



## RANCANGAN APLIKASI PENGIRIMAN BARANG ( E-Ligat ) UNTUK ANAK KOS BERBASIS ANDROID DI KABUPATEN KUANTAN SINGINGI

**Okti Pusria Putri**

Program Studi Teknik Informatika,  
Fakultas Teknik,  
Universitas Islam Kuantan Singingi, Indonesia  
Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas, Desa Jake, Kab. Kuantan Singingi  
E-mail : oktioktober25@gmail.com

### ABSTRAK

Rancangan Aplikasi Pengiriman Barang ( E-Ligat ) untuk Anak Kos berbasis Android di wilayah Kabupaten Kuantan Singingi tepatnya di Pondok Pesantren Syafa'aturrasul Teluk Kuantan sebagai penyedia layanan untuk mengirim barang untuk anak kos dan asrama. Penelitian ini dirancang sebagai aplikasi untuk mengirim barang untuk anak kos dan asrama. Pada penelitian ini diusulkan pembuatan Aplikasi Pengiriman Barang ( E-Ligat ) untuk Anak Kos Berbasis Android di Kabupaten Kuantan Singingi dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, Basis Data MySQL dan menggunakan Google Map untuk pencarian dan menampilkan lokasi. Aplikasi tersebut diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan di dalam proses pengiriman barang untuk anak kos di wilayah Kabupaten Kuantan Singingi. Kesimpulan dari aplikasi yang dirancang ini adalah orang tua dapat dengan mudah mencari tempat mengirim barang untuk anaknya, sudah tersedianya kurir di dalam aplikasi untuk mengantarkan barang, anak kos dapat menerima barang yang dibutuhkan tepat pada waktunya.

**Kata Kunci :** Aplikasi Android, PHP, MySQL, Google Map, Pengiriman Barangg

### 1. PENDAHULUAN

Diera perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat dan mempengaruhi berbagai bidang. Untuk menunjang kesuksesan serta kemudahan untuk menyelesaikan masalah dalam pengolahan data maka dibutuhkan alat penunjang yang tepat yaitu komputer. Komputer adalah sebuah perangkat elektronik yang dapat memanipulasi informasi atau data komputer juga mampu menyimpan, mengambil dan mengolah data (Al-Hafiz,2018). Berbagai macam pekerjaan orang lakukan menggunakan aplikasi untuk memudahkan suatu pekerjaan dan menghemat waktu. Salah satunya proses pengiriman barang. Dimana orang akan lebih mudah mengirim barang dengan cepat dan aman. Akan tetapi aplikasi pengiriman barang yang banyak ditemukan adalah pengiriman barang penjualan. Dalam penelitian ini peneliti mencoba merancang sebuah aplikasi pengirim barang tetapi bukan untuk mengirim barang penjualan melainkan pengiriman barang untuk keperluan anak kos. Di Kabupaten Kuantan Singingi sudah banyak anak kos yang tersebar dimana-mana yang berasal dari desa yang berbeda-beda. Ada yang pulang kampung persembinggu dan perbulan sekali. Kehidupan sulit anak kos tidak akan lepas dari kekurangan uang maupun makanan maupun kebutuhan lainnya. Untuk orang tua, kerabat, teman yang ingin mengirim barang kepada anak kos itu masih susah, kecuali untuk uang masih bisa di transfer melalui ATM atau BRILINK. Jika ingin mengirim barang harus mencari orang yang ada berpergian ke daerah anak kos tersebut



tinggal. Dengan aplikasi yang di rancang ini yaitu pengiriman barang untuk anak kos akan mengatasi masalah di atas seperti tidak perlu orang tua untuk datang ke tempat anak nya mondok untuk mengatarkan pakaian atau pun makanan, tidak susah lagi mencari orang tempat untuk menitipkan dokumen penting.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan informasi, data-data penunjang serta teori dalam penelitian ini, maka diperlukan teknik pengumpulan data. Adapun teknik yang digunakan antara lain :

1. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data dengan cara mencari dan membaca dari buku-buku referensi, jurnal baik secara media cetak, media internet atau sumber-sumber yang berkaitan dengan pembuatan laporan dan program yang akan diteliti sebagai referensi.

