



## DESAIN SISTEM JASA TITIP BERBASIS E-COMMERCE UNTUK MEMUDAHKAN PARA PENYEDIA JASA TITIP KUE

Viry Puspaning Ramadhan<sup>1)</sup>, Aditya Galih Sulaksono<sup>2)</sup>, Mardiana Andarwati<sup>3)</sup>

<sup>1, 2, 3)</sup>Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Merdeka Malang

Email: [virypuspa@gmail.com](mailto:virypuspa@gmail.com)

Email: [mardiana.andarwati@unmer.ac.id](mailto:mardiana.andarwati@unmer.ac.id)

Email: [adit@unmer.ac.id](mailto:adit@unmer.ac.id)

---

### Abstrak

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat, terutama dengan adanya internet. Hal ini terjadi karena semakin meningkatnya kebutuhan manusia akan teknologi dimana teknologi memiliki peranan penting bagi masyarakat umum. Khususnya bisnis online, yaitu melakukan jual beli produk yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Misalkan adanya penyedia jasa titip. Jasa Titip adalah sebuah pekerjaan yang dilakukan seseorang dalam transaksi jual beli produk dimana produk tersebut tidak memiliki online store sehingga konsumen harus membeli lewat orang yang disebut dengan penyedia jasa titip. Penyedia jasa titip produk tersebut menyediakan secara personal atau hanya membuat akun di instagram. Hal tersebut terkadang membuat para konsumen sedikit kesulitan karena masih harus mencari-cari jasa titip yang cocok. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dilakukan solusi yang terkait dengan proses desain untuk aplikasi e-commerce dan penerapan e-commerce untuk memudahkan para jasa titip dan konsumen pada saat bertransaksi kapanpun dan dimanapun mereka berada. Desain prototype aplikasi ini bisa mempermudah penyedia jasa titip dan konsumen lebih saat melakukan transaksi dengan desain aplikasi e-commerce dan desain user interface yang responsive. Selain itu desain prototype aplikasi jasa titip ini bisa di implementasikan di browser dan juga mobile.

**Kata kunci:** jasatitip, bisnis online, desain aplikasi

### Abstract

*The development of information technology today is very rapid, especially the internet. This happens because of the increasing technology that needed by human beings where technology has an important role for the general public. Especially online business, which is to buy and sell products anywhere and everywhere. It called "jasa titip". {"Jasa Titip" is a job by someone in a sale and purchase of a product where the product does not have an online store so that the consumer must buy through the person. {"Jasa Titip" usually just create a personal account on instagram. This case sometimes makes the consumer has a little trouble because they still have to look for suitable "jasa titip". Based on these problems, thus the solution related to the design process for e-commerce applications and the application of e-commerce to facilitate the "jasa titip" creators and consumers at the time of transactions whenever and wherever they are. Prototype design of this application can facilitate "jasa titip" creators and customers more when conducting transactions with e-commerce application design and user interface design that is responsive. Moreover, the prototype design of this "jasa titip" application can be implemented in the browser and also mobile.*

**Keywords:** jasatitip, online business, application design



## I. PENDAHULUAN

Penjualan secara online merupakan kasus yang sangat marak diminati oleh banyak pengguna internet saat ini. Banyaknya bisnis di dunia online membuat para pengguna internet berlomba-lomba untuk memanfaatkan kesempatan tersebut sebagai penunjang bisnis mereka untuk meningkatkan penjualan mereka, terutama bisnis e-commerce. Bisnis e-commerce adalah bisnis yang populer untuk saat ini karena e-commerce bertujuan untuk lebih mempermudah konsumen pada saat berbelanja secara online karena semua produk yang terdapat di dalam e-commerce memiliki informasi yang lengkap dan disesuaikan dengan kebutuhan calon konsumen (Kumbara, 2012).

