

Sandi Pramudya Pratama
Ahmad Afandi
Arisantoso

Cara Mudah **MEMBANGUN** **APLIKASI**

**Jasa Supir Harian, Bulanan dan Khusus
dalam Meningkatkan Layanan Customer
Berbasis Website**





Cara Mudah MEMBANGUN APLIKASI

Jasa Supir Harian, Bulanan dan Khusus
dalam Meningkatkan Layanan Customer
Berbasis Website

Kini kemajuan teknologi yang sedemikian cepat memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap beberapa prinsip atau konsep manajemen yang diketahui selama ini, tentunya hal itu juga akan sangat berdampak untuk penyedia jasa supir yang dulunya masih konvensional akan sangat bisa menjadi konsep terpadu dengan adanya sistem informasi digital, mulai dari penyewaan jasa supir lewat e-commerce, lokasi supir dan pembayaran melalui e-wallet atau transfer via bank, dan pencatatan laporan keuangan keluar masuk menggunakan sistem membuat penyedia jasa supir akan semakin terkendali dalam hal pembukuan. mengenai kemajuan teknologi yang terjadi saat ini, mempermudah pengelolaan data dari sisi admin, mempermudah terima orderan dari sisi supir, mempermudah pemesanan dari sisi pelanggan merupakan hal yang diharapkan dan dapat mem-percepat proses pelayanan. Hadirnya aplikasi ini juga membuat mudahnya proses monitoring baik dari sisi user, driver, dan admin. Resiko data hilang bila data dibuka tidak ada backup-nya. Dan pencatatan laporan keuangan yang rumit, bukan jadi masalah lagi dengan hadirnya aplikasi ini. Ditambah dengan sistem yang mampu dengan otomatis memproses orderan, meng-update status orderan, mengirim notifikasi pemberitahuan ke pada semua pihak terkait, menjadikan kita tinggal terima enaknyanya saja.

**CARA MUDAH MEMBANGUN APLIKASI
JASA SUPIR HARIAN, BULANAN DAN
KHUSUS DALAM MENINGKATKAN
LAYANAN CUSTOMER BERBASIS
WEBSITE**

**Sandi Pramudya Pratama
Ahmad Afandi
Arisantoso**



eureka
media aksara

PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA

**CARA MUDAH MEMBANGUN APLIKASI JASA SUPIR
HARIAN, BULANAN DAN KHUSUS DALAM
MENINGKATKAN LAYANAN CUSTOMER BERBASIS
WEBSITE**

Penulis : Sandi Pramudya Pratama
Ahmad Afandi
Arisantoso

Desain Sampul : Eri Setiawan

Tata Letak : Rizki Rose Mardiana

ISBN : 978-623-487-081-7

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, AGUSTUS 2022**
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH
NO. 225/JTE/2021

Redaksi :
Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel : eurekaediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2022

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan proyek ini. Penulisan buku ini merupakan buah karya pemikiran dari para penulis yang diberi judul **CARA MUDAH MEMBANGUN APLIKASI JASA SUPIR HARIAN, BULANAN DAN KHUSUS DALAM MENINGKATKAN LAYANAN CUSTOMER BERBASIS WEBSITE**. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sangatlah sulit bagi kami untuk menyelesaikan karya ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih khususnya kepada Ketua Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT, Ketua Program Studi Teknik Informatika, Dosen pembimbing, dan pihak-pihak lainnya yang telah membantu penyusunan laporan ini. Sehingga buku ini bisa hadir di hadapan pembaca.

Kini kemajuan teknologi yang sedemikian cepat memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap beberapa prinsip atau konsep manajemen yang diketahui selama ini, tentunya hal itu juga akan sangat berdampak untuk penyedia jasa supir yang dulunya masih konvensional akan sangat bisa menjadi konsep terpadu dengan adanya sistem informasi digital, mulai dari penyewaan jasa supir lewat *e-commerce*, lokasi supir dan pembayaran melalui *e-wallet* atau transfer via bank, dan pencatatan laporan keuangan keluar masuk menggunakan sistem membuat penyedia jasa supir akan semakin terkendali dalam hal pembukuan. mengenai kemajuan teknologi yang terjadi saat ini, mempermudah pengelolaan data dari sisi admin, mempermudah terima orderan dari sisi supir, mempermudah pemesanan dari sisi pelanggan merupakan hal yang diharapkan dan dapat mempercepat proses pelayanan. Hadirnya aplikasi ini juga membuat mudahnya proses *monitoring* baik dari sisi *user*, *driver*, dan admin. Resiko data hilang bila data dibuku tidak ada *backup*-nya. Dan pencatatan laporan keuangan yang rumit, bukan jadi masalah lagi dengan hadirnya aplikasi ini. Ditambah dengan sistem yang mampu dengan otomatis memproses orderan, meng-*update* status

