

Perancangan Sistem Informasi Layanan Jasa Rumah Tangga Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Waterfall*

¹Rizky Damayanti Ritonga, ²Ivan Dika Lesmana, ³Memy Arwini Kesuma
^{1,2,3}Universitas Mikroskil
Medan, Indonesia

¹rizky.ritonga@mikroskil.ac.id, ²ivan.lesmana@mikroskil.ac.id,
³memy.kesuma@mikroskil.ac.id

*Penulis Korespondensi

Diajukan : 24/12/2025

Diterima : 14/01/2026

Dipublikasi : 17/01/2026

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi digital di berbagai sektor, namun layanan jasa rumah tangga seringkali masih dikelola secara konvensional. Kendala utama yang dihadapi masyarakat adalah sulitnya menemukan penyedia jasa terpercaya, ketidakteraturan informasi harga, serta proses pemesanan yang tidak efisien. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi *Serviso*, sebuah platform digital berbasis *mobile* yang mengintegrasikan layanan kebersihan, perbaikan rumah, dan servis peralatan elektronik. Metode penelitian yang digunakan adalah model *Waterfall* yang sistematis, meliputi tahap identifikasi masalah, pengumpulan data melalui observasi dan wawancara, hingga desain sistem menggunakan Usecase Diagram dan relasi antartabel. Aplikasi ini dirancang untuk menghubungkan tiga aktor utama: pengguna, penyedia jasa (*vendor*), dan admin. Hasil implementasi menunjukkan bahwa *Serviso* berhasil menyediakan fitur pencarian layanan, pemesanan terintegrasi, manajemen profil, hingga sistem penggunaan voucher dan riwayat transaksi. Berdasarkan pengujian fungsionalitas dan pengalaman pengguna, aplikasi ini terbukti mampu mempermudah aksesibilitas layanan, meningkatkan transparansi informasi, dan mempercepat proses transaksi antara pengguna dan *vendor*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa transformasi layanan rumah tangga ke dalam *platform* digital dapat meningkatkan efisiensi waktu dan kepercayaan konsumen secara signifikan.

Kata Kunci: Aplikasi Mobile, Jasa Rumah Tangga, *Serviso*, Transformasi Digital, *Waterfall*.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong transformasi digital pada berbagai sektor layanan, termasuk layanan jasa rumah tangga. Kebutuhan masyarakat terhadap layanan seperti kebersihan, perbaikan rumah, dan servis peralatan rumah tangga terus meningkat seiring dengan aktivitas masyarakat yang semakin padat (Pradana & Wibowo, n.d.). Namun, proses pencarian dan pemesanan jasa rumah tangga masih banyak dilakukan secara konvensional, melalui rekomendasi informal atau komunikasi langsung, yang memerlukan waktu dan tidak selalu menjamin kualitas layanan (Salsabila & Irawan, 2025).

Permasalahan lain yang sering muncul adalah sulitnya menemukan penyedia jasa terpercaya, keterbatasan informasi terkait harga dan ketersediaan layanan, serta tidak adanya platform terintegrasi yang mampu mengelola proses pemesanan secara efisien (Rafif Rabbani, 2025). Beberapa aplikasi jasa rumah tangga yang ada saat ini cenderung fokus pada satu jenis layanan saja, sehingga pengguna masih harus mencari platform tambahan untuk layanan lain, sehingga proses menjadi kurang praktis dan tidak transparan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini merancang Serviso, sebuah platform mobile yang mengintegrasikan berbagai jenis layanan rumah tangga, mulai dari kebersihan, perbaikan rumah, hingga servis peralatan rumah tangga, dalam satu sistem. Perancangan sistem ini menggunakan pendekatan rekayasa perangkat lunak yang terstruktur untuk menjamin kualitas fungsionalitas dan skalabilitasnya (Maulana et al., 2024). Fokus penelitian meliputi analisis kebutuhan, perancangan arsitektur sistem, serta desain antarmuka yang intuitif untuk meningkatkan pengalaman pengguna (Febriansyah, 2025).

Kontribusi penelitian ini bersifat ilmiah maupun praktis. Secara ilmiah, penelitian ini menyajikan blueprint dan prototype platform jasa rumah tangga multi-layanan yang dapat menjadi referensi dalam pengembangan sistem informasi layanan digital. Secara praktis, penelitian ini memberikan solusi terintegrasi yang memudahkan pengguna dalam mencari dan memesan berbagai layanan rumah tangga secara efisien, sekaligus meningkatkan kepercayaan terhadap penyedia jasa. Dengan demikian, Serviso diharapkan menjadi inovasi yang menjembatani kebutuhan pengguna dan penyedia jasa rumah tangga secara digital, lebih praktis, transparan, dan terstandarisasi.