Penggunaan teknologi komputer adalah sarana yang strategis untuk menciptakan keunggulan kompetitif dengan tujuan menciptakan kemudahan dalam memberikan pelayanan sehingga harus dilakukan pengembangan yang berbasis teknologi (Andarwati, 2016). Berdasarkan survey pendahuluan di lapangan terjadi dilema yang dihadapi produsen saat ini adalah banyak penyedia jasa titip (konsinyasi) untuk beberapa jenis produk yang tidak memiliki online store. Diantaranya kue atau produk khas daerah yang di miliki beberapa artis di Indonesia. Diantaranya lapis malang, makobu cake, cake kinian, ataupun surabaya patata. Beberapa produk tersebut tidak memiliki online store, sehingga para konsumen yang ingin membeli produk harus mengunjungi kota yang memiliki store produk tersebut. Selain itu banyak penyedia jasa titip produk tersebut dengan menyediakan secara personal atau hanya membuat akun di instagram. Hal tersebut

terkadang membuat para konsumen sedikit kesulitan karena masih harus mencari-cari jasa titip yang cocok.

Berdasarkan uraian di atas maka dilakukan solusi yang terkait dengan proses desain untuk aplikasi e-commerce dan penerapan e-commerce untuk memudahkan para jasa titip dan konsumen pada saat bertransaksi kapanpun dan dimanapun mereka berada. Adapaun permasalahannya adalah (1) bagaimana desain aplikasi e-commerce yang dapat lebih mempermudah proses transaksi penyedia jasa titip dan konsumen?, (2) bagaimana desain user interface yang mudah digunakan penyedia jasa titip dan konsumen? dan (3) bagaimana implementasi dari desain aplikasi e-commerce dan desain pengguna interface?.

Tujuan dari pembuatan desain aplikasi jasa titip untuk para penyedia jasa titip dan konsumen adalah (1) memberikan desain aplikasi e-commerce yang lebih mempermudah proses transaksi penyedia jasa titip dan konsumen, (2) memberikan desain user interface yang lebih mempermudah digunakan penyedia jasa titip dan konsumen. (3). Implementasi dari desain aplikasi e-commerce dan desain user interface?

## II. KAJIAN LITERATUR

### E-Bisnis

E-bisnis merupakan konsep penjualan yang memanfaatkan dunia internet dimana suatu perusahaan memanfaatkan struktur bisnis, proses, dan pelayanan dengan konsep yang lebih besar. (Paul Jackson, Lisa Harris and Peter M. Eckersley, 2003). E-bisnis memiliki beberapa fitur penting yaitu, bisa membuat masyarakat menggunakan perangkat elektronik pada saat mereka berkomunikasi maupun



mengolah data. Selain itu e-bisnis mungkin bisa meningkatkan integrasi database dan perangkat keras, seperti contohnya transfer data antar sistem. E-bisnis juga memungkinkan masyarakat pengguna elektronik untuk membeli barang, memeriksa pesanan atau berkolaborasi dalam tim virtual maupun komunitas secara interaktif. (Paul Jackson, Lisa Harris and Peter M. Eckersley, 2003).

### **E-Commerce**

E-Commerce atau yang biasa disebut dengan electronic commerce merupakan sebuah konsep jual beli barang atau jasa pada internet. Selain jual beli barang e-commerce juga merupakan proses pertukaran barang ataupun informasi melalui jaringan internet (Suyanto, 2003).

### **Aplikasi Mobile dan PHP**

Aplikasi mobile merupakan sebuah software atau perangkat lunak yang dijalankan pada perangkat mobile seperti smartphone atau tablet. Aplikasi mobile bisa juga didefinisikan sebagai aplikasi yang memiliki fungsi untuk menambah tingkat fungsionalitas untuk perangkat itu sendiri serta dapat diunduh. Untuk mendapatkan aplikasi mobile ini pengguna atau pemilik smartphone maupun tablet bisa mengunduhnya melalui perangkat lunak yang sesuai dengan system operasi yang dimiliki. Seperti Google Play atau iTunes yaitu contoh perangkat lunak yang menyediakan beberapa aplikasi yang dapat diunduh pengguna android atau iphone. (Irsan, 2015). PHP script merupakan salah satu bahasa pemrograman yang dijalankan adasebuah webserver. Oleh karena itu PHP dapat melakukan program CGI lainnya, seperti mengolah data dengan tipe apapun, menciptakan web yang dinamis, serta menerima dan menciptakan cookies. PHP dapat dijalankan pada semua jenis sistem operasi, antara lain Ms windows, Mac,

Linux dan Varian Unix. Selain itu PHP juga bisa dijalankan pada beberapa webserver antara lain, Netspace, Apace, Microsoft IIS, personal webserever, Xitami, Caudium, Omnihttpd (Santoso, 2012).