orderan, mengirim notifikasi pemberitahuan ke pada semua pihak terkait, menjadikan kita tinggal terima enaknya saja.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan guna penyempurnaan buku ini. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terimakasih atas kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga buku ini akan membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
BAB 2 ANALISIS DAN PENGEMBANGAN SISTEM	3
A. <i>Website</i>	3
B. <i>Aplikasi</i>	3
C. <i>Progressive Web App</i>	4
D. <i>Database</i>	5
1. <i>Data</i>	6
2. <i>Hardware</i>	6
3. <i>Sistem Operasi</i>	6
4. <i>Database Management System (DBMS)</i>	6
5. <i>Database Access Language</i>	7
E. <i>Payment Gateway</i>	7
F. <i>Email</i>	8
G. <i>Metode Pengembangan Sistem</i>	9
1. <i>Definisi Unified Modeling Language (UML)</i>	9
2. <i>Definisi Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	14
3. <i>Definisi Basis data</i>	16
4. <i>Definisi HTML, CSS dan Javascript</i>	17
5. <i>Definisi PHP</i>	17
6. <i>Definisi XAMPP</i>	19
7. <i>Persyaratan Sistem Konseptual</i>	19
8. <i>Pengertian User Interface</i>	21
BAB 3 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	22
A. <i>Spesifikasi Kebutuhan Sistem</i>	22
B. <i>Analisis Kebutuhan Fungsional</i>	22
C. <i>Analisis Kebutuhan Non Fungsional</i>	24
1. <i>Karakteristik Sistem</i>	24
2. <i>Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)</i>	24
3. <i>Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)</i>	24

BAB 4 PERANCANGAN SISTEM	25
A. Analisis Sistem.....	25
1. Rancangan <i>Use Case Diagram</i> yang di Usulkan.....	25
2. Rancangan <i>Activity Diagram</i>	32
3. Rancangan <i>Class Diagram</i>	42
BAB 5 PERANCANGAN BASIS DATA.....	43
A. Perancangan Basis Data	43
1. Tabel users.....	43
2. Tabel wilayah.....	44
3. Tabel psn_cash	44
4. Tabel kode_promo.....	45
5. Tabel jasadupir_order	45
BAB 6 PERANCANGAN ANTAR MUKA (<i>USER INTERFACE</i>)	48
A. Perancangan Sistem.....	48
B. Perencanaan Antarmuka (<i>Interface</i>)	49
1. Rancangan Antarmuka Awal dan Login.....	49
2. Rancangan Antarmuka Pilih Register, Register User dan Driver	49
3. Rancangan Antarmuka Berhasil Login, Pop up Promo dan Beranda User	50
4. Rancangan Antarmuka Pilih Jasadupir, Protokol Kesehatan dan Form Pemesanan	51
5. Rancangan Antarmuka Deskripsi Orderan, Metode Pembayaran dan Pembayaran Berhasil	51
6. Rancangan Antarmuka Monitor Status Orderan, Profil User dan Feedback/Rating.....	52
7. Rancangan Antarmuka Beranda Driver, Ambil Orderan dan Konfirmasi Orderan.....	53
8. Rancangan Antarmuka Profil Driver, Mengambil Pemasukan dan Orderan Selesai	53
9. Rancangan Antarmuka Beranda Admin, User Terverifikasi dan Driver Terverifikasi	54
10. Rancangan Antarmuka Tambah Promo, Permohonan Jasadupir Khusus, Update PSN-Cash.....	55

BAB 7 IMPLEMENTASI SISTEM	56
A. Implementasi Sistem.....	56
1. Tampilan Halaman Awal dan Login.....	56
2. Tampilan Halaman Pilih Register, Register User dan Register Driver	57
3. Tampilan Notifikasi Berhasil Login, Pop up Promo dan Beranda User.....	57
4. Tampilan Pilih Jasasupir, Protokol Kesehatan dan Form Pemesanan.....	58
5. Tampilan Deskripsi Orderan, Metode Pembayaran dan Pembayaran Berhasil.....	59
6. Tampilan Monitor Status Orderan, Profil User, Feedback/Rating.....	60
7. Tampilan Beranda Driver, Ambil Orderan dan Konfirmasi Orderan	61
8. Tampilan Profil Driver, Pengambilan Pemasukan, Orderan selesai	62
9. Tampilan Beranda Admin, User Terverifikasi, Driver Terverifikasi.....	63
10. Tampilan Tambah Promo, Permohonan Jasasupir Khusus, Update PSN-Cash.....	64
BAB 8 PENGUJIAN SISTEM.....	65
A. Pengujian Sistem	65
B. Hasil Pengujian Sistem	66
1. Pengujian Login.....	66
2. Pengujian Register.....	67
3. Pengujian Form Pemesanan	68
4. Pengujian Kode Promo	68
5. Pengujian Pembayaran	69
6. Pengujian Ambil Orderan	69
7. Pengujian Konfirmasi Orderan.....	69
8. Pengujian Orderan Selesai.....	70
9. Pengujian Pengambilan Pemasukan	70
10. Pengujian Verifikasi User	71
11. Pengujian Verifikasi Driver.....	71
12. Pengujian Update PSN-Cash.....	72