II. STUDI LITERATUR

Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai platform layanan jasa rumah tangga telah banyak dikembangkan dengan berbagai fokus layanan dan metodologi. Nurhadi (2018) mengawali penelitian mengenai sistem informasi penyedia asisten rumah tangga secara daring menggunakan metode *Waterfall* untuk mempermudah masyarakat dalam mencari tenaga kerja domestik secara terorganisir. Sejalan dengan hal tersebut, Rasman et al. (2021) merancang aplikasi penyedia jasa asisten rumah tangga berbasis *web* yang menitikberatkan pada efisiensi alur administrasi dan pemesanan tenaga kerja melalui *platform* digital.

Perkembangan penelitian kemudian beralih ke layanan yang lebih spesifik, seperti yang dilakukan oleh Sari et al. (2023) dalam merancang sistem informasi pemesanan jasa servis elektronik berbasis Android, serta Susliansyah et al. (2024) yang mengimplementasikan rancangan aplikasi pemesanan jasa tukang bangunan. Pada sektor kebersihan, Putra et al. (2023) serta Sembiring et al. (2021) turut mengembangkan aplikasi pemesanan jasa pembersih rumah (*cleaning service*) berbasis *mobile* dengan metode *Waterfall*. Secara umum, seluruh penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pengembangan sistem yang sistematis sangat efektif dalam menjamin pemenuhan kebutuhan fungsional bagi pengguna dan penyedia jasa.

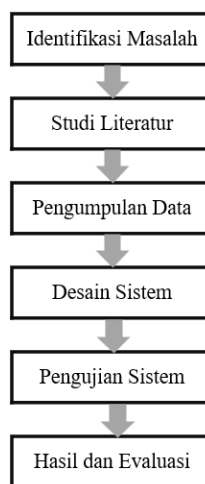
Perbedaan utama penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu terletak pada konsep integrasi layanan. Jika penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada satu jenis jasa saja, aplikasi Serviso dirancang sebagai *platform* tunggal yang menggabungkan berbagai kategori layanan, mulai dari kebersihan hingga perbaikan rumah dan elektronik. Selain itu, penelitian ini menekankan pada perancangan antarmuka yang lebih modern dan intuitif untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna, serta penyediaan fitur manajemen tambahan seperti sistem *voucher* yang belum banyak dibahas secara mendalam pada penelitian-penelitian sebelumnya.

Selain fokus pada jenis layanan, literatur terdahulu juga menyoroti pentingnya pemilihan metodologi pengembangan yang tepat. Murdiani dan Hermawan (2022) melakukan studi komparatif antara metode *Waterfall* dan *Rapid Application Development* (RAD), yang menyimpulkan bahwa metode *Waterfall* memberikan keunggulan dalam stabilitas desain dan dokumentasi yang terstruktur, yang sangat krusial untuk aplikasi layanan jasa dengan alur transaksi yang kompleks. Hal ini didukung oleh penelitian Yoko et al. (2019) yang menekankan bahwa keberhasilan sebuah sistem informasi sangat bergantung pada ketelitian tahap perancangan model sistem sebelum masuk ke fase pembangunan fisik aplikasi.

Aspek desain antarmuka pengguna juga menjadi variabel penentu dalam adopsi teknologi jasa rumah tangga. Muhyidin et al. (2021) menjelaskan bahwa penggunaan metode yang berorientasi pada pengguna (*User-Centered Design*) dalam merancang *UI/UX* dapat secara signifikan meningkatkan keterikatan pengguna terhadap aplikasi mobile. Hal ini sangat relevan dengan platform seperti *Serviso*, di mana kemudahan navigasi memengaruhi keputusan pengguna dalam menyelesaikan proses pemesanan jasa secara cepat. Secara teoretis, integrasi antara pemodelan sistem yang kuat menurut Satzinger et al. (2022) dan prinsip rekayasa perangkat lunak modern dari Pressman dan Maxim (2021) menjadi landasan utama bagi penelitian ini untuk menghasilkan desain aplikasi yang tidak hanya fungsional secara teknis, namun juga kompetitif secara pengalaman pengguna.

III. METODE

3.1 Tahapan Penelitian



Gambar 1. Tahap Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Waterfall, karena cocok untuk pengembangan sistem yang sistematis dan berurutan, di mana setiap tahap harus diselesaikan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya (Lambok & Manulang, 2025). Dalam penelitian ini, model Waterfall diterapkan mulai dari identifikasi masalah, studi literatur, pengumpulan data, desain sistem, pengujian, hingga evaluasi hasil. Gambar 1. menunjukkan model pengembangan yang digunakan. Tahapan penelitian ini meliputi:

a. Identifikasi Masalah

Kebutuhan masyarakat terhadap layanan jasa rumah tangga seperti servis AC, perbaikan elektronik, dan layanan kebersihan terus meningkat. Namun, pengguna masih mengalami berbagai kendala dalam menemukan penyedia jasa yang sesuai dan terpercaya (Haryuda Putra et al., 2021). Beberapa permasalahan yang diidentifikasi antara lain:

