

Aplikasi Jasa Jahit Pakaian Berbasis *Mobile*

Nurmafira^{1*}, Wahyuddin², Andi Wafiah³

*^{1*23}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Parepare, Indonesia*

**Email : 220280160nurmafira@gmail.com*

Abstract: Jasa jahit pakaian merupakan salah satu usaha yang banyak diminati. Penjahit banyak dan memiliki beragam keahlian, kebutuhan konsumen pun semakin meningkat. Menggunakan jasa ini konsumen harus meluangkan waktu dan langsung ke tempat penjahit. Banyak konsumen yang tidak sempat datang karena urusan pekerjaan. Penelitian ini bertujuan merancang aplikasi jasa jahit pakaian berbasis mobile yang memudahkan pengguna dalam memesan secara online. Model penelitian kualitatif berdasarkan studi literatur dengan mengumpulkan data seperti perancangan atau informasi yang dibutuhkan berdasarkan pengamatan langsung. Sistem perencanaan menggunakan diagram UML. Hasil perancangan aplikasi memperlihatkan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan dan mempermudah masyarakat memesan jasa jahit pakaian secara praktis melalui perangkat mobile.

Keywords: jasa; menjahit; aplikasi; Android.

Abstract: The clothing tailoring service is one of the businesses that is highly sought after. There are many tailors with diverse skills, and consumer demand is also increasing. Using this service, consumers must take the time and go directly to the tailor. Many consumers do not have the opportunity to come due to work commitments. This research aims to design a mobile-based tailoring service application that facilitates users in placing orders online. A qualitative research model based on literature studies collects data such as design or information needed based on direct observation. The planning system uses UML diagrams. The application design results show that the application can meet the needs and make it easier for the community to order clothing tailoring services practically through mobile devices.

Keywords: services; sewing; applications; Android

1. PENDAHULUAN

jasa adalah setiap tindakan atau kegiatan yang dapat ditawarkan oleh satu pihak kepada pihak lain, pada dasarnya tidak berwujud dan tidak mengakibatkan perpindahan kepemilikan apapun (Syahroni & Slamet, 2020). Jasa adalah tindakan atau layanan tidak berwujud yang disediakan oleh satu pihak ke pihak lain tanpa memberikan hak kepemilikan apa pun Layanan atau jasa ini boleh jadi atau tidak boleh dikaitkan dengan produk fisik selama produksinya (Susandri et al., 2020).

Menjahit adalah suatu kegiatan menyatukan semua bahan yang sudah dibentuk atau digunting menjadi sebuah bentuk yang kita inginkan. Sebelum proses menjahit dilakukan kita perlu mempersiapkan terlebih dahulu alat yang akan digunakan serta menyiapkan bahan yang akan dijahit menjadi bentuk yang diinginkan (Lailatun Nafisa, SE., M.SA, 2022) Permintaan akan jasajahatan dapat meningkat dengan mengikuti keinginan konsumen (fashion/baju model baru) serta meningkatnya permintaan jahitan dikarenakan sesuai dengan keinginan konsumen dan cocok digunakan (Miswar, 2017).

Aplikasi merupakan perangkat lunak proses data yang berpacu pada sebuah komputasi. Aplikasi berasal dari bahasa Inggris *application* yang berarti penerapan, lamaran ataupun penggunaan. Sedangkan secara istilah, pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju (Parjito et al., 2023). Aplikasi adalah alat bantu untuk mempermudah dan mempercepat proses pekerjaan dan bukan merupakan beban bagi penggunaannya (Syabania & Rosmawani, 2021)

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat lunak *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Tidak hanya menjadi sistem operasi di *smartphone*, saat ini *android* menjadi pesaing utama dari *Apple* pada sistem operasi *Table PC*. Pesatnya pertumbuhan *Android* selain faktor yang disebutkan di atas adalah karena *android* itu sendiri adalah *platform* sangat lengkap baik itu sistem operasinya, aplikasi dan *Tool Developmen, Market* aplikasi *android* serta dukungan yang sangat tinggi dari komunitas *Open source* didunia, sehingga *android* terus berkembang pesat dari segi teknologi maupun dari segi jumlah *device* yang ada didunia (Yunus et al., 2015). Seperti yang kita ketahui bahwa semua hal yang ada di Indonesia bahkan Dunia telah mengenal yang namanya *android*. Sehingga dapat memudahkan pemilik, karyawan, bahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan (Wahyuddin, 2022).