BAB 9 PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
TENTANG PENULIS.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 UML Diagram.....	11
Gambar 2 Contoh PHP	18
Gambar 3 Perkembangan Cara Koneksi PHP Dengan MySQL.....	19
Gambar 4 Rancangan Sistem Konseptual	20
Gambar 5 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi	25
Gambar 6 <i>Activity Diagram Register</i>	32
Gambar 7 <i>Activity Diagram Login</i>	33
Gambar 8 <i>Activity Diagram</i> Memilih Layanan Jasasupir	33
Gambar 9 <i>Activity Diagram</i> Melengkapi Form Pemesanan	34
Gambar 10 <i>Activity Diagram Order</i>	35
Gambar 11 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran.....	35
Gambar 12 <i>Activity Diagram</i> Monitor Status Orderan	36
Gambar 13 <i>Activity Diagram</i> Feedback / Rating	36
Gambar 14 <i>Activity Diagram</i> Mengambil Orderan	37
Gambar 15 <i>Activity Diagram</i> Konfirmasi Orderan.....	38
Gambar 16 <i>Activity Diagram</i> Mengambil Pemasukan.....	38
Gambar 17 <i>Activity Diagram</i> Verifikasi User.....	39
Gambar 18 <i>Activity Diagram</i> Verifikasi Driver	40
Gambar 19 <i>Activity Diagram</i> Tambah Promo.....	40
Gambar 20 <i>Activity Diagram</i> Konfirmasi Jasasupir Khusus	41
Gambar 21 Rancangan Class Diagram.....	42
Gambar 22 Rancangan Antarmuka Awal dan Login.....	49
Gambar 23 Rancangan Antarmuka Pilih Register, Register User dan Driver	49
Gambar 24 Rancangan Antarmuka Berhasil Login, Pop up Promo dan Beranda User	50
Gambar 25 Rancangan Antarmuka Pilih Jasasupir, Protokol Kesehatan dan Form Pemesanan	51
Gambar 26 Rancangan Antarmuka Deskripsi Orderan, Metode Pembayaran dan Pembayaran Berhasil.....	51
Gambar 27 Rancangan Antarmuka Monitor Status Orderan, Profil User dan Feedback/Rating	52
Gambar 28 Rancangan Antarmuka Beranda Driver, Ambil Orderan dan Konfirmasi Orderan	53

Gambar 29 Rancangan Antarmuka Profil Driver, Mengambil Pemasukan dan Orderan Selesai	53
Gambar 30 Rancangan Antarmuka Beranda Admin, User Terverifikasi dan Driver Terverifikasi	54
Gambar 31 Rancangan Antarmuka Tambah Promo, Permohonan Jasasupir Khusus, Update PSN-Cash.....	55
Gambar 32 Tampilan Halaman Awal dan Login	56
Gambar 33 Tampilan halaman pilih register, register user dan register driver	57
Gambar 34 Tampilan notifikasi berhasil login, pop up promo dan beranda user	58
Gambar 35 Tampilan pilih jasasupir, protokol kesehatan dan form pemesanan.....	58
Gambar 36 Tampilan deskripsi orderan, metode pembayaran dan pembayaran berhasil	59
Gambar 37 Tampilan monitor status orderan, profil user dan feedback/rating.....	60
Gambar 38 Tampilan beranda driver, ambil orderan dan konfirmasi orderan	61
Gambar 39 Tampilan profil driver, pengambilan pemasukan dan orderan selesai	62
Gambar 40 Tampilan beranda admin, user terverifikasi dan driver terverifikasi	63
Gambar 41 Tampilan tambah promo, permohonan jasasupir khusus dan update PSN-Cash.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Simbol <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	11
Tabel 2 Analisis Kebutuhan Pengguna	22
Tabel 3 Analisis Kebutuhan Fungsional	22
Tabel 4 <i>Use Case Register</i>	26
Tabel 5 <i>Use Case Login</i>	26
Tabel 6 <i>Use Case</i> Memilih Layanan Jasasupir	26
Tabel 7 <i>Use Case Order</i>	27
Tabel 8 <i>Use Case</i> Melengkapi Form Pemesanan	27
Tabel 9 <i>Use Case</i> Pembayaran.....	27
Tabel 10 <i>Use case</i> Monitor Status Orderan	28
Tabel 11 <i>Use Case Feedback/ Rating</i>	28
Tabel 12 <i>Use Case</i> Mengambil Orderan	29
Tabel 13 <i>Use Case</i> Konfirmasi Orderan	29
Tabel 14 <i>Use Case</i> Mengambil Pemasukan.....	29
Tabel 15 <i>Use Case Verifikasi User</i>	30
Tabel 16 <i>Use Case Verifikasi Driver</i>	30
Tabel 17 <i>Use Case</i> Tambah Promo.....	30
Tabel 18 <i>Use Case</i> Konfirmasi Jasasupir Khusus	31
Tabel 19 Tabel Users	43
Tabel 20 Tabel wilayah	44
Tabel 21 psn_cash.....	45
Tabel 22 kode_promo	45
Tabel 23 Jasasupir_order	46
Tabel 24 Rencana Pengujian Aplikasi	65
Tabel 25 Hasil Pengujian Login	66
Tabel 26 Hasil Pengujian Register	67
Tabel 27 Hasil Pengujian Form Pemesanan.....	68
Tabel 28 Hasil Pengujian Kode Promo.....	68
Tabel 29 Hasil Pengujian Pembayaran.....	69
Tabel 30 Hasil Pengujian Ambil Orderan	69
Tabel 31 Hasil Pengujian Konfirmasi Orderan.....	69
Tabel 32 Hasil Pengujian Orderan Selesai	70
Tabel 33 Hasil Pengujian Pengambilan Pemasukan	70
Tabel 34 Hasil Pengujian Verifikasi User.....	71

