

SISTEM INFORMASI PENGIRIMAN HASIL CETAKAN BERBASIS WEB DAN ANDROID PADA PT.X

Jurnal Insan Peduli Informatika (JIPETIK)

Halaman 41-52

Heri Satria Setiawan

Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

Abstract

Study focuses on the development of an integrated Goods and Printing Delivery Information System for a company operating in the office stationery supply and printing service industry. As business activities continue to grow, the company faces several operational challenges, including duplicate delivery records, difficulties in retrieving shipment data, manual invoice management using paper-based records, and delays in obtaining delivery status information. These issues reduce efficiency and increase the risk of data inaccuracies. To address these problems, an information system was designed and implemented to streamline the management of goods and printed-product deliveries, facilitate reporting processes, and improve communication between the company and delivery personnel. The system was developed using the Waterfall software development model, encompassing requirement analysis, system design, implementation, testing, and maintenance stages. Unified Modeling Language (UML), including use case and class diagrams, was utilized to model system requirements and architecture. The implementation employed PHP with the Bootstrap framework for the web application, MySQL as the database management system, and Flutter for Android application development. The resulting web-based and Android-based system provides a centralized platform for managing delivery operations, enhances data accuracy, accelerates report generation, and enables more timely and reliable delivery information for all stakeholders.

Keywords:

Information Systems, Waterfall, Delivery, UML.

Corresponding Author:

Heri Satria Setiawan

Email: heri.satria71@yahoo.co.id

© The Author(s) 2026



commercial use.

CC BY: This license allows reusers to distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, so long as attribution is given to the creator. The license allows for

Research paper
Informatika

Article Info

Article History:

Received 12/03/2026

Revised 13/06/2026

Accepted 27/06/2026

Available online

28/06/2026



JIPETIK, Vol 4, No. 1, 2026
pp. 41-52

ISSN 3031-481X
(media online)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi pengiriman barang dan hasil percetakan pada PT. X, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penyediaan alat tulis kantor (ATK) dan jasa percetakan yang melayani pelanggan di dalam maupun luar kota. Aktivitas operasional perusahaan mencakup distribusi berbagai kebutuhan ATK serta produk percetakan, seperti faktur, nota, kwitansi, surat perintah kerja (SPK), kalender, undangan, dan berbagai dokumen lainnya. Dalam pelaksanaannya, perusahaan menghadapi sejumlah kendala, antara lain terjadinya duplikasi data pengiriman, kesulitan dalam pencarian arsip pengiriman, serta keterlambatan penyampaian informasi mengenai status keberhasilan pengiriman barang dan hasil cetakan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Waterfall yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan sistem. Perancangan sistem dilakukan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) yang direpresentasikan dalam bentuk use case diagram dan class diagram. Implementasi aplikasi memanfaatkan bahasa pemrograman PHP berbasis *framework Bootstrap* untuk platform web, MySQL sebagai basis data, serta *Flutter* untuk pengembangan aplikasi Android. Hasil penelitian berupa sistem informasi pengiriman berbasis web dan Android yang mampu meningkatkan efektivitas pengelolaan data pengiriman, mempercepat proses pelaporan, mengurangi kesalahan pencatatan, serta menyediakan informasi pengiriman yang lebih akurat dan terintegrasi sehingga mendukung peningkatan kualitas layanan perusahaan.

Kata kunci: Sistem Informasi, Air Terjun, Pengiriman, UML

Pendahuluan

PT. X merupakan perusahaan yang bergerak di bidang distribusi alat tulis kantor (ATK) dan jasa percetakan yang melayani kebutuhan pelanggan di wilayah Jakarta maupun luar daerah. Produk yang dipasarkan mencakup berbagai perlengkapan kantor seperti kertas dan peralatan administrasi, serta layanan percetakan dokumen dan media promosi, antara lain nota, bon, kwitansi, surat perintah kerja (SPK), kalender, undangan, dan berbagai produk cetak lainnya. Seiring meningkatnya aktivitas operasional perusahaan, pengelolaan data pengiriman barang dan hasil percetakan menjadi semakin kompleks. Proses pencatatan yang masih dilakukan secara manual sering menimbulkan berbagai permasalahan, seperti terjadinya duplikasi data, ketidaksesuaian informasi pengiriman, serta kesulitan dalam melakukan pencarian arsip pengiriman yang telah dilakukan. Selain itu, laporan keberhasilan pengiriman dari tim ekspedisi sering diterima terlambat sehingga pihak perusahaan mengalami kendala dalam melakukan pemantauan status barang dan hasil cetakan yang sedang didistribusikan. Lambatnya proses penyusunan laporan juga berdampak pada efektivitas pengambilan keputusan serta meningkatkan risiko terjadinya kesalahan administrasi dan kehilangan data. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem informasi yang mampu mengintegrasikan proses pencatatan, pemantauan, dan pelaporan pengiriman secara terkomputerisasi agar pengelolaan data menjadi lebih akurat, cepat, dan efisien serta dapat mendukung peningkatan kualitas pelayanan perusahaan kepada pelanggan.

Metodologi Penelitian

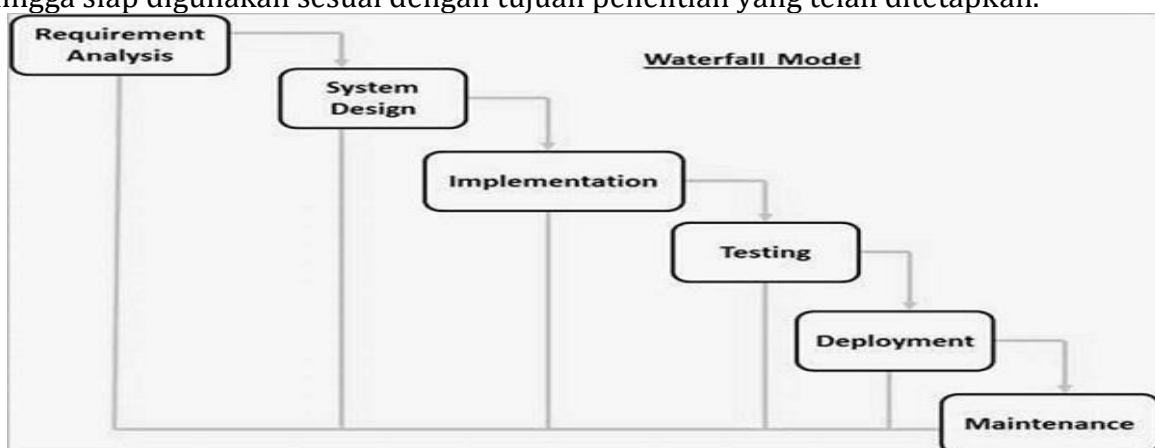
Penelitian ini menerapkan lima tahapan utama dalam proses analisis data, yaitu penyusunan instrumen penelitian, penentuan sampel penelitian, pengumpulan data, analisis data, serta interpretasi hasil penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara guna memperoleh informasi yang relevan mengenai kebutuhan sistem dan permasalahan yang terjadi pada proses pengiriman barang serta

hasil percetakan. Setelah data terkumpul, dilakukan analisis kebutuhan pengguna untuk mengidentifikasi fungsi-fungsi yang diperlukan dalam sistem yang akan dikembangkan. Tahap selanjutnya adalah perancangan dan pembangunan aplikasi dengan menerjemahkan kebutuhan pengguna ke dalam bentuk perangkat lunak. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework Bootstrap untuk aplikasi berbasis web, MySQL sebagai basis data, serta Flutter untuk pengembangan aplikasi berbasis Android. Setelah proses implementasi selesai, sistem diuji menggunakan metode Black Box Testing untuk memastikan seluruh fitur dan fungsi berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan. Pengujian dilakukan dengan mengevaluasi antarmuka pengguna, proses pengolahan data, serta alur kerja sistem secara menyeluruh. Selain itu, dilakukan simulasi penggunaan sistem untuk mengidentifikasi potensi kekurangan dan sebagai dasar penyempurnaan sistem pada tahap pengembangan berikutnya.

Adapun metodologi yang digunakan dalam pengembangan Sistem Informasi Pengiriman Barang dan Hasil Cetakn antara lain meliputi: Metode *Waterfall*[1]

1. Metode *Waterfall*

Dalam penelitian ini, proses pengembangan perangkat lunak dilakukan dengan menerapkan model *Waterfall* sebagai metode pengembangan sistem. Model *Waterfall* dipilih karena menyediakan alur kerja yang terstruktur dan sistematis, di mana setiap tahapan harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Pendekatan ini memungkinkan proses pengembangan berjalan secara terencana mulai dari analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan. Karakteristik *Waterfall* yang berurutan menjadikannya cocok digunakan pada proyek pengembangan perangkat lunak dengan ruang lingkup yang jelas serta jumlah sumber daya yang relatif terbatas. Melalui pendekatan ini, setiap tahapan dapat didokumentasikan dengan baik sehingga memudahkan proses evaluasi dan pengendalian pengembangan sistem. Secara umum, model *Waterfall* merupakan bagian dari *System Development Life Cycle* (SDLC) yang menekankan pentingnya perencanaan dan dokumentasi pada setiap fase pengembangan. Adapun tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian ini meliputi identifikasi kebutuhan pengguna, perancangan sistem, pembangunan aplikasi, pengujian fungsionalitas sistem, serta implementasi sistem hingga siap digunakan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.



Gambar 1. Metode *Waterfall*

Berikut adalah penjelasan dari tahap-tahap yang dilakukan dalam metode *waterfall* :

a. Analisis Kebutuhan

Tahap awal pengembangan sistem diawali dengan proses identifikasi dan

pengumpulan kebutuhan pengguna. Pada tahap ini dilakukan penggalan informasi mengenai fungsi yang diharapkan, kebutuhan operasional, serta batasan-batasan sistem yang akan dikembangkan. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, penyebaran kuesioner, maupun diskusi dengan pihak terkait. Seluruh informasi yang terkumpul kemudian dianalisis dan didokumentasikan sebagai dasar dalam perancangan sistem pada tahap berikutnya.

b. Perancangan Sistem

Setelah kebutuhan pengguna teridentifikasi dengan jelas, dilakukan proses perancangan sistem dan perangkat lunak. Tahap ini bertujuan untuk menyusun rancangan yang menggambarkan alur kerja sistem, struktur data, antarmuka pengguna, serta arsitektur perangkat lunak secara menyeluruh. Selain itu, pada tahap ini juga ditentukan kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk mendukung implementasi sistem.

c. Implementasi dan Pengujian Unit

Pada tahap implementasi, rancangan sistem yang telah dibuat diterjemahkan ke dalam kode program menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditentukan. Pengembangan aplikasi dilakukan secara bertahap dengan membagi sistem ke dalam beberapa modul yang lebih kecil agar proses pengkodean menjadi lebih terstruktur. Setiap modul yang selesai dikembangkan kemudian diuji secara mandiri untuk memastikan bahwa fungsi yang dihasilkan telah sesuai dengan spesifikasi yang direncanakan.

d. Integrasi dan Pengujian Sistem

Tahap berikutnya adalah mengintegrasikan seluruh modul yang telah dikembangkan menjadi satu kesatuan sistem yang utuh. Setelah proses integrasi selesai, dilakukan pengujian sistem secara menyeluruh untuk memastikan bahwa seluruh fitur dapat berjalan dengan baik dan saling terhubung sesuai rancangan. Pengujian ini juga bertujuan untuk menemukan dan memperbaiki kesalahan yang mungkin masih terdapat pada sistem sebelum digunakan oleh pengguna.

e. Implementasi Operasional dan Pemeliharaan

Tahap terakhir dalam model *Waterfall* adalah penerapan sistem pada lingkungan operasional yang sebenarnya. Sistem yang telah dinyatakan layak kemudian diinstal dan digunakan oleh pengguna sesuai kebutuhan. Setelah implementasi, dilakukan kegiatan pemeliharaan untuk memastikan sistem tetap berjalan dengan optimal. Pemeliharaan mencakup perbaikan kesalahan yang belum terdeteksi pada tahap sebelumnya, penyesuaian terhadap perubahan kebutuhan pengguna, serta pengembangan fitur baru guna meningkatkan kualitas dan kinerja sistem secara berkelanjutan.

Software yang digunakan untuk pembuatan sistem yaitu menggunakan *Android Studio*, *Framework Bootstrap* serta *MySQL* sebagai databasenya.

a. *Android Studio* yang sudah di-install *plugin Flutter*

Pada penelitian ini, proses pengembangan aplikasi Android dilakukan menggunakan *Android Studio* yang telah terintegrasi dengan *plugin Flutter*. *Android Studio* merupakan salah satu *Integrated Development Environment (IDE)* yang dirancang khusus untuk pengembangan aplikasi Android dan menyediakan berbagai fasilitas yang mendukung proses perancangan, pengkodean, pengujian, hingga implementasi aplikasi secara lebih efisien (wikipedia, 2020). Dengan integrasi *Flutter*,

pengembang dapat membangun aplikasi mobile yang memiliki performa tinggi serta antarmuka yang responsif melalui satu basis kode yang mudah dikelola.

Android Studio menyediakan berbagai fitur unggulan yang mendukung produktivitas pengembangan perangkat lunak, di antaranya sistem manajemen proyek berbasis Gradle yang fleksibel, emulator Android dengan performa tinggi untuk pengujian aplikasi, serta lingkungan pengembangan yang terintegrasi untuk berbagai jenis perangkat Android. Selain itu, *Android Studio* juga dilengkapi dengan fitur pembaruan aplikasi secara cepat saat proses pengembangan, template kode yang mempercepat pembuatan fitur aplikasi, serta dukungan integrasi dengan sistem kontrol versi seperti Git dan GitHub. Untuk menjaga kualitas perangkat lunak, *Android Studio* menyediakan berbagai alat pengujian dan analisis kode yang dapat membantu mendeteksi kesalahan, meningkatkan performa aplikasi, serta memastikan kompatibilitas pada berbagai versi sistem operasi Android. Dukungan terhadap bahasa pemrograman modern, teknologi native seperti C++ melalui NDK, serta integrasi layanan cloud menjadikan *Android Studio* sebagai platform yang andal dalam pengembangan aplikasi berbasis Android pada penelitian ini (wikipedia, 2020).

b. MySQL

MySQL merupakan salah satu sistem manajemen basis data relasional (*Relational Database Management System* atau RDBMS) yang banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi karena bersifat *open source*, mudah diimplementasikan, dan memiliki kinerja yang baik dalam mengelola data (Niagahoster, 2020). MySQL menggunakan bahasa SQL (*Structured Query Language*) sebagai standar untuk melakukan pengolahan data, seperti menambah, mengubah, menghapus, dan menampilkan data yang tersimpan dalam basis data. Dengan dukungan SQL, proses pengelolaan data dapat dilakukan secara lebih terstruktur, cepat, dan efisien sehingga memudahkan pengembang dalam membangun aplikasi yang membutuhkan penyimpanan data dalam jumlah besar.

Sebagai sistem basis data yang andal, MySQL mampu menangani berbagai kebutuhan pengolahan data baik untuk aplikasi skala kecil maupun skala besar. Kinerja MySQL didukung oleh mekanisme optimasi query yang memungkinkan proses pencarian dan pengolahan data berjalan dengan lebih efektif. Selain itu, MySQL mendukung dua jenis operasi basis data, yaitu transaksional dan non-transaksional. Pada mode transaksional, MySQL mampu menjaga konsistensi dan integritas data melalui mekanisme transaksi yang aman, sehingga sangat sesuai digunakan pada sistem informasi yang membutuhkan tingkat keandalan tinggi. Sementara itu, mode non-transaksional lebih menekankan pada kecepatan akses data dan umumnya digunakan pada aplikasi yang tidak memerlukan pengelolaan transaksi yang kompleks. Dengan berbagai keunggulan tersebut, MySQL dipilih sebagai basis data dalam penelitian ini untuk mendukung proses penyimpanan, pengelolaan, dan pengambilan data secara efektif dan terintegrasi (Niagahoster, 2020).

c. Framework Bootstrap

Bootstrap merupakan *framework front-end* yang dirancang untuk mempermudah proses pengembangan antarmuka website secara cepat, konsisten, dan responsif [4]. *Framework* ini menyediakan kumpulan komponen siap pakai yang berbasis HTML, CSS, dan *JavaScript* sehingga pengembang tidak perlu membangun tampilan website dari awal. Dengan memanfaatkan *Bootstrap*, proses pembuatan halaman web menjadi lebih efisien karena berbagai elemen antarmuka seperti navigasi, formulir,

tombol, tabel, kartu informasi, dan komponen visual lainnya telah tersedia dalam bentuk yang terstandarisasi.

Salah satu keunggulan utama Bootstrap adalah kemampuannya dalam mendukung desain responsif melalui sistem grid yang fleksibel. Fitur ini memungkinkan tampilan website menyesuaikan secara otomatis dengan berbagai ukuran layar, baik pada perangkat desktop, laptop, tablet, maupun *smartphone*. Selain meningkatkan kenyamanan pengguna, Bootstrap juga membantu menjaga konsistensi desain pada seluruh halaman aplikasi. Framework ini dilengkapi dengan berbagai utilitas dan komponen interaktif yang memudahkan pengembang dalam menciptakan antarmuka yang modern, menarik, dan mudah digunakan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini *Bootstrap* digunakan sebagai framework pendukung untuk membangun tampilan aplikasi web yang responsif, user-friendly, dan mampu memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik (Qwords, 2020).

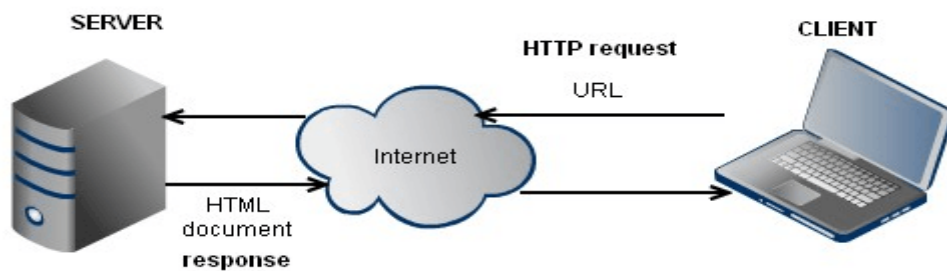
d. Pengertian *Flutter*

Flutter merupakan *framework* pengembangan aplikasi yang memungkinkan pembuatan aplikasi mobile lintas platform (*cross-platform*) dengan menggunakan satu bahasa pemrograman dan satu basis kode yang sama (Kawankoding 2019). Dikembangkan oleh *Google*, Flutter memberikan kemudahan bagi pengembang untuk membangun aplikasi yang dapat berjalan pada sistem operasi *Android* maupun *iOS* tanpa harus menulis kode secara terpisah untuk masing-masing platform. Pendekatan ini menjadikan proses pengembangan aplikasi lebih efisien dari segi waktu, biaya, dan pemeliharaan sistem.

Flutter menggunakan bahasa pemrograman Dart sebagai dasar pengembangannya. Dengan memanfaatkan satu *codebase*, pengembang dapat menghasilkan aplikasi dengan tampilan dan performa yang mendekati aplikasi native. Berbeda dengan pendekatan berbasis web yang hanya membungkus halaman web ke dalam aplikasi mobile, Flutter membangun antarmuka dan fungsi aplikasi secara langsung menggunakan komponen native sehingga menghasilkan kinerja yang lebih optimal dan responsif. Selain itu, *Flutter* menyediakan berbagai widget yang dapat digunakan untuk membangun antarmuka pengguna yang modern, interaktif, dan konsisten pada berbagai perangkat.

Secara umum, *Flutter* terdiri dari dua komponen utama, yaitu *Flutter Framework* dan *Flutter SDK*. *Flutter Framework* menyediakan kumpulan widget, pustaka, serta berbagai fungsi yang digunakan untuk membangun antarmuka dan logika aplikasi. Sementara itu, *Flutter SDK* (*Software Development Kit*) menyediakan berbagai alat pengembangan yang mendukung proses kompilasi, pengujian, debugging, hingga distribusi aplikasi ke berbagai platform. Dengan berbagai keunggulan tersebut, Flutter dipilih dalam penelitian ini sebagai teknologi pengembangan aplikasi *Android* karena mampu menghasilkan aplikasi yang cepat, fleksibel, dan mudah dikembangkan sesuai kebutuhan sistem (Kawankoding 2019).

e. Pengertian Jaringan *Client Server*

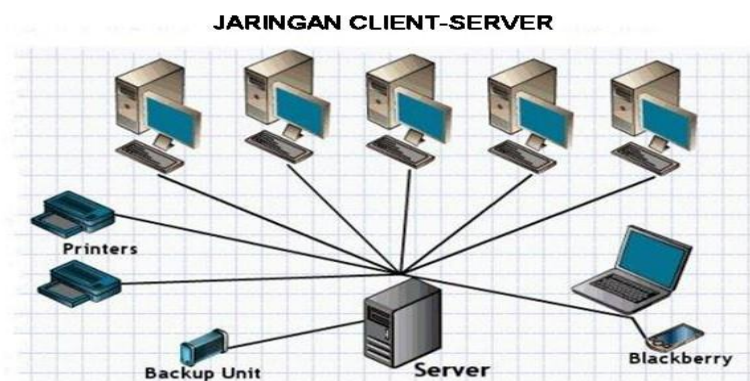


Gambar 2. Jaringan client server
Gambaran secara umum mengenai client server

Arsitektur jaringan *client-server* merupakan model komunikasi jaringan yang membagi tugas antara perangkat *client* dan *server* dalam proses pertukaran data [6]. Pada model ini, *client* berperan sebagai pihak yang mengajukan permintaan (*request*) terhadap layanan atau informasi tertentu, sedangkan *server* bertugas menerima, memproses, dan mengirimkan kembali hasil permintaan tersebut dalam bentuk respons (*response*). Konsep ini banyak digunakan dalam pengembangan sistem informasi modern karena mampu mengelola data secara terpusat dan mendukung akses oleh banyak pengguna secara bersamaan.

Perangkat *client* umumnya berupa komputer, laptop, smartphone, atau tablet yang dilengkapi dengan aplikasi tertentu untuk mengakses layanan jaringan. Salah satu contoh yang paling umum adalah penggunaan *web browser* untuk mengakses halaman web atau aplikasi berbasis *internet*. Melalui perangkat *client*, pengguna dapat mengirimkan permintaan data yang kemudian diteruskan ke *server* untuk diproses sesuai kebutuhan sistem.

Sementara itu, *server* merupakan perangkat dengan kemampuan pemrosesan dan kapasitas penyimpanan yang lebih tinggi dibandingkan *client*. *Server* berfungsi sebagai pusat pengelolaan data dan layanan yang dibutuhkan oleh pengguna. Seluruh data penting, logika aplikasi, serta proses pengolahan informasi disimpan dan dijalankan pada *server* sehingga keamanan dan konsistensi data dapat lebih terjaga. Dalam penelitian ini, konsep *client-server* diterapkan untuk mendukung komunikasi antara aplikasi web, aplikasi *Android*, dan basis data sehingga proses pertukaran informasi dapat berlangsung secara cepat, terintegrasi, dan efisien (Wikipedia, 2021).

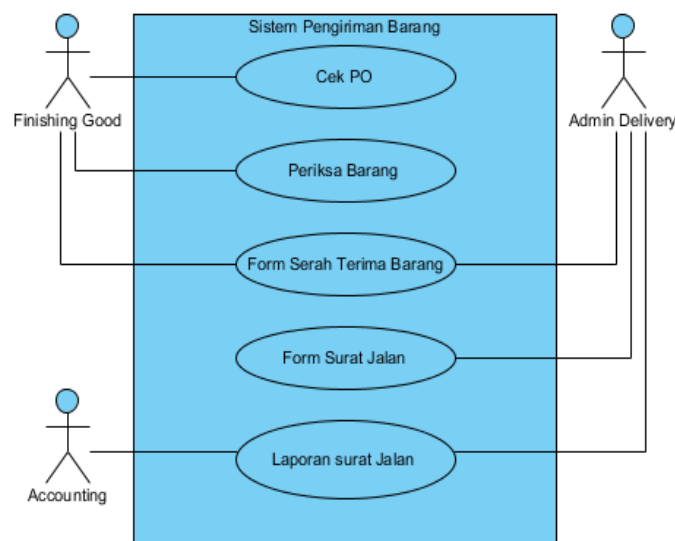


Gambar 3. Jaringan banyak client
Gambaran secara mendetail client server

Selain berfungsi sebagai pusat layanan jaringan, server juga dapat diklasifikasikan berdasarkan jenis layanan yang disediakan. Beberapa contoh yang umum digunakan antara lain *mail server* yang bertugas mengelola pengiriman dan penerimaan surat elektronik, *database server* yang menangani penyimpanan serta pengelolaan basis data, *web server* yang menyediakan layanan aplikasi berbasis web, dan *file server* yang berfungsi sebagai media penyimpanan serta berbagi berkas dalam jaringan. Setiap jenis *server* dirancang untuk menjalankan fungsi tertentu sesuai kebutuhan organisasi atau sistem yang digunakan.

Dari sisi perangkat keras, *client* dan *server* memiliki karakteristik yang berbeda karena dirancang untuk memenuhi kebutuhan operasional masing-masing. Perangkat *client* lebih menitikberatkan pada kenyamanan pengguna, sehingga umumnya dilengkapi dengan antarmuka grafis yang interaktif, kualitas tampilan yang baik, serta perangkat input yang mendukung aktivitas pengguna. Sebaliknya, *server* lebih berorientasi pada kinerja, stabilitas, dan kemampuan menangani banyak permintaan secara bersamaan. Oleh karena itu, *server* biasanya memiliki spesifikasi pemrosesan, kapasitas memori, dan media penyimpanan yang lebih besar dibandingkan *client*. Dalam banyak implementasi, *server* bahkan dapat beroperasi tanpa tampilan grafis yang kompleks dan cukup menggunakan antarmuka berbasis teks (*command line interface*) karena fokus utamanya adalah menjalankan layanan dan mengelola data secara efisien [6].

Hasil dan Pembahasan



Gambar 4. Use Case Diagram yang sedang berjalan

Gambar Use Case ini mengenai gambaran system PT. X yang sedang berjalan selama ini secara manual

Rancangan database (Class Diagram) system yang akan dibangun sebagai berikut:



Gambar 5. Class Diagram

Gambar Class Diagram yang akan digunakan nanti

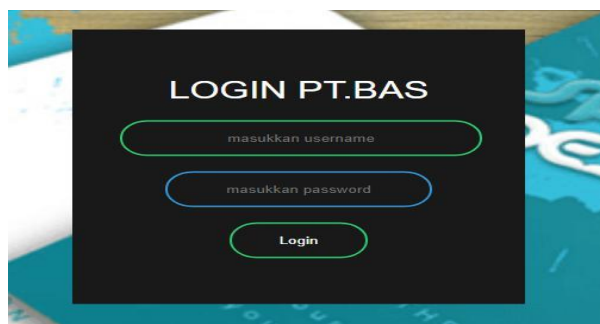
Tampilan layar



Gambar 6. Tampilan index utama web

Tampilan menu utama ketika baru membuka web PT. X

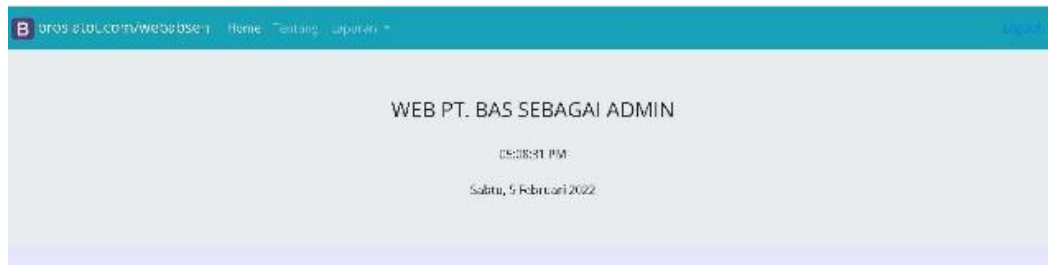
Gambar tersebut menampilkan antarmuka sistem informasi pada PT. Berkah Agung Sejahtera yang bergerak di bidang percetakan dan supplier. Pada halaman utama terdapat menu navigasi di sisi kiri yang terdiri dari *About*, *Profile*, *Contact*, *Product*, dan *Login* untuk memudahkan pengguna mengakses informasi yang dibutuhkan. Di bagian tengah halaman ditampilkan tabel data pemesanan yang memuat informasi seperti kode pengiriman, kode pemesanan, nama pemesan, nomor telepon pemesan, alamat pemesan, kode kurir, nama kurir, nomor telepon kurir, waktu pengambilan (pick up), status pengiriman, serta nama penerima. Tampilan ini berfungsi sebagai media pengelolaan dan pemantauan data pesanan serta pengiriman barang sehingga proses administrasi dan distribusi dapat dilakukan dengan lebih terorganisir dan efisien.



Gambar 7. Login Web

Login untuk masuk sebagai admin di web PT. X

Gambar tersebut menampilkan halaman login sistem PT. Berkah Agung Sejahtera (PT.BAS) dengan desain antarmuka yang sederhana dan modern. Pada bagian tengah halaman terdapat judul **“LOGIN PT.BAS”** yang diikuti oleh dua kolom input, yaitu kolom **username** dan **password** yang harus diisi oleh pengguna untuk mengakses sistem.



Gambar 8. Form Menu sebagai admin

Input Data Kurir

Kode Kurir

Nama Kurir

No. HP Kurir

email kurir

Home

No	Kode Kurir	Nama Kurir	No. HP	email Kurir	Operasi
1	K001	Mardali	0814227376	bayhaqunindra@gmail.com	Edit Delete
2	K002	Maryadi	0814227376	bayhaqunindra@gmail.com	Edit Delete

Gambar 9. Input data kurir

Tampilan ketika masuk sebagai admin dan dapat menginput data kurir

Gambar tersebut menampilkan halaman pengelolaan data kurir pada sistem informasi PT. Berkah Agung Sejahtera. Pada bagian atas terdapat formulir **Input Data Kurir** yang digunakan untuk menambahkan data kurir baru, meliputi kode kurir, nama kurir, nomor handphone, dan alamat email kurir. Setelah data diisi, pengguna dapat menekan tombol **Simpan** untuk menyimpan data ke dalam sistem atau tombol **Batal** untuk membatalkan proses input. Pada bagian bawah halaman ditampilkan tabel daftar kurir yang berisi informasi nomor urut, kode kurir, nama kurir, nomor handphone, dan email kurir yang telah tersimpan.

Input Data Pesanan

Kode Kurir

Nama Pemesan

Jenis Pesanan

Berat

No. HP

Alamat Pemesan

Kode Pos

email Pemesan

Gambar 10. Input data pemesanan

Tampilan ketika menginput data pesanan yang akan dianter oleh kurir

Input Data Hasil Cetakan yang Terkirim

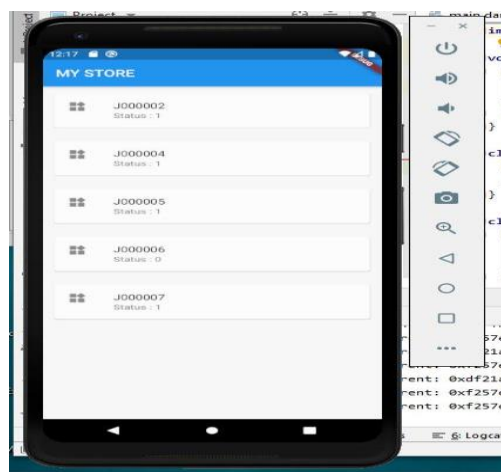
Kode Jalan
J000006

Kode Pemesanan P00001

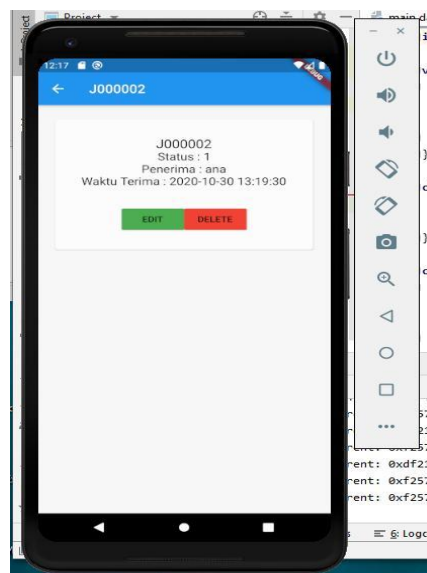
Kode Kurir K001

No	Kode Jalan	Kode Pemesanan	Kode Kurir	Waktu pick up	Status	Penerima	Waktu Terima	Operasi	
1	J000004	P00001	K001	2020-09-29 06:36:36	Success	Iyah	2020-11-04 16:40:43	Edit	Delete
2	J000005	P00002	K002	2020-09-29 06:36:50	Success	Joni	2020-11-04 16:40:29	Edit	Delete

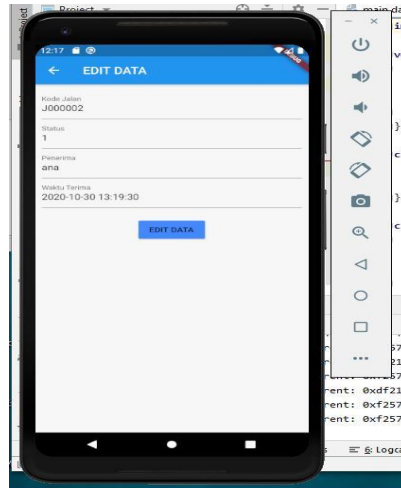
Gambar 11. *Input data hasil cetakan yang terkirim*
Tampilan inputan ketika kurir berhasil mengirim hasil cetakan atau tidak



Gambar 12. *View data yang terkirim*
Tampilan data yang akan dikirim oleh kurir melalui aplikasi mobile



Gambar 13. *Edit atau Delete data kiriman*
Tampilan aplikasi mobile data yang terkirim atau tidak



Gambar 14.. *Form data edit status pengiriman*
Tampilan aplikasi mobile bagi kurir bila berhasil mengirim paket atau tidak

Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Aplikasi ini dapat digunakan dengan baik dan mudah bagi admin PT. X maupun untuk kurir sebagai ujung tombak pengiriman barang atau hasil cetakan PT. X.
2. Informasi status pengiriman barang dan hasil cetakan menjadi *up to date* dan lebih terkontrol sehingga meningkatkan kepuasan *customer*..
3. Aplikasi telah dapat berjalan baik pada perangkat android dengan spesifikasi semua versi.

Daftar Pustaka

- Janner Simarmata, (2009). *Rekayasa Perangkat Lunak*, Edisi 1. Yogyakarta: ANDI
- Kawankoding. (2020). Apa itu Flutter, 15 Agustus 2019, 2019.
<https://kawankoding.com/artikel/apa-itu-flutter%0A> (accessed Oct. 10, 2020).
- Niagahoster.co.id. (2020). Pengertian MySQL, Fungsi, dan Cara Kerjanya (Lengkap).
<https://www.niagahoster.co.id/blog/mysql-adalah/> (accessed Oct. 10, 2020).
- Qwords. (2020). Pengertian Bootstrap. <https://qwords.com/>, "Pengertian Bootstrap."
<https://qwords.com/blog/apa-itu-bootstrap/> (accessed Oct. 10, 2020).
- Wikipedia. (2020). Pengertian android studio. https://en.wikipedia.org/wiki/Android_Studio (accessed Oct. 10, 2020).
- Wikipedia. (2021). Definisi client server. [Online]. Available:
https://en.wikipedia.org/wiki/Client-server_model