

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Peran media dan teknologi dalam kehidupan manusia semakin penting disamping itu perkembangan media dan teknologi saat ini semakin canggih. Perkembangan teknologi ini banyak mempermudah pekerjaan manusia yang dulunya diperlukan banyak peralatan sekarang hanya membutuhkan satu alat saja karena didalamnya banyak tersedia media yang diperlukan oleh manusia untuk menyelesaikan pekerjaannya. Ini bisa kita lihat pada Smartphone sebuah Ponsel yang dikatakan pintar karena menyediakan banyak sarana bagi manusia selain dari fungsi utamanya sebagai alat komunikasi.

Android merupakan salah satu sistem operasi perangkat *mobile* terutama *smartphone* yang berkembang sangat pesat. Ia merupakan OS yang dikembangkan oleh Google bersama dengan *Open Handset Alliance (OHA)* salah satu perusahaan *mobile* telah merilis paket *Software Development Kit (SDK)* untuk mengembangkan aplikasi pada perangkat *mobile*. Di Android banyak aplikasi bisa diimplementasikan baik itu aplikasi game, social media, edukasi dan lain-lain

Rumah Laundry merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang layanan jasa cuci pakaian di kota Nganjuk. Selama ini usaha laundry yang dilakukan , di rumah laundry sering terjadi kurir dan pegawai kebingungan untuk menentukan milik siapa laundry yang baru diambil sehingga proses laundry yang dilakukan tidak akurat, begitu juga dalam proses transaksi pelanggan masih belum bisa memantau keadaan laundryannya dan juga masih belum mengetahui informasi lengkap berapa total yang harus dibayar karena itu Rumah Laundry membutuhkan suatu aplikasi yang dapat memudahkan pengguna untuk melakukan pemesanan *laundry* melalui aplikasi *smartphone* yang berbasis Android. Sebagai tambahan, tempat ini memiliki beberapa karyawan untuk penjemputan dan pemesanan *laundry* yang ingin dicuci, serta mengantarkan kepada pelanggan apabila pesanan telah selesai.

Berdasarkan uraian di atas maka dirancang dan dibangun sebuah aplikasi android yang bisa digunakan untuk manajemen *pickup & delivery* laundry ,sehingga user bisa lebih mudah bertransaksi dan mendapatkan informasi tentang laundrynya kepada user serta bisa memudahkan kurir dalam pengiriman laundry

Aplikasi *pickup & delivery* yang dirancang terdiri dari dua bagian untuk mempermudah pelayanan dari jasa laundry yaitu pertama aplikasi dirancang untuk user yang digunakan untuk menangani pemesanan laundry, aplikasi ini memiliki fitur pemilihan cucian ,history dari transaksi. Kedua aplikasi dirancang untuk kurir yang digunakan untuk menangani antar jemput cucian, aplikasi kurir ini dirancang cukup sederhana agar kurir lebih fokus pada antar jemput cucian dengan menggunakan scan Qr-code ketika menangani antar jemput dan mengisi berat cucian serta menentukan tanggal selesai cucian sesuai informasi yang ditentukan tempat laundry.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi *pickup & delivery* untuk pelayanan jasa *laundry* di rumah laundry

## **1.3 Batasan Masalah**

1. Aplikasi ini menampilkan status informasi harga pencucian per item dan status proses *laundry*.
2. Aplikasi tersebut berbasis Android
3. Pelayanan jasa yang tersedia di aplikasi terbatas pada pencucian sprei, boneka, selimut, dan pakaian.
4. Aplikasi untuk pemesanan diperuntukan untuk user
5. Aplikasi untuk penjemputan dan pengantaran diperuntukan bagi kurir
6. Kurir yang melayani 1 orang

#### **1.4 Tujuan**

Tujuan dari penulisan ini adalah:

1. Merancang dan membuat aplikasi berbasis android yang mempermudah *pickup & delivery* untuk pelayanan jasa laundry di rumah laundry

#### **1.5 Manfaat**

Manfaat dari pembuatan tersebut adalah:

1. Pelanggan dapat melakukan pendaftaran secara online untuk menjadi pelanggan laundry serta mampu mengetahui informasi yang berkaitan dengan laundry (harga pencucian, status pencucian, jenis laundry)
2. Kurir lebih mudah dalam menangani proses antar jemput tanpa harus banyak bertanya kepada pegawai yang ada ditempat rumah laundry