

Sistem Informasi Antar Jemput Barang Menggunakan Teknologi Maps Pada CV Sinar Mitra Sentosa

Idrus Ramadhan

Komputerisasi Akuntansi STMIK ALMUSLIM , idrusramadhan73@gmail.com

Hendriansyah

STMIK Pranata Indonesia, Hendriherdi96@gmail.com

Abstract

Pick-up and drop-off of goods is one of the activities carried out by equipment provider services, be it homes or other equipment ordered by customers through an application that currently has many types. One of these activities is also carried out by CV Sinar Mitra Sentosa to make it easier for customers to order an item without having to be difficult to come to the place. However, at CV Sinar Mitra Sentosa there is not yet a system to make it easier for customers to order an item easily, for that it is necessary to make a "Development of a Goods Shuttle System Using Maps Technology" that customers can use in ordering these items easily. Unified Modeling Language model, using Android Studio and Maps in the manufacturing process. This system is expected to be a tool that exists at CV Sinar Mitra Sentosa in marketing its products quickly and easily.

Keywords: Inter-answer, Android Studio, MapsS, Unifield Modeling Language

Abstrak

Antar jemput barang merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan oleh jasa penyedia perlengkapan baik itu rumah ataupun perlengkapan lainnya yang dipesan oleh pelanggan melalui sebuah aplikasi yang sekarang ini banyak jenisnya. Salah satu kegiatan ini juga dilakukan oleh CV Sinar Mitra Sentosa untuk memudahkan pelanggan dalam memesan sebuah barang tanpa perlu susah untuk datang ke tempat tersebut. Namun di CV Sinar Mitra Sentosa belum ada sebuah sistem untuk memudahkan pelanggan dalam memesan sebuah barang dengan mudah, untuk itu perlu dibuatnya sebuah "Pengembangan Sistem Antar Jemput Barang Menggunakan Teknologi Maps" yang bisa digunakan pelanggan dalam memesan barang tersebut dengan mudah. sistem ini dibuat dengan model Unified Modelling Language, dengan menggunakan Android Studio dan Maps dalam proses pembuatannya. Sistem ini diharapkan dapat menjadi sarana yang ada pada CV Sinar Mitra Sentosa dalam memasarkan produknya dengan cepat dan mudah.

Kata Kunci: Antar Jemput, Android Studio, MapsS, Unifield Modelling Language

I. PENDAHULUAN

Jemput dan antar merupakan salah satu layanan yang ditawarkan dalam bisnis di bidang penjualan. Jemput dan antar juga menjadi suatu pilihan dalam layanan perbaikan. Layanan ini tentu memerlukan sistem yang bisa memudahkan serta mempercepat dalam proses pelaksanaannya (Minda Mora Purba, 2021).

CV Sinar Mitra Sentosa merupakan tempat melakukan penelitian. Berdasarkan temuan selama melakukan penelitian di lapangan, terdapat beberapa masalah yang ada pada CV Sinar Mitra Sentosa yaitu salah satunya adalah proses pengiriman barang pada kurir CV Sinar Mitra Sentosa masih dilakukan secara manual dengan menggunakan fitur whatsapp, sehingga lokasi yang diterima oleh kurir masih belum sesuai

dengan lokasi rumah pelanggan. Website resmi atau aplikasi pemesanan juga belum ada, oleh sebab itu belum banyak masyarakat yang mengetahui informasi tentang CV Sinar Mitra Sentosa. Lalu untuk admin CV Sinar Mitra Sentosa mengelola data pengiriman barang yang dilakukan kurir, data pemesanan konsumen, data transaksi dan laporan-laporan masih menggunakan sistem manual, yaitu dengan pembukuan yang masih tertulis. Jumlah orderan pada CV Sinar Mitra Sentosa masih dapat terbilang tidak terlalu banyak, rata-rata hanya 40 order per bulan. Seiring berjalannya waktu akan semakin banyak pelanggan yang memakai jasa CV Sinar Mitra Sentosa, tentunya akan semakin banyak juga data yang harus disimpan sehingga memerlukan tempat yang lebih untuk penyimpanan data tersebut.