1. Tidak ada platform terintegrasi khusus layanan jasa rumah tangga.
2. Kesulitan menemukan penyedia jasa yang terpercaya.
3. Proses pemesanan masih manual dan kurang praktis.
4. Informasi harga, waktu pengerjaan, dan ketersediaan vendor tidak jelas.
5. Tidak ada transparansi riwayat layanan untuk menilai kualitas vendor

b. Studi Literatur

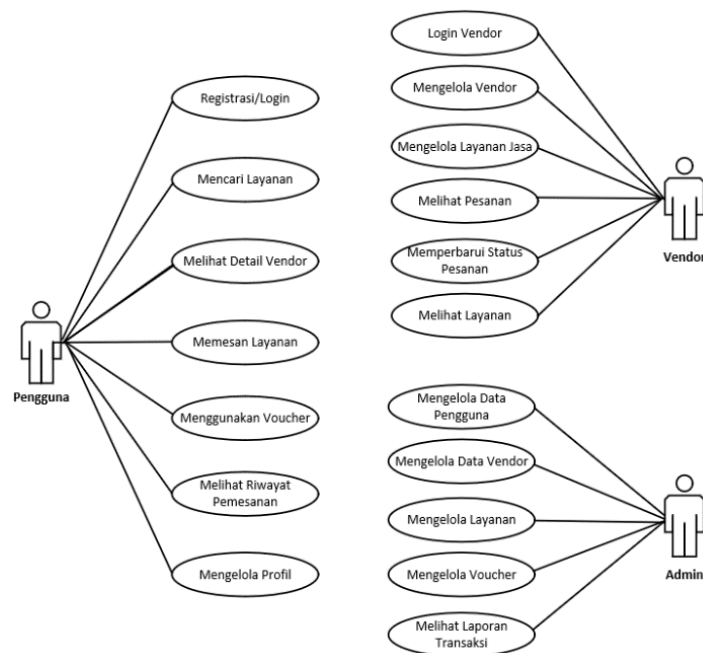
Kajian literatur difokuskan pada konsep sistem informasi layanan digital, pengembangan aplikasi mobile, desain *UI/UX*, platform jasa rumah tangga, proses pemesanan, pengalaman pengguna, serta teknologi pendukung dan manajemen pengguna (Al et al., 2025). Studi literatur difokuskan pada beberapa aspek berikut:

1. Konsep sistem informasi layanan berbasis digital.

2. Pengembangan aplikasi mobile dan desain *UI/UX*.
 3. Platform jasa rumah tangga dan faktor keberhasilannya.
 4. Proses pemesanan jasa dan pengalaman pengguna (Pangestu & Fauzan, 2025).
 5. Teknologi pendukung sistem dan manajemen pengguna.
- c. Pengumpulan Data
- Data untuk pengembangan aplikasi layanan jasa rumah tangga berbasis mobile dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan survei pengguna. Pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran kebutuhan sistem serta permasalahan yang dihadapi pengguna dan penyedia jasa. Berikut metode pengumpulan data yang digunakan:
1. Studi Pustaka: Data dikumpulkan melalui kajian literatur terkait sistem informasi layanan, aplikasi mobile (Setiawan & Triase, 2023), dan platform penyedia jasa rumah tangga sebagai dasar penentuan kebutuhan sistem.
 2. Wawancara dengan pengguna dan penyedia jasa: Wawancara dilakukan dengan calon pengguna aplikasi serta penyedia jasa (vendor) untuk menggali kebutuhan, alur kerja, tarif layanan, dan kendala dalam proses pemesanan jasa.
 3. Observasi: Observasi dilakukan terhadap proses pemesanan jasa rumah tangga yang masih dilakukan secara konvensional untuk menganalisis permasalahan dan peluang pengembangan sistem.
 4. Survei pengguna: Survei dilakukan untuk memperoleh masukan terkait fitur aplikasi, tampilan antarmuka, serta faktor yang memengaruhi pemilihan penyedia jasa.
 5. Analisis kebutuhan sistem: Data hasil observasi, wawancara, dan survei dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan nonfungsional, seperti pencarian layanan, pemesanan jasa, manajemen profil, kemudahan penggunaan, keamanan data, dan kecepatan akses aplikasi.
- Data dikumpulkan melalui kombinasi studi pustaka, wawancara, observasi, dan survei:
1. Responden: 30 pengguna aplikasi potensial (mahasiswa dan pekerja) dan 10 penyedia jasa (vendor). Responden dipilih secara purposive untuk mencerminkan pengguna aktif jasa rumah tangga dan penyedia jasa berpengalaman.
 2. Indikator Pengumpulan Data: kebutuhan sistem, alur kerja, tarif layanan, kendala pemesanan, fitur yang diinginkan.
- Data kemudian dianalisis untuk menentukan kebutuhan fungsional (pencarian layanan, pemesanan, manajemen profil) dan nonfungsional (kemudahan penggunaan, keamanan data, kecepatan akses).
- d. Desain Sistem
- Desain sistem aplikasi *Serviso* berfokus pada pemenuhan kebutuhan pengguna dalam mencari dan memesan layanan jasa rumah tangga secara mudah dan efisien melalui perangkat mobile (Haryuda Putra et al., 2021). Elemen utama dalam desain sistem meliputi:
1. Perancangan Antarmuka Pengguna (*UI/UX*): Antarmuka dirancang agar intuitif dan mudah digunakan, mencakup halaman layanan, vendor, riwayat pemesanan, *voucher*, dan profil pengguna (Puspita & Astriani, n.d.).
 2. Perancangan Alur Pengguna (*User Flow*): Alur pengguna dirancang mulai dari pemilihan layanan, pemilihan vendor, hingga proses pemesanan dan konfirmasi layanan.
 3. Struktur Menu dan Navigasi: Navigasi menggunakan bottom navigation bar yang terdiri dari menu Layanan, Riwayat, *Voucher*, Vendor, dan Profil untuk memudahkan akses fitur.
 4. Perancangan Tampilan dan *Mockup*: Pembuatan *wireframe* dan mockup dilakukan sebagai representasi tampilan akhir aplikasi sebelum tahap pengembangan.
 5. Perancangan Model Sistem: Model sistem disusun menggunakan diagram seperti *use case* dan diagram aktivitas untuk menggambarkan interaksi antara pengguna dan sistem (Perbanas et al., n.d.).
- e. Pengujian Sistem
- Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan aplikasi *Serviso* berfungsi sesuai dengan kebutuhan dan desain yang telah ditetapkan. Pengujian difokuskan pada beberapa aspek berikut:

1. Pengujian Fungsionalitas: Pengujian memastikan fitur utama seperti pencarian layanan, pemesanan jasa, riwayat transaksi, *voucher*, dan manajemen profil berjalan dengan baik tanpa kesalahan (Febriansyah et al., 2025).
 2. Pengujian *Usability*: Pengujian menilai kemudahan penggunaan aplikasi, kejelasan navigasi, dan kenyamanan tampilan antarmuka bagi pengguna (Kusumaningdyah & Sukadi, 2022).
 3. Pengujian Kinerja Sistem: Pengujian dilakukan untuk menilai respons aplikasi, terutama pada proses pencarian layanan dan pemesanan jasa.
- f. Hasil dan Evaluasi
- Setelah aplikasi *Serviso* dikembangkan dan diuji, diperoleh hasil dan evaluasi sebagai berikut:
1. Hasil Pengembangan Sistem: Aplikasi *Serviso* berjalan sesuai dengan desain yang dirancang dan mampu mendukung proses pencarian serta pemesanan jasa rumah tangga secara digital.
 2. Evaluasi Kinerja dan Fungsionalitas: Hasil pengujian menunjukkan fitur utama aplikasi berfungsi dengan baik dan respons sistem cukup cepat dalam melayani pengguna.
 3. Evaluasi Pengalaman Pengguna (*UX*): Pengguna menilai aplikasi mudah digunakan dan tampilan antarmuka cukup intuitif, meskipun masih diperlukan pengembangan fitur tambahan dan optimasi performa pada tahap selanjutnya (Evifania Agnestisia et al., 2024).

3.2 Usecase Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

Pada Gambar 2. *Use Case Diagram* menunjukkan hubungan interaksi antara pengguna dan sistem dalam perancangan aplikasi *Serviso*, yaitu *platform* digital untuk pencarian dan pemesanan jasa rumah tangga berbasis mobile. Diagram ini menggambarkan fungsi-fungsi utama yang tersedia di dalam sistem serta peran masing-masing aktor sesuai dengan hak akses dan tanggung jawabnya. Terdapat tiga aktor utama dalam sistem, yaitu Pengguna, Penyedia Jasa (*vendor*), dan Admin. Setiap aktor memiliki akses terhadap fitur tertentu yang mendukung alur kerja aplikasi sesuai perannya masing-masing.