Tabel 35 Hasil Pengujian Verifikasi Driver71
Tabel 36 Hasil Pengujian Update PSN-Cash.....72

BAB

1

PENDAHULUAN

Kini kemajuan teknologi yang sedemikian cepat memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap beberapa prinsip atau konsep manajemen yang diketahui selama ini, tentunya hal itu juga akan sangat berdampak untuk penyedia jasa supir yang dulunya masih konvensional akan sangat bisa menjadi konsep terpadu dengan adanya sistem informasi digital, mulai dari penyewaan jasa supir lewat *e-commerce*, lokasi supir dan pembayaran melalui *e-wallet* atau transfer via bank, dan pencatatan laporan keuangan keluar masuk menggunakan sistem membuat penyedia jasa supir akan semakin terkendali dalam hal pembukuan.

Didirikan pada tanggal 12 September 2013 dan ditetapkan dengan Keputusan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor: AHU-65375.AH.01.01. 2013 pada tanggal 13 Desember 2013. PT Perkasa Satria Nusantara didirikan sebagai bentuk kepedulian dan pelayanan kepada pelanggan khususnya dalam bidang keamanan, menciptakan rasa aman dan nyaman bagi setiap pelanggan. Berawal dari pelayanan di bidang Penyedia Jasa Pengamanan (SATPAM), PT. Perkasa Satria Nusantara melayani Penjualan, Pemasangan, Perbaikan dan Pemeliharaan CCTV, IT Support & Web Management. PT. Perkasa Satria Nusantara juga menyediakan Jasa Sewa Mobil dan Supir. Mobil yang disewakan adalah Toyota Alphard/ Vellfire, Mercedes Benz E & S-Class, Toyota Camry, Toyota Fortuner, Pajero Sport & Rubicon, Innova, Avanza, dll. Pelanggan PT Perkasa Satria Nusantara mencakup perseroan ataupun

BAB 2

ANALISIS DAN PENGEMBANGAN SISTEM

A. Website

Menurut Naning Nur Wijayanti (2021) *website* adalah kumpulan halaman yang berisi informasi tertentu dan dapat diakses dengan mudah oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun melalui internet. Secara umum, ada dua jenis *website* berdasarkan sifatnya, yaitu *website* statis dan *website* dinamis. Jika informasinya tetap atau tidak berubah disebut *website* statis. Sebaliknya, jika informasi dalam *website* selalu berubah-ubah disebut *website* dinamis. Namun, jika dilihat dari tujuan penggunaannya, *website* terbagi menjadi tujuh jenis, yaitu :

1. *Website* pribadi
2. *Website* toko online / *e-commerce*
3. *Website* company profile
4. *Website* komunitas
5. *Website* galeri
6. *Website* berita
7. Blog

B. Aplikasi

Menurut Prawiro (2019) aplikasi adalah suatu perangkat lunak (*software*) atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu.

Istilah aplikasi sendiri diambil dari bahasa Inggris "*application*" yang dapat diartikan sebagai penerapan atau penggunaan. Secara harfiah, aplikasi merupakan suatu

BAB 3

ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM

A. Spesifikasi Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem mencakup kebutuhan secara fungsional dan non fungsional. Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berkaitan dengan fungsi-fungsi di dalam sistem. Sedangkan kebutuhan non fungsional berkaitan dengan kebutuhan yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang dibutuhkan di dalam sistem.

B. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis Kebutuhan fungsional pada aplikasi jasadupir harian, bulanan dan khusus berbasis website dapat digambarkan dalam tabel yang terdiri dari kebutuhan pengguna dan kebutuhan fungsional.

Tabel 2 Analisis Kebutuhan Pengguna

No	Kebutuhan Pengguna
KP 1	Pembuatan aplikasi jasadupir harian, bulanan dan khusus
KP 2	Pengelolaan aplikasi jasadupir harian, bulanan dan khusus

Tabel 3 Analisis Kebutuhan Fungsional

No	Kebutuhan Fungsional	Kebutuhan Pengguna
KF 1	Membuat pengaturan pengguna aplikasi masing-masing <i>user</i>	KP 1

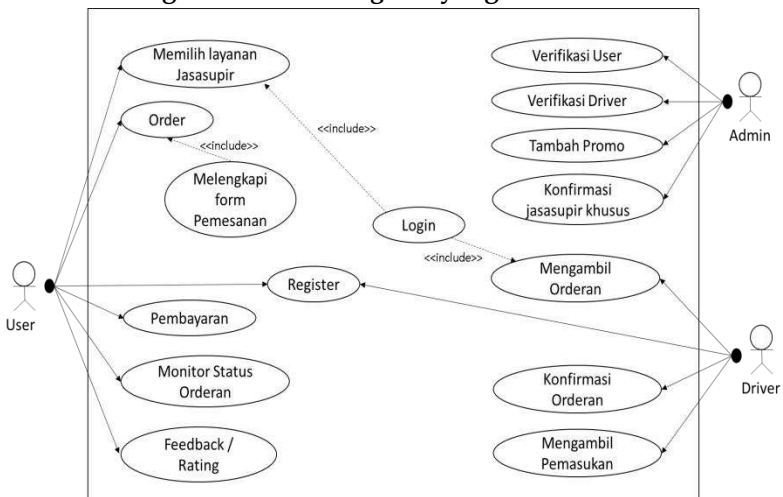
BAB 4

PERANCANGAN SISTEM

A. Analisis Sistem

Pada bab ini akan dibahas mengenai perancangan sistem yang akan dibangun. Untuk membangun sistem dilakukan analisis sistem yang ada pada saat ini untuk mengetahui kekurangan sistem yang ada pada saat ini. Selanjutnya dari analisa kekurangan sistem tersebut digunakan untuk membangun sistem yang baru. Pada pengembangan sistem terdapat banyak model pengembangan sistem salah satunya adalah model *waterfall*. Pada pengembangan sistem ini akan menggunakan model *waterfall*.

1. Rancangan Use Case Diagram yang di Usulkan



Gambar 5 Use Case Diagram Aplikasi

BAB 5 | PERANCANGAN BASIS DATA

A. Perancangan Basis Data

Rancangan basis data memuat detail tabel-tabel yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi digital arsip kampus. Adapun beberapa tabel tersebut dijelaskan pada tabel dibawah ini.

1. Tabel *Users*

Nama Tabel	: <i>users</i>
Fungsi	: Untuk menyimpan data pengguna
Media	: <i>Hardisk</i>
Primary Key	: <i>id</i>
Foreign Key	: -

Tabel 19 Tabel *Users*

No	Nama	Tipe	Ukuran	Keterangan
1.	<i>id</i>	int		<i>id</i>
2.	<i>username</i>	Varchar	50	<i>username</i>
3.	<i>Password</i>	Varchar	50	<i>Password</i>
4.	Level	Varchar	50	Level
5.	<i>Email</i>	Varchar	50	<i>Email</i>
6.	Nama	Varchar	50	Nama
7.	Rekening_bank	Varchar	50	Rekening bank
8.	Nama_bank	Varchar	50	Nama bank
9.	Nama_rekening	Varchar	50	Nama pemilik rekening
10.	Whatsapp	Varchar	50	No. whatsapp

BAB 6

PERANCANGAN ANTAR MUKA (*USER INTERFACE*)

A. Perancangan Sistem

Setiap perancangan program atau aplikasi dibutuhkan beberapa komponen pendukung penting agar program aplikasi beroperasi secara efektif dan efisien. dalam perancangan sistem kali ini, penulis menggunakan alat bantu *Unified Modeling Language* (UML).

Menurut Soetam Rizky (2011 : 140) perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.

