

# Penerapan Konsep Marketplace pada Bisnis Laundry dengan menggunakan Framework Multiplatform Flutter

Satriany Lauri, Djoni Haryadi Setiabudi, Agustinus Noertjahyana  
Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131 Surabaya 60236

Telp. (031) – 2983455, Fax. (031) - 8417658

m26415123@john.petra.ac.id, djonih@s peter.petra.ac.id, agust@petra.ac.id

## ABSTRAK

Seiring berjalannya waktu, semakin banyak perusahaan *laundry* yang terancam eksistensinya karena kurangnya wadah untuk menampung kebutuhan *laundry* dari pelanggan dan akhirnya mengakibatkan semakin kurang banyaknya pelanggan, dengan berbagai macam alasan yang dimiliki oleh pelanggan seperti jarak yang tidak memungkinkan, dan ketidaktahuan pelanggan akan *laundry* yang berkualitas secara harga dan pemenuhan kebutuhan. Jika dilihat dari aspek pelanggan, pengguna membutuhkan sebuah sistem yang dapat memudahkan pengguna dalam memenuhi kebutuhan untuk mencuci, baik dalam segi efisiensi waktu, maupun keterjangkauan tempat. Jika dilihat dari aspek pemilik *laundry*, pemilik *laundry* membutuhkan sistem yang dapat menjadi jembatan antara pengguna dan pemilik, agar pemilik *laundry* dapat memasuki pasar yang lebih luas. Sehingga jika dilihat dari kedua aspek tersebut, kedua belah pihak membutuhkan sebuah konsep atau sistem yang menghubungkan kedua belah pihak tersebut, yaitu konsep atau sistem *marketplace*.

Aplikasi *laundry mobile* dengan konsep *marketplace* ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi waktu pengguna dalam memenuhi kebutuhan mencuci, dan memberikan akses yang lebih besar untuk memasuki pasar yang lebih luas bagi pengusaha *laundry*. Aplikasi ini akan dibuat dengan menggunakan bahasa Dart dengan menggunakan Visual Studio Code. Aplikasi ini membantu pelanggan untuk memilih berbagai macam *laundry* yang ada, dengan berbagai macam pilihan kategori, pelanggan juga memiliki fitur seperti *chat*, notifikasi, *profile* pelanggan, menentukan tanggal beserta jam pengantaran, memilih alamat pengambilan dan pengantaran, dan fitur untuk melihat detail dari *order* yang telah dilakukan. Selain itu aplikasi ini juga membantu pemilik *laundry* untuk memasukkan, menyunting, serta menghapus kategori yang *laundry* miliki, dan pemilik *laundry* juga memiliki fitur notifikasi, *chat*, *profile* pemilik *laundry*, dan fitur untuk *men-update* status *order*.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini berjalan dengan baik pada *device* seperti Android 8.0 (*Oreo*), dan konsep *marketplace* terbukti dapat diterapkan pada bisnis *laundry* dari segi sistem dengan adanya *web admin* sebagai pihak ketiga yang menjadi pengelola *marketplace* yang menjadi tempat bertemunya pihak penjual (pihak *laundry*) dan pembeli (pihak *customer*), dan dari segi kemudahan yang diberikan kepada pihak *customer* maupun pihak *laundry*.

**Kata kunci:** *android, marketplace, aplikasi laundry, flutter, dart.*

## ABSTRACT

*Over time, more and more laundry companies are threatened by their existence because of the lack of containers to accommodate laundry needs from customers and ultimately resulting in fewer and fewer customers, with a variety of reasons owned by customers such as the distance that does not allow, and customer ignorance of quality laundry that is automatically price and fulfillment. When viewed from the aspect of the customer, the user needs a system that can facilitate the user in meeting the need to wash, both in terms of time efficiency, and the affordability of the place. When viewed from the aspect of the laundry owner, the laundry owner needs a system that can be a bridge between the user and the owner, so that the laundry owner can enter a wider market. So when viewed from these two aspects, both parties need a concept or system that connects the two parties, namely the concept or marketplace system.*

*The mobile laundry application with the marketplace concept aims to increase the user's time efficiency in meeting washing needs, and provide greater access to enter a broader market for laundry entrepreneurs. This application will be created using the Dart language using Visual Studio Code. This application helps customers to choose various kinds of laundry, with various categories of choices, customers also have features such as chat, notifications, customer profile, determine the date and time of delivery, choose the address of delivery and delivery, and features to view details of the order that is have been done. In addition this application also helps laundry owners to enter, edit, and delete categories that they have, and laundry owners also have a notification, chat, profile laundry owner, and features to update order status.*

*The test results show that this application runs well on devices such as Android 8.0 (Oreo), and also the marketplace concept is proven to be applicable to the laundry business in terms of the system by having a web admin as a third party that managing the marketplace where the seller (the laundry) and the buyer (the customer) meet, and in terms of the convenience provided to the customer and laundry side.*

**Keywords:** *android, marketplace, laundry application, flutter, darts*

## 1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi yang dimana semuanya serba instan dan mudah, dan perkembangan pasar ekonomi yang semakin luas, membuat persaingan pasar-pun semakin ketat. Banyak perusahaan-perusahaan yang harus mengejar atau *men-update* teknologi, menyesuaikan dengan zaman, demi mempertahankan eksistensi perusahaan yang dimiliki. Banyak perusahaan-perusahaan kecil yang semakin tertinggal karena tidak memiliki akses ke pasar yang lebih besar, termasuk perusahaan *laundry*.

