

## LAYANAN APLIKASI JASA TITIP WANUAKU BERBASIS WEB

Oleh:

**Agung Ashari AR<sup>1</sup>, Marlina<sup>2</sup>, Syaiful Rahman<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>Sistem Informasi, STMIK KHARISMA Makassar

<sup>3</sup>Sistem Informasi, STMIK KHARISMA Makassar

Email: <sup>1</sup>agungazhary01.aa@gmail.com, <sup>2</sup>marlina@kharisma.ac.id,

<sup>3</sup>syaifulrahman@kharisma.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem informasi jasa titip berbasis *web*. Dalam penelitian ini, penulis membuat aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySql*. Proses pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara dilakukan pada pedagang eceran yang menjual komoditas daerah. Dari hasil pengujian yang dilakukan, penulis menarik kesimpulan bahwa aplikasi sudah dapat menampilkan informasi tentang komoditas daerah, menampilkan informasi jumlah ketersediaan stok barang, admin dapat melakukan pengiriman barang serta menentukan tanggal pengiriman dan estimasi kedatangan barang.

Kata Kunci: Jasa Titip, Web, komoditas Daerah

### Abstract

*This research aims to design a web-based services information system. In this study, the author makes an application using the PHP programming language and MySql database. The data collection process uses observations and interviews conducted at retail traders who sell regional commodities. From the results of tests carried out, the authors draw conclusions that the application can display information about regional commodities, display information on the availability of stock of goods, the admin can make shipments of goods and determine the date of delivery and estimated arrival of goods.*

Keywords: *Special services, Web, Regional commodities.*

## 1. PENDAHULUAN

Internet adalah istilah yang tidak asing lagi, dimana jaringan ini berkembang begitu pesat. Salah satu media yang tersebar di internet adalah website. Pada awalnya website hanya digunakan untuk menyampaikan informasi secara online, namun sekarang website telah menunjang aktivitas bisnis, seperti e-commerce, e-marketing, online transaction dan lainnya. Penambahan fasilitas demi menambah kepuasan pelanggan menjadi sisi yang ditonjolkan. Hal ini tentu saja semakin memantapkan posisinya sebagai bagian integral masyarakat. Ia telah menjadi bagian hidup masyarakat masa kini, bukan hanya sebagai rujukan informasi, tetapi juga gaya hidup dan kebudayaan. Jenis bisnis baru ini yang sedang berkembang seiring dengan semaraknya media social adalah bisnis jasa titip beli yang marak digunakan atau sering disebut *personal shopper*. Keberadaan media sosial dan kepemilikan gadget juga dimanfaatkan untuk menghasilkan untung sebagai *personal shopper*. Cara kerjanya: Cukup datang ke gerai,

---

toko, atau pun stand kemudian foto item yang akan ditunjukkan, lalu posting ke akun media sosial. Itulah item yang dapat dipesan oleh *follower* atau konsumen untuk dibelikan. Dengan cara mengomentari postingan yang di share, lalu membeli item tersebut dan mengantarkan ke alamat pengiriman, lalu menerima uang belanja dengan biaya pengantaran yang terjangkau. Bisnis jasa titip beli yang dilakukan oleh seorang user yang menjanjikan untung lumayan. Terlebih lagi, merintis usaha sebagai *personal shopper* jadi peluang usaha bisnis baru buat masyarakat untuk menambah penghasilan. Bisnis jasa titip diminati oleh pelaku usaha karena produk bisa ditawarkan terlebih dahulu tanpa harus menyediakan barang sebelumnya. Barang yang biasa diperdagangkan pada jasa titip sangat beragam.