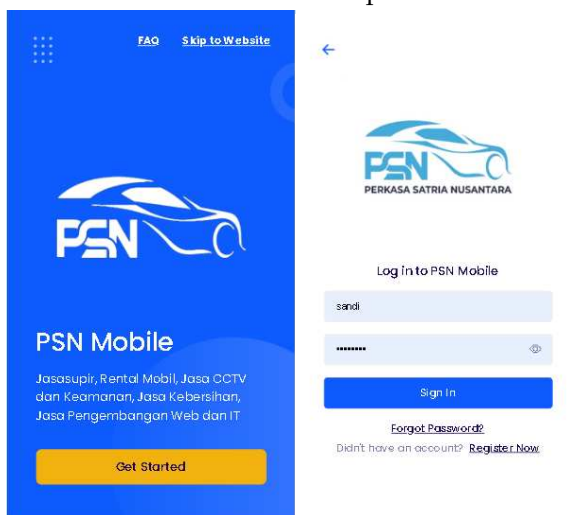
BAB 7 | IMPLEMENTASI SISTEM

A. Implementasi Sistem

Setelah dilakukan analisis dan perancangan sistem pada bab sebelumnya, bab ini akan di jelaskan satu persatu mengenai implementasi program atau aplikasi berdasarkan rancangan yang telah di buat pada bab sebelumnya.

1. Tampilan Halaman Awal dan Login

Pada gambar dibawah ini merupakan tampilan halaman awal membuka *website* aplikasi dan halaman *login*.



Gambar 32 Tampilan Halaman Awal dan Login

BAB 8

PENGUJIAN SISTEM

A. Pengujian Sistem

Berikut tabel rencana pengujian yang akan dilakukan dalam pengujian aplikasi dan *website*.

Tabel 24 Rencana Pengujian Aplikasi

No	Kelas Uji	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
1.	<i>Login</i>	Verifikasi <i>username</i> dan <i>password</i>	<i>Black Box</i>
2.	<i>Register</i>	Registrasi sebagai user dan <i>driver</i>	<i>Black Box</i>
3.	<i>Form Pemesanan</i>	Mengisi semua <i>input-an</i> dan juga melewati beberapa <i>input-an</i>	<i>Black Box</i>
4.	Kode Promo	Mengisi kode promo yang tersedia dan acak	<i>Black Box</i>
5.	Pembayaran	Melakukan sampel dengan metode pembayaran gopay	<i>Black Box</i>
6.	Ambil <i>Order-an</i>	Klik ambil <i>order-an</i> dan lihat status di bagian <i>user</i> terkait	<i>Black Box</i>
7.	Konfirmasi <i>Order-an</i>	Klik mulai perjalanan dan lihat status dibagian <i>user</i> terkait	<i>Black Box</i>
8.	<i>Order-an</i> Selesai	Klik selesai <i>order</i> di <i>user</i> dan <i>driver</i>	<i>Black Box</i>

BAB

9

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berikut kesimpulan yang dapat diambil aplikasi jasadupir harian, bulanan dan khusus:

1. Aplikasi ini dapat memfasilitasi *user* untuk melakukan pemesanan jasadupir untuk tanggal yang ditentukan.
2. Aplikasi ini dapat memfasilitasi *driver* untuk mendapatkan pekerjaan dengan menerima pesanan *user* (calon penumpang).

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir. (2017). Pemogramanan Arduino dan Prosesing. Jakarta: Penerbit Kompas Gramedia.
- Adi Nugroho. (2010). Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Objek dengan Metode USDP. Penerbit Andi. Jogjakarta.
- Azeharie, Kikit. (2022). Wholesale atau Grosir Sebagai Strategi Dalam Berbisnis. <https://majoo.id/solusi/detail/wholesale>, diakses tanggal 26 April 2022.
- Baari, Muhammad Irfan. (2022). Perancangan Aplikasi Pelayanan Jasa Cuci Kendaraan (Studi Kasus: Bengkel Josh). Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Bambang dalam Yuntari. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Persediaan Obat Pada Apotek Merben Di Kota Prabumulih, Jurnal Sistem Informasi Dan Komputerisasi Akuntansi (Jsk), ISSN : 2579-4477, Vol. 1, No. 1, Juni 2017.
- Elisa dalam Syani dan Werstantia. (2018). Perancangan Aplikasi Pemesanan Catering Berbasis Mobile Android, Jurnal Ilmiah Ilmu dan Teknologi Rekayasa, ISSN : 2615-0387, Vol. 1, No. 2, September 2018.
- Hidayatullah, Priyanto, dan Jauhari Khairul Kawistara. (2017). Pemrograman WEB. Bandung. Informatika Bandung.
- Indrajani. (2015). Database Design (Case Study All in One). Jakarta: PT Elex Media. Komputindo.
- Kartini. (2013). Pengertian xampp, Sijabat, T. W. S. 2018. Available at: <http://ejournal.uajy.ac.id/14649/1/JURNAL.pdf>. diakses tanggal 26 April 2022.
- Levy, M., & Weitz, B. A. (2012). Retailing Management Information Center. New York: McGraw Hill Higher Education.