Beberapa penelitian terdahulu telah mencoba mengatasi masalah ini dengan berbagai pendekatan (Susandri et al., 2020) Mengembangkan aplikasi *mobile* untuk membantu pengguna menemukan dan memesan jasa penjahit, termasuk fitur layanan berbasis lokasi untuk menemukan penjahit terdekat, memesan pakaian, dan melihat rute menuju lokasi penjahit (Pramukti et al., 2022) Fokus pada aplikasi *Android* yang membantu pengguna memesan jasa penjahit, memungkinkan mereka untuk melihat daftar penjahit, memesan, dan melakukan pembayaran dalam satu aplikasi (Md Hassan et al., 2021) Mengembangkan aplikasi pemesanan online di mana pelanggan dapat memilih kain, model pakaian, mengisi data ukuran, dan melakukan pemesanan serta pembayaran dalam satu aplikasi.

Berdasarkan referensi di atas penelitian ini berfokus pada pembuatan aplikasi jasa jahit pakaian pada usaha penjahitan ammy tailor berbasis *mobile* yang memberikan kemudahan akses bagi pengguna untuk melakukan transaksi pemesanan jasa jahit secara online.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Jenis Penelitian

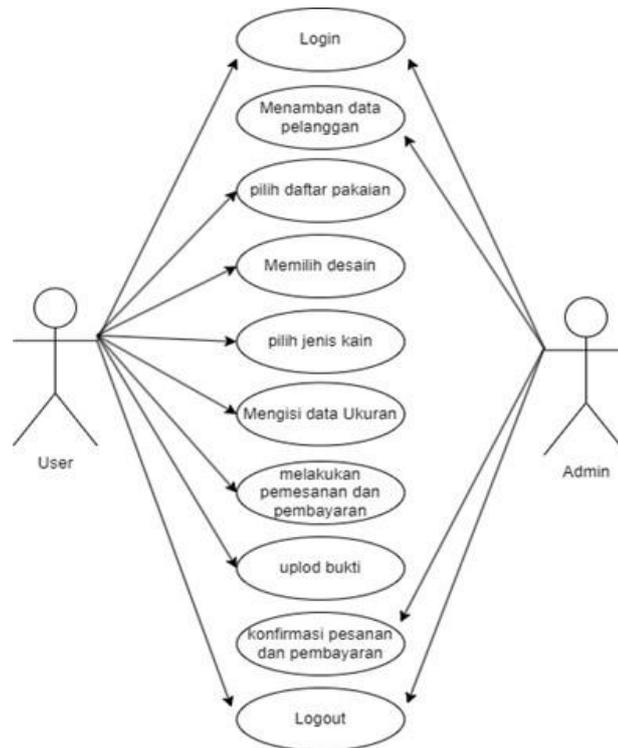
Adapun jenis penelitian ini menggunakan penelitian data sekunder yang dilakukan terkait dengan penelitian seperti perancangan dan implementasi, Pengumpulan data dan analisis, langsung dilakukan pada objek penelitian melalui, pengamatan langsung

dan pengumpulan dokumen

2.2. lokasi dan waktu penelitian

Penelitian ini berlangsung selama 3 bulan pada tahun 2024 dan bertempat di Ammy tailor di Btn graha andika rubae, kel.benteng, kec.watang sawitto Kabupaten Pinrang, Sulawesi Selatan, Indonesia.