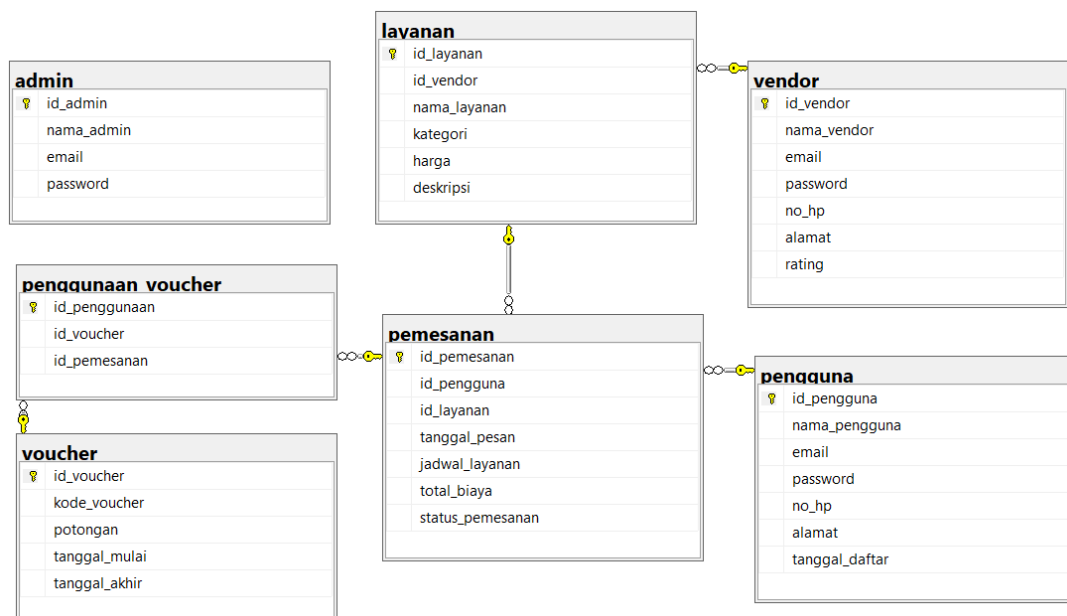
1. Pengguna

Pengguna merupakan pihak yang menggunakan aplikasi *Serviso* untuk mencari dan memesan layanan jasa rumah tangga. *Use case* yang dapat diakses oleh pengguna antara lain:

- a. Registrasi: Mendaftarkan akun pengguna baru ke dalam sistem.

- b. Login: Masuk ke dalam sistem untuk mengakses fitur aplikasi. Setelah *login*, pengguna dapat mengakses beberapa fitur berikut:
 - 1) Melihat Profil (*include*): Menampilkan informasi akun pengguna.
 - 2) Mencari Layanan (*include*): Melakukan pencarian jasa berdasarkan kategori layanan.
 - 3) Melihat Detail Vendor (*include*): Menampilkan informasi penyedia jasa.
 - 4) Memesan Layanan (*include*): Melakukan pemesanan jasa rumah tangga.
 - 5) Menggunakan *Voucher* (*include*): Menggunakan voucher yang tersedia untuk mendapatkan penawaran khusus.
 - c. Melihat Riwayat Pemesanan: Menampilkan daftar transaksi yang pernah dilakukan pengguna.
 - d. *Logout*: Keluar dari sesi penggunaan aplikasi.
2. Penyedia Jasa (Vendor)
- Penyedia jasa merupakan aktor yang menawarkan layanan jasa rumah tangga melalui aplikasi *Serviso*. *Use case* yang dapat diakses oleh vendor antara lain:
- a. *Login* Vendor: Masuk ke sistem sebagai penyedia jasa.
 - b. Mengelola Profil Vendor: Mengelola informasi profil dan data layanan.
 - c. Mengelola Layanan Jasa: Menambahkan, mengubah, atau menghapus layanan yang ditawarkan.
 - d. Melihat Pesanan: Melihat daftar pesanan yang masuk dari pengguna.
 - e. Memperbarui Status Pesanan: Memperbarui status pesanan sesuai dengan progres layanan.
3. Admin
- Admin berperan sebagai pengelola utama sistem yang bertanggung jawab terhadap pengelolaan data dan operasional aplikasi. *Use case* yang dimiliki oleh admin antara lain:
- a. *Login*: Masuk ke sistem sebagai admin.
 - b. Mengelola Data Pengguna: Mengelola data akun pengguna aplikasi.
 - c. Mengelola Data Vendor: Mengelola data penyedia jasa yang terdaftar.
 - d. Mengelola Layanan dan *Voucher*: Mengatur kategori layanan serta penawaran *voucher*.
 - e. Melihat Laporan Transaksi: Mengakses laporan transaksi yang terjadi di dalam sistem.

3.3 Tabel Relasi



Gambar 3. Tabel Relasi

Pada Gambar 3. Tabel Relasi menunjukkan struktur tabel relasi dari sistem aplikasi *Serviso* (*Platform Layanan Jasa Rumah Tangga Berbasis Mobile*). Diagram ini menggambarkan hubungan antar entitas utama dalam basis data yang digunakan untuk mengelola proses mulai dari pendaftaran pengguna, pengelolaan vendor dan layanan, pemesanan jasa, hingga penggunaan *voucher*. Berikut penjelasan masing-masing tabel relasi:

1. Tabel pengguna

Tabel pengguna menyimpan data seluruh pengguna aplikasi *Serviso* yang menggunakan layanan jasa rumah tangga.