2. Metode Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati langsung kejadian serta mencatat segala sesuatu yang berkaitan dengan objek penelitian. Dengan tujuan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan.

3. Perancangan sistem

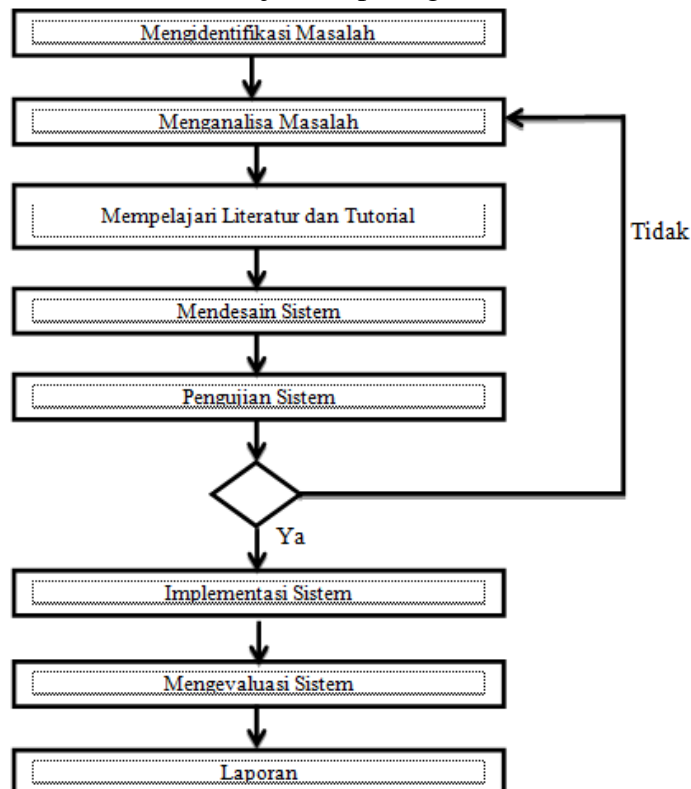
Perancangan aplikasi dan menerapkan hasil analisis berdasarkan rancangan yang dibuat.

4. Wawancara

Wawancara yaitu penulis melakukan wawancara dengan guru di pesantren Ahmad dahlan untuk mendapatkan informasi berupa data santri.

### 2.2 Diagram Alur Penelitian

Diagram alir penelitian adalah ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian

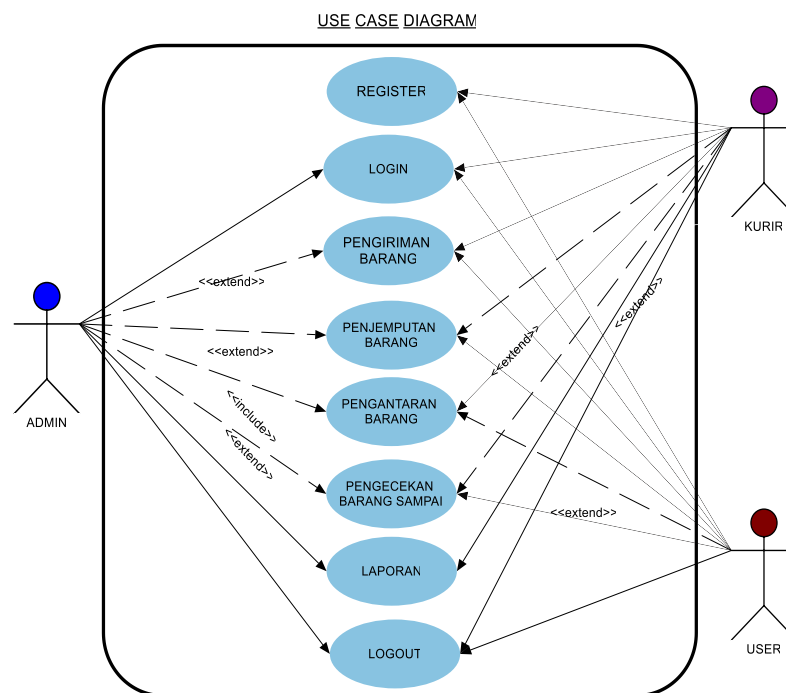
### 3 HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Analisa Sistem Yang Berjalan

