

Aplikasi Android Pencarian Jasa Titip Dari Traveller Yang Bepergian Di Dalam Dan Luar Negeri

Billy Sugiharto¹, Henry Palit², Djoni Haryadi Setiabudi³

Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236

Telp. (031)-2983455

bil_lys@yahoo.com¹, hnpalit@petra.ac.id², djonih@petra.ac.id³

ABSTRAK

Pada beberapa aplikasi media sosial seperti Facebook dan Instagram sering kali dijumpai seorang *shopper* yang sedang bepergian (baik lokal maupun internasional) yang menawarkan jasa titip pembelian barang dengan fee tertentu. Hal ini bahkan sudah menjadi mata pencaharian tetap bagi sebagian dari mereka. Namun hal ini memiliki beberapa masalah, baik dari sisi *buyer* maupun *shopper* itu sendiri. Dari sisi *buyer*, pasti akan sangat riskan karena mereka harus mentransfer uang terlebih dahulu. Dari sisi *shopper*, media sosial bukanlah tempat khusus untuk pencarian sebuah jasa titip sehingga kesempatan mereka untuk mendapatkan pembeli tidak akan maksimal. Dari permasalahan yang ada, dibuatlah sebuah aplikasi berbasis android untuk mengumpulkan para *shopper* ini sehingga calon pembeli tahu harus kemana ketika mencari sebuah jasa titip. Aplikasi sejenis yang dipakai sebagai pembandingan, antara lain adalah aplikasi UShopper[1], aplikasi X[3], aplikasi Y[2], Bistip dan Airfrov. Pada aplikasi diatas tidak ada yang menerapkan fitur *fair review* dan hanya aplikasi Bistip yang mempunyai fitur *chat* antar pengguna sebelum melakukan proses transaksi.

Aplikasi yang dibuat memperbaiki kekurangan diatas dengan menerapkan sistem review yang *fair* sehingga tidak ada review yang bias dan memiliki fitur *chat* sehingga pengguna dapat saling berkomunikasi tanpa harus menggunakan aplikasi lain.

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan melalui kuesioner dengan 8 responden yang pernah berperan sebagai *buyer* dalam sebuah jasa titip, aplikasi yang dibuat mendapat nilai rata-rata 4.625 dari 5. Aplikasi dinilai dapat membantu calon *buyer* menemukan *shopper* yang pas sesuai dengan keinginan mereka dengan bantuan fitur *filtering*. Fitur ini dapat memfilter *shopper* yang sedang *buyer* cari dengan parameter: tanggal pulang maksimal dan jenis barang yang dapat dibawa pada makan.

Kata Kunci: aplikasi jasa titip, traveller, Android.

ABSTRACT

In several social media applications such as Facebook and Instagram, a traveler who is traveling (both local and international) is often found offering services to purchase goods for a certain fee. This has even become a permanent source of income for some of them. However, this has several problems, both from the buyers and the traveler's side. From the buyer's side, it would be very risky because they have to transfer money first. From the traveler's point of view, social media is not a place only to look for entrusted services so that their chances of getting buyers will not be maximized. From the existing problems, an Android-based application was made to collect these travelers so that prospective buyers know where to go when looking for a entrusted service. Similar applications used for comparison include the UShopper application[1], the X application[3], the Y application[2], Bistip

and Airfrov. In the application above, no one applies the fair review feature and only the Bistip application has a chat feature between users before carrying out the transaction process.

The application created solves the mentioned issues by applying a fair review system so that there are no biased reviews and has a chat feature so that users can communicate with each other without having to use other applications.

Based on the results of tests that have been carried out through a questionnaire with 8 respondents who have played a role as a buyer in a entrusted service, the application that was made received an average score of 4,625 out of 5. The application is considered to be able to help prospective buyers find the right traveler according to their wishes with the help of features filtering. This feature can filter travelers that buyers are looking for with parameters: maximum return date and types of items that can be brought on a trip.

Keywords: personal shopper application, traveller, Android.