- Made Widia, Dewa. Salnan Ratih Asriningtias. (2021). Cara Cepat dan Praktis Membangun Web Dinamis dengan PHP dan MySQL. Surabaya: Universitas Brawijaya Press.
- Mr. Dic'sr. (2017). Unified Modelling Language (UML). Available at: <http://www.dicsr-qnt.com/2017/09/uml-unified-modelling-language.html>. Diakses tanggal 26 April 2022.
- Mr. Dic'sr. (2017). Unified Modelling Language (UML). Available at: <http://www.dicsr-qnt.com/2017/09/uml-unified-modelling-language.html>. Diakses tanggal 3 Desember 2022.
- Nugroho, Bunafit. (2013). Dasar Pemograman Web PHP - MySQL dengan. Dreamweaver. Yogyakarta: Gava Media.
- Purbadian, Yenda. (2016). Trik Cepat Membangun Aplikasi Berbasis Web dengan. Framework CodeIgniter. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rahmayu, M. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Pada Rumah Sakit Dengan Layanan Intranet Menggunakan Metode Waterfall Mulia. 4, 33-40.
- Rizky, Soetam. (2011). Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sadikin, Nanang, Arisantoso. (2022). Interaksi Manusia dan Komputer. Medan: Polmed.
- Safaat, Nazruddin H. (2012). Pemrograman Aplikasi Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Informatika: Bandung.
- Schwaber, K., & Sutherland, J. (2017). *The Definitive Guide to Scrum: The Rules of the Game*. English: The Scrum Guide™.
- Shon Hadji, M. Taufik, Sri Mulyono. (2019). *Implementasi Metode Scrum Pada Pengembangan Aplikasi Delivery Order Berbasis Website (Studi Kasus Pada Rumah Makan Lombok Idjo*

- Semarang*). Prosiding Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula (KIMU) 2. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Sibero. (2013). *Web programming power pack*. Yogyakarta: MediaKom.
- Simarmata, Janner. (2010). *Perancangan Basis Data*. Yogyakarta: CV. Andi Ofsset.
- Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek (Edisi Revisi)*. Bandung: Informatika.
- Supono and V. Putratama. (2018). *Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter, 1st ed.* Yogyakarta: Deepublish.
- Y. Ying Chieh, L. Sheng Wen, and D. May Ching. (2012). Determinants of self-service technology adoption. *African J. Bus. Manag.*, vol. 6, no. 40, pp. 10514–10523, 2012.
- Wahadyo, Agus. (2013). *Android 4 untuk Pengguna Pemula Tablet & Handphone*. Jakarta: Mediakita.
- Wahyudi, T. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Pondok Pesantren (Studi Kasus Darul Abror Watumas). *Simposium Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (SIMNASIPTEK) 2017*, 1(1), 23–30.
- Wardana. (2016). *Aplikasi Website Profesional dengan PHP dan jQuery*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- William M. Pride, Robert J. Hughes, Jack R. Kapoor. (2014). *Business. Edisi 2*. Boston : Houghton Mifflin Company.

TENTANG PENULIS

PENULIS 1

Sandi Pramudya Pratama



Sandi Pramudya Pratama adalah laki laki kelahiran Yogyakarta pada tanggal 4 September 1999. Merupakan anak pertama dari 2 bersaudara. Menghabiskan masa kecil di kota Tangerang, tinggal bersama orang tua hingga lulus Sekolah Menengah Kejuruan.

Riwayat pendidikan dimulai dari SD di SDN Gembor 4 tahun 2005, SMP di SMPN 8 Kota Tangerang tahun 2011, SMK di SMKN 8 Kota Tangerang tahun 2014, Politeknik Gajah Tunggal Tangerang tahun 2017 dan Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT Jakarta tahun 2021.

Saat ini aktif dalam kegiatan Organisasi Programming and Robotic, membuat saya semakin cinta akan hidup sosial, membuat saya semakin yakin kalau hidup harus berguna untuk orang lain. Setelah menyelesaikan pendidikan wajib saya melanjutkan kuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT pada Program Studi Teknik Informatika pada tahun 2021. Selama berkuliah saya aktif mengikuti berbagai organisasi kemahasiswaan, salah satu nya Komunitas programming web dan Android. Dalam mengisi waktu luang selama perkuliahan, saya sering mencari kesibukan untuk menambah ilmu dan pengalaman saya. Sesekali juga saya dipercaya untuk mengerjakan suatu proyek magang (PKL) untuk membuat Aplikasi pada suatu perusahaan.

PENULIS 2

Ahmad Afandi



Ahmad Afandi adalah laki laki kelahiran Depok pada tanggal 12 Mei 1994. Merupakan anak kelima dari 5 bersaudara. Menghabiskan masa kecil di kota Depok, tinggal bersama orang tua hingga lulus Sekolah Menengah Kejuruan.