Saat sekarang ini semuanya serba mengikuti jaman yang ada sesuai dengan berkembangnya ilmu dan teknologi. Untuk itu penulis tertarik melakukan penelitian untuk membangun Layanan Aplikasi Jasa Titip Wanuakku berbasis WEB karena keinginan masyarakat untuk melakukan pemesanan barang-barang dari daerah Sidrap belum tersedia. Maka untuk memenuhi kebutuhan masyarakat perlu adanya pembuatan aplikasi jasa titip untuk memudahkan pencarian dan pemesanan barang hasil komoditas daerah. Adapun komoditas yang dimaksud meliputi beras, telur ayam, telur itik, dan komoditas pertanian lainnya adalah kakao, kopra, mete dan kemiri. Nama Wanuakku berasal dari kata *Wanua* dalam tulisan aksara Lontara Bugis yang memiliki arti yaitu kampung, desa, tempat, atau daerah. Di dalam sistem yang akan dibuat penulis akan memasukkan barang komoditas daerah hasil pangan, kerajinan, dan kesenian daerah untuk di pasarkan melalui website yang dibangun untuk mengembangkan usaha-usaha kecil yang mulai untuk berkembang dan dikenal masyarakat luas.

Hasil yang diharapkan dari mengumpulkan berbagai usaha jasa titip ke dalam aplikasi agar memperkenalkan hasil daerah keluar kota untuk memudahkan konsumen/user melakukan pemesanan terhadap admin.

## LANDASAN TEORI

### 1. Sistem Informasi

Menurut Susanto (2017:55), Sistem Informasi adalah kumpulan dari sub-sub sistem baik fisik maupun non fisik yang saling berhubungan satu sama dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna.

### 2. Web

*World Wide Web* (WWW), lebih dikenal dengan *web* yang merupakan salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke *internet* dengan fasilitas *hypertext* untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi, dan data multimedia lainnya. Sehingga *web* pada awalnya adalah ruang informasi dalam *internet*, dengan menggunakan teknologi *hypertext*, pemakai dituntun menemukan informasi dengan mengikuti link yang disediakan dalam dokumen *web* yang ditampilkan dalam *web browser*. Situs/*web* dapat dikategorikan menjadi dua yaitu "*web statis*" dan "*web dinamis*".

### 3. Pengujian Blackbox

*Blackbox testing* adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Jadi dianalogikan seperti kita melihat suatu kotak hitam, kita hanya bisa melihat penampilan luarnya saja, tanpa tau ada apa dibalik bungkus hitamnya. Sama seperti pengujian *blackbox*, mengevaluasi hanya dari tampilan luarnya (*interfacenya*), fungsionalitasnya. tanpa mengetahui apa sesungguhnya yang terjadi dalam proses detailnya (hanya mengetahui *input* dan *Output*).

### 4. Pengertian Jasa

Di Indonesia perkembangan sektor jasa berkembang dengan pesat. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya persentase sektor jasa. Dalam kehidupan sehari-hari kita selalu berhubungan yang namanya jasa. Sofyan Assauri mengemukakan pengertian jasa adalah satu kegiatan atau prestasi dan satu kelompok yang bersifat tidak berwujud dan tidak dapat dimiliki, yang dapat dimiliki dan dibeli oleh konsumen adalah manfaat yang diberikan kepuasan kepada konsumen tersebut

## ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

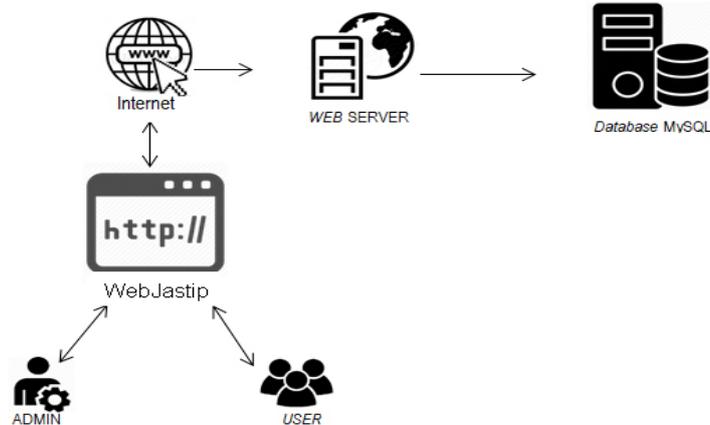
### 1. Analisis Kondisi Awal

Jasa titip merupakan pelayanan jasa yang dimana konsumen dapat memesan barang yang diinginkan serta melihat postingan oleh admin yang sesuai dengan permintaan konsumen/user. Banyaknya barang yang di tawarkan kedalam jasa titip ini membuat konsumen terkadang jenuh atau bosan dengan postingan user, yang hanya mengandalkan pengikut atau *followers* sosial media. Lantas bagaimana dengan yang tidak tertarik dengan postingan semacam itu. Berdasarkan dari hasil pengamatan dan wawancara kepada narasumber menghasilkan beberapa permasalahan yaitu:

- a. Beragamnya permintaan konsumen tentang komoditas hasil daerah
- b. Belum adanya penyedia layanan tentang komoditas hasil daerah
- c. Kurangnya informasi kepada user/konsumen untuk mendapatkan hasil daerah

## 2. Rancangan Sistem

### a) Arsitektur Sistem

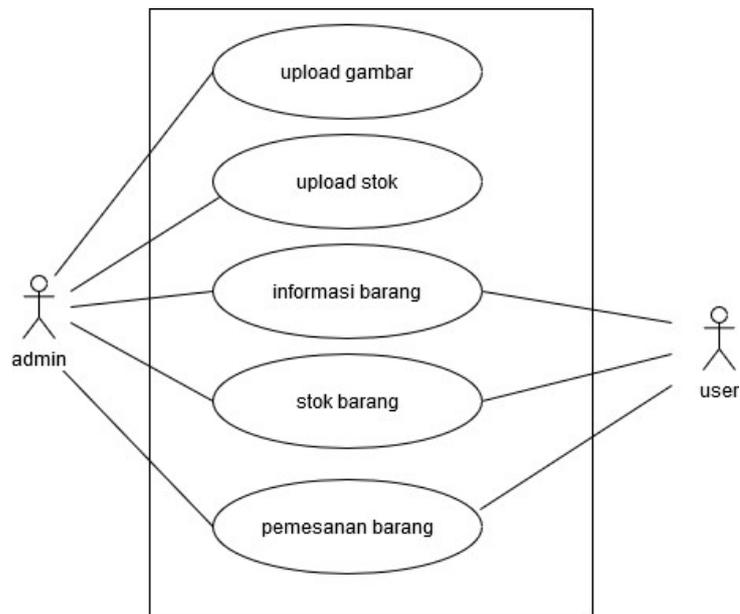


**Gambar 1 Arsitektur Sistem**

Keterangan :

Aplikasi dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan database *MySQL*.