II. METODE PENELITIAN

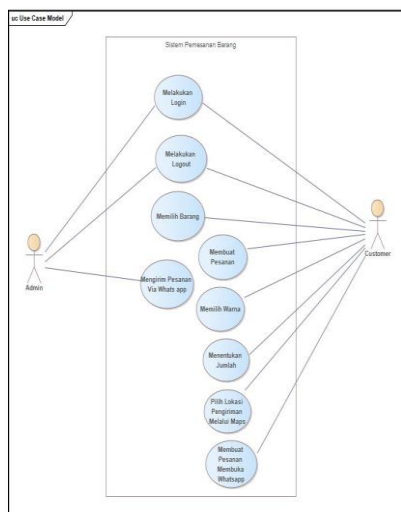
Metode pada penelitian ini menggunakan metode RAD (Rapid Application Development) adalah metode proses pembangunan perangkat lunak yang tergolong dalam Teknik incremental (bertingkat). Pada metode ini menekankan pada siklus pembangunan pendek, singkat dan cepat. Metode Rapid Application Development menggunakan metode iteratif (berulang) dalam pengembangan sistem dimana model kerja sistem dikonstruksikan diawal tahap pengembangan dengan tujuan menetapkan kebutuhan user dan selanjutnya disinkronkan.

Use Case Diagram

Pada sistem pengembangan informasi absensi pada penelitian ini menggunakan bahasa pemodelan Unified Modelling Language (UML).

Pada use case diagram pengembangan sistem aplikasi antar jemput barang ini terdiri dari 2 aktor yaitu: Admin dan Customer

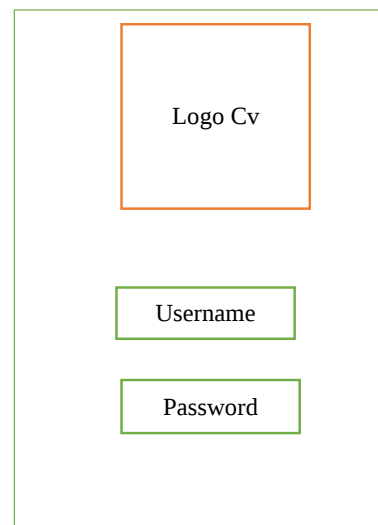
Admin dapat mengakses semua fitur yang ada dalam aplikasi, sedangkan customer hanya dapat menggunakan aplikasi tersebut untuk memesan barang yang ada pada cv sinar mitra Sentosa menggunakan media smartphone.



Gambar 1. Use Case Diagram Sistem Pemesanan Barang

Desain Interface

Desain interface adalah gambaran umum desain awal pada aplikasi yang akan dirancang dan memberikan gambaran mengenai aplikasi yang akan dihasilkan.



Gambar 2. Rancangan Menu Login

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konfigurasi Perangkat Usulan

Pada tahap ini akan disiapkan peralatan yang digunakan dalam pembuatan sistem absensi online tersebut, seperti perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) sebagai penunjang dalam proses pembuatan sistem absensi online untuk pegawai tersebut.

Tampilan Menu Utama

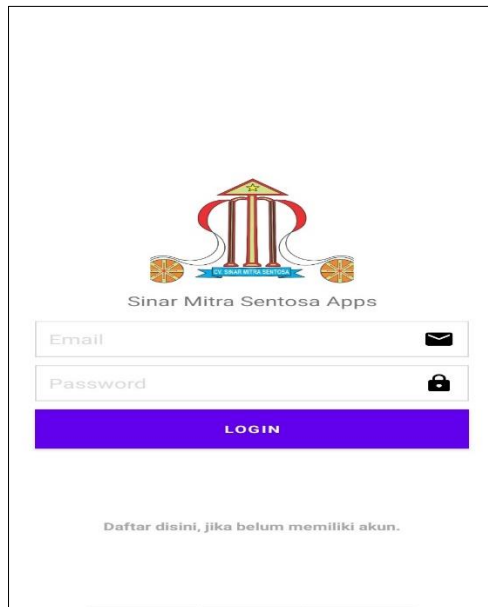
Pada tahap ini menampilkan menu login yang ada pada smartphone android. Tampilan implementasi menu login ditampilkan pada gambar 3.