Riwayat pendidikan dimulai dari SD di SDN Mekarjaya tahun 2000, SMP di SMP PGRI Depok tahun 2006, SMK di SMK PGRI 1 Depok tahun 2010, dan Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT Jakarta tahun 2020.

Saat ini aktif dalam kegiatan Organisasi programming web dan Android, membuat saya semakin cinta akan hidup sosial, membuat saya semakin yakin kalau hidup harus berguna untuk orang lain. Setelah menyelesaikan pendidikan wajib saya melanjutkan kuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT pada Program Studi Teknik Informatika pada tahun 2020. Selama berkuliah saya aktif mengikuti berbagai organisasi kemahasiswaan, salah satunya Komunitas programming web dan Android. Dalam mengisi waktu luang selama perkuliahan, saya sering mencari kesibukan untuk menambah ilmu dan pengalaman saya. Sesekali juga saya dipercaya untuk mengerjakan suatu proyek magang (PKL) untuk membuat Aplikasi pada suatu perusahaan.

PENULIS 3

Arisantoso



Penulis yang bernama Arisantoso, S.T., M.Kom lahir di Jakarta pada 17 September 1982 adalah anak kedua dari tiga bersaudara yang menamatkan sekolah dasar di SD Marsudi Luhur Jakarta, selanjutnya sekolah menengah pertama di SMPN 145 Jakarta. Pada tahun 1998 penulis menempuh perjalanan ke Kota Yogyakarta untuk melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Pancasakti yang terletak di Jalan Sompilan Keraton Yogyakarta. Setelah Lulus penulis kembali Ke Jakarta dan menempuh Pendidikan Tinggi di Universitas Islam Attahiriyah, Jakarta dan penulis berhasil meraih gelar sarjana pada Program Studi Teknik Informatika pada Tahun 2005.

Setelah Lulus penulis mengabdikan diri untuk mengajar dengan diangkat sebagai Dosen Tetap Universitas Islam Attahiriyah serta diberikan tugas tambahan menjabat Kepala Laboratorium Komputer di Fakultas Teknik Universitas Islam Attahiriyah, Jakarta sampai Tahun 2011. Beberapa tahun kemudian penulis melanjutkan Studi Program Magister Ilmu Komputer (S2) di Universitas Budi Luhur dan berhasil menyelesaikan S2 pada Tahun 2013. Penulis diberi amanah untuk menjabat sebagai sekretaris Program Studi Teknik Informatika pada tahun 2013 – 2018. Pada Tahun 2018 penulis diberi amanah oleh Yayasan Addiniyah Attahiriyah untuk menjabat sebagai Dekan Fakultas Teknik Universitas Islam Attahiriyah hingga Tahun 2020, dan saat itu juga mengajar sebagai Dosen Luar Biasa Tahun Akademik 2019/2020 di STMIK Nusa Mandiri (saat ini telah Menjadi Universitas Nusa Mandiri).

Selanjutnya penulis pindah homebase di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi (STTI) NIIT pada bulan Maret Tahun 2021 dan diberi amanah oleh Ketua STTI NIIT untuk menjabat sebagai Ketua Program Studi Teknik Informatika hingga sekarang. Di sela

kesibukannya penulis masih sempat meluangkan waktunya untuk menulis, baik dengan dosen ataupun bersama Mahasiswa. Tulisan yang telah diterbitkan berupa buku diantaranya Interaksi Manusia dan Komputer (Dulu, Kini, dan Masa Depan), Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak, Modul Komputer dan Masyarakat, Cara mudah membangun dan mengimplementasikan aplikasi portal rukun tetangga untuk meningkatkan kinerja pelayanan warga, Aplikasi Sistem Informasi Kepegawaian Indo-Portal Fintopia Berbasis Website, Perancangan Aplikasi Digital Arsip Kampus Dalam Meningkatkan Kuantitas Dan Kualitas Publikasi Karya Ilmiah Mahasiswa Dan Dosen Di Perguruan Tinggi, Perancangan Market Place Koperasi Umkm Indonesia Sejahtera (Komindo), Aplikasi Jadwal Kajian Keagamaan Pada Platform Android Menggunakan Metode Waterfall. Selain aktif di perguruan tinggi penulis juga bekerja sebagai seorang sistem analis pada CV. Sigmatama Curup Tengah Kab. Rejang Lebong, Bengkulu sejak bulan februari 2020 hingga saat ini. Selanjutnya penulis juga bekerja sebagai Kepala Koordinator IT di Sekolah Tinggi Ilmu Hukum Ligitasi Jakarta sejak bulan Agustus 2020 hingga sekarang.