### b) Use Case



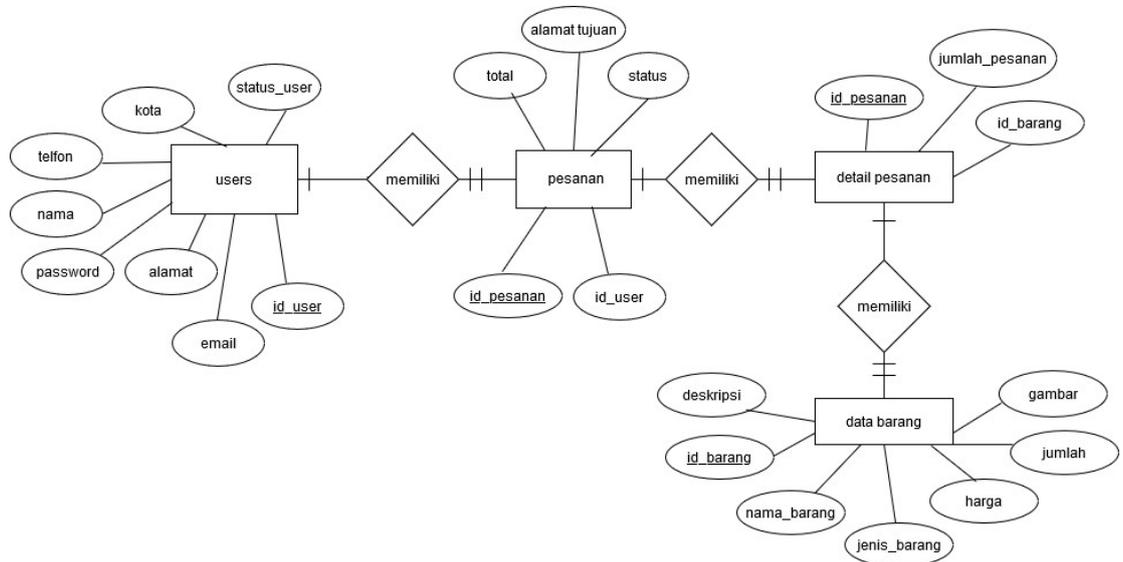
**Gambar 2 Use Case**

Keterangan:

*Use case* dari aplikasi jasa titip berbasis web memiliki dua aktor yaitu *admin* dan *user* / konsumen dengan kegiatan yang dapat dilakukan oleh masing-masing aktor. *Admin* memiliki beberapa fungsi untuk mengupload gambar barang yang ditawarkan, upload stok ketersediaan barang, memberikan informasi barang, mengontrol stok barang, dan mengatur pemesanan

barang yang masuk. Sedangkan user memiliki fungsi untuk melihat informasi gambar yang akan dipesan, melihat stok ketersediaan barang dan melakukan pemesanan barang.

c) *Entity Relation Diagram*



**Gambar 3 ERD**

Keterangan:

ERD Aplikasi jasa titip wanuakku memiliki 4 entitas yaitu entitas users, entitas pesanan, entitas detail pesanan, dan entitas data barang

### 3. Implementasi Sistem

Setelah seluruh tahap perancangan aplikasi selesai dilakukan, tahapan selanjutnya adalah mengimplementasikan aplikasi tersebut untuk melakukan tahap pengujian. Dalam proses ini, digunakan spesifikasi *hardware* dan *software* sebagai berikut :

1. Sistem operasi Microsoft Windows 10 64-bit
2. Laptop dengan prosesor Intel® Core™ i5-7200U
3. RAM dengan kapasitas 4GB
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP*
5. Aplikasi Atom
6. *Database* MySQL

### 4. Teknik Pengujian

a. Pengujian Proses *login* admin

*User* dan admin perlu memasukkan *email* dan *password* sesuai dengan yang di daftar sebelum nya.

ID Barang	Nama Barang	Jenis Barang	Harga Barang	Jumlah Barang	Action
1	Beras 3 Mawar	Beras	Rp.180.000	42	Tambah Persediaan
2	Beras Kepala Special	Beras	Rp.250.000	15	Tambah Persediaan
3	Beras Kepala Mawar Merah	Beras	Rp.250.000	10	Tambah Persediaan
4	Beras Kepala Special Cap Mawar	Beras	Rp.200.000	10	Tambah Persediaan
5	Telur Ayam	Telur	Rp.35.000	20	Tambah Persediaan
6	Telur Bebek	Telur	Rp.45.000	20	Tambah Persediaan
7	Telur Asin	Telur	Rp.40.000	20	Tambah Persediaan
8	Cobek	Kerajinan	Rp.200.000	10	Tambah Persediaan
9	Batu palung	Kerajinan	Rp.500.000	15	Tambah Persediaan
10	Batu Nisan	Kerajinan	Rp.800.000	70	Tambah Persediaan
11	cowiwi	makanan	Rp.35.000	45	Tambah Persediaan

Activate Windows  
Go to Settings to activate Window

**Gambar 4** Tampilan halaman sesudah user login

b. Pengujian Proses *login* gagal

Jika user / admin memasukkan nama atau *password* yang berbeda dari yang telah terdaftar maka akan muncul pesan sehingga user / admin harus memasukkan nama dan *password* yang benar baru dapat masuk ke halaman utama.

**Gambar 5** *login* gagal

c. Pengujian Proses Pemesanan Keranjang Belanja

User mengklik detail barang kemudian muncul menu berikut lalu tombol berlogo keranjang, lalu sistem akan menyimpan data barang ke keranjang belanja.



