BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Evolusi teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan drastis pada masyarakat dan industri. Transformasi digital akan menciptakan nilai-nilai baru dan menjadi pilar kebijakan industri di banyak negara. Perkembangan teknologi dan informasi yang begitu pesat membuat informasi menjadi hal yang penting untuk menunjang kinerja sebuah bisnis, salah satunya untuk meningkatkan kualitas layanan yang interaktif. Informasi dan data yang dibutuhkan dapat diolah dan disimpan dalam sebuah database yang dapat digunakan dan dilihat ketika dibutuhkan (Subandowo, 2022).

Perkembangan media sosial, teknologi dan kepemilikan ponsel di masyarakat telah mendorong tumbuhnya bisnis sampingan yang menarik, bahkan nyaris tanpa modal, yaitu bisnis jasa titip beli yang mulai dikenal luas dan kini disebut sebagai *personal shopper*. Bisnis baru ini semakin berkembang seiring dengan perkembangan media sosial dan juga keberadaan media sosial dan kepemilikan gadget juga bisa dimanfaatkan untuk menghasilkan uang sebagai *personal shopper*. *Personal shopper* adalah pekerjaan berbelanja atau keluar masuk toko, pusat perbelanjaan atau merchant besar dengan beberapa brand ternama sesuai keinginan pelanggan yang mempercayai jasanya. Barang yang dicari juga tidak hanya di tingkat lokal jasa, tetapi ada permintaan barang dari luar kota (Devina, 2019).

Balqiez shop merupakan toko jasa titip yang berada di Kota Palopo, tepatnya berada di Jalan Andi Kambo, No. 19, Kelurahan Surutanga, Kecamatan Wara Timur, Kota Palopo, Sulawesi Selatan. *Balqiez shop* membuka jasa titip dimana tugas utama yaitu memotret dan memposting beberapa foto barang diakun medis sosial mereka kemudian menunggu pesanan dari pelanggan lalu membeli barang yang diinginkan oleh pembeli kemudian mengirimkan barang tersebut. Adapun tarif yang ditawarkan beragam mulai dari Rp. 35000 sampai dengan tahap negosiasi antara pemesan yang nilainya cukup lumayan. Omset yang didapat dari bisnis ini bisa bervariasi mulai dari ratusan ribu hingga puluhan juta.

Selain itu, memulai bisnis sebagai *personal shopper* hampir tidak membutuhkan modal, artinya bisnis ini merupakan peluang usaha baru bagi masyarakat untuk menambah penghasilan. Masalah yang ada saat ini proses bisnis jasa titip beli barang yang berjalan masih terdapat kekurangan dimana kurangnya informasi informasi bagi pembeli untuk mengetahui kapan, tanggal berapa, lokasi mana *personal shopper* akan membuka jasa titip. Serta kurangnya promosi bagi para penjual atau *personal shopper*, dari penyajian informasi jasa titip saat ini masih memerlukan pengembangan dan penambahan dalam kegiatan mempromosikan barang yang ingin dijual dan dibeli oleh *Customer*, kemudian *Customer* ketika ingin melihat barang melihat di story *personal shopper* dan melakukan pemesanan melalui sosial media seperti Ig atau Wa. Solusi untuk mengatasi hal tersebut ialah dengan mengembangkan sistem informasi berbasis web agar dapat mengetahui informasi *personal shopper* mana yang akan membuka jasa titip, pada lokasi mana serta rentan waktu barang tersebut ready.

Berdasarkan uraian yang telah penulis paparkan di atas, peneliti berinisiatif melakukan penelitian dengan mengangkat judul "Rancang Bangun Aplikasi *Marketplace* Jasa titip Barang Berbasis *Website*". Dengan harapan penjual dapat memberikan informasi yang efektif dan efisien terkait jastip tersebut dan memudahkan *Customer* dalam proses pembelian barang.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun aplikasi *marketplace* jasa titip barang berbasis *Website*?.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini untuk merancang dan membangun aplikasi *marketplace* jasa titip barang berbasis *website*.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini nantinya dapat bermanfaat bagi beberapa pihak yang akan menggunakannya antara lain:

1. Bagi Penulis

Selain menambah pemahaman penulis mengenai teknologi yang terlibat dalam perancangan sistem informasi dan menjadi bekal dalam menghadapi dunia

kerja yang sesungguhnya terkait dengan pembuatan sistem informasi untuk *marketplace* jastip ini, hal tersebut juga menjadi penerapan ilmu atau mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama di bangku kuliah.