*Laundry* sendiri tujuan awalnya adalah memberikan kemudahan kepada masyarakat yang tidak memiliki banyak waktu untuk memenuhi kebutuhan mencuci, namun ada begitu banyak bisnis *laundry* yang tidak jalan atau semakin tertinggal karena kalah persaingan dengan perusahaan *laundry* yang sudah meng-update teknologi, seperti memiliki aplikasi sendiri, atau dengan perusahaan *laundry* yang mungkin sudah memiliki nama yang besar sehingga banyak *customer* akan lebih percaya pada perusahaan *laundry* yang sudah memiliki nama yang besar.

Padahal banyak juga perusahaan *laundry* yang mungkin baru memulai bisnis *laundry* atau yang sudah lama tetapi tidak begitu dikenal oleh *customer*, yang tidak kalah kualitasnya dengan perusahaan *laundry* yang sudah terkenal. Tidak sedikit yang sudah mencoba untuk memberikan solusi, termasuk salah satu mahasiswa Universitas Kristen Petra yang bernama Rene Matthew Winarto yang sudah membuat aplikasi *laundry mobile* untuk salah satu *laundry* di kota Surabaya, namun ternyata masih belum maksimal dalam menjawab permasalahan yang ada, karena aplikasi tersebut hanya untuk satu perusahaan *laundry* saja, dan untuk cakupan areanya belum luas, sehingga masih banyak *customer* yang belum mengetahui *laundry* tersebut. [7]

Oleh karena itu penelitian ini bertujuan melengkapi kekurangan dari aplikasi tersebut dengan membuat aplikasi *laundry* berbasis *mobile* yang menggunakan konsep *marketplace* agar dapat menjadi solusi bagi pengusaha *laundry* yang ingin mempertahankan eksistensi perusahaan yang dimiliki, karena konsep *marketplace* ini menjadi jembatan antar para pengusaha *laundry* dengan *customer* yang ingin memenuhi kebutuhan mencuci yang belum terpenuhi, dengan keuntungan dipihak pengusaha *laundry* adalah kemudahan dalam memasarkan *brand* milik perusahaan, dan memberikan akses yang lebih besar untuk memasuki pasar yang lebih luas. Dari segi *customer*, *customer* akan lebih mudah menemukan *laundry* yang terjamin kualitasnya. [1] Dan dengan menggunakan *multiplatform Flutter* yang *compatible* di sistem operasi android, akan semakin mempermudah pengusaha *laundry* untuk memasuki pasar yang lebih luas karena hampir semua pengguna *mobile device* menggunakan kedua sistem operasi tersebut, dan dengan teknologi yang paling *update* karena *Flutter* sendiri, di buat oleh google. [4]

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Marketplace

*Marketplace* merupakan proses jual beli dari berbagai macam toko dalam sebuah *website* atau aplikasi online yang memfasilitasi proses jual beli dari berbagai toko. *Marketplace* sendiri memiliki konsep yang kurang lebih sama dengan pasar tradisional, pemilik *marketplace* juga tidak bertanggung jawab terhadap barang-barang yang dijual karena tugas dari pemilik *marketplace* adalah menyediakan tempat bagi para penjual yang ingin berjualan, membantu mereka untuk bertemu pelanggan dan melakukan transaksi dengan mudah. Transaksinya sendiri diatur oleh *marketplace*, biasanya setelah menerima pembayaran, penjual akan mengirim barang ke pembeli. Salah satu alasan mengapa *marketplace* terkenal adalah karena kemudahan dan kenyamanan dalam penggunaan.