**Gambar 6** tabel keranjang

d. Pengujian Proses Cetak Berkas Tanda Terima

Admin mengklik daftar pesanan keranjang belanja, lalu Sistem akan menampilkan daftar barang yang telah dimasukkan ke keranjang belanja. Admin mengklik daftar pesanan keranjang belanja, lalu Sistem akan menampilkan daftar barang yang telah dimasukkan ke keranjang belanja.

ID Pesanan	Pemesan	Alamat Tujuan	Action
3	Ivan D		<a href="#">Detail Pesanan</a>
1	yanoris	veteran utara lorong 5	<a href="#">Detail Pesanan</a>
2	yanoris	veteran utara lorong 5	<a href="#">Detail Pesanan</a>
4	husnud zandi		<a href="#">Detail Pesanan</a>
5	husnud zandi		<a href="#">Detail Pesanan</a>

**Gambar 7** Tampilan Pengiriman

## PENGUJIAN SISTEM

Pengujian sistem perlu dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang telah dirancang berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Metode pengujian yang digunakan pada penelitian ini adalah pengujian blackbox. Pada pengujian blackbox, sistem dipandang sebagai kotak hitam yang tidak diketahui isi dan fungsinya. Pengujian dilakukan dengan memberikan inputan pada sistem dan mengamati apakah output yang dihasilkan sesuai dengan harapan. Apabila sistem memberikan output yang tidak sesuai, maka telah terjadi kesalahan.

Kriteria yang menjadi tolak ukur keberhasilan sistem adalah apabila kompilasi program berjalan dengan baik, tanpa adanya error dalam menangani inputan, serta dapat memberikan input sesuai yang diharapkan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penulis menyimpulkan bahwa penulis dapat memenuhi tujuan penelitian, yaitu penulis berhasil merancang Sistem Informasi Jasa titip Wanuakku sehingga dapat menyelesaikan masalah atau kendala untuk memperkenalkan hasil komoditas daerah. Proses pemesanan komoditas daerah melalui aplikasi jasa titip wanuakku sudah dapat dilakukan menggunakan sistem web. Proses pemesanan barang oleh konsumen sudah dapat dilakukan melalui sistem yang telah dibuat.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pratama, Aditya Rahmatullah . 2017. Belajar UML - Activity Diagram. *Codepolitan*. [Online]. Available from: <https://www.codepolitan.com/mengenal-uml-contoh-uml-diagram-model-activity-diagram>.
- [2] Arifzulfikar. "Pengertian Database, DBMS, dan RDBMS". Internet <http://www.itfreelanceindo.com/readnews/150/Pengertian-Database,-DBMS,-dan-RDBMS.html>., 19 Januari 2016. (Diakses Tanggal: 7 Desember 2018)
- [3] N. Candra Apriyanto . 2011. *Sistem Informasi Penjualan Arloji Berbasis Web Pada Cv.Sinar Terang Semarang*.
- [4] Pratama, A.R. 2016. *Belajar Unified Modeling Language (UML)*. [Online]. 2016. Available from: <https://www.codepolitan.com/tutorial/unified-modeling-language-uml>.
- [5] Riri, M. 2017. *Indonesia Tingkat Pengguna Smartphone Terbesar Ketiga Asia Pasifik*. 2017.
- [6] Robi Yanto, M.K. 2016. *Manajemen Basis Data Menggunakan MySQL - Robi Yanto, M.Kom., - Google Books*. [Online]. 2016. Deepublish. Available from: <https://books.google.co.id/books?id=X5DnCwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=basis+dat a&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwjo6P7Ww6HXAhVFjZQKHb1tA-IQ6AEIJzAA#v=onepage&q=basis data&f=false>.
- [7] Ramadhan, V.P., Sulaksono A.G., dan Andarwati, M. 2018. *Desain Sistem Jasa Titip Berbasis E-Commerce Untuk Memudahkan Para Penyedia Jasa Titip Kue*. Prosiding Senasif Vol. 2 No. 1. Hal. 1136-1145.