Tampilan Menu Daftar Akun

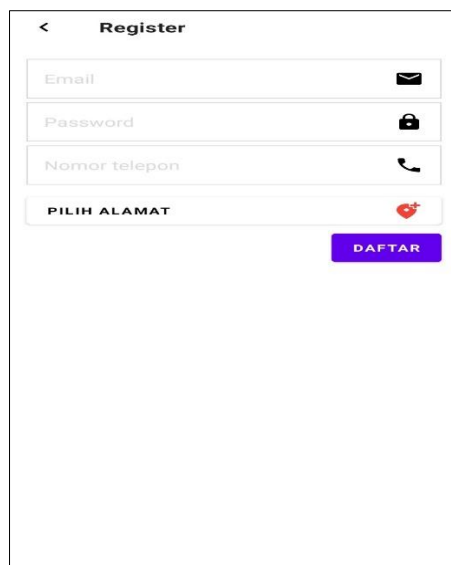
Pada tahap ini menampilkan menu daftar akun yang ada pada smartphone android. Tampilan implementasi menu daftar akun ditampilkan pada gambar 4.

Tampilan Menu Utama

Pada tahap implementasi ini memperlihatkan tampilan menu utama dari aplikasi tersebut.. Tampilan menu utama ditampilkan pada gambar 5.



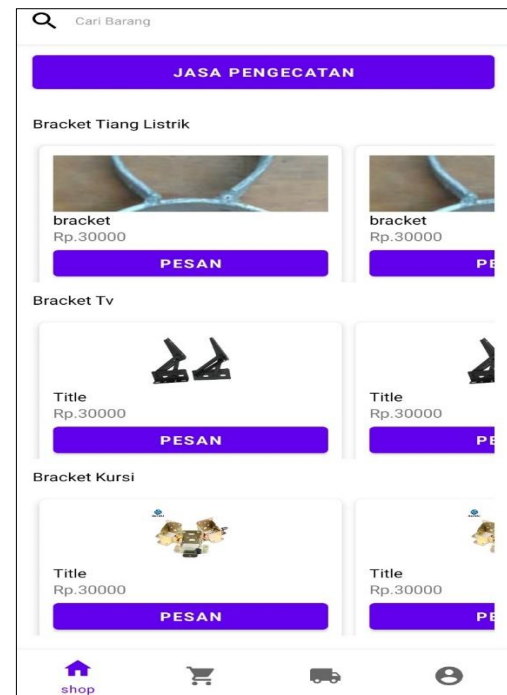
Gambar 3. Tampilan Menu Login



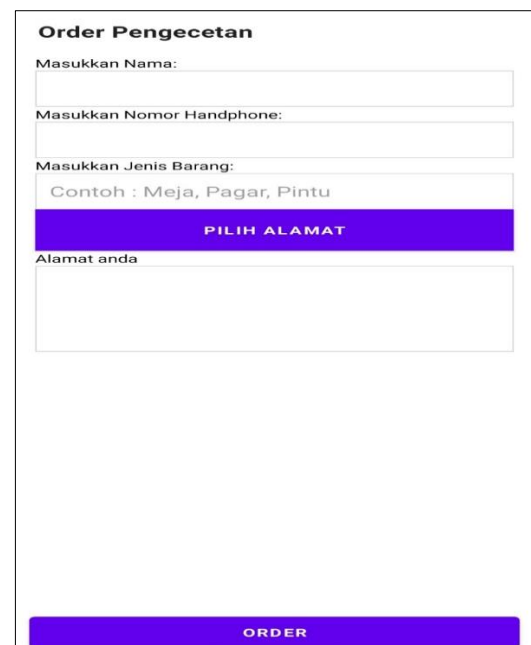
Gambar 4. Tampilan Menu Login

Tampilan Order Pengecatan

Pada tahap implementasi ini memperlihatkan tampilan menu order Pengecatan dan pilih alamat dari aplikasi sistem tersebut pada gambar 6.