2.3. Rancangan Penelitian



Gambar 1. Rancangan Sistem

Gambar 1, rancangan sistem diatas dapat menggambarkan interaksi antara dua aktor, yaitu *User* dan *Admin*, dalam sebuah sistem pemesanan pakaian online. Proses dimulai dengan langkah login yang dilakukan oleh kedua aktor sebelum mengakses sistem. Setelah berhasil masuk, *User* dapat menambahkan data pelanggan yang diperlukan sebagai langkah awal dalam proses pemesanan. Selanjutnya, *User* akan memilih daftar pakaian yang tersedia, menentukan desain, dan memilih jenis kain sesuai dengan preferensinya. Setelah tahap pemilihan, *User* diwajibkan untuk mengisi data ukuran pakaian yang ingin dipesan agar sesuai dengan kebutuhan. Setelah seluruh informasi lengkap, *User* melakukan pemesanan dan pembayaran. Untuk memvalidasi pembayaran, *User* juga perlu mengunggah bukti pembayaran ke dalam sistem. Setelah bukti pembayaran diunggah, *Admin* akan menerima dan memverifikasi pesanan serta melakukan konfirmasi terkait pembayaran yang sudah dilakukan oleh *User*. Langkah terakhir dari proses ini adalah *User* dan *Admin* dapat melakukan logout setelah semua tahap pemesanan selesai. Diagram ini memperlihatkan bagaimana kedua aktor

berperan dalam menyelesaikan proses pemesanan secara terstruktur dan saling berhubungan di setiap tahap.

2.4. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui dua metode utama yaitu dengan melakukan studi literatur dimana data atau informasi terkait dapat dikumpulkan secara tidak langsung ini dengan mempelajari buku-buku perpustakaan atau artikel dari media daring, dan melakukan observasi yang merupakan pengumpulan data secara langsung dimana ini adalah strategi yang harus dilakukan saat ini adalah mengumpulkan informasi atau data yang berhubungan dengan rencana penggunaan program.

2.5. Alat dan Bahan Penelitian

Dalam melakukan penelitian, maka diperlukan alat dan bahan penelitian yang mendukung kegiatan penelitian tersebut yang di perlihatkan pada table 1 dan table 2 dibawa ini.

Alat dan bahan yang digunakan selama penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Perangkat Keras

Jenis	Spesifikasi
Laptop	HP
Processor	Intel® Celeron® N4120 CPU @1.10 GHz
RAM / HDD	4,00 GB / 500 GB

Tabel 2. Perangkat Lunak

Jenis	Spesifikasi
Sistem Operasi	Windows 11 Home Single Language
Basis Data	MySQL 8.0
Bahasa Pemrograman	Java Basis Data
Perangkat Lunak	Android Studio, XAMPP, PHPMyAdmin

