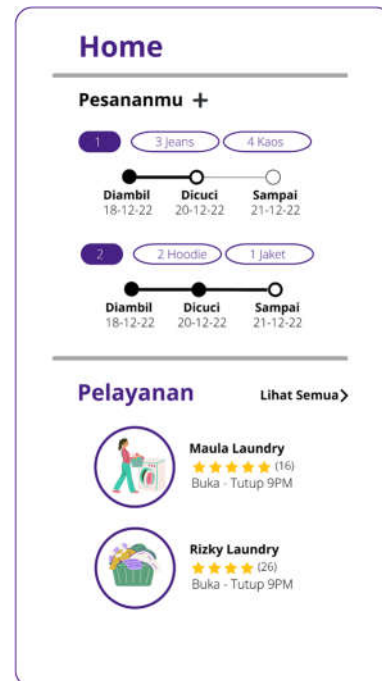
4. Tampilan Sign Up



Gambar 14. High Fidelity Tampilan Sign up

Pada gambar 14 ditampilkan form untuk mengisi alamat dan menambahkan foto atau menggunakan avatar yang tersedia.

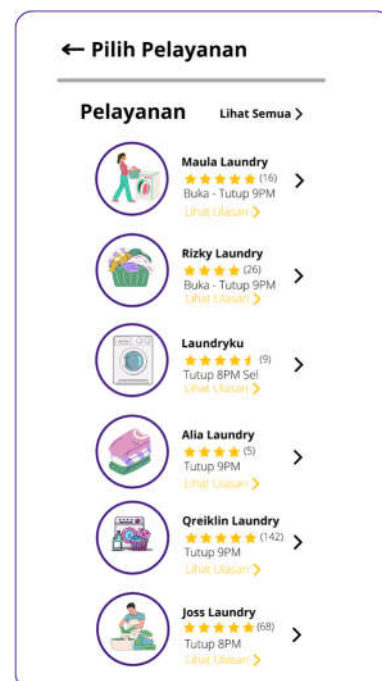
5. Tampilan Home



Gambar 15. High Fidelity Tampilan Home

Pada gambar 15 ditampilkan riwayat pemesanan dan jenis layanan laundry yang tersedia.

6. Tampilan Pilih Pelayanan



Gambar 16. High Fidelity Tampilan Pilih Layanan

Gambar 16 menampilkan daftar jasa laundry yang dapat dipilih sesuai dengan keinginan.

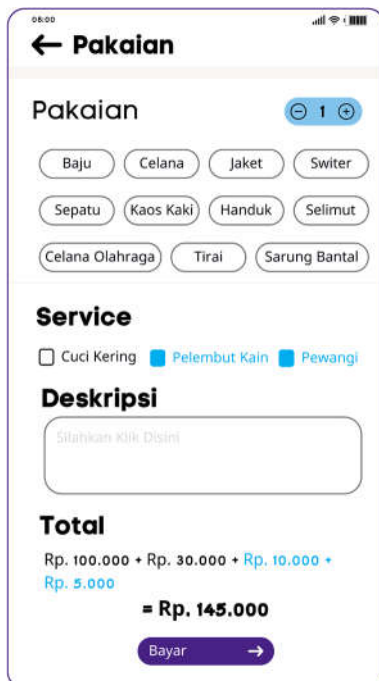
7. Tampilan Order



Gambar 17. High Fidelity Tampilan Order

Gambar 17 menampilkan detail transaksi meliputi: jenis pakaian dan harga yang harus dibayar oleh konsumen atas jasa laundry yang digunakan.

8. Tampilan Pilih Pakaian



Gambar 18. High Fidelity Tampilan Pilih Pakaian

Gambar 18 menampilkan informasi pilihan jenis pakaian yang akan dicuci, menambahkan service, menambahkan deskripsi dan melihat jumlah pembayaran.