2. Bagi Universitas Cokroaminoto Palopo

Penelitian ini dapat memberikan *inovasi* baru sebagai *referensi*, terutama bagi mahasiswa program studi informatika yang sedang menyusun tugas akhir dengan topik terkait.

3. Bagi *Balqiez shop*

Aplikasi berbasis web ini ditujukan untuk memudahkan promosi informasi mengenai jasa pengiriman barang bagi para penjual dan pembeli.

4. Bagi pelanggan

Diharapkan dapat memudahkan pembeli untuk mengetahui informasi jasa titip barang

1.5 Batasan Penelitian

Batasan dalam penelitian ini penulis rancang sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibuat khusus untuk *Balqiez shop* Kota Palopo dan produk yang dapat di jasa titipkan hanya beberapa kategori produk saja.
2. Perangkat lunak yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi *marketplace* jasa titip barang menggunakan *Xampp* versi 3.3.0, *Sublime text*, *Google Chrome* dan *Mozilla Firefox*
3. Bahasa pemograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Bahasa Pemograman Php dan *Mysql* 5.6.
4. Bahasa pemodelan yang digunakan untuk pembuatan sistem adalah *Unified Modelling Language* (UML).
5. Aplikasi yang digunakan untuk membuat diagram/bagan aplikasi adalah *Draw io* dan Balsamiq sebagai aplikasi untuk membuat rancangan interface website.
6. Pengujian sistem menggunakan *Black box* untuk menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Kajian Teori

Kajian teori merupakan dasar penulis dalam mengkaji Ilmu Pengetahuan berdasarkan teori – teori yang ada saat ini, dengan menggunakan studi teoritis sebagai landasan. Kajian teori yang penulis gunakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Rancang Bangun

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), kata “rancang” merupakan kata dasar dari “merancang” yang berarti mengatur segala sesuatu (sebelum bertindak, mengerjakan, atau melakukan sesuatu) atau merencanakan.

Nasril dan Saputra (dalam Zhafari, 2022) perancangan atau rancang bangun ialah definisi dari suatu proses pembangunan atau pengembangan dari spesifikasi sistem baru yang didapat dari hasil analisis sistem. Selama proses perancangan, tim harus merancang sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna ke dalam sebuah lembar kerja dengan tetap memperhatikan prosedur dan metode yang sesuai dengan standar. Lembar kerja tersebut berisi uraian rancangan sistem usulan secara detail mulai dari *input*, proses, dan *output*. Pendapat lain dari Pratami (2020) Perancangan memiliki kata dasar “rancang” dapat diartikan sebagai suatu proses penejermahan hasil analisis sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk menggambarkan komponen dari sistem saat diimplementasikan secara terperinci dan jelas. Selain itu, perancangan juga memiliki definisi lain, ialah rangkaian dari sekumpulan prosedur yang dilakukan untuk membangun sebuah sistem baru dengan mempersiapkan spesifikasi sistem secara detail. Sedangkan pembangunan memiliki kata dasar “bangun” yang dapat diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah sistem baru atau memperbaiki sistem secara menyeluruh atau sebagian (Pratami, 2020).

Kinaswara, dkk. (2019) berpendapat bahwa rancangan sistem adalah gambaran dari alur sketsa sistem beserta spesifikasi perangkat kerasnya yang bertujuan untuk memberikan daftar kebutuhan sistem dan untuk memberikan pemodelan sistem secara detail. Pendapat lain dari Jh dan Prastowo (2021)

rancang bangun merupakan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Sedangkan menurut Maldhan (2019) rancang Bangun adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

Kesimpulannya ialah rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut atau memperbaiki sistem yang telah ada.