Awalnya *marketplace* mulai terkenal pada tahun 1995 dan ditemukan oleh Pierre Omidyar yang pada tahun itu meluncurkan Amazon, lalu Amazon mulai terkenal, dan banyak yang menggunakannya. Di tahun yang sama sebuah bank di Amerika bernama *The Presidential Bank* meluncurkan *online banking* pertama. Pada tahun 1998, *PayPal* diluncurkan dan memberi kemudahan lebih banyak untuk transaksi *online*. Di Asia sendiri, Jack Ma meluncurkan Alibaba di China pada tahun 1999, dan

*marketplace* sendiri masih terus berkembang hingga saat ini, ada begitu banyak *marketplace* untuk berbagai kategori, mulai dari baju sampai bahan kerajinan. *Marketplace* juga dibagi menjadi dua kategori, yaitu *marketplace* horizontal dan *marketplace* vertikal. Horizontal adalah *marketplace* yang menjual atau menyediakan berbagai macam produk dengan berbagai macam kategori, sedangkan vertikal lebih bersifat spesialis atau khusus untuk 1 jenis saja. [1]

### 2.2 Laundry

Pada abad pertengahan, *laundry* memakai pemukul seperti dayung yang dipukulkan ke pakaian di tanah, Pakaian dipukul untuk memindahkan kain, mengangkat kotoran pada pakaian atau bisa juga digunakan untuk menghaluskan kain kering. Selain memukul pakaian, mencuci pakaian di sungai memakai batu sebagai alasnya atau papan bergerigi bingkai kayu atau menginjak-injak baju dengan telanjang kaki juga merupakan cara mencuci pakaian yang normal di beberapa negara yang kurang berkembang pada masa itu. Bahkan mencuci di tepi sungai masih terus dilakukan di bagian dunia yang makmur hingga abad ke-19.

Merendam cucian dalam larutan alkali saat dingin maupun panas merupakan cara mencuci kain putih menjadi bersih, hal ini disebut *bucking*. Pemakaian kain berwarna lebih sedikit digunakan pada zaman dulu, terutama untuk penggunaan seprai dan kemeja. Penggunaan abu dan urin untuk mencuci merupakan zat yang baik untuk mencampur larutan alkali. Fungsi dari dua zat ini adalah untuk menghilangkan noda, membuat warna putih lebih bersih, dan berfungsi sebagai penghilang lemak.

Pada tahun 1880-an, pencucian baju menggunakan air panas yang diletakkan pada bak dan menggunakan sabun batang yang keras dengan papan cuci logam berbingkai kayu, yang sekarang dianggap sebagai cara mencuci yang kuno. Air panas yang digunakan dipanaskan dalam boiler logam atau tembaga dengan ukuran besar di atas kompor. Mencuci baju diadakan seminggu sekali pada masa itu, yaitu pada hari Senin, hal ini dilakukan karena dulu wanita memiliki pekerjaan lain yaitu bekerja di pertanian dan mempersiapkan makanan, sehingga tidak memungkinkan bagi mereka untuk membuang waktu mereka untuk mengerjakan binatu selama berjam-jam. Hal itu tidak berlaku jika orang tersebut adalah majikan yang bisa membayar orang untuk mencuci.

Jika memiliki majikan, si pencuci dapat memakai sabun lunak yang terbuat dari abu alkali dan lemak hewan. Sabun jarang digunakan oleh orang-orang yang miskin pada abad pertengahan. Pada abad ke-18 sabun kadang disimpang untuk pakaian yang lebih halus dan untuk menangani noda, tidak untuk semua cucian.

Area mencuci di Amerika membentuk pemukiman seperti area komunal yang ada di kota dan desa Eropa. Pencucian dan pengeringan biasa dilakukan dalam kegiatan public. Pada bagian Eropa yang lebih hangat, beberapa kota menyediakan ruang cuci umum dengan adanya persediaan air di dalamnya. Wanita mencuci di sekitar pohon dan pagar, mengeringkan pakaian dengan cara disebarkan di semak-semak. Pada rumah-rumah besar terdapat area yang memiliki bingkai kayu dan tali untuk mengeringkan pakaian, akan tetapi mayoritas orang akan menyebarkan pakaianya di atas rumput, pagar tanaman, dan lain-lain hingga kering. [3]

*Laundry* berasal dari kata *laundry* yang berarti mencuci pakaian atau bahan tekstil. Kata *laundry* biasa dipakai oleh masyarakat saat ini, yang dalam Bahasa Indonesia disebut Binatu. [6] dilakukan oleh masyarakat di rumah menggunakan mesin cuci dan detergen biasa. Laundry memakai air, detergen, pelembut pakaian yang biasa digunakan di cuci baju biasa. Akan tetapi, pada laundry, pakaian yang bisa dicuci adalah pakaian sehari-hari, bukan pakaian

yang memiliki bahan khusus seperti wol, gaun pengantin, jas, dan lain-lain. [5]

### 2.3 Beenatu

Beenatu merupakan aplikasi *laundry mobile* berbasis android yang menggunakan konsep *marketplace*, aplikasi ini menggunakan sistem GPS untuk menampilkan *laundry* terdekat dengan pengguna, *laundry* terdekat akan memiliki daftar layanan, daftar harga, profil *laundry*, *rating*, dan *review* dari para penggunanya. Beenatu menawarkan 2 pilihan penjualan kepada pengusaha *laundry*, pilihan pertama adalah memasarkan brand pengusaha *laundry* itu sendiri, yang kedua adalah bergabung dengan brand Beenatu, dalam daftarnya *brand* Beenatu akan tampil dengan logo sendiri yang membedakan antara brand Beenatu dan *brand* yang berdiri sendiri. [2]