1. PENDAHULUAN

Sering kali kita menemukan seseorang yang sedang bepergian dan menawarkan sebuah jasa titip di media sosial dengan *fee* tertentu. Hal ini sangatlah riskan bagi calon pembeli karena mereka harus mentransfer uang mereka terlebih dahulu ke penyedia jasa titip atau mereka harus menggunakan aplikasi lain untuk proses transaksi. Hal ini juga tidak efektif bagi para penyedia jasa tersebut karena media sosial bukanlah tempat khusus untuk mencari sebuah jasa titip sehingga kesempatan mereka untuk mendapatkan seorang pembeli tidak akan maksimal. Dari permasalahan tersebut, maka pada skripsi ini akan dibuat sebuah aplikasi untuk mengumpulkan para penyedia jasa tersebut sehingga mereka lebih terpusat dan lebih mudah untuk ditemukan. Aplikasi yang dibuat juga diharapkan dapat membuka lapangan pekerjaan bagi mereka yang sering bepergian dan menyediakan jasa titip.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tip

Sejumlah uang yang diberikan kepada seseorang sebagai hadiah untuk sebuah layanan[8].

2.2 Buyer

Buyer adalah sebutan bagi orang yang berperan sebagai pembeli pada suatu transaksi [4].

2.3 Jasa Titip

Jasa titip atau jastip adalah kegiatan ekonomi dengan cara menawarkan jasa pembelian barang dan memperoleh profit dari setiap harga barang titipan yang telah dikenakan margin[6].

2.4 Shopper

Shopper atau dalam konteks aplikasi ini sama dengan turis, adalah wisatawan dari dalam atau luar negeri yang melakukan liburan dengan tujuan relaksasi atau kesenangan diri, dan mengutamakan tempat-tempat yang lagi hits[5].

2.5 Trip

Trip adalah sebuah perjalanan ke tempat lain, biasanya dalam jangka waktu tidak lama dan kembali lagi ke tempat asalnya[7].

