

**PERANCANGAN TAMPILAN SISTEM TRANSAKSI JASA CUC DAN SETRIKA DI  
HOTEL**

**SKRIPSI**



Disusun oleh :

**RYAN MOSES SAHETAPY**

72130047

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

**YOGYAKARTA**

**2020**

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ryan Moses Sahetapy  
NIM : 72130047  
Program studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

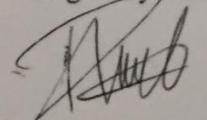
**“PERANCANGAN TAMPILAN SISTEM TRANSAKSI JASA CUCI DAN SETRIKA DI HOTEL”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada Tanggal : 21 Desember 2020

Yang menyatakan



(Ryan Moses Sahetapy)

72130047

**HALAMAN JUDUL**

**PERANCANGAN TAMPILAN SISTEM TRANSAKSI JASA CUCI DAN SETRIKA DI  
HOTEL**

Diajukan kepada Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Informasi

Universitas Kristen Duta Wacana

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat

Guna Memperoleh

Gelar Sarjana Komputer

Disusun Oleh :

**RYAN MOSES SAHETAPY 72130047**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

**YOGYAKARTA**

**2020**

## PERNYATAAN KEASLIAN

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

#### **Perancangan Tampilan Sistem Transaksi Jasa Cuci dan Setrika di Hotel**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 21 Desember 2020



RIYAN MOZES SAHETAPY

72130047

## HALAMAN PERSETUJUAN

### HALAMAN PERSETUJUAN

**Judul Skripsi** : Perancangan Tampilan Sistem Transaksi Jasa Cuci dan  
Setrika di Hotel  
**Nama Mahasiswa** : RIYAN MOZES SAHETAPY  
**N I M** : 72130047  
**Matakuliah** : Skripsi  
**Kode** : SI4046  
**Semester** : Gasal  
**Tahun Akademik** : 2020/2021

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,  
Pada tanggal 15 Desember 2020

Dosen Pembimbing I

BUDI SUTEDJO D. O., S.Kom., M.M.

Dosen Pembimbing II

Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.

## HALAMAN PENGESAHAN

### HALAMAN PENGESAHAN

#### PERANCANGAN TAMPILAN SISTEM TRANSAKSI JASA CUCI DAN SETRIKA DI HOTEL

Oleh: RIYAN MOZES SAHETAPY / 72130047

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta  
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer  
pada tanggal  
18 Desember 2020

Yogyakarta, 21 Desember 2020  
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. BUDI SUTEDJO D. O., S.Kom., M.M.
2. Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.
3. Drs. WIMMIE HANDIWIDJOJO, MIT.
4. LUSSY ERNAWATI, S.Kom, M.Acc



Dekan

(RESTYANDITO, S.Kom., MSIS., Ph.D)

Ketua Program Studi

(Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.)

## HALAMAN MOTTO

“Lebih Baik Bertempur dan Kalah, daripada tidak pernah bertempur sama sekali.”

-Arthur Hugh Clough,-

Dalam Yesus Ada Banyak Kebetulan-Kebetulan Yang Sebenarnya Merupakan Rancangan  
Tuhan Yang Dahsyat.

“Bersukacitalah dalam pengharapan, sabarlah dalam kesesakan, dan bertekunlah dalam  
doa.”