### **MySQL dan Desain Prototyping**

MySQL merupakan Structure Query Language (SQL) merupakan sebuah perangkat lunak yang berbentuk database relasional yang biasanya disebut Relational database Management System (RDBMS) dengan menggunakan bahasa SQL (Structure Query Language) yang bisa digunakan sebagai client maupun server. MySQL mampu menerima dan mengirimkan sebuah data dengan sangat cepat. Hal yang terpenting adalah MySQL ini merupakan software yang free dibawah lisensi General Public License (GPL) (Saputro, 2012). Desain prototyping merupakan perancangan suatu system yang akan digunakan dalam pembuatan sebuah system informasi atau aplikasi (Pressman, 2002).

## **III. METODE PENELITIAN**

Metode perancangan yang digunakan penulis dalam melakukan penulisan ini adalah menggunakan metode IPO (Input Proses Output). Penjelasan yang dibutuhkan pada saat input, proses, dan output akan dijelaskan pada table IPO dibawah ini:

**Tabel 1. Tabel IPO**

- Menampilkan table untuk member yang ingin menambahkan atau mengedit produknya
- Menampilkan konfirmasi pada saat register, request produk, maupun menambahkan produk.

#### 4. Rancangan Desain System

Gambar 1. Gambar Framework

#### Kebutuhan Antarmuka (interface)

Kebutuhan antarmuka yang dibutuhkan untuk pembuatan desain prototype aplikasi ini yaitu aplikasi prototype yang dibuat akan mempunyai interface yang mudah digunakan pengguna, aplikasi prototype ini menampilkan tiga button menu yaitu menu market, register, dan login.

- Aplikasi prototype ini menyajikan menu dimana member bisa menambahkan maupun mengedit produk mereka.
- Aplikasi ini menampilkan proses login, proses memesan barang dan juga menu register untuk user yang ingin bergabung menjadi member.

#### 2.Kebutuhan Data

Data yang diolah di dalam aplikasi prototype ini yaitu data produk dan data member atau penyedia jasa titip

#### 3.Kebutuhan Fungsional

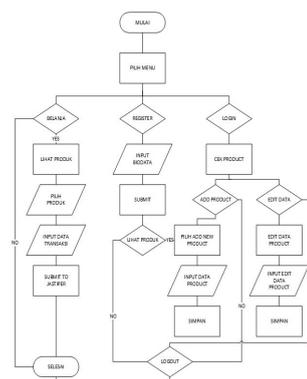
Kebutuhan fungsional adalah deskripsi dari proses setiap fungsi yang ada pada desain prototype ini. Beberapa fungsi yang dimiliki oleh aplikasi prototype ini yaitu:

- Menampilkan form untuk register sebagai member
- Menampilkan form untuk login
- Menampilkan data barang beserta harganya
- Menampilkan deskripsi dari produk tersebut
- Menampilkan button untuk request kepada penyedia jasa titip

Gambar 3. Rancangan Alur Program

Gambar diatas merupakan sebuah alur data dari sebuah sistem. Pengguna memilih beberapa menu yaitu market, register dan login. Apabila pengguna memilih market, seperti gambar diatas user bisa langsung melihat produk dan memilih produk. Apabila pengguna berminat untuk membeli produk tersebut, pengguna langsung bisa melakukan request order dengan menginputkan beberapa deskripsi dari form transaksi yang disediakan. Menu register digunakan untuk pengguna yang ingin mendaftar sebagai penyedia jasa titip dimana ia harus mengisi form pendaftaran, setelah di submit pengguna bisa langsung melihat halaman pengelolaan produk dimana ia bisa langsung menambahkan produknya atau tidak. Menu login diperuntukkan para

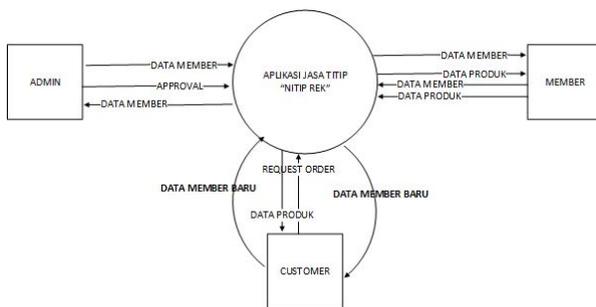
yang  
yang  
pengguna sudah menjadi member bisa mengelola



produknya (add new, edit).

### Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan diagram yang mengandung satu proses yang menggambarkan hubungan keterkaitan antara sistem dengan pihak-pihak diluar lingkungan sistem dan posisi sistem didalam lingkungan tersebut. Pihak-pihak tersebut merupakan pihak-pihak yang membutuhkan informasi dan data dari sistem ataupun pihak-pihak yang menjadi sumber informasi dan data bagi sistem (Sulaksono, 2016).



Gambar 4. ER Diagram

### Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD merupakan penjelasan dari hubungan antar data dalam basis data yang digambarkan dengan notasi maupun simbol.

Kamus data :

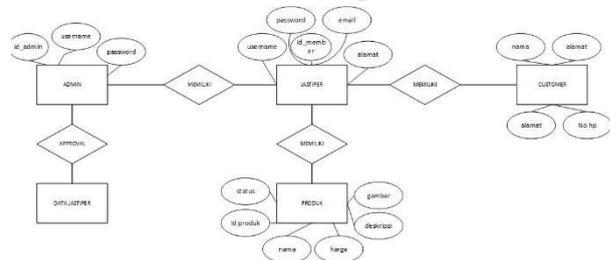
Admin = {id\_admin, username, password}

Produk = {id barang, nama, harga, deskripsi, image, status}

Jastiper = {id\_member, username, password, email, alamat}

Customer = {nama, alamat, no hp}

Gambar 3. Diagram Konteks



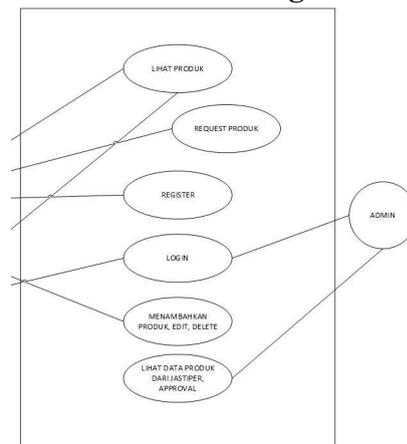
Penjelasan gambar:

Pada gambar Diagram Konteks atau Diagram Level0 diatas merupakan sebuah proses keseluruhan dari sebuah sistem desain prototype aplikasi jasa titip.

Lingkaran: sistem desain prototype aplikasi jasa titip

Persegi: beberapa peranan atau actor yang mempunyai relasi dengan sistem tersebut. Dimana admin bisa melihat data member dan melakukan approval, member bisa mengelola produk mereka seperti menambah maupun mengedit, sedangkan customer hanya bias melakukan pemilihan produk, melihat informasi produk serta melakukan request order kepada penyedia jasa titip.

### a. Use Case Diagram



Gambar 5. Use Case Diagram



Kamus data :

Admin = hanya bisa melakukan login sebagai admin dan approval produk.

User 1 (customer) = bisa melihat produk, melakukan request prosuk dan register.

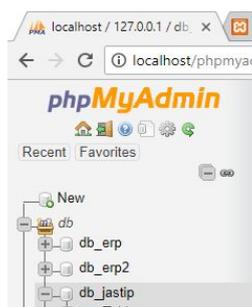
User 2 (jastiper) = bisa melakukan login sebagai jastiper, melihat produk dan menambahkan produk, mengedit maupun menghapus data produknya.

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dalam penulisan laporan ini yaitu menghasilkan desain prototype aplikasi jasaditip yang dibuat menggunakan MySQL dan PHP, dengan tampilan yang responsive untuk memudahkan pengguna.

Hal pertama yang dilakukan penulis dalam membuat desain prototype aplikasi jasaditip ini adalah dengan membuat database menggunakan MySQL.

Setelah itu penulis membuat beberapa tabel di dalam database tersebut seperti tb\_admin, tb\_produk, tb\_member, dan tb\_transaksi. Setelah membuat database penulis membuat implementasi dari desain prototype aplikasi jasaditip menggunakan WebPHP.