3. TINJAUAN STUDI

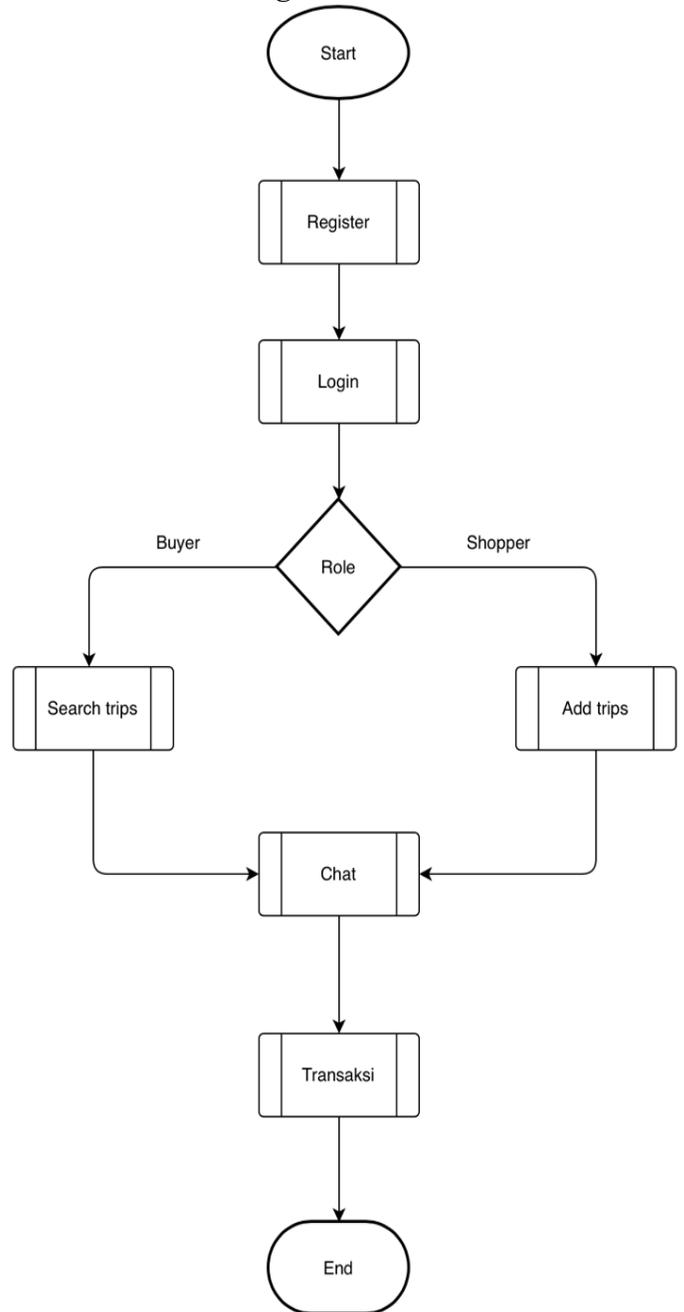
Tabel 1. Perbandingan aplikasi sejenis

Features	Just Tips	Bistip	Airfrov	UShopper	X	Y
Jenis barang yang bisa di-request oleh buyer	Bebas	Bebas	Bebas	Bebas	Produk tradisional (UMKM)	Kue
Lokasi pembelian barang	Bebas	Bebas	Bebas	Bebas	Terbatas pada daftar toko yang ada di aplikasi	Ditentukan oleh shopper
Destinasi trip	Global	Global	Global	Lokal	Lokal	Lokal
Private Messaging untuk proses negosiasi sebelum beli	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak
Fair Review	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak

Pada tabel 1 dijelaskan perbandingan antar aplikasi yang telah diajukan dan sudah ada. Just Tips adalah nama aplikasi yang dibuat pada penelitian ini. Fitur-fitur pada aplikasi lain yang dipakai sebagai tolak ukur antara lain, jenis barang yang bisa di-request oleh *buyer* pada suatu *trip*, lokasi pembelian suatu barang, destinasi yang dituju pada sebuah *trip*, fitur *private messaging* (PM) antar pengguna sebelum melakukan sebuah transaksi dan fitur *fair review* di akhir transaksi. Aplikasi yang dibuat memungkinkan calon pembeli mencari *shopper* yang dapat membawakan barang yang diinginkan, tanpa ada batasan dari aplikasi, me-request lokasi pembelian barang ke *shopper* dengan bebas, mencari destinasi negara secara lokal (Indonesia) dan global, memiliki fitur *private messaging* (PM) untuk proses tanya jawab (QnA) sebelum transaksi dan fitur *fair review* sehingga tidak ada *review* yang bias di sisi *shopper* maupun *buyer*.