2. Aplikasi

Irvan (dalam Estiningrat, 2022), Aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak yang dapat memanfaatkan kemampuan komputer langsung dalam melakukan suatu tugas. Aplikasi adalah jenis perangkat lunak yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan tertentu dan memenuhi aktivitas, seperti bermain game, menjadi sukarelawan, dan melakukan tugas apa pun yang hampir seluruhnya bergantung pada pengguna.

Menurut Yuniar (dalam Rihana, dkk. 2020) aplikasi ialah penggunaan dalam suatu komputer yang memiliki komponen-komponen yang berguna dalam melakukan pengelolaan data dan kegiatan-kegiatan seperti pembuatan dokumen, pengelolaan data, instruksi maupun pertanyaan yang telah disusun sebagaimana mestinya sehingga komputer dapat memproses *input* menjadi *output*. Widarma, dkk (dalam Febrina, 2021) berpendapat, aplikasi adalah program siap pakai yang digunakan untuk menjalankan perintah pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mengacu pada pemecahan masalah berdasarkan komputasi atau pemrosesan data yang diinginkan atau diantisipasi dan memanfaatkan salah satu metodologi pemrosesan data aplikasi.

Penulis menarik kesimpulan bahwa aplikasi adalah bagian dari perangkat lunak yang dapat menggunakan kemampuan komputer secara langsung untuk melaksanakan suatu tugas yang ditujukan untuk melayani kebutuhan dan kegiatan, seperti permainan, layanan masyarakat, dan prosedur apa saja yang hampir dilakukan oleh pengguna, berdasarkan penjelasan yang diberikan oleh beberapa ahli di atas.

3. *Profil* Toko *Balqiez Shop*

Balqiez Shop merupakan sebuah toko atau layanan jasa titip barang yang menyediakan layanan untuk membantu pelanggan dalam melakukan pembelian atau pengiriman barang dari atau ke lokasi tertentu.Toko ini menyediakan berbagai macam produk seperti pakaian, celana, accesories dan masih banyak lagi yang dapat ditemukan pada toko Balqiez Shop.

Balqiez Shop yang memiliki tempat yang sama dengan toko butik Brand No Brand (BNB) ini merupakan salah satu toko jasa titip yang menjual produk import yang terletak di Jl. Andi Kambo, No.19, Kelurahan sarutanga, Kec Wara Timur , Kota Palopo, Sulawesi Selatan. Balqiez Shop ini sudah berjalan kurang lebih 7 tahun lamanya pada Kota Palopo. Produk dalam Balqiez Shop maupun toko butik bnb juga sangat berkualitas.

4. *Website*

Menurut Kinaswara dkk., (2019), situs web adalah sebuah hyperlink di dalam sebuah domain yang menampilkan dan memberikan informasi dalam bentuk teks, foto, audio, dan video. Di sisi lain, *web* adalah layanan internet yang dapat diakses oleh pengguna komputer. Halaman-halaman web yang bergantung satu sama lain dan terkait satu sama lain disebut *hyperlink*. Situs web harus diakses melalui jaringan internet agar dapat digunakan oleh pengguna. *Website* memerlukan akses melalui jejaring internet. Pendapat lain dari Batubara (Putri, 2021) Situs web, kadang-kadang dikenal sebagai situs, adalah sekelompok halaman yang digunakan untuk menampilkan teks, gambar diam atau bergerak, animasi, audio statis atau dinamis, dan informasi lainnya. Halaman-halaman ini disusun sebagai jaringan bangunan yang saling terkait. Hubungan antara satu halaman dengan yang lainnya disebut dengan *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung dinamakan *hypetext.*

Hidayat (dalam Arofah, 2020) Situs web, juga dikenal sebagai situs, adalah kumpulan halaman yang menampilkan teks, grafik, animasi, suara, dan / atau campuran dari semuanya. Elemen-elemen ini dapat bersifat statis atau dinamis, dan bersama-sama mereka menciptakan jaringan bangunan yang saling terhubung yang semuanya terkait satu sama lain.

Satu lagi sudut pandang dari Yuhefizar dkk (dalam Saputra, 2020) Situs *web* adalah sebuah domain yang terdiri dari semua halaman web yang mengandung informasi. Sebuah situs web sering kali dibangun dengan banyak halaman web yang saling terhubung. Sebuah situs web sering kali dibangun dengan banyak halaman web yang saling terhubung. Hubungan yang diciptakan tersebut disebut *hyperlink*, sedangkan media penghubungnya yang berupa teks disebut *hypertext*. Halaman awal dari sebuah *Website* disebut *homepage*.