Berdasarkan pengamatan penulis selama melaksanakan Penelitian sistem pengiriman barang anak kos belum menggunakan aplikasi atau masih dilakukan dengan secara manual dengan cara mencari orang tempat untuk menitipkan barang apabila ingin mengirim barang untuk anak kos maupun anak yang tinggal di asrama.

#### 3.2 Analisa Sistem Yang Diusulkan

Berdasarkan analisa sistem yang sedang berjalan dapat diusulkan sistem yang baru, yaitu Sistem pengiriman barang (E-Ligat) untuk anak kos berbasis android di kabupaten kuantan singingi. Dalam aplikasi ini terdapat 3 aktor yaitu admin, user, dan kurir. Sistem dapat diakses jika *admin login* kedalam sistem. Admin dapat melakukan tugas Mengelola data pengiriman barang, Mengelola proses penjemputan barang. User dapat melakukan pengiriman barang dan melihat proses pengiriman barang. Kurir melakukan penjemputan dan pengantaran barang apabila ada order masuk untuk mengantarkan barang. Diagram ini menggambarkan interaksi antar aktor yang ada di dalam sistem.



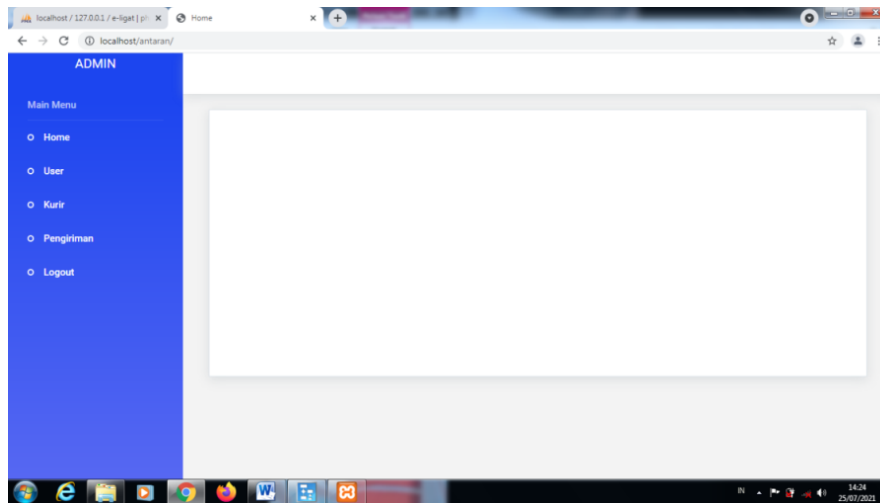
Gambar 2. Use Case Diagram

#### 3.3 Perancangan Sistem

Perancangan yang dilakukan terhadap sistem dimulai dari perancangan hardware, perancangan software dan pengujian aplikasi sesuai dengan yang telah ditetapkan dalam perancangan. Pada prinsipnya rancangan yang sistematis akan memberikan kemudahan dalam pembuatan aplikasi.