4. ANALISIS DESAIN DAN SISTEM

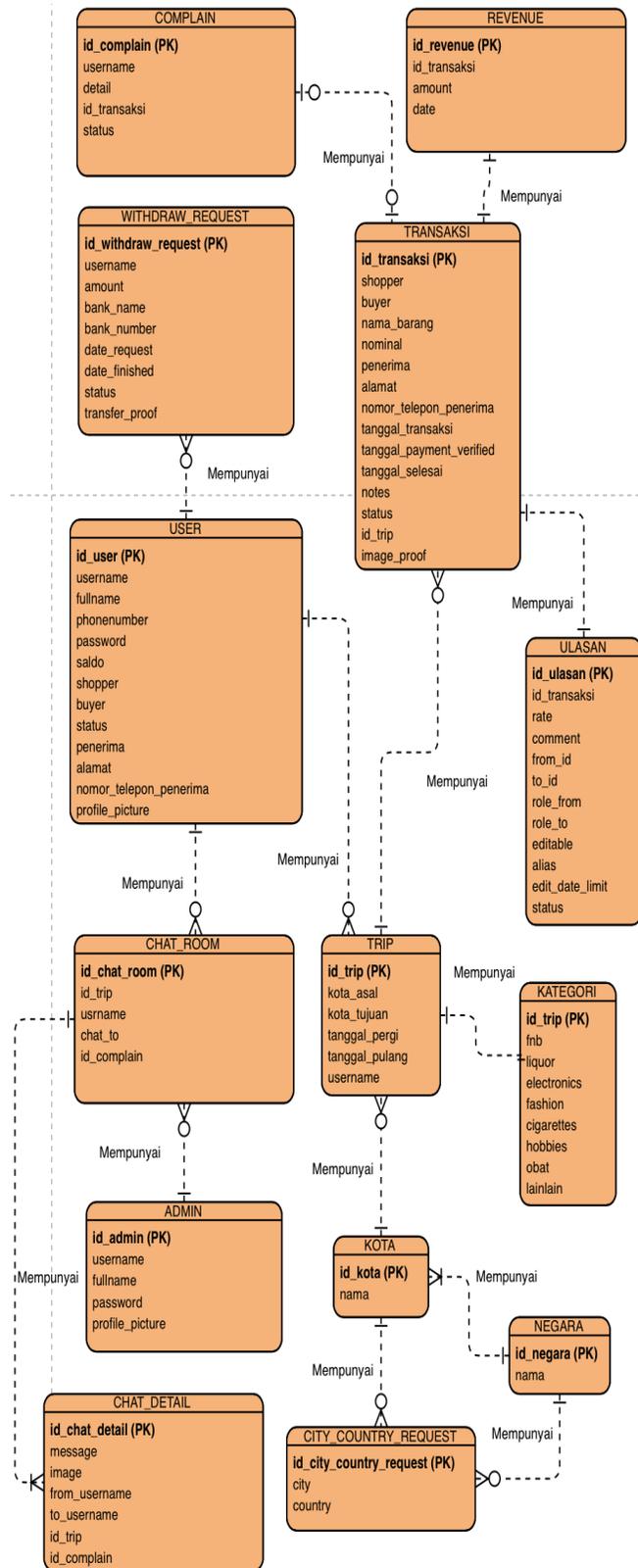
4.1 Proses Modeling



Gambar 1. Main Flowchart

Pada gambar 1 dijelaskan *Main Flowchart* yang merupakan proses urutan pemakaian aplikasi. Dimulai dari proses *Register* dimana proses pembuatan akun untuk pengguna yang belum mempunyai akun. Bila sudah memiliki akun, bisa dilakukan proses *Login*. Setelah itu, sesuai dengan *role*, mereka akan melakukan *Search trips* atau *Add trips*. Jika *buyer* sudah menemukan *trip* dan *Shopper* yang cocok, barulah akan dilakukan *Chat* untuk proses tanya jawab dan negosiasi harga. Yang mana jika sudah deal akan dilanjutkan dengan proses *Transaksi*.