Roma 12 : 12

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala penyertaan yang telah diberikan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini berjudul Perancangan Tampilan Sistem Transaksi Jasa Cuci dan Setrika di Hotel. Penulisan Skripsi ini bertujuan sebagai pemenuhan satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Program Studi Sistem Informasi Universitas Kristen Duta Wacana. Banyak pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dapat melewati setiap proses pembuatan Skripsi hingga terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis dapat melewati setiap proses pembuatan skripsi hingga terselesaikannya dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada beberapa pihak :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan anugerahNya dan kasihNya sehingga dapat menyelesaikan skripsi.
2. Dolfina Jece Mano dan Thonny Sahetapy selaku kedua orang tua saya yang telah memberikan doa, semangat, dan motivasi dan juga ade Andrew, ade Kevin, ade Kevan dan Ade Yosi dan seluruh keluarga besar yang selalu mendukung baik di dalam doa maupun moral dan juga materi.
3. Bapak Budi Sutedjo D. O., S.Kom.,M.M selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis.
4. Bapak Drs. Jong Jek Siang, M.Sc. selaku dosen pembimbing II yang telah banyak membimbing dan memberikan masukan kepada penulis.
5. Seluruh Seluruh dosen dan admin Fakultas Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu dan pelayanannya selama kuliah.
6. Semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung,



sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak demi penyempurnaan laporan ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 21 Desember 2020

Penulis,

Ryan Moses Sahetapy

©UKDW

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
PERNYATAAN KEASLIAN.....	II
HALAMAN PERSETUJUAN.....	III
HALAMAN PENGESAHAN.....	IV
HALAMAN MOTO.....	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VIII
Daftar Tabel.....	X
Daftar Gambar.....	XI
ABSTRACT.....	XII
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Landasan Teori.....	7
2.2.1 Sistem Informasi.....	7
2.2.2 Interaksi Manusia dan Komputer.....	7
2.2.3 Perancangan.....	8
2.2.4 Laundry.....	8
BAB 3.....	10
METODOLOGI PENELITIAN.....	10
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	10
3.1.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	10
3.1.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	10
3.2 Use Case Diagram.....	10
3.3 Diagram Alir.....	12
3.3.1 Flowchart Loginsystemuser.....	13
3.3.2 Flowchart pemesanan layananuser.....	13
3.3.3 Flowchart checkout pemesanan user.....	14
3.3.4 Flowchart pemilihan metode pengantaran pesanan.....	15
3.3.5 Flowchart pemilihan metode pengambilan pesanan.....	15
3.3.6 Flowchart pembayaranuser.....	16
3.3.7 Flowchart loginadmin.....	16
3.3.8 Flowchart konfirmasiadmin.....	17
3.4 Perancangan Antarmuka Sistem.....	17
3.4.1 Antar muka pengguna.....	17
3.4.2 Antarmuka admin.....	26
3.5 Pengujian Antarmuka sistem.....	31
BAB 4.....	34

EVALUASI DANANALISISISISTEM.....	34
4.1 Evaluasi Sistem.....	34
4.2 Analisis RancanganSistem.....	38
BAB 5.....	40
KESIMPULANDANSARAN.....	40
5.1 Kesimpulan.....	40
5.2 Saran.....	41
DAFTARPUSTAKA.....	42
LAMPIRAN.....	43

©UKDW

## DAFTAR TABEL

TabelRincianUseCaseDiagram.....	12
TabelDaftarTugas/Task.....	31
Tabel33WaktudanTempatwawancara.....	33