#### 3.4 Halaman Utama Admin

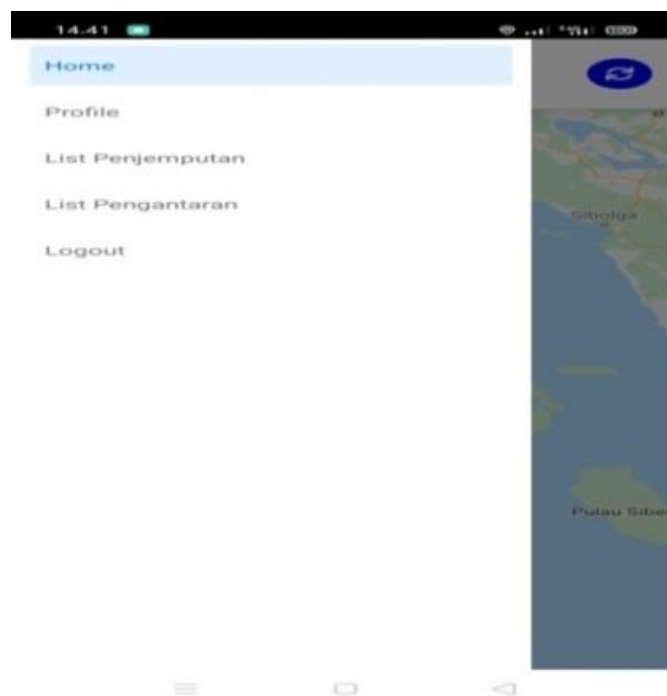
Halaman *admin* merupakan tampilan awal saat *admin* login ke website pada halaman *admin*.



**Gambar 3. Halaman Utama Admin**

### 3.5 Halaman Utama Kurir

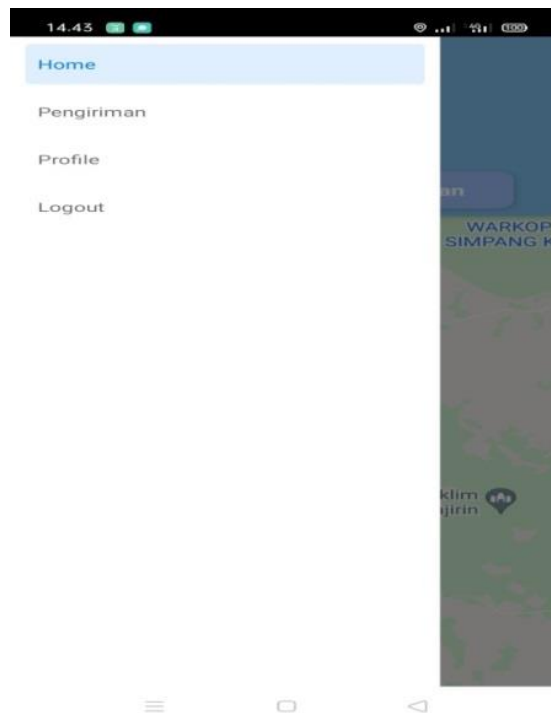
Halaman Kurir menampilkan halaman yang ada di dalam halaman Kurir. Terdapat *home*, *profile*, *List Penjemputan*, *List Pengantaran* dan *logout*. Kurir melakukan penjemputan barang setelah *user* melakukan pengiriman barang lalu mengantar barang kepada penerima barang melalui android .