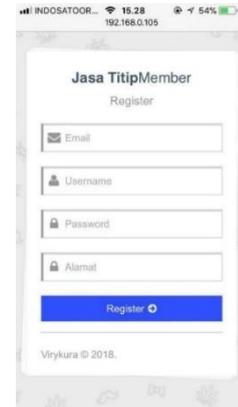


Gambar 6. Gambar database

Berikut adalah tampilan untuk pengguna:

##### a. Halaman depan aplikasi

Copyright © SENASIF 2018



Gambar 7. Gambar Halaman Depan Aplikasi

##### b. Menu Market



Gambar 8. Gambar Menu Market

Gambar diatas menunjukkan isi dari menu market. Dalam menu market terdapat produk produk yang dijual oleh penyedia jasa titip yang sudah di approved oleh admin. Dalam form tersebut terdapat informasi produk seperti harga, nama jasa jastiper, dan lokasi. Pengguna harus memilih gambar produk tersebut untuk mengetahui informasi produk tersebut.

##### c. Detail Produk



ISSN : 2597-4696

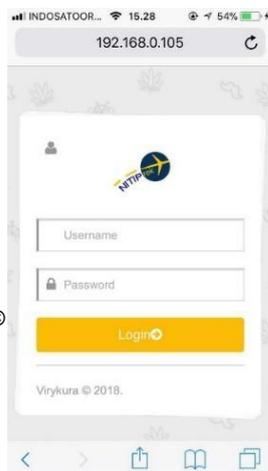


Gambar diatas menunjukkan form detail produk. Setelah pengguna menekan tombol request to jastiper tadi maka akan muncul form tersebut. Pengguna harus mengisi beberapa data seperti jumlah kue yang dipesan, nama customer, no hp, dan juga alamat yang nantinya akan di kirimkan kepada penyedia jasa titip yang menjual produk tersebut.

d. Menu Register

Gambar diatas menunjukan form register dimana pengguna yang ingin mendaftar sebagai penyedia jasa titip harus mengisi beberapa fill yang tersedia. Seperti email, username, password, alamat.

e. Menu Login

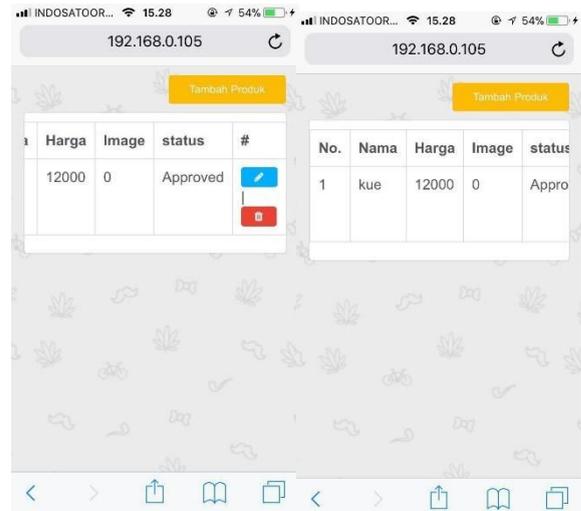


Copyright ©

Gambar 9. Gambar Detail Produk

Gambar diatas menunjukkan form login untuk pengguna yang sudah terdaftar sebagai penyedia jasa titip. Sehingga pengguna bisa langsung mengisi kolom isian untuk username dan kolom isian untuk password sesuai dengan yang sudah didaftarkan.

f. Tabel Produk

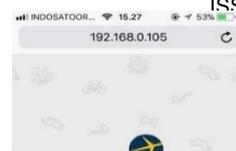


Gambar 10. Gambar Menu Register

Gambar diatas menunjukan table produk dimana pengguna yang sebagai penyedia jasa titip bisa melakukan beberapa aksi seperti tambah produk, edit, dan delete.

g. Form Tambah Produk

Gambar dibawah menunjukkan form tambah produk pada table produk dimana penyedia jasa titip yang ingin menambahkan produknya harus mengisi beberapa fill yang ada pada form tersebut seperti nama, harga, deskripsi, dan juga upload gambar.