©UKDW

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3 1 UseCaseDiagramSistem.....	11
Gambar 3 2 Flowchart Login Sistem User.....	13
Gambar 3 3 Flowchart Pemesanan Layanan User.....	13
Gambar 3 4 Flowchart Checkout Pemesanan.....	14
Gambar 3 5 Flowchart Pemilihan Metode Pengantaran.....	15
Gambar 3 6 Flowchart Pemilihan Metode Pengambilan Pesanan.....	15
Gambar 3 7 Flowchart Pembayaran.....	16
Gambar 3 8 Flowchart Login Admin.....	16
Gambar 3 9 Flowchart Konfirmasi Admin.....	17
Gambar 3 10 Rancangan Halaman Utama User.....	17
Gambar 3 11 Halaman Profil Perusahaan.....	18
Gambar 3 12 Rancangan Halaman Layanan Dry Cleaning.....	18
Gambar 3 13 Rancangan Halaman Layanan Normal.....	19
Gambar 3 14 Halaman Layanan Pressing.....	20
Gambar 3 15 Halaman Login Pelanggan.....	20
Gambar 3 16 Halaman Pendaftaran Pelanggan.....	21
Gambar 3 17 Halaman Home Pelanggan.....	21
Gambar 3 18 Profil Laundry Hotelku.....	22
Gambar 3 19 Halaman Layanan Dry Cleaning.....	22
Gambar 3 20 Halaman Layanan Normal.....	23
Gambar 3 21 Halaman Layanan Pressing.....	24
Gambar 3 22 Halaman Pesanan Pelanggan.....	24
Gambar 3 23 Halaman Checkout.....	25
Gambar 3 24 Halaman Pembayaran.....	25
Gambar 3 25 Halaman Ubah Data Diri.....	26
Gambar 3 26 Halaman Login Admin.....	26
Gambar 3 27 Halaman home/Beranda Admin.....	27
Gambar 3 28 Halaman Layanan.....	28
Gambar 3 29 Halaman Pesanan.....	28
Gambar 3 30 Halaman Verifikasi Pesanan Oleh Admin.....	29
Gambar 3 31 Halaman Validasi.....	29
Gambar 3 32 Halaman Laporan.....	30
Gambar 3 33 Halaman Ubah Admin.....	30
Gambar 4 1 Daftar Pertanyaan UEQ.....	34
Gambar 4 2 Jawaban Responden Dari UEQ.....	36
Gambar 4 3 Hasil Perhitungan Untuk Setiap Pertanyaan.....	37
Gambar 4 4 Hasil Perhitungan Untuk Setiap Kategori.....	37
Gambar 4 5 Grafik Dari Hasil Perhitungan Tiap Kategori.....	38
Gambar 4 6 Hasil Pengerjakan Task Oleh Responden.....	39

## **ABSTRACT**

Laundry Hotelku is a line of business that is engaged in services. Laundry Hotelku is almost like laundry in general, but has a difference where this laundry also helps in providing services to hotel employees. Laundry in hotel is an important part of helping the hotel to manage dirty clothes belonging to guests staying at a hotel. With the hotel laundry, it will also improve the service quality of a hotel. Managing a hotel laundry must also be good and thorough so that guests who have entrusted their clothes to enter the laundry get satisfaction with the services provided. The development of an increasingly advanced era today, especially in the field of technology, has led to one of the hotel laundry information systems. Where with this information system can reduce the level of human error. So that it can help employees to support better work performance. To build an information system requires a design so that it is easy to use by the user later. The laundry system design will later be tested using the UEQ (User Experience Questionnaire) method with a total of 7 respondents. The UEQ method has 26 total questions, which after the calculation will result in 6 assessment categories, namely attractiveness, clarity, efficiency, accuracy, stimulation and novelty.

Keyword : Laundry Hotel, Design, UEQ

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Teknologi saat ini mulai berkembang pesat, hampir semua kegiatan manusia tidak lepas dengan teknologi. Mulai dari kalangan usia muda hingga usia tua pasti kegiatan mereka menggunakan teknologi. Perkembangan teknologi menuntut para penggunanya agar terus mengikuti perkembangan teknologi.

Dalam perusahaan jasa pelayanan, teknologi juga akan sangat membantu dalam kinerja perusahaan tersebut. Seperti teknologi komputerisasi, teknologi ini akan sangat bermanfaat untuk mengurangi kesalahan akibat human error, sehingga kinerja sebuah perusahaan jasa pelayanan akan sangat baik dengan minimnya kesalahan yang terjadi.

Teknologi masa kini dengan wujud perangkat lunak, sudah banyak digunakan dalam menunjang kinerja sebuah perusahaan dengan baik. Dalam membangun sebuah perangkat lunak harus memperhatikan faktor interaksi antara manusia dengan komputer. Karena perangkat lunak atau sistem tersebut dibuat oleh manusia dan akan digunakan oleh manusia. Karena interaksi manusia dan komputer atau human computer interaction (HCI) merupakan disiplin ilmu yang mengkaji komunikasi atau interaksi antara pengguna dengan system tersebut.