**Gambar 4. Halaman kurir**

### 3.6 Halaman Utama User

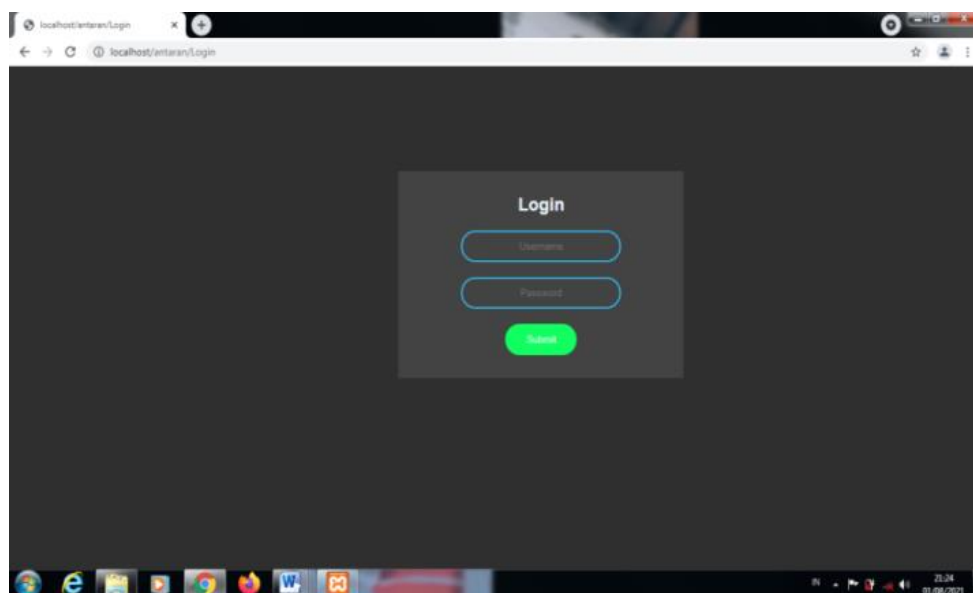
Halaman *user* menampilkan halaman yang ada di dalam halaman *user*. Terdapat *home*, *pengiriman*, *profile*, dan *logout*. *User* melakukan pengiriman barang melalui android dengan mengisi form pengiriman.



**Gambar 5. Halaman user**

### **3.7 Halaman *Login Admin***

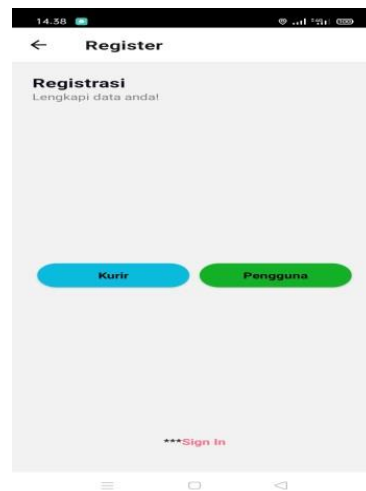
Halaman *login admin* digunakan untuk *admin* yang bertugas untuk mengelola data dari *web-site* Aplikasi E-Ligat Berbasis Android. Pada halaman *login admin* aplikasi ini terdapat form login untuk *admin*.



**Gambar 6. Halaman *Login Admin***

### **3.8 Halaman *Register***

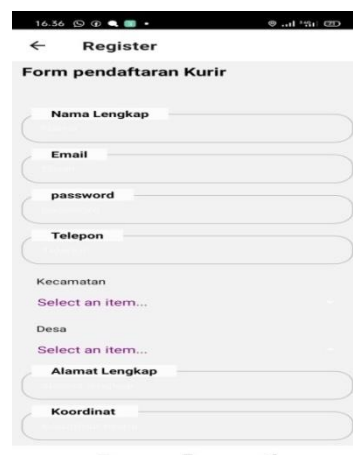
Halaman *Register* digunakan untuk mendaftarkan kurir dan user sebelum login dan menggunakan aplikasi.



Gambar 7. Halaman Register

#### 4 Halaman Register Form Pendaftar Kurir

Pada halaman ini kurir akan menginput data dirinya untuk menjadi kurir dan memilih wilayah kerjanya.



Gambar 8. Form Pendaftaran Kurir



Gambar 9. Form Input Wilayah Kerja



## 5 Halaman *Register Form* Pendaftaran User

Pada halaman ini *user* akan menginput data dirinya untuk menjadi *user* dan masukkan kedalam aplikasi.

Gambar 10. *Form* Pendaftaran User

## 6 Halaman *Login*

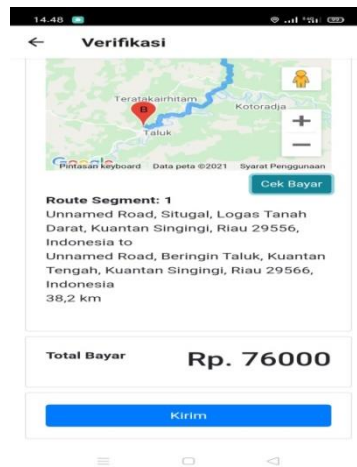
Halaman *login* digunakan oleh kurir dan user untuk menjalankan Aplikasi E-Ligat Berbasis Android. Pada halaman *login* aplikasi terdapat *form login*.