### 2.4 Aplikasi Laundry Nalendra berbasis Android

Aplikasi ini merupakan hasil dari skripsi mahasiswa teknik informatika yang bernama Rene Matthew Winarto dari Universitas Kristen Petra untuk *laundry* Nalendra, aplikasi mobile ini berjalan di sistem operasi Android, aplikasi ini memiliki fitur memanggil kurir ke alamat yg diinputkan oleh pengguna, lalu ada pilihan untuk *laundry* per kilo atau perpotong, dan ada juga fitur untuk melihat *history order*. [7]

## 3. ANALISIS DESAIN DAN SISTEM

### 3.1 Desain Sistem

Desain sistem aplikasi *laundry mobile* ini, menggunakan konsep *marketplace*, dimana *customer* dapat memilih *laundry* yang diinginkan dengan berbagai macam kategori yang ada, dan *customer* dapat langsung memesan *order* yang diinginkan, lalu setelah pesanan terbuat, *laundry* akan menerima notifikasi atas pesan yang masuk, dan *laundry* dapat mengkonfirmasi *order* tersebut, atau menolaknya, jika *laundry* memilih untuk mengkonfirmasi *order* tersebut, maka sistem akan otomatis mencarikan *driver* terdekat dengan alamat pengambilan melalui perbandingan *latitude* dan *longitude* milik *driver* dengan *latitude*, *longitude* alamat pengambilan, setelah *driver* telah ditemukan, dan *driver* telah menerima *order* yang masuk, maka *driver* akan langsung menuju alamat pengambilan atau pengantaran, dan meng-*update* status *order*, lalu setelah *laundry* menerima *order* yang diantarkan oleh *driver*, maka *laundry* akan mengecek kuantiti dari *order* tersebut, dan mencocokkannya, lalu *laundry* dapat meng-*update* status *order*, jika *order* telah selesai, maka *customer* dapat mengkonfirmasi pengantaran, untuk pembayaran dapat *customer* lakukan selama *laundry* masih diproses, dan jika *customer* belum membayar, maka *customer* tidak dapat mengkonfirmasi pengantaran. Setelah *customer* mengkonfirmasi pengantaran, maka sama seperti diawal, sistem akan mencarikan *driver* yang terdekat dengan *laundry*, lalu *driver* akan mengantarkan *order* tersebut ke alamat pengantaran *customer*, dan *customer* dapat mengkonfirmasi

bahwa *order* telah selesai, dan memberikan *rating* beserta *review* untuk *laundry* tersebut.