Sehingga menurut penulis dengan adanya sebuah sistem yang dirancang untuk laundry hotel dapat meningkatkan kinerja sebuah hotel terkhusus dalam bagian housekeeping. Sehingga tamu yang menginap di hotel

tersebut dapat dipermudah untuk mengatasi pakaian kotor, karena karyawan hotel dapat melayani pengambilan dan pengantaran pakaian kotor dan bersih. Tentunya rancangan sistem tersebut perlu dirancang sedemikian rupa agar mudah digunakan oleh tamu hotel maupun karyawan sebagai adminnya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Oleh karena pentingnya peran tampilan sebagai sarana interaksi pengguna dan komputer itu telah menarik perhatian dan minat penulis, maka pada kesempatan penelitian ini, penulis akan merancang tampilan sistem pelayanan jasa laundry dan setrika di Hotel dengan menerapkan konsep HCI.

## **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada perancangan tampilan sistem transaksi jasa laundry dan setrika di Hotel berdasarkan studi terhadap beberapa nota jasa laundry dan setrika di beberapa Hotel yang diperoleh saat menginap.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka tujuan yang ingin dicapai adalah bagaimana merancang sebuah sistem yang akan digunakan dalam pelayanan jasa laundry dengan menerapkan Interaksi Manusia dan Komputer / Human Computer Interaction (HCI). Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini nantinya, pengguna dapat mengetahui seberapa tingkat kenyamanan oleh user dari rancangan sistem yang telah dibuat.



## 1.5 Metode Penelitian

Dalam metode penelitian ini penulis akan membahas mengenai pengambilan data, perancangan sistem, serta penerapan Human Computer Interaction.

### 1) Pengambilan data

Pengambilan data yang nantinya akan digunakan sebagai sample didapat dari salah satu laundry dimana laundry tersebut berbagai hotel yang ada.

### 2) Proses Bisnis

Dalam perancangan ini menggambarkan proses bisnis dimana user/ pelanggan dapat memesan dari layanan laundry yang tersedia. Setelah itu pelanggan memilih jenis pakaian yang akan dimasukkan ke dalam laundry. Pelanggan melakukan checkout pemesanan tersebut dan memasukkan data diri. Setelah itu pelanggan masuk dalam tahap pembayaran dimana pelanggan dapat memilih metode pembayaran yang diinginkan. Pihak laundry pun dapat segera melakukan tugasnya sesuai pesanan yang sudah masuk, itu dapat dilihat didalam dashboard admin. Jika sudah selesai admin dapat mengganti status pesanan pelanggan menjadi selesai, sehingga user dapat mengetahui apabila pesanan yang sudah dimasukkan itu selesai.

### 3) Perancangan antar muka

Perancangan ini nanti nya akan dibagi menjadi 2 bagian, perancangan untuk user/ pelanggan dan juga admin. Perancangan untuk pelanggan ini dimana pelanggan dapat register pelanggan, login, melakukan transaksi didalam sistem tersebut. Untuk perancangan admin ini nantinya admin dapat melihat pesanan yang masuk serta pembayaran terhadap pemesanan tersebut dan juga dapat

melihat data pelanggan yang terdaftar.

#### 4) Perancangan basis data

Perancangan basis data ini dilakukan guna untuk menentukan data apa saja yang digunakan dalam sistem nantinya. Sehingga ketika menyusun perancangan antar muka juga akan lebih mudah karena mengetahui data apa saja yang akan digunakan dalam sistem tersebut.

### 1.5.1 Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun dalam sebuah laporan dengan sistematika atau spesifikasi terdiri dari 5 bab:

Bab 1 PENDAHULUAN yang berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, hipotesis, tujuan penelitian, metode, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab 2 TINJAUAN PUSTAKA yang berisi gagasan-gagasan yang muncul dengan memberikan landasan mengenai ilmu Interaksi Manusia dan Komputer / Human Computer Interaction.