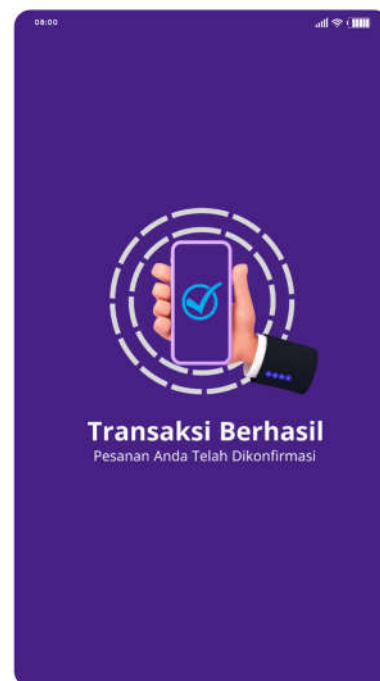
9. Tampilan Pembayaran



Gambar 19. High Fidelity Tampilan Pembayaran

Pada gambar 19 ditampilkan menu jenis pembayaran yang akan digunakan oleh konsumen.

10. Tampilan Transaksi Berhasil



Gambar 20. High Fidelity Tampilan transaksi Berhasil

Pada gambar 20 ditampilkan menu informasi bahwa pengguna berhasil melakukan transaksi pembayaran.

IV. KESIMPULAN

Perancangan *user interface* aplikasi jasa laundry berhasil dilakukan. Setelah dilakukan penelitian ini berhasil dibuat 20 user interface low fidelity dan 20 user interface high fidelity. Ini dapat dijadikan acuan untuk tahap implementasi atau coding.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dea Calista.2021."Bisnis Laundry Digital Bisnis Laundry yang Akan Menjadi Trend di Masa yang Akan Datang".Diakses pada <https://www.laundryshop.id/blog/detail/12/bisnis-laundry-digital-bisnis-laundry-yang-akan-menjadi-trend-di-masa-yang-akan-datang> pada 20 Desember 2022 pukul 23.28 WIB.
- [2] Salsabilah dkk.(2022)."Analisa UI/UX Terhadap Perancangan Website Laundry dengan Metode Human Centered Design dan User Experience Qetionnaire"*Jurnal Media Informatika Budidarma, Vol 6 No.1,720-727*
- [3] Bajpai,D & Tyagi V.K.(2007)."Laundry Detergents : An Overview"*Journal of Oleo Science. Vol 56 No.7,327-340*
- [4] BPS.(2021)."Angkatan Kerja(Jiwa),2019-2021"
Diakses pada <https://tasikmalayakota.bps.go.id/indicator/6/127/1/angkatan-kerja.html> pada 20 Desember 2022 pukul 0.42 WIB
- [5] Yusmin Joe .(2022)."Alasan Masyarakat Masih Menggunakan Laundry"
Diakses pada <https://www.sakulaundry.com/alasan-masyarakat-masih-menggunakan-laundry/> pada 20 Desember 2022 puku 0.46 WIB.
- [6] Simargolang, M.Y & Nasution, N.(2018)"Aplikasi Pelayanan Jasa Laundry Berbasis WEB (Studi Kasus : Pelangi Laundry Kisaran)"*Jurnal Teknologi Informasi. Vol 2, No.1, P-ISSN 2580-7927, E-ISSN 2615-2738.*
- [7] Jhohansyah, A.P dkk.(2022)."Pengembangan Aplikasi Sistem Pemesanan Cuci Sepatu berbasis *Mobile Android* pada Garage Shoes Clean"*Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, Vol 6, No.1, 43-51* vol. 134, pp. A635–A646, Dec. 1965.
- [8] Maulana, R.T.(2020)."Perancangan User Interface User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Mobile AUCTENTIK".(Skripsi, Universitas Islam Indonesia,2020) Diakses dari dspace.uui.ac.id
- [9] Firdausi, F.A.(2021)."Analisa Desain Kembali UI/UX Aplikasi Marketplace UMKM DIGIDESIA Menggunakan Metode Design Thinking".(Skripsi, Universitas Islam Negeri

- Sultan Syarif Kasim Riau,2021). Diakses dari repository.uin-suska.ac.id
- [10] Gylling, F.(2019)."A User Centred Approach To Sustainable Development".(Master Thesis,Umea University Sweden,2019).Diakses dari diva-portal.org