### 3.2 Analisis Permasalahan

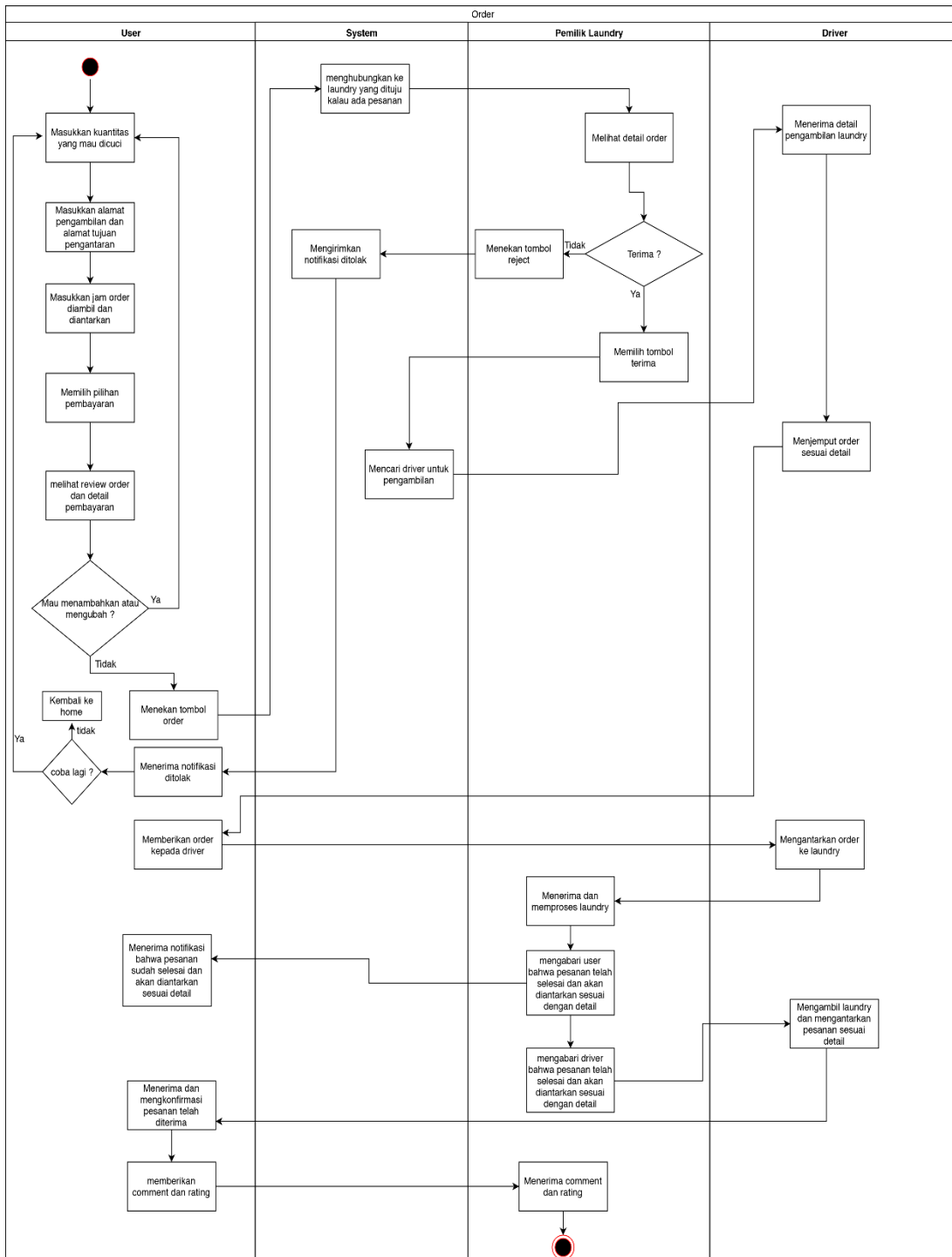
Banyak perusahaan *laundry* yang memiliki performa yang bagus, namun akibat kalah bersaing dalam pasar ekonomi, perusahaan *laundry* tersebut tidak begitu dikenal oleh masyarakat karena posisinya atau tempat yang tidak terlihat, atau karena jarak yang terlalu jauh, kalah nama dengan pesaing yang sudah memiliki nama sebelumnya, dan bisa juga karena banyak yang tidak mengetahui kualitas mereka karena memang tidak pernah mencoba. Di sisi lain, ditengah padatnya kegiatan yang harus dikerjakan oleh masyarakat, waktu untuk memenuhi kebutuhan juga semakin berkurang, termasuk kebutuhan mencuci mereka, disini mengapa penelitian ini dilakukan, penelitian ini bertujuan untuk menjawab kebutuhan dan memberi kemudahan kepada sisi penjual maupun pembeli, dengan cara membuat aplikasi *mobile laundry* yang menggunakan konsep *marketplace*. Dengan konsep *marketplace*, yang akan membantu perusahaan-perusahaan *laundry* yang ada untuk memasuki pasar ekonomi yang lebih luas, dan aplikasi *mobile* yang memudahkan masyarakat atau pengguna dalam mengakses aplikasi dimanapun mereka berada, serta fitur antar jemput, yang dapat mengefektifkan waktu yang dimiliki oleh pengguna.

### 3.3 Activity Diagram

*Activity Diagram* memiliki fungsi untuk menjabarkan aktivitas yang terjadi antara pemilik *laundry*, *user*, *driver* dan *system*, secara detail. *Activity Diagram* yang ada pada aplikasi *laundry mobile*, akan dibagi menjadi beberapa *activity*.

#### 3.3.1 Order Activity

Proses *order* dilakukan oleh *user*, proses ini membutuhkan beberapa data yang harus diinputkan antara lain alamat *pick up* dan *delivery*, jam *order* diantarkan serta memilih pilihan pembayaran. Jika semua data terisi dengan baik maka *user* dapat melihat *review* keseluruhan *order*, dan jika *user* ingin mengubah data *order* yang telah dimasukkan, *user* akan kembali ke halaman sebelumnya untuk mengubah *order*, jika tidak maka *user* akan menekan tombol *order*, dan sistem akan menghubungi *laundry* yang telah dipilih oleh *user*, lalu *laundry* akan menerima detail *order* dan dapat memilih untuk menerima *order* tersebut atau tidak, jika tidak maka sistem akan mengirimkan notifikasi bahwa *order* ditolak, jika *laundry* tersebut memilih untuk menerima, maka sistem akan langsung mencarikan *driver* terdekat, setelah menemukan *driver* terdekat maka, *driver* akan menerima detail *order* dan langsung menuju ke alamat penjemputan sesuai dengan detail dan mengambil *order* dari *user*, dan langsung mengantarkannya ke *laundry*. Setelah menerima *order* dari *driver*, maka *laundry* akan langsung memproses *order* dari *user*, lalu jika sudah selesai *laundry* akan mengabarkan ke *user* bahwa pesanan telah selesai dan akan diantarkan sesuai jadwal, lalu *laundry* akan mengabarkan *driver*, bahwa pesanan dapat diantarkan, setelah itu *driver* akan mengambil *laundry*, dan mengantarkan ke *user*, lalu *user* akan menerima dan memberikan *rating* dan *review*. Semua proses ini dijelaskan pada Gambar 1