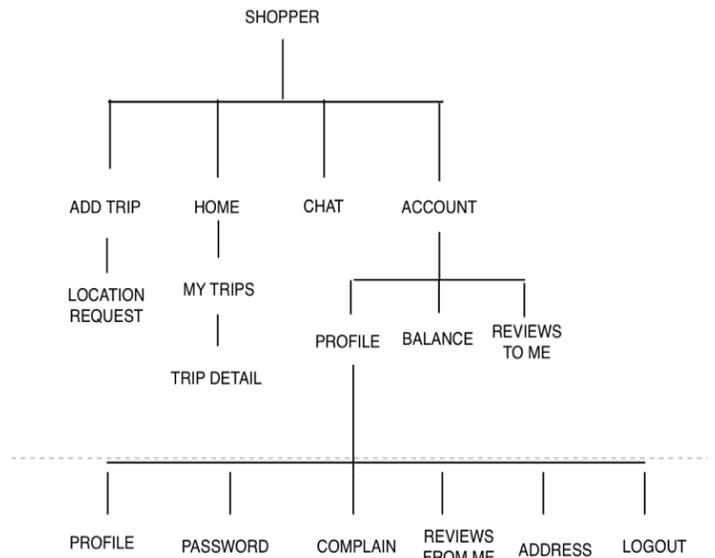
4.2 Data Modeling



Gambar 2. Entity Relationship Diagram

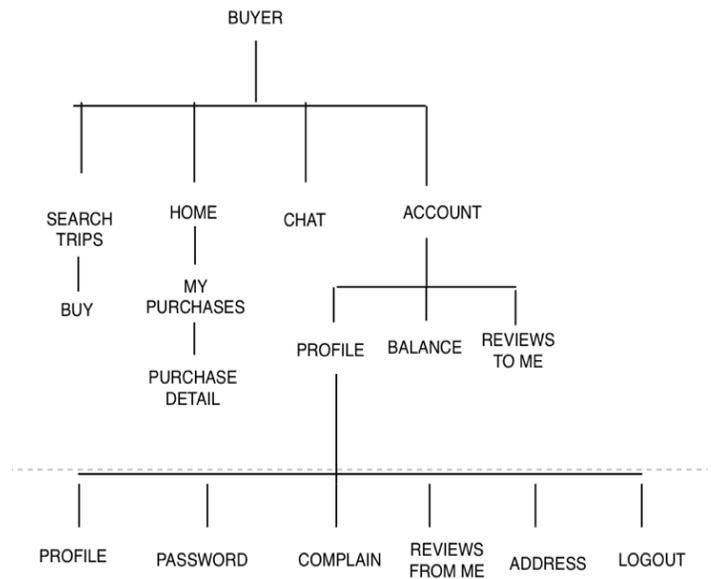
Pada gambar 2 dijelaskan entity relationship diagram dari database yang digunakan.

4.3 Menu Diagram



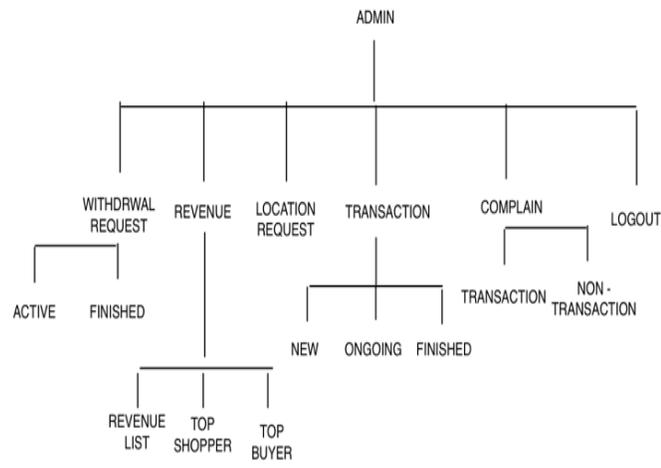
Gambar 3. Desain menu shopper

Pada gambar 3 dijelaskan desain menu dari *shopper*. *Shopper* mempunyai menu *add trip*, *home*, *chat* dan *account*. Pada *home* terdapat menu *my trips* dan didalam *my trips* terdapat menu *trip detail*. Pada menu *account* terdapat menu *profile*, *balance* dan *reviews to me*. Didalam menu *profile* terdapat menu *logout*, *profile*, *password*, *complain*, *reviews from me* dan *address*.



Gambar 4. Desain menu buyer

Pada gambar 4 dijelaskan desain menu dari *buyer*. *Buyer* mempunyai menu *home*, *search trips*, *chat* dan *account*. Pada *home* terdapat menu *my purchases* dan didalam *my purchases* terdapat menu *purchase detail*. Pada menu *search trip*, terdapat menu *buy*. Pada menu *account* terdapat menu *profile*, *balance* dan *reviews to me*. Didalam menu *profile* terdapat menu *logout*, *profile*, *password*, *complain*, *reviews from me* dan *address*.



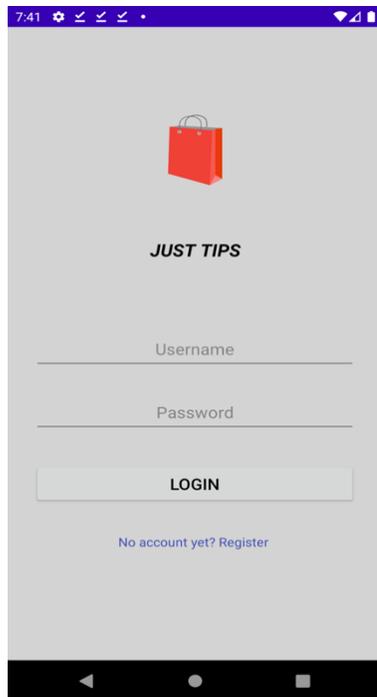
Gambar 5. Desain menu admin

Pada gambar 5 dijelaskan desain menu dari *admin*. Terdapat menu *transaction*, *withdrawal request*, *complain*, *revenue*, *location request* dan *logout*. Pada menu *transaction* terdapat menu *new transaction*, *ongoing transaction* dan *finished transaction*. Pada menu *withdrawal request* dibagi menjadi *active withdrawal* dan *finished withdrawal*. Pada menu *complain* dibagi menjadi *transaction* dan *non transaction*. Pada menu *revenue* terdapat *revenue list*, *top shopper* dan *top buyer*.