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

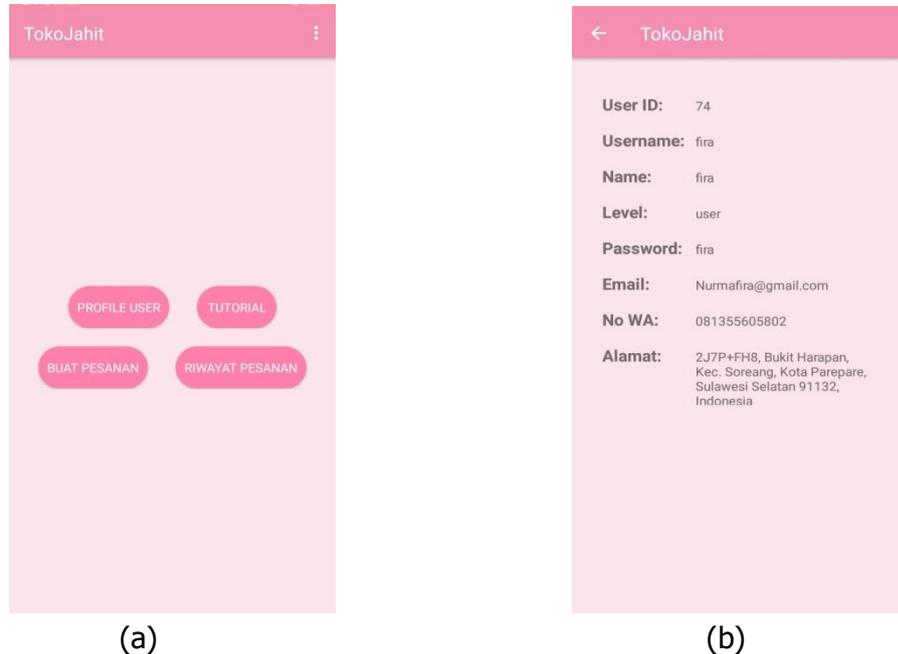
3.1. Perancangan Aplikasi

Aplikasi ini dirancang dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang ingin memesan jasa jahit secara lebih praktis dan efisien melalui perangkat mobile. Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, kemudahan akses terhadap layanan online menjadi kebutuhan mendesak, termasuk dalam hal pemesanan jasa jahit pakaian. Melalui aplikasi ini, pengguna tidak perlu lagi datang langsung ke tempat usaha jahit, melainkan cukup dengan beberapa langkah sederhana di perangkat mobile, mereka sudah bisa melakukan pemesanan sesuai kebutuhan mereka, seperti

memilih jenis pakaian, kain, desain, dan ukuran. Aplikasi ini tidak hanya memberikan kemudahan bagi pengguna, tetapi juga menawarkan efisiensi waktu dan tenaga, terutama bagi mereka yang memiliki jadwal padat. Dengan adanya fitur pembayaran online, pengguna juga dapat langsung menyelesaikan transaksi tanpa harus khawatir dengan metode pembayaran konvensional yang memakan waktu. Selain itu, aplikasi ini diharapkan mampu mendukung pertumbuhan bisnis jasa jahit, terutama usaha kecil dan menengah, dengan memperluas jangkauan pasar dan memperbaiki manajemen operasional mereka.

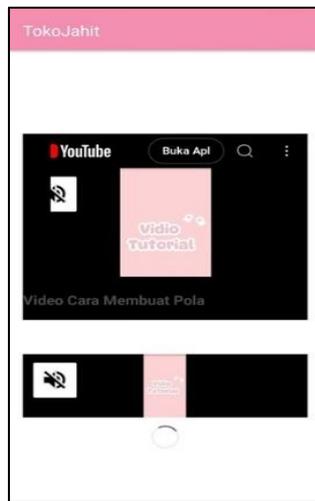
3.2. Detail Sistem

- a. Pada gambar 2(a) menunjukkan tampilan halaman utama dari sebuah aplikasi bernama "TokoJahit." Halaman ini memiliki latar belakang berwarna merah muda dengan elemen tombol yang serasi berwarna pink. Di bagian atas layar terdapat judul aplikasi "TokoJahit," yang menandakan nama platform yang digunakan untuk memesan jasa jahit. Pada bagian tengah halaman, terdapat empat tombol utama yang mengarahkan pengguna ke berbagai fitur penting aplikasi. Pada gambar 2(b) Halaman Profile User dari aplikasi "TokoJahit" menampilkan informasi pribadi pengguna, seperti User ID, Username dan Name serta Level sebagai pengguna biasa. Selain itu, terdapat Email, No WA dan alamat lengkap. Halaman ini memudahkan pengguna untuk melihat dan memperbarui detail profil mereka.