Gambar 11. Halaman *Login*

## 7 Halaman Pengiriman

Sebelum melakukan pengiriman barang user perlu terlebih dahulu mengisi data pengiriman barang di *Form* pengiriman.

Gambar 12. *Form* Pengiriman Barang



**Gambar 13. Verifikasi Pengiriman Barang untuk di Kirim**

## **4 PENUTUP**

### **4.1 Kesimpulan**

Sistem Aplikasi ini dibagi menjadi 3 hak akses, yaitu Admin, Kurir dan User. Kesimpulan yang didapat setelah melakukan perancangan dan implementasi pada program yang dibuat adalah sebagai berikut:

- 1 Aplikasi E-Ligat dapat diakses melalui media website dengan koneksi internet. Di aplikasi E-Ligat ini tersedia kurir untuk mengantarkan barang, sehingga orang tua atau pun kerabat akan mudah mencari tempat penitipan barang.
- 2 Aplikasi E-Ligat yang dibangun untuk memudahkan mengirim barang untuk anak kos dan anak asrama pondok pesantren.
- 3 Aplikasi E-Ligat yang dibangun terdapat halaman user untuk mengirim barang dan halaman kurir untuk menerima dan mengantarkan pengiriman barang.
- 4 Tersedia nya kurir di dalam aplikasi E-Ligat untuk mengirim barang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ade. H . ( 2016 ). Pemodelan UML Sistem Informasi Monitorig Penjualan dan Stok Barang (Studi Kasus: Dostro Zhezha Pontianak). Jurnal Khatulistiwa, Vol. 4 No. 2.
- Al-Hafiz. N. W., & Haswan. F (2018, April). Sistem Informasi Monografi Kecamatan Singingi. Jurnal Instek Informatika Sains dan Teknologi. 1
- Andaru. A. (2018). Pengertian Database Secara Umum. Fakultas Komputer Section Class Content.
- Ariyanti. R., Khairil., Kanedi. I. (2015). Pemanfaatan Google Maps API pada Sistem Informasi Geografis direktori Perguruan Tinggi di Kota Bengkulu. Jurnal Media Informasi Vol. 11 No.2, September 2015
- Jatmika. A. (2017). Perancangan Sistem Informasi Portal Alumni Universitas Muhammadiyah Ponorogo Berbasis PHP dan MySQL.





- KBBI, “Kamus Besar Bahasa Indonesia”, Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia, [Online].
- Kusniati. H., Sitanggang. N. S. P (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. Jurnal Teknik Informatika vol.9 No.1
- Marlina. T (2021). Sistem Informasi Penjualan Kain Batik Berbasis Web (E-Marketplace) Pada UMKM Batik Nagori Gunung Toar. Jurnal Perencanaan, Sains, Teknologi, dan Komputer.
- Mulyani. S. (2017). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah : Notasi Pemodelan Unified Modeling Language (UML). Abdi sistematika
- Nina. V. T., Sitanggang.D & Indra . E (2020). Jurnal Perancangan Aplikasi Pengantar Barang (Ekspedisi) Antar Sumatera Berbasis Android
- Safaat. Nazruddin. H (2018). Aplikasi Pemantauan Kegiatan Bakal Calon Anggota Dewan Calon Anggota Dewan (BCAD) Berbasis Android. ANDROID Pemograman Aplikasi Mobile Berbasis Android (h.279). Informatika Bandung.
- Safaat. Nazruddin. H (2018). Aplikasi Pemantauan Kegiatan Bakal Calon Anggota Dewan Calon Anggota Dewan (BCAD) Berbasis Android. ANDROID Pemograman Aplikasi Mobile Berbasis Android (h.303). Informatika Bandung.
- Sipakkar. F. (2017). Website Penjualan Sepatu Online Berbasis XAMPP(Uneversitas Sumatra Utara).