Situs web adalah kumpulan halaman informasi yang dapat dilihat melalui jaringan internet dan berisi data digital berupa teks, foto, audio, video, dan animasi. Kesimpulan ini dapat ditarik dari beberapa sudut pandang yang telah disebutkan sebelumnya.

5. *XAMPP*

Palit, dkk., (dalam Lazuardi, 2020) *XAMPP* merupakan perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi dimana terdapat kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri dari program Apache HTTP *Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl*. Nama *XAMPP* yaitu singkatan dari *X* (empat sistem operasi apapun), *Apache, MySQL, PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam *GNU* (*General Public License*) dan bebas yang merupakan web *server* yang mudah digunakan dan dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. Untuk mendapatkanya dapat men-download langsung dari web resminya. Sudut pandang tambahan dari Putri (2021) *Xampp* adalah toolkit aplikasi yang menawarkan paket perangkat lunak dengan *PHP, Apache, MySQL*, dan pengaturan server web untuk membantu penjelasan dalam membuat aplikasi online dan membuat pemrograman web menjadi lebih sederhana.

Menurut Zhafari (2022) *XAMPP* adalah paket instalasi untuk *PHP* yang bersifat *open source* dan dikembangkan serta dikelola oleh komunitas *open source* ini memungkinkan anda untuk menginstal *Apache, MariaDB* atau *MySQL, PHP*, *Filezila,* dan *PhpMy*Admin sekaligus. menawarkan paket instalasi pengembang web, hal ini membuat segalanya menjadi lebih mudah. Selain itu, *XAMPP* dapat beroperasi sebagai *server local host.*

6. *PHP* (*Personal Home Page*)

Kinaswara, dkk., (2019) berpendapat *PHP Hypertext Preprocessor* (*PHP*) merupakan sebuah bahasa pemrograman web *server*. Orang pertama yang menemukan *PHP* secara kebetulan adalah Rasmus Lerdoft, seorang programmer. Awalnya, *PHP* merupakan sekumpulan script biasa namun seiring waktu, adanya penambahan fitur pemrograman berorientasi objek pada *PHP*. Pendapat lain dari Nasril dan Saputra (dalam Zhafari, 2022) *PHP* ialah bahasa scripting pada *server* yang bekerja sama dengan bahasa *HTML* yang menjadi kesatuan untuk menghasilkan halaman web yang berjalan secara dinamis. Sintaks dan perintah-perintah dari bahasa *PHP* akan dijalankan pada *server*, kemudian hasil dari eksekusinya diteruskan melalui *browser* pengguna dalam bentuk bahasa *HTML*.

Raharjo, dkk (dalam Lazuardi, 2020) mengemukakan bahwa *PHP* (*Hypertext Preprocessor*) adalah salah satu bahasa pemprograman skrip yang digunakan untuk membangun suatu aplikasi web. Jika dipanggil dari *web browser*, program yang telah ditulis menggunakan *PHP* akan *di-parsing* di suatu *web server* oleh interpreter *PHP* yang akan diterjemahkan ke dalam dokumen *HTML*, selanjutnya akan ditampilkan kembali ke browser. Karena pemrosesan program *PHP* dilakukan di lingkungan *web server*, *PHP* juga dikatakan sebagai bahasa sisi *server* (*server-side*). Selain menggunakan PHP, aplikasi web juga dapat dibangun dengan *JAVA (JSP-JavaServerPages dan Servlet), Perl*, maupun *ASP (Active Server Pages). PHP versi 5* yang dirilis pada awal tahun 2006 dan pada bulan Desember 2008 telah muncul hingga versi 5.2.8 dengan berbagai kelebihan dibandingkan versi sebelumnya yang merupakan versi terbaru dari *PHP*. Meskipun *PHP* 5 dapat digunakan untuk membuat aplikasi *CLI* (*Command Line Interface*) dan juga aplikasi desktop, tetapi pada umumnya menggunakan PHP untuk membuat aplikasi web.