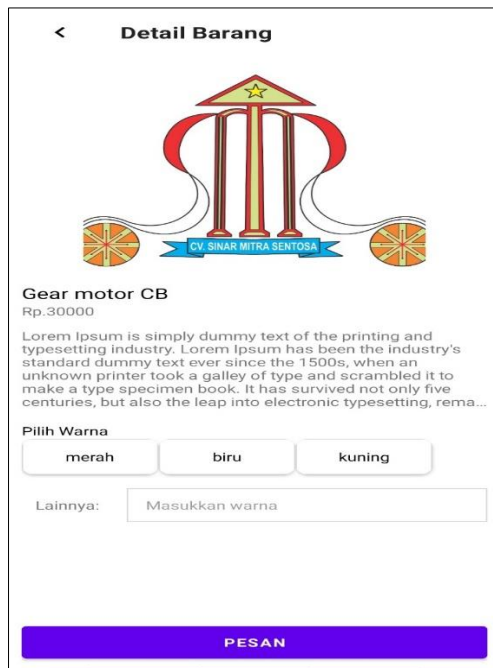
Gambar 5. Tampilan Menu Utama



Gambar 6. Tampilan Menu Login

Tampilan Detail Barang

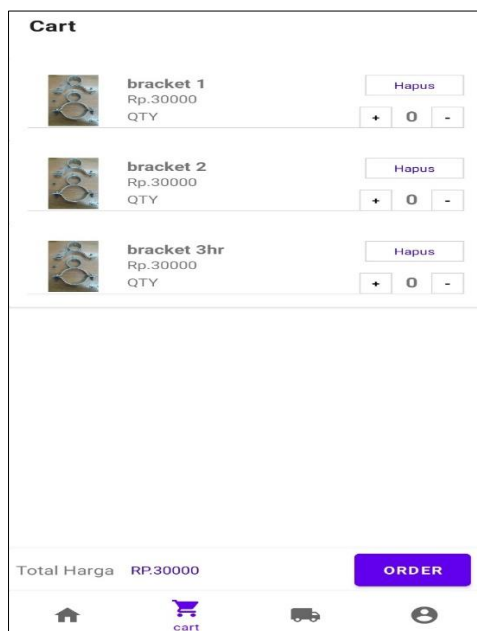
Pada tahap implementasi ini memperlihatkan tampilan menu detail barang dari aplikasi sistem tersebut. tampilan menu detail barang ditampilkan pada gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Menu Login

Tampilan Menu Cart

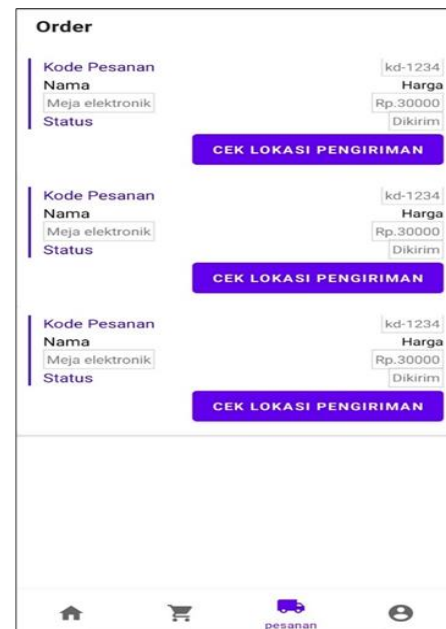
Pada tahap implementasi ini memperlihatkan tampilan menu cart dari aplikasi sistem tersebut. tampilan menu tersebut, dapat ditampilkan pada gambar 8.



Gambar 8. Tampilan Menu Cart

Tampilan Menu cek Lokasi Pengiriman

Pada tahap implementasi ini memperlihatkan tampilan menu cek lokasi dari aplikasi sistem tersebut. tampilan menu pesanan ditampilkan pada gambar 9.