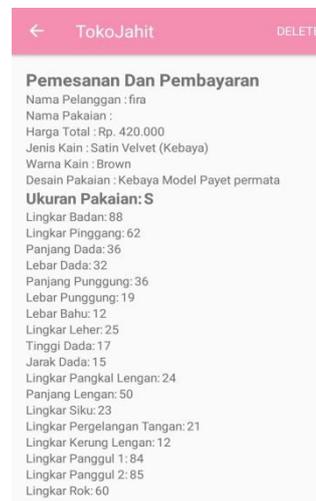


Gambar 2. (a) Halaman Utama (b) Halaman Profil *User*

- b. Pada gambar 3(a) Halaman Video Tutorial pada aplikasi "TokoJahit" menampilkan panduan visual yang diakses melalui platform YouTube. Di layar tersebut terlihat video dengan judul "Video Cara Membuat Pola", yang bertujuan memberikan petunjuk kepada pengguna tentang cara membuat pola jahit. Antarmuka video diintegrasikan langsung ke dalam aplikasi, memungkinkan pengguna untuk menonton tutorial tanpa harus keluar dari aplikasi. Pada gambar 3(b) Halaman detail pemesanan dalam aplikasi TokoJahit menampilkan informasi lengkap mengenai pesanan pelanggan. Pada bagian atas, tertera rincian jenis pakaian, harga kain, total harga keseluruhan. Bagian selanjutnya berisi ukuran pakaian, termasuk lingkaran badan, lingkaran pinggang, lingkaran dada, dan panjang dada. Selain itu, ukuran lainnya seperti panjang punggung, lebar punggung, lebar bahu, tinggi dada, lingkaran leher, hingga panjang lengan dan lingkaran rok juga tercantum secara detail, menunjukkan bahwa aplikasi ini memfasilitasi penyesuaian ukuran pakaian dengan spesifikasi pelanggan secara rinci.



(a)

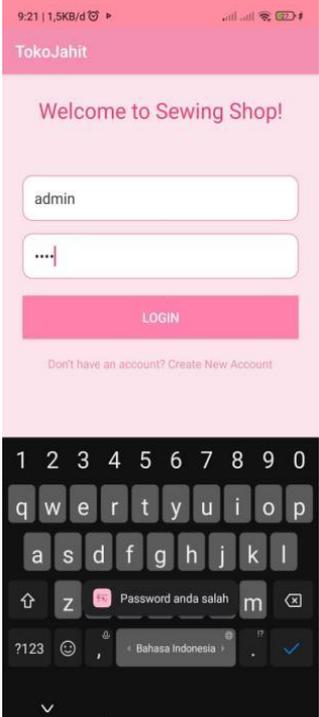


(b)

Gambar 3. (a) Halaman Video Tutorial (b) Halaman Pemesanan

3.3. Pengujian Sistem

Tabel 1. *Blackbox Testing Memasukan Username Atau Password*

Tes faktor	Hasil	Keterangan
Memasukkan username/ atau password yang benar	✓	Sistem berhasil menampilkan halaman <i>admin/dashboard</i> .
		

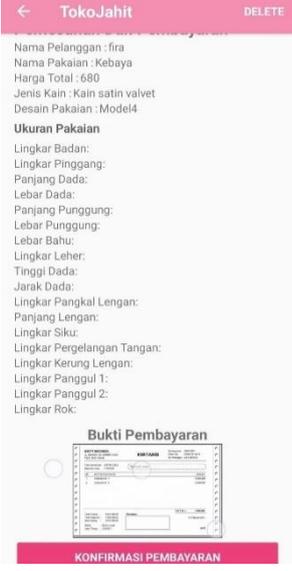
Tabel 1. *Black Box Testing Login Berhasil*

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
<i>User</i> pertama kali mengakses aplikasi	✓	Sukses, tampil halaman utama
Screenshot		
		

Tabel 3. *Black Box Testing* Pemesanan

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
<i>User</i> mengisi form pemesanan dan mengupload bukti pembayaran	✓	Berhasil, maka akan terima kasih telah melakukan pembayaran
Screenshot		
		

Tabel 4. *Black Box Testing* Konfirmasi Pembayaran

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
Admin menekan tombol konfirmasi pembayaran dan memilih <i>user</i> yang ingin dikonfirmasi pembayarannya	✓	Berhasil, maka tampil informasi bahwa pesanan telah dikonfirmasi
Screenshot		
		