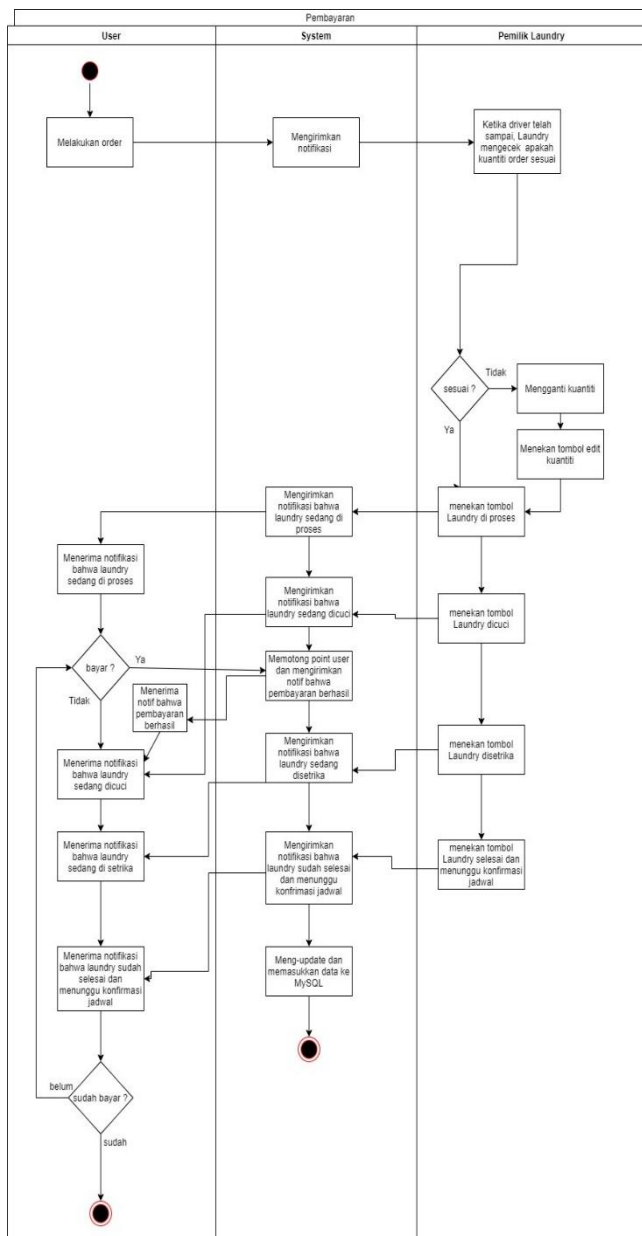


Gambar 1. Order Activity

### 3.3.2 Pembayaran Activity

Proses pembayaran ini baru bisa dilakukan setelah laundry di proses, lalu akan muncul tombol bayar di aplikasi user, tombol ini akan terus muncul sampai tahap laundry telah selesai, dan jika user belum melakukan pembayaran, maka tombol konfirmasi pengambilan tidak akan muncul, dengan begitu user dapat dengan bebas memilih waktu membayar, dengan kondisi pembayaran harus dilakukan sebelum user mengkonfirmasi pengambilan.

Setelah menekan tombol bayar, saldo user akan otomatis terpotong oleh sistem, dan sistem akan meng-update saldo user serta mengirimkan notifikasi kepada user. Semua proses ini dijelaskan pada Gambar 2



Gambar 2. Pembayaran Activity

#### 4. PENGUJIAN PROGRAM

Pengujian aplikasi akan dilakukan pada perangkat, yang dapat dilihat pada Tabel 1, namun yang akan ditampilkan hanya perangkat 1 (Samsung Galaxy S9) dan perangkat 2 (Huawei Nova 5T), dikarenakan perangkat yang lainnya menghasilkan hasil yang sama.