Dari pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan *PHP* adalah bahasa skrip yang terintegrasi ke dalam *HTML* dan sangat membantu dalam pengembangan *web*.

7. *MySQL (My Structured Query Language)*

Winarno (dalam Sitinjak dan Suwita, 2020), "Program database disebut *MySQL*. Karena *MySQL* adalah tipe data relasional, datanya disimpan sebagai

jaringan tabel yang terhubung. Karena data disimpan dalam tabel dan bukan dalam format lain, database membuatnya lebih mudah untuk menyimpan dan menampilkan data". Pendapat lain dari Anisya (Lazuardi, 2020) *MySQL* merupakan suatu perangkat lunak *database* relasi (*Relational Database Management System* atau *DBMS*), seperti halnya *ORACLE, POSTGRESQL, MSSQL,* dan sebagainya. *SQL* singkatan dari *Structure Query Language* yang didefinisikan sebagai suatu sintaks perintah-perintah tertentu atau bahasa program yang digunakan untuk mengelola suatu *database*. Yang artinya *MySQL* ialah *software*-nya sedangkan *SQL* adalah bahasa perintahnya.

Sucipto (dalam Maldhan, 2019), *Database* merupakan sistem penyimpanan beragam jenis data dalam sebuah entitas yang besar yang diolah sedemikian rupa agar memudahkan penggunanya. Data yang disimpan biasanya bervariatif misalnya angka, teks, gambar, suara, dan jenis data multi-media lainnya. kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan lainnya yang tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya disebut basis data. Adapun *database* sendiri merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi, karena merupakan basis dalam menyediakan informasi bagi para pemakainya.

Kemudian penulis dapat menyimpulkan *MySQL* (*My Structured Query Language*) adalah salah satu *database* yang sifatnya *open source* dan dapat digunakan dalam pembuatan sistem berbasis *Website* dimana *MySQL* mudah untuk digunakan.

8. *Unified Modeling Language*

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah bahasa profesional dengan standar yang digunakan untuk merancang, menggambarkan, dan menampilkan sistem perangkat lunak, menurut Sugiarti (dalam Zhafari, 2022). Ketika membuat model sistem yang sesuai dengan standar profesional, UML menawarkan sebuah alternatif. Ketika digunakan bersama dengan bahasa pemrograman berorientasi objek, *UML* sangat cocok. Hal ini dikarenakan ide dasar di balik *UML* adalah penggunaan kelas dan operasi. Namun, pemodelan aplikasi prosedural yang berbeda adalah tujuan lain dari *UML*. Sudut pandang lain dari Samsudin dan rekannya (2019) Salah satu alat bantu untuk pengembangan

perangkat lunak berbasis objek adalah *UML (Unified Model Language)*. Alat bantu yang biasa digunakan dalam perancangan berorientasi objek berbasiskan *UML* adalah *Use case chart, movement Diagram, sequensial graph, class outline* dan lain sebagainya.

(Dalam Saputra, 2020) Zufria Kerangka kerja pemrograman *OO (Object Oriented)* divisualisasikan, ditentukan, dirakit, dan dilaporkan dengan menggunakan *UML (Unified Modeling Language)*, sebuah bahasa berbasis grafis/gambar. *UML* juga menawarkan spesifikasi untuk merakit sistem cetak biru, yang meliputi konsep skala bisnis, kompilasi kelas dalam dialek pemrograman eksplisit, skema skateholder, dan komponen sistem perangkat lunak.

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa yang menggunakan gambar atau citra untuk membayangkan, mengkarakterisasi, merakit, dan mencatat kemajuan pemrograman berorientasi objek, menurut beberapa sudut pandang yang telah disebutkan sebelumnya.

a. Diagram *Use case*

Use case diagram digunakan sebagai tampilan untuk sistem informasi yang baru dikembangkan. *Use case* berfungsi dengan memberikan deskripsi tentang bagaimana sebuah sistem digunakan, yang membantu menggambarkan kerja sama antara pengguna dan sistem itu sendiri. *Use case* juga dapat dilihat sebagai sebuah urutan atau ilustrasi dari kelompok-kelompok yang saling terhubung yang membentuk sebuah sistem yang terstruktur di bawah arahan seorang aktor. *Use case* biasanya digunakan untuk mengidentifikasi fungsi-fungsi yang ada di dalam sistem informasi.