Atribut utama: *id_pengguna* sebagai *primary key*, *nama_pengguna*, *email*, *password*, nomor handphone, alamat, dan *tanggal_daftar*.

Relasi:

- a. Satu pengguna dapat melakukan banyak pemesanan layanan (*relasi one-to-many* dengan tabel pemesanan).
- b. Satu pengguna dapat menggunakan voucher melalui transaksi pemesanan.

2. Tabel *Vendor*

Tabel *vendor* menyimpan informasi penyedia jasa rumah tangga yang menawarkan layanan melalui aplikasi *Serviso*.

Atribut: *id_vendor* sebagai *primary key*, *nama_vendor*, *email*, *password*, nomor handphone, alamat, dan *rating*.

Relasi:

- a. Satu vendor dapat menyediakan banyak layanan jasa (*relasi one-to-many* dengan tabel layanan).

3. Tabel Layanan

Tabel layanan berisi data jenis layanan jasa yang ditawarkan oleh vendor, seperti service AC, service TV, atau service mesin cuci.

Atribut: *id_layanan* sebagai *primary key*, *id_vendor* sebagai *foreign key*, *nama_layanan*, kategori, harga, dan deskripsi.

Relasi:

- a. Setiap layanan dimiliki oleh satu vendor.
- b. Satu layanan dapat dipesan oleh banyak pengguna melalui tabel pemesanan.

4. Tabel Pemesanan

Tabel pemesanan digunakan untuk mencatat seluruh transaksi pemesanan jasa yang dilakukan oleh pengguna.

Atribut: *id_pemesanan* sebagai *primary key*, *id_pengguna*, *id_layanan*, *tanggal_pesan*, *jadwal_layanan*, *total_biaya*, dan *status_pemesanan*.

Relasi:

- a. Setiap pemesanan selalu terkait dengan satu pengguna.
- b. Setiap pemesanan selalu terkait dengan satu layanan.
- c. Satu pemesanan dapat menggunakan satu voucher melalui tabel penggunaan_voucher.

5. Tabel *Voucher*

Tabel *voucher* menyimpan data voucher atau promo yang tersedia di aplikasi *Serviso*.

Atribut: *id_voucher* sebagai *primary key*, *kode_voucher*, potongan, *tanggal_mulai*, dan *tanggal_akhir*.

Relasi:

- a. Satu *voucher* dapat digunakan pada beberapa transaksi pemesanan.

6. Tabel Penggunaan *Voucher*

Tabel *penggunaan_voucher* merupakan tabel penghubung antara tabel *voucher* dan tabel pemesanan.

Atribut: *id_penggunaan* sebagai *primary key*, *id_voucher*, dan *id_pemesanan*.

Relasi:

- a. Satu pemesanan hanya dapat menggunakan satu *voucher*.
- b. Satu *voucher* dapat digunakan oleh banyak pemesanan.

7. Tabel Admin

Tabel admin menyimpan data pengelola sistem Serviso yang bertugas melakukan pengawasan dan pengelolaan data.

Atribut: *id_admin* sebagai *primary key*, *nama_admin*, *email*, dan *password*.

Relasi:

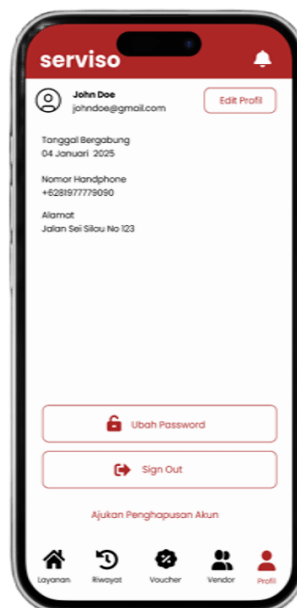
- a. Tabel admin berdiri sendiri dan digunakan untuk kebutuhan manajemen sistem, tanpa relasi langsung ke tabel transaksi.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Implementasi Sistem

Berikut ini merupakan hasil implementasi sistem *Serviso*, yaitu *platform* pencarian dan pemesanan jasa rumah tangga berbasis digital. Implementasi sistem ini menampilkan beberapa halaman utama yang mendukung proses pencarian layanan, pemesanan jasa, serta pengelolaan akun pengguna.

1. Halaman Profil



Gambar 4. Halaman Profil

Pada Gambar 4. Halaman profil ini dirancang untuk memberikan informasi akun, seperti nama pengguna, alamat *email*, nomor handphone, alamat, serta tanggal bergabung. Halaman ini juga menyediakan fitur *Edit Profil*, *Ubah Password*, *Sign Out*, dan *Ajukan Penghapusan Akun* sebagai bagian dari manajemen akun pengguna.

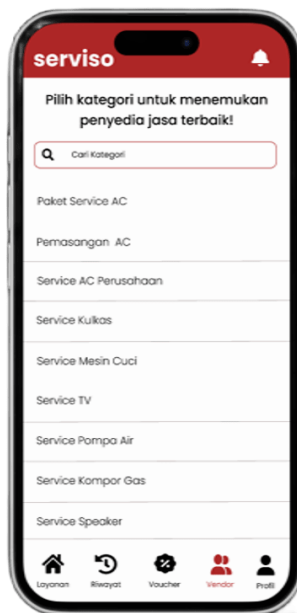
2. Halaman Layanan



Gambar 5. Halaman Layanan

Pada Gambar 5. Halaman layanan ini dirancang agar pengguna dapat melihat berbagai kategori jasa rumah tangga yang tersedia. Halaman ini dilengkapi dengan fitur pencarian dan daftar kategori layanan untuk membantu pengguna menemukan jasa yang sesuai dengan kebutuhan. Dari halaman ini, pengguna dapat memilih layanan tertentu untuk melihat detail dan melanjutkan ke proses pemesanan.

3. Halaman Vendor



Gambar 6. Halaman Vendor

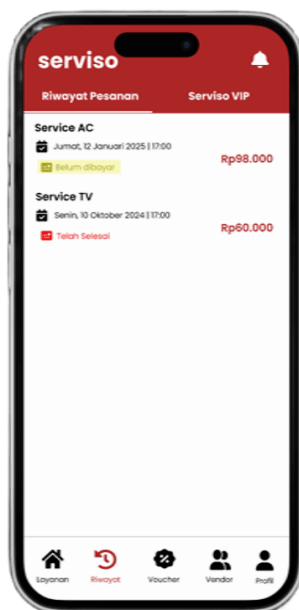
Pada Gambar 6. Halaman vendor ini dirancang untuk menampilkan daftar penyedia jasa yang tersedia sesuai kategori layanan yang dipilih. Informasi vendor disajikan untuk membantu pengguna dalam menentukan penyedia jasa yang sesuai, sehingga meningkatkan kepercayaan dan kemudahan dalam memilih layanan.

4. Halaman Voucher

Gambar 7. Halaman *Voucher*

Pada Gambar 7. Halaman *Voucher* ini dirancang untuk menampilkan informasi *voucher* yang tersedia maupun *voucher* yang telah digunakan oleh pengguna. Fitur ini mendukung promosi layanan dan memberikan keuntungan tambahan bagi pengguna dalam melakukan pemesanan jasa.

5. Halaman Riwayat



Gambar 8. Halaman Riwayat

Pada Gambar 8. Halaman Riwayat dirancang untuk menampilkan daftar pemesanan yang telah dilakukan oleh pengguna. Riwayat pemesanan mencakup informasi layanan, tanggal pemesanan, status, dan biaya, sehingga pengguna dapat memantau dan meninjau kembali layanan yang pernah digunakan.

V. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang dan mengimplementasikan aplikasi Serviso sebagai solusi digital yang efektif dalam mengatasi hambatan pada proses pencarian dan pemesanan jasa rumah tangga yang sebelumnya masih bersifat konvensional. Melalui pengembangan dengan metode Waterfall, sistem ini mampu menjawab permasalahan terkait sulitnya menemukan penyedia jasa terpercaya dengan menyediakan fitur detail vendor dan transparansi riwayat layanan. Pengintegrasian fitur pencarian, pemesanan, manajemen voucher, hingga pelacakan status pesanan dalam satu platform mobile terbukti meningkatkan efisiensi waktu serta memberikan kepastian terkait informasi harga dan ketersediaan layanan bagi pengguna.

Hasil pengujian fungsionalitas dan pengalaman pengguna menunjukkan bahwa aplikasi ini berjalan dengan stabil, mudah digunakan, dan mampu menciptakan interaksi yang lebih praktis antara pelanggan, vendor, dan admin. Secara keseluruhan, Serviso tidak hanya mempermudah aksesibilitas layanan jasa rumah tangga, tetapi juga meningkatkan kepercayaan masyarakat melalui sistem yang lebih transparan, terorganisir, dan akuntabel.

Secara ilmiah, penelitian ini memberikan kontribusi utama pada bidang sistem informasi layanan digital, yaitu penyediaan blueprint dan prototype platform multi-layanan yang dapat menjadi referensi pengembangan aplikasi serupa di masa depan.

Keterbatasan penelitian ini antara lain: aplikasi Serviso belum diuji pada implementasi skala besar dengan jumlah pengguna dan vendor yang lebih banyak, sehingga kinerja dan skalabilitas sistem masih perlu pengujian lanjutan.