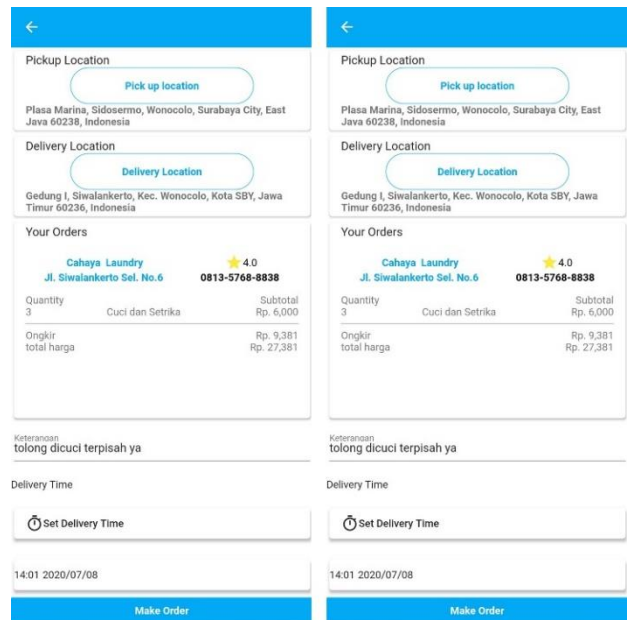
Tabel 1. Tabel Spesifikasi Device untuk Pengujian Sistem

Perangkat	Operating System	CPU	Internal Memory
Samsung Galaxy S9	Android 8.0 (Oreo)	Octa-core (4x2.7 GHz Mongoose M3 & 4x1.8 GHz Cortex-A55) - EMEA	128GB 4GB RAM

		Octa-core (4x2.8 GHz Kryo 385 Gold & 4x1.7 GHz Kryo 385 Silver) - USA/LATAM, China	
Huawei Nova 5T	Android 9.0 (Pie)	Octa-core (4x2.7 GHz Mongoose M3 & 4x1.8 GHz Cortex-A55) - EMEA Octa-core (4x2.8 GHz Kryo 385 Gold & 4x1.7 GHz Kryo 385 Silver) - USA/LATAM, China	128GB 6GB RAM
Xiaomi Mi A1	Android 7.1.2 (Nougat)	Octa-core 2.0 GHz Cortex-A53	64GB 4GB RAM
Xiaomi Redmi Note 8 pro	Android 10	Octa-core (2x2.05 GHz Cortex-A76 & 6x2.0 GHz Cortex-A55)	64GB 6GB RAM

#### 4.1 Pengujian Fitur Order Oleh Customer

Pada Halaman *order*, *customer* akan memasukkan detail-detail yang diperlukan, seperti alamat pengambilan dan pengantaran, serta jam pengantaran, lalu *customer* dapat melihat kembali seluruh detail yang sudah dimasukkan sebelum menekan tombol *make order* seperti pada gambar 3, dan setelah order telah dibuat, *customer* dapat melihat detail *order* pada *my order*.



Gambar 3. Halaman Order

## 4.2 Pengujian Fitur *Detail Order* oleh pihak *Laundry*

Di halaman ini pihak *laundry* dapat melihat semua detail yang terkait dengan order yang dipilih, seperti status *order*, nomor *invoice*, tanggal pemesanan, tanggal pengantaran, alamat, ongkos kirim, total harga, dan lainnya. Pada halaman ini juga pihak *laundry* nantinya akan melakukan konfirmasi atau menolak order, menyunting kuantiti, dan meng-*update* status *order*, seperti pada gambar 4

status Driver telah sampai di laundry	status Driver telah sampai di laundry
Tanggal Pembelian 2020/07/09	Tanggal Pembelian 2020/07/09
Tanggal Pengantaran 2020/07/08 14:01	Tanggal Pengantaran 2020/07/08 14:01
Nomor invoice INV3866991	Nomor invoice INV3866991

Daftar Produk	
Cuci dan Setrika (Rp.6000/kg) tolong dicuci terpisah ya	4
Nama Laundry	Cahaya Laundry
Alamat Laundry	Jl. Siwalankerto Sel. No.6
Alamat Pengambilan Plasa Marina, Sidoarjo, Wonocolo, Surabaya City, East Java 60238, Indonesia	
Alamat Pengantaran Gedung 1, Siwalankerto, Kec. Wonocolo, Kota SBY, Jawa Timur 60236, Indonesia	

Informasi pembayaran	
Metode pembayaran	saldo sundry
Total harga	Rp.24,000
Ongkos kirim	Ongkir 1 : Rp.9,123 Ongkir 2 : Rp.258 Total Ongkir : Rp.9,381
Total pembayaran (+ongkir)	Rp.33,381

Gambar 4. Halaman *Detail Order* pihak *laundry*

## 4.3 Pengujian Fitur *Detail Order* oleh *Driver*

Di halaman ini pihak *driver* dapat melihat semua detail yang terkait dengan *order* yang dipilih, seperti status *order*, nomor *invoice*, tanggal pemesanan, alamat pengambilan untuk *driver* 1, alamat pengantaran untuk *driver*, ongkos kirim, total harga, dan lainnya. Pada halaman ini juga *driver* nantinya akan melakukan konfirmasi order, dan meng-*update* status order, seperti pada gambar 5.