Use Case Diagram dapat mencakup simbol-simbol berikut.

Tabel 1. Simbol Diagram *Use case*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		*Use case*	Fungsional yang disediakan system sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan.
2		*Actor*	Orang, proses, atau sistem yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi dibuat itu sendiri.

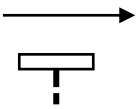
No	Gambar	Nama	Keterangan
3		*Association*	Komunikasi antara aktor dan *Use case* yang berpartisipasi pada *Use case* atau *Use case* memiliki interaksi dengan aktor.
4		*Extend*	Relasi *Use case* tambahan ke sebuah *Use case* dimana ditembahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa *Use case* tambahan itu.
5		*Include*	Fungsinya sebagai syarat di jalankan *Use case*

Sumber: Fauziah (2021)

b. Diagram *Sequence*

Diagram *Sequence* menunjukkan bagaimana berbagai elemen sistem, seperti pengguna dan tampilan, berinteraksi satu sama lain. sebagai sinyal sensitif waktu yang di tentukan. Gambaran *Sequence Diagram* sebagai berikut.

Tabel 2. Simbol Diagram *Sequence*

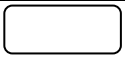
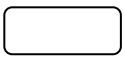
No	Gambar	Nama	Keterangan
1		*Message*	Spesifikasi komunikasi objek yang memuat informasi tentang aktivitas yang terjadi.
2		*LifeLine*	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi
3		*Activation*	Menjalankan salah satu operation dari participant.

Sumber: Fauziah (2021)

c. Diagram *Activity*

Diagram *Activity* merupakan *diagram* aktivitas yang menggambarkan alur kerja atau aktivitas suatu sistem atau proses bisnis atau menu di perangkat lunak.

Tabel 3. Simbol Diagram *Activity*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		*Actifity*	Aktivitas yang dilakukan sistem biasanya diawali dengan kata kerja.
2		*Action*	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
3		*Initial Node*	Status awal aktivitas sistem, sebuah *Diagram* aktivitas memiliki sebuah status awal.

No	Simbol	Nama	Keterangan
4		*Actifity Final*	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah *Diagram* aktivitas memiliki status akhir.
5		*Fork Node*	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.

Sumber: Fauziah (2021)

d. Diagram *Class*

Diagram *class* program aplikasi yang telah dibuat yang saling terkait. Bagan pelajaran ini menggambarkan struktur kerangka kerja yang tidak aktif. Dengan cara ini bagan pelajaran adalah tulang punggung atau kualitas penting dari hampir setiap strategi berorientasi objek yang menghitung *UML*.

Tabel 4. Simbol Diagram *Class*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		*Class Generalization*	Kelas pada struktur sistem.
2		*Interface*	Sama dengan konsep *interface* dalam pemrograman berorientasi objek.
3		*Association*	*Relasi* antar kelas dengan makna umum.
4		*Asosiasi Berarah*	*Relasi* antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas lain.
5		*Generalisasi*	*Relasi* antar kelas dengan makna generalisasi- spesialisasi (umum khusus.
6		*Dependency*	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas .

Sumber: Fauziah (2021)

9. Pengujian *Black box*

Menurut Setiyani, (2019), *Black box Testing* ialah pengujian kualitas perangkat lunak dimana akan berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak. Tujuan Pengujian *Black box testing* ini untuk menemukan fungsi mana saja yang tidak benar, kesalahan-kesalahan pada struktur data, kesalahan *performasi*, maupun kesalahan inisialisasi dan terminasi. Dalam pengujian *black box testing* menggunakan alat untuk menjawab data yang dapat disebut dengan pengujian penerimaan pengguna, dokumen ini berisi deskripsi *indikator* dari prosedur-prosedur pengujian *fungsioanlitas* dari perangkat lunak. Sebaliknya, pengujian

black box , seperti yang didefinisikan oleh Winata dan Emanuel (2019), adalah pengujian yang dilakukan semata-mata dengan mengamati utilitas produk dan konsekuensi eksekusi melalui informasi pengujian. Prasti dan Kasma (2019) menyatakan bahwa pengujian dengan metode *Black box* dilakukan dengan memberikan berbagai macam input kepada aplikasi untuk memastikan apakah output yang dihasilkan sesuai dengan fungsi aplikasi tersebut.