Gambar 9. Tampilan Menu Cek Lokasi Pengiriman

Menu Pengelolaan Barang

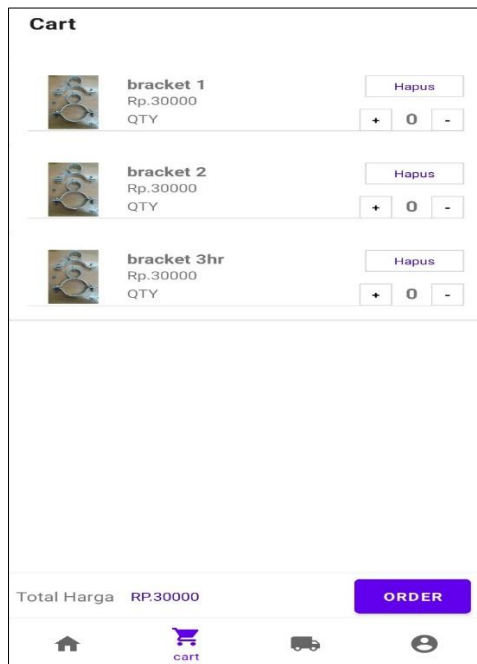
Pada tahap implementasi ini memperlihatkan tampilan menu pengelola Barang dari aplikasi sistem tersebut dapat dilihat pada gambar 10.

Menu Proses Penerimaan Pesanan

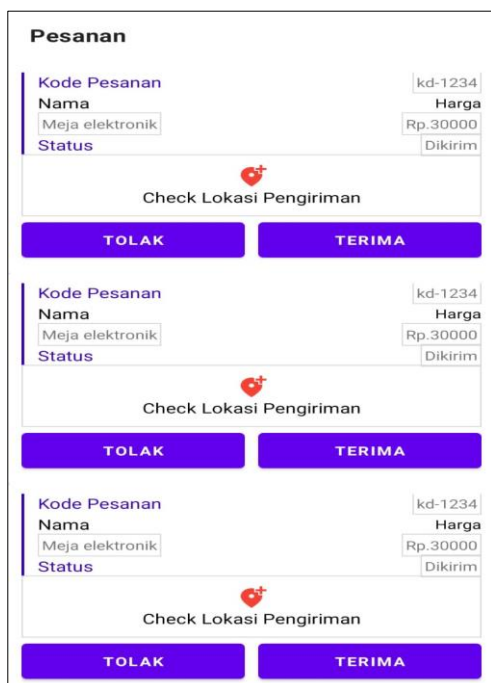
Pada tahap implementasi ini memperlihatkan tampilan menu Tampilan Cek, Tolak, Terima Pesanan dari aplikasi sistem tersebut. ditampilkan pada gambar 11.

Tampilan Admin Panel

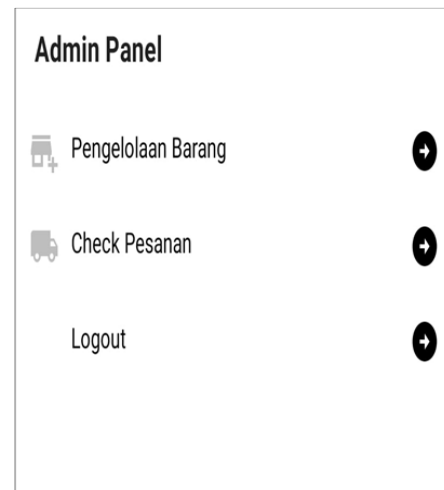
Pada tahap implementasi ini memperlihatkan tampilan menu Tampilan Admin Panel dari aplikasi sistem tersebut. ditampilkan pada gambar 12.



Gambar 10. Menu Pengelolaan Barang



Gambar 11. Menu Proses Penerimaan pesanan



Gambar 12. Tampilan Admin Panel

Pengujian Perangkat Lunak

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian sistem yang bertujuan untuk menemukan issue atau bug pada aplikasi Pengembangan Sistem Informasi antar jemput barang menggunakan teknologi maps pada cv Sinar Mitra Sentosa

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan pengujian black box, pengujian black box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak tanpa menguji desain program.

Tabel 1. Spesifikasi Alat Uji

Perangkat	Versi android	Ukuran Layar
Oppo Reno 2020	10	6.1 inch
Oppo A9 2020	10	6.5 inch
Samsung A9 (2018)	8.1	6.0 inch
Vivo y51	6.0	4.0 inch

Berikut adalah daftar fitur yang akan di uji dalam metode pengujian black box:

- Melakukan Login
- Melakukan Daftar akun
- Melakukan Order Pengecatan
- Melakukan Cart
- Melakukan Pengecekan Lokasi Pengiriman

Dalam pengujian ini penulis menggunakan beberapa perangkat smartphone dengan spesifikasi yang berbeda, daftar aplikasi smartphone dapat dilihat pada table 1