5. PENGUJIAN PROGRAM

5.1 Aplikasi Android

5.1.1 Halaman Login

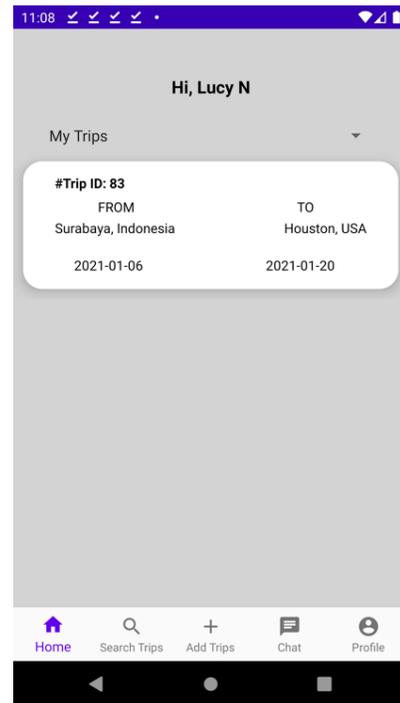


Gambar 6 Login

Pada gambar 6 dijelaskan halaman untuk *login*. Dimana pengguna diharuskan memasukkan *username* dan *password* untuk *login*. Lalu

akan dilakukan pengecekan apakah *username* dan *password* sesuai. Jika belum terdaftar mereka harus mendaftar terlebih dahulu.

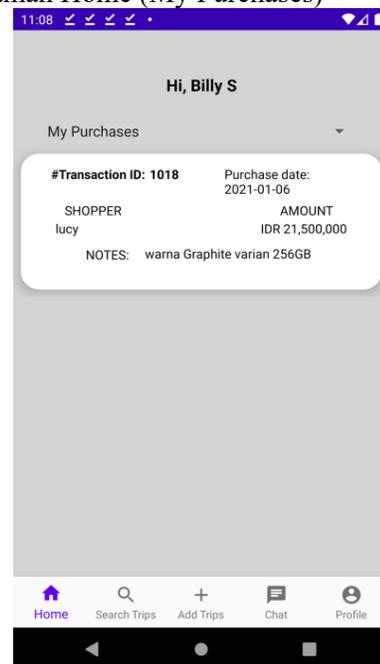
5.1.2 Halaman Home (My Trips)



Gambar 7 Home (My Trips)

Pada gambar 7 dijelaskan halaman *home menu* bagian *My Trips*. Disini *shopper* dapat melihat daftar *trip* yang sedang atau akan mereka jalankan.

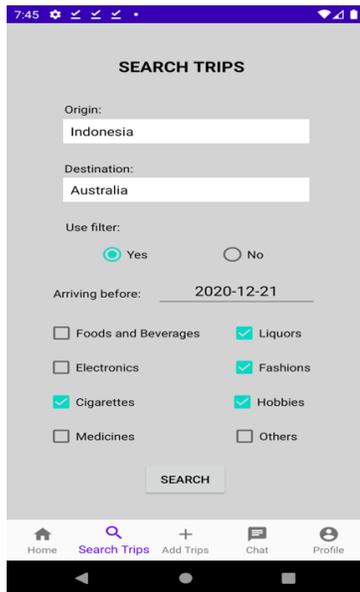
5.1.3 Halaman Home (My Purchases)



Gambar 8 Home (My Purchases)

Pada gambar 8 dijelaskan halaman dari *home menu* bagian *My Purchases*. Disini *buyer* dapat melihat daftar pembelian barang mereka.