Sebagai rekomendasi, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan Serviso dengan menambahkan fitur analitik untuk rekomendasi layanan, integrasi pembayaran digital, serta melakukan pengujian lapangan berskala besar untuk mengevaluasi kinerja, keamanan, dan kepuasan pengguna secara lebih komprehensif.

VI. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan selama proses penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Universitas Mikroskil yang telah memberikan fasilitas dan dukungan akademik, serta kepada rekan-rekan yang telah memberikan masukan dan saran selama proses penelitian dan penulisan. Semoga hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat dan menjadi kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang sistem informasi.

VII. REFERENSI

- Al, M., Ramadano, M., & Halim, R. M. N. (2025). TRANSFORMASI DIGITAL DI CV. DANU FLORIST BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN MODEL V-SHAPE. In *Journal of Information System Management (JOISM) e-ISSN* (Vol. 7, Issue 1).
- Evifania Agnestisia, A., Wenas, M. B., Pratiwi, P., Fakultas,), Informasi, T., Kristen, U., & Wacana, S. (2024). Perancangan UI/UX pada website Arttrash menggunakan metode Design Thinking. *AITI: Jurnal Teknologi Informasi*, 21(Maret), 14–28.
- Febriansyah, R. (2025). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LAYANAN SERVIS ELEKTRONIK RUMAH TANGGA BERBASIS WEB. *Sosial Dan Bisnis*, 3(1), 21–32.
- Febriansyah, Ruly Dwi Arista, & Randi Rian Putra. (2025). Perancangan UI/UX Aplikasi Untuk Meningkatkan Efisiensi Pemesanan Jasa Fotografi Terhadap Maka Studio Menggunakan Metode Design Thinking. *Bulletin of Computer Science Research*, 5(2), 150–160. <https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v5i2.426>
- Haryuda Putra, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY. In *Rifqi Fahrudin Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* (Vol. 8, Issue 1).

- Kusumaningdyah, N. T., & Sukadi, S. (2022). Pengembangan Desain UI/UX Pada Aplikasi Kampanye Sosial Berbasis Mobile Menggunakan Figma Software. *Journal of Software Engineering Ampera*, 3(3), 145–152. <https://doi.org/10.51519/journalsea.v3i3.220>
- Lambok, F., & Manulang, P. (2025). Spectrum: Multidisciplinary Journal PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-KATALOG PRODUK BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE WATERFALL DI PT. APP SINARMAS TBK. In *Spectrum: Multidisciplinary Journal* (Vol. 2, Issue 3).
- Maulana, A., Purnamasari, I., & Maulana, I. (2024). RANCANG BANGUN WEBSITE LAYANAN JASA REPARASI ALAT ELEKTRONIK RUMAH TANGGA MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL (STUDI KASUS: CV. XYZ). *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4859>
- Pangestu, B., & Fauzan, I. (2025). *Analisis Sistem Informasi Aplikasi Jasa Cuci Kendaraan Menggunakan Metode Waterfall* (Vol. 1, Issue 1).
- Perbanas, J., Kuningan, K., Setiabudi, K., Jakarta Selatan, K., Khusus Ibukota Jakarta, D., Anggoro, A., & L Mailangkay, A. B. (n.d.). “Towards Economic Recovery by Accelerating Human Capital and Digital Tranformation” Perbanas Institute-ONLINE MONITORING KUALITAS AIR (ONLIMO) DI BPPT MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN. <https://id.techinasia.com/app->
- Pradana, W. L., & Wibowo, A. (n.d.). IMPLEMENTATION OF AGILE AND WATERFALL METHODS IN A WEB-BASED ADMISSION SYSTEM FOR STREAMLINED REGISTRATION AND COMMUNICATION IMPLEMENTASI WEBSITE PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU BERBASIS AGILE DAN WATERFALL UNTUK KEMUDAHAN PENDAFTARAN DAN KOMUNIKASI. 10(1), 2025.
- Puspita, R., & Astriani, R. (n.d.). PERANCANGAN DESIGN UI/UX PADA WEBSITE TOKO MISTER SHOP ID MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *JTS*, 2(3).
- Rafif Rabbani, M. (2025). Platform Edukasi Dan Penjualan Tanaman Hias Berbasis Web Responsif. 4(4), 848–854. <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsi>
- Salsabila, S., & Irawan, Y. (2025). Perancangan Platform Pencarian Kerja Freelance Bagi Mahasiswa Berbasis Web. 4(5), 1215. <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsi>
- Setiawan, B., & Triase, T. (2023). IMPLEMENTASI DESAIN UI/UX APLIKASI OURTICLE KE DALAM APLIKASI BERBASIS ANDROID. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 2(3), 805–818. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i3.665>