Hasil Pengujian Metode Blackbox

Pada hasil pengujian dengan metode black box menunjukkan bahwa semua fitur yang ada didalam aplikasi tersebut dapat berjalan dengan baik dan lancar tanpa adanya kendala. Detail hasil pengujian dapat dilihat pada table 2

Tabel 2. Hasil Uji BalckBox

Skenario Uji	Hasil	Kesimpulan
Melakukan Login	Menampilkan menu login	Berhasil
Melakukan Daftar akun	Menampilkan Form Daftar akun	Berhasil
Melakukan Order Pengecatan	Menampilkan Form order pengecatan	Berhasil
Melakukan Cart	Menampilkan cart	Berhasil
Melakukan Pengecekan lokasi pengiriman	Menampilkan hasil pengecekan lokasi pengiriman	Berhasil

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian dan penelitian dari penerapan teknologi Google Maps untuk Pemesanan Barang yang ada pada CV Sinar Mitra Sentosa dalam melakukan penyusunan skripsi ini, maka dapat diambil kesimpulan berdasarkan hasil dari pengujian aplikasi Pemesanan Antar Jemput Barang menggunakan Teknologi Maps ini maka aplikasi tersebut dapat dilakukan menggunakan smartphone dengan cara terlebih dahulu mendaftar akun untuk bisa mengakses aplikasi tersebut.

Aplikasi dapat memudahkan Pelanggan dalam melakukan pemesanan barang yang dibutuhkan.

Aplikasi Antar jemput barang ini memudahkan para pelanggan Ketika mereka ingin melacak barang yang sudah dipesan untuk bisa mengetahui waktu kedatangan barang.

V.REFERENSI

- Minda Mora Purba, A. N. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Jemput Dan Antar (Pickup and Return) Berbasis Android Pada Pt. Sinar Elok Abadi. 53(9), 1689–1699.
- (Wiwik Kusri, Herpendi, Muhammad Noor juni 2019). Rancang bangun sistem informasi antar jemput sampah rumah tangga (Di Asrama). Berbasis Android
<https://accurate.id/marketing-manajemen/sistem-informasi-manajemen-arti-fungsi-contoh-dan-manfaatnya/>
- Agnitia LEstari, M., Tabrani, M., & Ayumida, S. (2021). Sistem Informasi Pengolahan Data Administrasi Kependudukan Pada Kantor Desa Pucung Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 13(3), 14–21.
<https://doi.org/10.35969/interkom.v13i3.50>
- Anugrah, C. S. (2019). Perancangan Aplikasi Wisata Halal Berbasis Android Menggunakan Metode Geolocation and Haversine Formula Menuju Jombang Halal Smart City. *Dinar: Jurnal Ekonomi Dan Keuangan Islam*, 5(2), 83–94.
<https://doi.org/10.21107/dinar.v5i2.5003>
- Febriandirza, A. (2020). Perancangan Aplikasi Absensi Online Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Kotlin. *Pseudocode*, 7(2), 123–133.
<https://doi.org/10.33369/pseudocode.7.2.123-133>
- Hendini, A. (2016). Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 2(9), 107–116.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Joni Purnama. (2013). Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Penerimaan Siswa Baru Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW) (Studi Kasus: SMA Negeri 01 Kalirejo). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Maryani, I., Ishaq, A., & Mulyadi, D. S. (2018). Sistem Informasi Pemesanan Minuman Berbasis Client Server Pada Kampung Dahar Purwokerto. *Evolusi: Jurnal Sains Dan Manajemen*, 6(2), 84–90.
<https://doi.org/10.31294/evolusi.v6i2.4455>

- Minda Mora Purba, A. N. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Jemput Dan Antar (Pickup and Return) Berbasis Android Pada Pt. Sinar Elok Abadi*. 53(9), 1689–1699.
- Nurmalasari, Anna, & Arissusandi, R. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Laporan Laba Rugi Berbasis Web. *Jurnal Sains Dan Manajemen*, 7(2), 6–14.
- Rosinta, E., & Hasibuan, D. (2018). Implementasi Customer Relationship Management (CRM) Pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web PT . Buana Telekomindo. *Jurnal TIMES (Techonology Informatics & Computer System)*, VII(1), 8–14.