Bab 3 PERANCANGAN SISTEM yang berisi perancangan sistem yang akan memberikan gambaran sistem yang akan dibuat serta prosedur – prosedur yang digunakan dalam sistem.

Bab 4 EVALUASI DAN ANALISIS SISTEM yang berisi implementasi dari hasil perancangan sistem dan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat.

Bab 5 KESIMPULAN DAN SARAN yang berisi kesimpulan dari sistem yang telah dibuat serta saran dalam pengembangan dari skripsi ini agar dapat dikembangkan kembali.

©UKDW

## BAB 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

1. Kesimpulan yang pertama didapat dari hasil jawaban 7 responden yang kemudian dihitung menggunakan metode UEQ (User Experience Questionnaire). Mendapatkan hasil nilai rata-rata yang cukup baik. Karena apabila pada gambar 4.1.5 hasil untuk tiap kategorinya mendekati warna hijau akan semakin baik.
  - a. Daya tarik (Attractiveness) : 5,167
  - b. Kejelasan (Perspicuity) : 5,571
  - c. Efisiensi (Efficiency) : 4,821
  - d. Ketepatan (Dependability) : 5,429
  - e. Stimulasi (Stimulation) : 5,321
  - f. Kabaruan (Novelty) : 5,071
2. Kesimpulan kedua didapat dari hasil task yang dikerjakan oleh 7 responden memiliki hasil 57,15% responden dapat menyelesaikan semua task. Dan 42,85% responden hanya memiliki kegagalan dalam 1 task. Artinya dari semua responden masih cukup mudah untuk memahami rancangan system laundry hotel ini.

## 5.2 **Saran**

Rancangan sistem informasi laundry ini dapat dikembangkan untuk diimplementasikan pada sistem nantinya. Dengan memberikan warna yang nyaman untuk dilihat dan menggunakan font tulisan yang baik nantinya akan mudah digunakan oleh user dan tidak membosankan.

©UKDW

## DAFTAR PUSTAKA

- Darsono, Agustinus. 1999. Tata Graha Hotel Housekeeping, Jakarta: PT Gramedia Wirasarana Indonesia.
- Dwiky, Andika. (2018). Interaksi Manusia Dan Komputer (IMK).Diakses 30 April 2019, dari <https://www.it-jurnal.com/interaksi-manusia-dan-komputer- imk/>.
- Jogiyanto, HM. 2005. Sistem Teknologi Informasi: Pendekatan Terintegrasi: Konsep Dasar, Teknologi, Aplikasi, Pengembangan dan Pengelolaan. Edisi 2.Yogyakarta: Andi Offset.
- Kadir, Abdul. (2014). Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi. Yogyakarta: Andi. Kurniati. 2018. Pengembangan Digital Library Universitas Bina Darma Menggunakan Pendekatan Human Compute Interaction. Jurnal RESTI(Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi) Vol.2 No. 2(2018) 542– 553.
- Rumekso. 2001. Housekeeping Hotel. Andi. Yogyakarta.
- Santoso, Insap . (2004). Interaksi Manusia dan Komputer Edisi 2. Yogyakarta: Andi.
- Sudarmawan. (2007). Interaksi Manusia dan Komputer. Yogyakarta : Andi
- Susanto, Azhar. 2004. Sistem Informasi Akuntansi Konsep dan Pengembangan Berbasis Komputer. Bandung: Lingga Jaya
- Suryanata Agus, I Putu. 2016. Upaya Laundry Section Dalam Menangani Kehilangan dan Kerusakan Linen Guest Room di Sanur Paradise Plaza Hotel.
- Zulfikar, Fikri, Ahmad. (2015). Object Oriented Design. Diakses 7 Maret 2015, dari <http://www.slideshare.net/HamdaniHamid/pertemuan8-10435091>.

©UKDW