Gambar 12. Gambar Form Tambah Produk

Setelah penulis mendesain aplikasi untuk pengguna, lalu penulis mendesain user interface untuk admin.

h. Halaman Depan Admin

Gambar tersebut menunjukkan halaman yang terdapat pada user interface admin. Dalam halaman tersebut terdapat logo aplikasi dan juga menu login admin.

i. Form Login

Gambar 14. Gambar Form Login

Gambar diatas menunjukkan form login untuk pengguna yang sebagai admin akan melakukan login. Admin harus mengisi beberapa fill seperti username dan password yang sudah terdaftar untuk bisa masuk ke dalam dashboard mereka dan melakukan aksi approval.

j. Tabel Approval Admin

No.	Nama	Harga	Image	status	#
1	kue	12000		Not Approved	<a href="#">Approve</a>
2	Makzubi	80000		Not Approved	<a href="#">Approve</a>

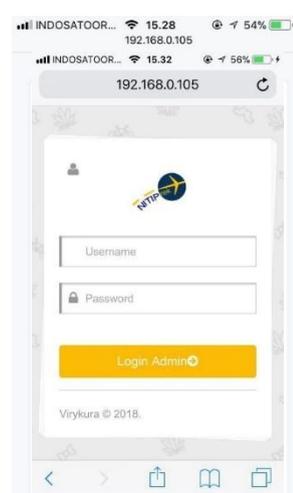
Gambar 15. Gambar Tabel Approval Admin

Gambar 13. Gambar Halaman Depan Admin

Gambar diatas menunjukkan table data approval untuk admin. Admin melakukan aksi approval untuk produk yang dijual oleh penyedia jasa titip.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah melakukan berbagai tahapan dalam perancangan desain prototype aplikasi jasaditip menggunakan MySQL dan Web PHP telah





terlaksana sesuai rencana, maka penulis dapat membuat kesimpulan sebagai berikut :

- a. Desain prototype aplikasi e-commerce ini diharapkan lebih mempermudah proses transaksi penyedia jasa titip dan konsumen.
- b. Penyedia jasa titip dan konsumen lebih mudah menggunakan desain user
- c. interface yang diberikan oleh aplikasi ini
- d. Desain prototype aplikasi jasa titip ini bisa di implementasikan di browser dan juga mobile
- e. Desain prototype aplikasi jasa titip ini masih perlu dikembangkan agar lebih baik lagi dan bisa di implementasikan untuk masyarakat.

Selain itu karena dalam laporan ini penulis hanya membuat desain prototype maka dari itu diperlukan saran dan kritik yang membangun agar dapat mengembangkan aplikasi ini, yaitu :

- a. Menambahkan beberapa tools atau button lagi agar aplikasinya lebih lengkap
- b. Menambahkan beberapa fitur baru agar pengguna tidak bosan
- c. Mengupgrade desain interface nya agar lebih menarik untuk pengguna

## REFERENSI

- Andarwati, Mardiana. 2016. Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Penggunaan Core Banking System (CBS) dengan Menggunakan Model DeLone dan McLean. *Jurnal Keuangan dan Perbankan*. Vol 20 (3) Sept 2016, hal.458-467
- Andarwati, M. (2017, September). ANALISIS PENGARUH KUALITAS SISTEM INFORMASI AKUNTANSI TERHADAP PENERIMAAN TEKNOLOGI DI SEKTOR UKM DENGAN PENDEKATAN MODEL TAM. In *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)* (Vol. 1, No. 1).
- Irsan, M. (2015). *Rancang Bangun Aplikasi Mobile Notifikasi Berbasis Android Untuk Mendukung Kinerja Instansi Pemerintahan*. Universitas Tanjung Putra, Tanjungputra.
- Kumbara, A. T. (2012). *Manfaat dan Kelemahan E-Commerce Serta Soudinya*. Karya Ilmiah E-Commerce, 1-2.
- Paul Jackson, Lisa Harris and Peter M. Eckersley. (2003). *E-Business Fundamental*. New York: Routledge..
- Pressman, R. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*. Yogyakarta: ANDI.
- Santoso, A. (2012). *Pembuatan Aplikasi Mobile Broadcast Inforasi Perkuliahan Berbasis Android*. Fakultas Teknologi Industri Universitas Kristen Petra.
- Saputro, H. (2012). *Modul Pembelajaran Praktek Basis Data (MySQL)*.
- Sulaksono, A. G. (2016). Sistem Informasi Geografis Gardu Listrik PT. PLN (Persero) APJ Majalaya. *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*. Vol 2 (1) 2016, hal. 39-42
- Suyanto, M. (2003). *Strategi Periklanan Pada E-Commerce Perusahaan Top Dunia*. Yogyakarta: ANDI.