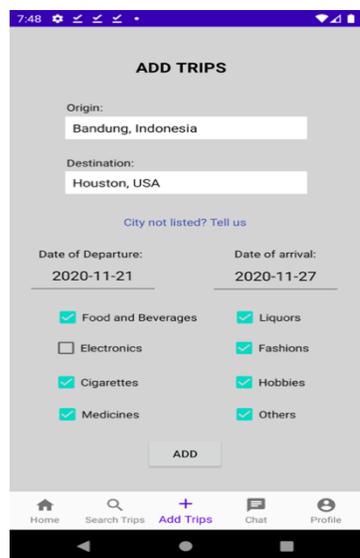
5.1.4 Halaman Search Trips



Gambar 9 Search Trips

Pada gambar 9 dijelaskan halaman untuk *Search Trips*. Pengguna dapat menginputkan *origin* dan *destination*. Jika ingin menggunakan *filter*, maka pengguna dapat menginput *filter-filter* yang diinginkan antara lain, *Arriving before*, *Foods and Beverages*, *Electronics*, *Cigarettes*, *Medicines*, *Liquors*, *Fashions*, *Hobbies*, *Others*. Lalu pengguna dapat klik *Search* untuk melakukan proses pencarian trip.

5.1.5 Halaman Add Trips



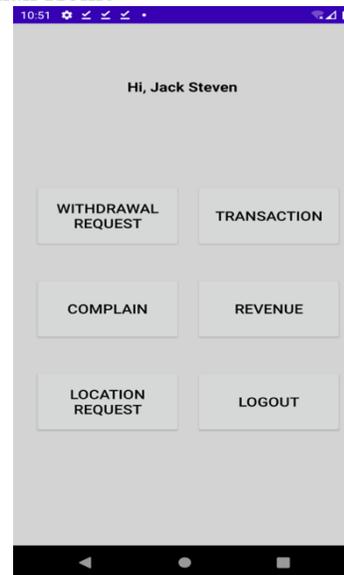
Gambar 10 Add Trips

Pada gambar 10 dijelaskan halaman dari *Add trips*. Pada menu ini *shopper* dapat melakukan penambahan trip. Data yang harus diisi adalah *Origin*, *Destination*, *Date of Departure*, *Date of Arrival* dan

kategori-kategori barang apa saja yang bisa dibawa dalam *trip* ini. Jika kota tujuan atau kota asal tidak tersedia, *shopper* bisa masuk ke menu *City not listed? Tell us*.

5.2 Aplikasi Admin

5.2.1 Halaman Home



Gambar 11 Halaman Home

Pada gambar 11 dijelaskan halaman dari menu *Home* milik admin. Pada menu home terdapat nama admin yang sedang *login*, menu *Withdrawal request*, *transaction*, *complain*, *revenue*, *location request* dan *logout*.

5.3 Hasil Kuesioner

Pada bagian ini, akan ditampilkan kuesioner berserta jawaban dari 8 responden yang digunakan untuk mendapatkan kesimpulan dari pembuatan aplikasi ini. 8 responden tersebut pernah berperan sebagai *buyer* dalam sebuah jasa titip. Tabel dari kuesioner dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kuesioner

No	Pertanyaan	Penilaian					Rata-Rata
		1	2	3	4	5	
1	Tampilan aplikasi	0	1	2	3	2	3.75
2	Seberapa efektif aplikasi ini dapat membantu <i>buyer</i> menemukan traveller yang mereka inginkan?	0	0	1	1	6	4.625
3	Kelengkapan fitur yang ada	0	0	0	5	3	4.375
4	Kemudahan dalam menggunakan aplikasi	0	0	0	3	5	4.625
5	Pengalaman dalam menggunakan aplikasi	0	0	0	2	6	4.75

Persentase penilaian pengguna terhadap tampilan aplikasi adalah sebagai berikut :

- Nilai 2 = $(1/8) * 100\% = 12.5\%$
- Nilai 3 = $(2/8) * 100\% = 25\%$
- Nilai 4 = $(3/8) * 100\% = 37.5\%$
- Nilai 5 = $(2/8) * 100\% = 25\%$

Presentase penilaian terhadap seberapa efektif aplikasi ini dapat membantu buyer menemukan *shopper* yang mereka inginkan? adalah sebagai berikut :

- Nilai 3 = $(1/8) * 100\% = 12.5\%$
- Nilai 4 = $(1/8) * 100\% = 12.5\%$
- Nilai 5 = $(6/8) * 100\% = 75\%$

Presentase penilaian terhadap kelengkapan fitur yang ada adalah sebagai berikut :

- Nilai 4 = $(5/8) * 100\% = 62.5\%$
- Nilai 5 = $(3/8) * 100\% = 37.5\%$

Presentase penilaian terhadap kemudahan dalam menggunakan aplikasi adalah sebagai berikut :

- Nilai 4 = $(3/8) * 100\% = 37.5\%$
- Nilai 5 = $(5/8) * 100\% = 62.5\%$

Presentasi penilaian terhadap pengalaman dalam menggunakan aplikasi adalah sebagai berikut :

- Nilai 4 = $(2/8) * 100\% = 25\%$
- Nilai 5 = $(6/8) * 100\% = 75\%$

6. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dari hasil pengujian sistem yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal berikut :

- Aplikasi menjawab perumusan masalah dengan memanfaatkan fitur *filtering* pada proses pencarian sebuah *trip*, sehingga calon pembeli bisa menemukan *shopper* yang mereka inginkan secara efektif, sesuai dengan kategori barang dan *deadline* waktu yang mereka inginkan
- Proses pembayaran *buyer* pada aplikasi melalui admin aplikasi, lalu di akhir transaksi akan diteruskan ke *shopper*
- Aplikasi menerapkan sistem *review* yang *fair*. Pengguna hanya bisa melihat *review* yang diberikan ketika kedua belah pihak sudah saling input

- Aplikasi dapat mencari *shopper* yang sedang bepergian, baik dari dalam maupun luar negeri
- Aplikasi mempunyai fitur *chat* antar pengguna untuk saling berkomunikasi

6.2 Saran

Dari hasil pengujian sistem yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan untuk mengembangkan dan menyempurnakan aplikasi ini lebih lanjut antara lain :

- Kembangkan lebih lanjut desain (UI / UX) yang ada
- Gunakan metode *push* untuk fitur *chat*
- Tambahkan fitur notifikasi
- Tambahkan fitur kirim video di dalam chat.

7. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amir. 2019. UShopper
URI=https://www.researchgate.net/publication/340083551_Personal_Shopper_-_Mobile_Phone_Applications
- [2] Andarwati. 2018. Aplikasi Y
URI=<http://eprints.unmer.ac.id/87/1/Desain%20sistem%20jasa%20titip%20berbasis%20e-commerce.pdf>
- [3] Fauzan. 2020. Aplikasi X
URI=<https://publikasi.mercubuana.ac.id/index.php/jitko/article/view/7185/316>
- [4] Indoworx. 2018. PO, Ongkir, BT Apa Artinya? Berikut Adalah Istilah-Istilah Dalam Bisnis Online (Lengkap).
URI=<https://www.indoworx.com/istilah-istilah-dalam-bisnis-online/>
- [5] Kompasiana. 2020. Apa sih perbedaan *traveller* dan *turis*?
URI=<https://www.kompasiana.com/sistripproject/5e303fa8097f365ad04414c2/apa-sih-perbedaan-traveller-dan-turis>
- [6] Lifepal. 2020. Apa itu Jastip dan Bagaimana Caranya Menghasilkan Untung?
URI=<https://lifepal.co.id/media/caranya-memulai-bisnis-jasa-titip-supaya-pemasukan-kamu-meledak/>
- [7] Nurjaya. 2018. Penggunaan Kata Travel, Trip dan Journey dalam Bahasa Inggris
URI=<https://www.kampunginggris.id/penggunaan-kata-travel-trip-dan-journey-dalam-bahasa-inggris>
- [8] Wasmodo. 2020. Memahami perbedaan 'Tips' dan 'Tip'.
URI=<https://www.indonesiana.id/read/138531/memahami-perbedaan-tips-dan-tip>