status Driver telah ditemukan dan sedang dalam perjalanan	status Driver telah ditemukan dan sedang dalam perjalanan
Tanggal Pembelian 2020/07/09	Tanggal Pembelian 2020/07/09
Nomor invoice INV3866991	Nomor invoice INV3866991

Daftar Produk	
Cuci dan Setrika (Rp.6000/kg) tolong dicuci terpisah ya	3
Nama Laundry	Cahaya Laundry
Alamat Laundry	Jl. Siwalankerto Sel. No.6
Alamat Pengambilan Plasa Marina, Sidoarjo, Wonocolo, Surabaya City, East Java 60238, Indonesia	

Informasi pembayaran	
Metode pembayaran	saldo sundry
Total harga	Rp.18,000
Ongkos kirim	Ongkir 1 : Rp.9,123 Ongkir 2 : Rp.258 Total Ongkir : Rp.9,381
Total pembayaran (+ongkir)	Rp.27,381

Gambar 5. Halaman *Detail Order Driver*

## 5. KESIMPULAN

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan yang diperoleh dalam pembuatan aplikasi *laundry mobile* dan sejumlah saran untuk pengembangan lebih lanjut.

- Konsep marketplace terbukti dapat diterapkan pada bisnis *laundry* dari segi sistem dengan adanya *web admin* sebagai pihak ketiga yang menjadi pengelola *marketplace* yang menjadi tempat bertemunya pihak penjual (pihak *laundry*) dan pembeli (pihak *customer*), dan dari segi kemudahan yang diberikan kepada pihak *customer* maupun pihak *laundry*.
- *Framework Flutter* sangat cocok dalam pembuatan aplikasi *laundry mobile* karena sangat membantu dalam pengerjaan dengan banyaknya fitur atau *library* yang membantu kemudahan pembuatan tampilan dan fungsi yang ada, serta dengan bahasa Dart yang mudah untuk dipelajari.
- kuisioner, “seberapa butuh *customer* dengan fasilitas antar jemput *laundry*”, 53.4% (46 responden) menjawab sangat

butuh, 23.9% menjawab butuh (20 responden), dan 15.9% (15 responden) menjawab cukup butuh, dengan kesimpulan total 81 dari 88 responden, membutuhkan fasilitas antar jemput *laundry*. Lalu untuk prosentase “seberapa besar akan digunakan jika ada platform yang dapat membantu mengantar”, jemput *laundry*, 43.2% (37 responden) menjawab sangat sering, 37.5% (32 responden) menjawab sering, 13.6% (11 responden) menjawab cukup sering, dengan kesimpulan total 80 dari 88 responden, akan sering menggunakan platform yang dapat membantu mengantar jemput *laundry*. Dari respon 2 pertanyaan kuisioner tersebut, dapat disimpulkan bahwa kurang lebih 80 dari 88 responden butuh dan akan menggunakan aplikasi *laundry mobile* ini, karena menjawab segi kebutuhan *customer*.

- Berdasarkan kuisioner tampilan aplikasi *laundry mobile* cukup baik (60% mengatakan sangat bagus, 36.7% mengatakan bagus, dan 3.3% mengatakan biasa.).
- Berdasarkan kuisioner yang dibagikan, didapatkan bahwa aplikasi cukup mudah dan menarik untuk digunakan (6.7% menjawab sangat mudah, dan 33.3% mengatakan mudah).
- Berdasarkan kuisioner aplikasi sangat bermanfaat dalam pemenuhan kebutuhan kebersihan terutama bagi kalangan mahasiswa, atau pekerja yang sibuk (83.3% menjawab sangat bermanfaat, dan 16.7% menjawab bermanfaat).

- Pengujian mampu menampilkan lokasi untuk melakukan penambahan alamat pengambilan dan pengantaran menggunakan *Google Maps API*.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Apa Itu Marketplace. URI=<https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-marketplace/>
- [2] Apps, B. 2016, October 25. Beenatu- Laundry Antar Jemput [Video File]. URI= <https://youtu.be/mKWORLhMrss>
- [3] Depenweiller, Maria. 2013. The Brief History of Laundry. URI= <https://www.ohea.on.ca/blog/the-brief-history-of-laundry>
- [4] Flutter – Beautiful native apss in record time. URI= <https://flutter.dev>
- [5] Pengertian Laundry dan Dry Cleaning serta Perbedaan Keduanya. URI= <https://www.rinso.com/id/mencuci/tipsmencuci/petunjuk-mencuci/pengertian-laundry-dan-dry-cleaning-serta-perbedaan-keduanya.html>
- [6] Pengertian Laundry secara Umum. URI= <https://harimukti-teknik.com/pengertian-laundry/>
- [7] Winarto, R. M. 2017. Aplikasi Laundry Nalendra Berbasis Android. URI= <http://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-informatika/article/view/5174>