Dari definisi yang diberikan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengujian *black box* adalah metode pengujian yang hanya mengevaluasi output program atau antarmukanya, tanpa memahami apa yang terjadi di balik kode.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Meskipun diterapkan pada berbagai sistem, temuan penelitian di bawah ini sangat relevan dengan penelitian yang akan penulis lakukan dalam hal desain dan objek penelitian.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Adam, dkk. (2022) dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Mobile Jasa titip Belanja Supermarket di Minahasa Utara. Hasil penelitian didapatkan bahwa Aplikasi dapat membantu masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidup dan aplikasi dapat menjadi sarana untuk menambah penghasilan, karena dapat bekerja menjadi kurir dalam memunih kebutuhan pelanggan serta aplikasi dapat terpasang dan berjalan dengan baik pada perangkat dengan sistem operasi android.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Sudjiadi, dkk. (2022) dengan judul penelitian Perancangan dan Pembuatan *Website* Jasa titip Barang dengan Menggunakan Metode *Prototyping*. Temuan penelitian menunjukkan bahwa situs web yang menampilkan fungsi pencarian berdasarkan tujuan kota dapat membantu pengguna dalam membuat daftar perjalanan yang ingin mereka lakukan, sehingga memudahkan para penerima jasa untuk melihat dan membeli perlengkapan yang dibutuhkan wisatawan. Dengan adanya fitur kategori untuk menampung seluruh daftar barang yang ada, dapat mempermudah pengguna untuk memilih barang yang diinginkan berdasarkan pencarian kategori tersebut.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Fharizal dan Septanto (2022). Dengan judul penelitian pembuatan Aplikasi Jasa Penitipan Pembelian Barang Berbasis