4. KESIMPULAN

Aplikasi jasa jahit pakaian berbasis mobile ini dapat memenuhi kebutuhan masyarakat yang ingin memesan secara lebih praktis dan efisien melalui perangkat *mobile*. Sistem ini memiliki beberapa fitur utama yang terintegrasi dengan baik, seperti manajemen profil pengguna, pemesanan dan pembayaran yang praktis. Fitur unggahan bukti pembayaran serta konfirmasi dari admin memperkuat kehandalan sistem dalam mengelola transaksi secara aman. Selain itu, adanya fitur riwayat pesanan memungkinkan pengguna untuk memantau transaksi sebelumnya, sementara tutorial video membantu pengguna yang mungkin memerlukan panduan tambahan. Aplikasi ini tidak hanya memudahkan pelanggan, tetapi juga mendukung penyedia jasa jahit dalam mengelola pesanan secara efisien, meningkatkan produktivitas dan aksesibilitas layanan. Secara keseluruhan, aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan jahit dengan memberikan kemudahan akses, efisiensi transaksi, dan dukungan terhadap usaha jasa jahit di era digital.

REFERENSI

- Lailatun Nafisa, SE., M.SA. (2022). Strategi Pengembangan Kualitas Jasa Jahit Pakaian Pada Persaingan Pasar Homogen. *Jurnal Transparan STIE Yadika Bangil*, 14(2), 1–8. <https://doi.org/10.53567/jtsyb.v14i2.23>
- Md Hassan, N., Mohd Noor, N. A. N. F., Thasarathan, Y., Zainudin, Q. N., Zainur, N. S. A., Mohamad Rizuaden, N. R. N., Muhamad Fauzi, N. A., Tumin, N., & Mohamad Jefri, N. A. S. (2021). Perspektif Guru Terhadap Kemahiran Berfikir Aras Tinggi dalam Kalangan Pelajar. *Journal of Humanities and Social Sciences*, 3(2), 50–56. <https://doi.org/10.36079/lamintang.jhass-0302.237>
- Miswar, M. (2017). Analisis Pendapatan Penjahit di Kota Kualasimpang. *Jurnal Samudra Ekonomika*, 1(1), 44–52.
- Parjito, P. J., Rahmawati, O., & Ulum, F. (2023). Rancang Bangun Aplikasi E-Agribisnis Untuk Meningkatkan Penjualan Hasil Tanaman Hortikultura. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 354–365. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2362>
- Pramukti, B. A., Astuti, F. D., & Nugroho, M. A. (2022). Implementasi Aplikasi Pemesanan Jasa Penjahit Berbasis Android. *JuTI "Jurnal Teknologi Informasi,"* 1(1), 22. <https://doi.org/10.26798/juti.v1i1.630>
- Susandri, S., Spitri, H., Lusiana, L., & Harianto, K. (2020). Apikasi Jasa Jahit Pakaian Berbasis mobile dengan Teknologi Location Based Services dan Metode SMART. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 5(1), 128. <https://doi.org/10.35314/isi.v5i1.1362>
- Syabania, R., & Rosmawani, N. (2021). Perancangan Aplikasi Customer Relationship Management (Crm) Pada Penjualan Barang Pre-Order Berbasis Website. *Rekayasa Informasi*, 10(1), 44–49.
- Syahroni, A. W., & Slamet, S. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Jasa Online Berbasis Mobile. *Respati*, 15(3), 102. <https://doi.org/10.35842/jtir.v15i3.378>
- Wahyuddin, I. P. (2022). Aplikasi Pemesanan Menu Pada Warkop Shearlock Berbasis Abdroid. *Jurnal Sintaks Logika*, 2(3), 11–16. <https://doi.org/10.31850/jsilog.v2i3.1846>
- Yunus, R. M., Sujadi, H., & -, K. (2015). Sistem Keamanan Pesan Dengan Algoritma Rivest Code 6 (Rc-6) Menggunakan Java Pada Smartphone Berbasis Android. *J-Ensitem*, 2(01), 1–10. <https://doi.org/10.31949/j-ensitem.v2i01.45>