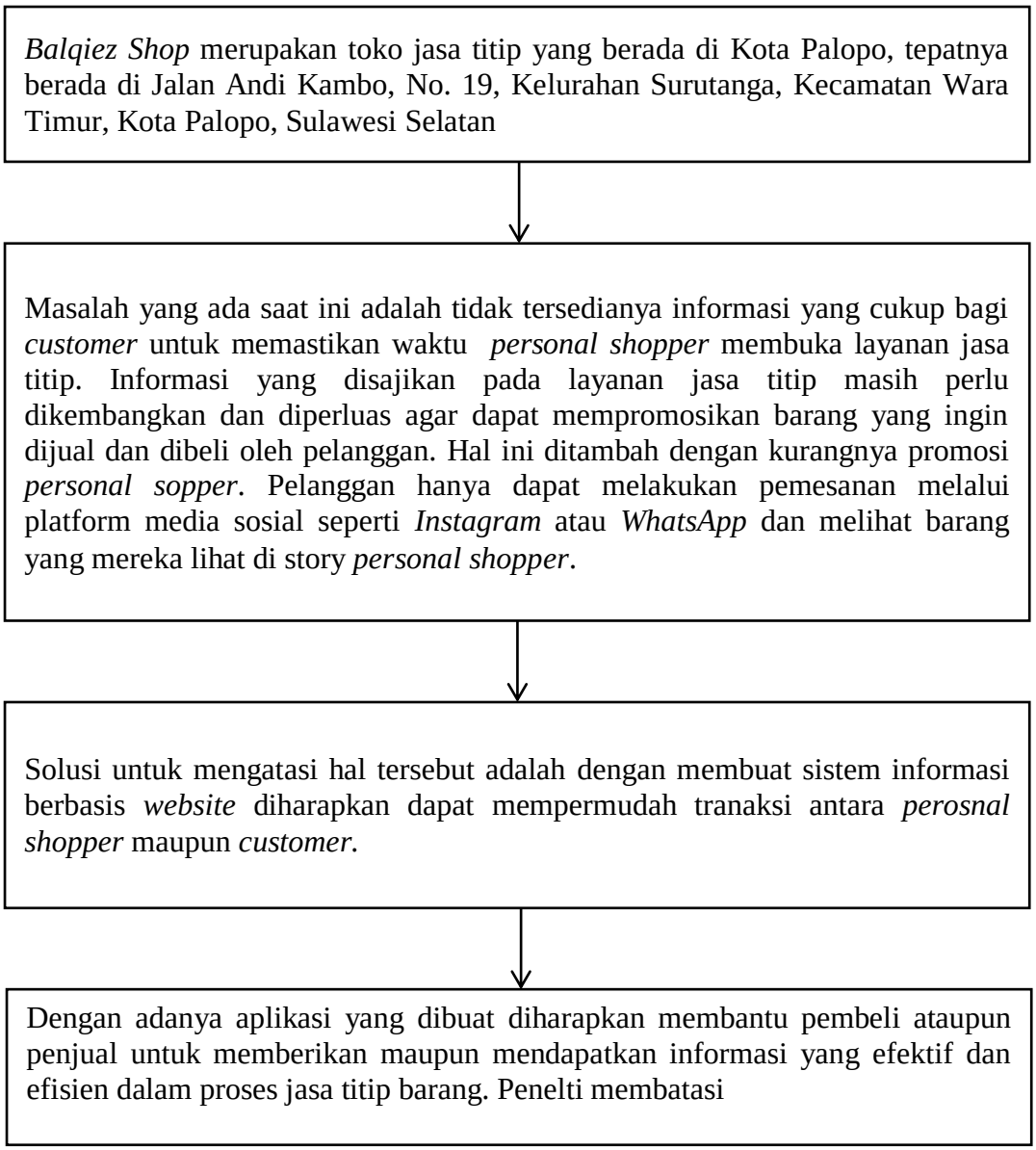
Android. Hasil penelitian didapatkan bahwa aplikasi jasa penitipan pembelian barang berbasis android berbasis android juga dapat membantu pengguna dalam menemukan penyedia jasa yang sesuai dengan kebutuhan mereka yang berawal dari tren yang terjadi di berbagai sosial media salah satunya Instagram dengan membuat story yang berhubungan dengan jasa penitipan pembelian barang.

2.3 Kerangka Pikir

Balqiez shop merupakan toko jasa titip yang berada di Kota Palopo, tepatnya berada di Jalan Andi Kambo, No. 19, Kelurahan Surutanga, Kecamatan Wara Timur, Kota Palopo, Sulawesi Selatan. *Balqiez shop* membuka jasa titip dimana tugas mereka adalah mengambil foto produk, memposting beberapa foto tersebut di media sosial, menunggu pesanan klien, membeli barang yang diinginkan pelanggan, dan kemudian mengirimkannya. Tarifnya pun cukup terjangkau mulai dari Rp. 35.000 sampai Rp. 50.000 dimana omset yang didapatkan dari bisnis ini bisa beragam mulai dari ratusan ribu sampai puluhan juta. Terlebih lagi, merintis usaha sebagai *personal shopper* nyaris tidak membutukan modal untuk memulai bisnis ini, yang berarti ini adalah cara baru bagi masyarakat untuk menghasilkan uang. Masalah yang ada saat ini adalah tidak tersedianya informasi yang cukup bagi *Customer* untuk memastikan waktu *personal shopper* membuka layanan jasa titip. Informasi yang disajikan pada layanan jasa titip masih perlu dikembangkan dan diperluas agar dapat mempromosikan barang yang ingin dijual dan dibeli oleh pelanggan. Hal ini ditambah dengan kurangnya promosi *personal sopper*. Pelanggan hanya dapat melakukan pemesanan melalui platform media sosial seperti *Instagram* atau *WhatsApp* dan melihat barang yang mereka lihat di story *personal shopper*.

Dengan adanya aplikasi yang dibuat diharapkan membantu pembeli ataupun penjual untuk memberikan maupun mendapatkan informasi yang efektif dan efisien dalam proses jasa titip barang

Kerangka Pikir dapat penulis gambarkan kedalam bentuk *Diagram* sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir