

Aplikasi *Mobile Driver Online* Berbasis Android Untuk Perusahaan Rental Kendaraan

Surawijaya Surahman¹, Eko Budi Setiawan²

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Komputer Indonesia, Bandung, Indonesia
surawijayas@gmail.com¹, eko@email.unikom.ac.id²

Diterima 21 April 2017

Disetujui 5 Juni 2017

Abstract— *PT.XYZ is one of many companies which engaged in rental cars and driver services provider. They are still using un computerize system when doing the business, so this system makes some problems, such as low processing of data that has not been controlled due to the frequent occurrence of recording errors, errors in the calculation of transaction and the slowness in making the report. The purpose of this research is to know the running system in the company, designing, and implementing the new development system of online driver mobile applications based on android in PT.XYZ. The purpose of this research intends to add insight and knowledge as well as implementing the theory into the company. The development of this system is expected could helping the administrator staff to do the tasks and making the report easier than before.*

Index Terms— **Android, Driver Online, Rental Kendaraan.**

I. PENDAHULUAN

PT.XYZ merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang jasa *tour* dan *travel* yang mempunyai tujuan dalam mendukung kegiatan pariwisata Indonesia dan memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mendapatkan pelayanan jasa *tour and travel*, perusahaan ini juga menyediakan jasa rental *driver* dan rental mobil.

Pada bulan Januari 2017, perusahaan mempunyai *driver* sebanyak 30 karyawan. Jumlah orderan hari biasa sebanyak 20 sampai dengan 30 orderan, untuk akhir pekan sebanyak 25 sampai 40 orderan dan hari libur panjang sebanyak 35 sampai 60 orderan. Berdasarkan data tersebut didapatkan kesimpulan penerimaan order yang tidak menentu. Untuk menyelesaikan hal tersebut perusahaan menetapkan *driver* menjadi dua jenis *driver*, yaitu *driver* tetap dan *driver freelance*. Jika semua *driver* dijadikan *driver* tetap maka ada dua hal permasalahan yang terjadi. Pertama dari segi waktu, ketika order sepi maka banyak *driver* yang tidak bekerja dan hal tersebut akan membuang-buang waktu *driver* menunggu orderan. Dengan status *driver freelance* maka *driver* tersebut hanya akan dihubungi jika ada orderan. Hal tersebut juga bisa menguntungkan *driver*, *driver* bisa melakukan pekerjaan yang lain sambil menunggu orderan. Kedua dari segi biaya, status *driver freelance* akan

mengefisienkan pengeluaran gaji *driver* yang hanya berdasarkan orderan yang diterima.

Berdasarkan sistem *driver* yang ditetapkan, perusahaan juga mengalami beberapa permasalahan. Pertama sulitnya mengetahui *driver* yang memang ketika dihubungi siap untuk menerima orderan. Karena sistem menghubungi *driver* dengan menghubungi satu persatu *driver*.

Dengan sistem tersebut sangat tidak efisien dan menghabiskan waktu cukup lama. Dengan sistem yang ada sekarang perusahaan mengalami kesulitan untuk mengetahui lokasi *driver* yang akan menerima orderan. Sehingga dibutuhkan sistem yang mendukung hal tersebut. Sistem tersebut sangat dibutuhkan ketika ada orderan dalam waktu cepat dan perusahaan akan memberikan orderan tersebut kepada *driver* dengan lokasi yang terdekat. Dalam proses *driver* menjalankan orderan perusahaan perlu mengetahui keberadaan *driver* dengan melakukan pemantauan. Dengan tujuan untuk memantau jika ada *driver* yang keluar dari jalur orderan.

Perusahaan menetapkan sistem pemesanan jasa *driver* dan jasa *tour* dan *travel* dengan cara pelanggan datang ketempat atau pelanggan melakukan pemesanan melalui telepon. Berdasarkan sistem tersebut perusahaan merasakan bahwa sistem tersebut tidak memberikan kemudahan terhadap pelanggan. Sehingga perusahaan memerlukan sebuah aplikasi yang memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan secara langsung melalui *smartphone*.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan tersebut, maka dapat disimpulkan perlunya membangun aplikasi *mobile driver*. Adapun platform yang digunakan sebagai *pilot project* perangkat lunak ini adalah android dengan pertimbangan bahwa berdasarkan laporan kuartal II yang disusun oleh biro marketing bernama Waiwai Marketing, total pengguna *smartphone platform* android adalah 94% dari pangsa pasar di kawasan Asia Tenggara [1]. Dengan pembangunan perangkat lunak ini diharapkan menjadi solusi yang tepat untuk mendukung perusahaan dalam menjalankan bisnis penyewaan rental mobil.

II. LANDASAN TEORI

A. Driver

Driver adalah pengemudi profesional yang dibayar oleh majikan untuk mengemudi kendaraan bermotor. Driver dibagi menjadi dua bagian yaitu driver pribadi yang menggunakan kendaraan pribadi dan yang kedua adalah driver perusahaan yang bekerja untuk perusahaan angkutan umum seperti taksi, bus, ataupun angkutan barang.

B. Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan untuk melakukan mobilitas dengan menggunakan perlengkapan seperti PDA, telepon seluler atau handphone. Dengan menggunakan aplikasi mobile, maka dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, browsing dan lain sebagainya [2].

Beberapa penelitian juga sudah banyak yang menggunakan aplikasi mobile, baik itu untuk hiburan [3], mempermudah dalam layanan komunikasi data [4], maupun sebagai pengendali alat kamera DSLR [5]. Aplikasi mobile dibangun dengan beberapa bahasa pemrograman mobile. Adapun contoh dari mobile programming untuk ponsel diantaranya adalah Javafx mobile, J2ME, C++, C#.NET dan Flash Lite [6].

C. Android

Android adalah sistem operasi bersifat open source berbasis Linux dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan dirikannya Open Ponsel Android pertama mulai

dijual pada bulan Oktober 2008 [7]. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance yang merupakan konsorsium dari 34 perusahaan perangkat keras, perangkat lunak dan telekomunikasi [8].

D. Application Programming Interface (API)

API adalah antarmuka yang digunakan untuk mengakses aplikasi atau layanan dari sebuah program. API memungkinkan pengembang untuk memakai fungsi yang sudah ada dari aplikasi lain sehingga tidak perlu membuat ulang dari awal. Pada konteks web, API merupakan pemanggilan fungsi lewat Hyper Text Transfer Protocol (HTTP) dan mendapatkan respon berupa Extensible Markup Language (XML) atau JavaScript Object Notation (JSON). JSON (Java Script Object Notation) adalah format pertukaran data yang ringan, mudah dibaca dan ditulis oleh manusia, serta mudah diterjemahkan dan dibuat (generated) oleh komputer [9]. Pemanggilan fungsi ke suatu situs tertentu akan menghasilkan respon yang berbeda kepada pengguna untuk membangun aplikasi enterprise di dalam websitenya [10].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

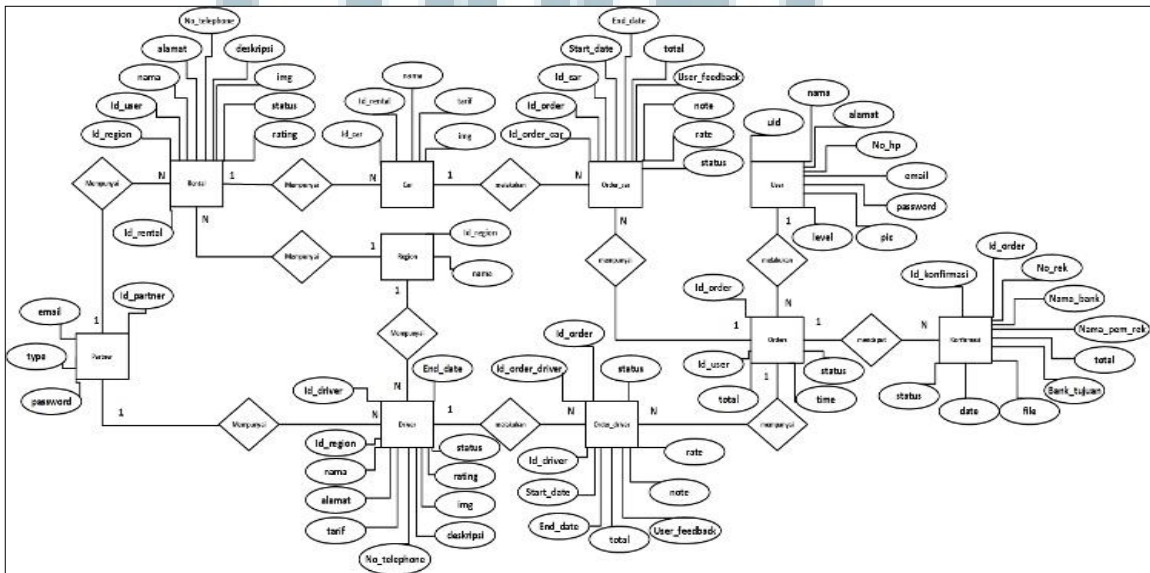
Dalam bahasan ini terdiri dari analisis dan perancangan sistem, serta implementasi dan pengujian sistem.

A. Analisis dan Perancangan Sistem

A.1. Analisis Data

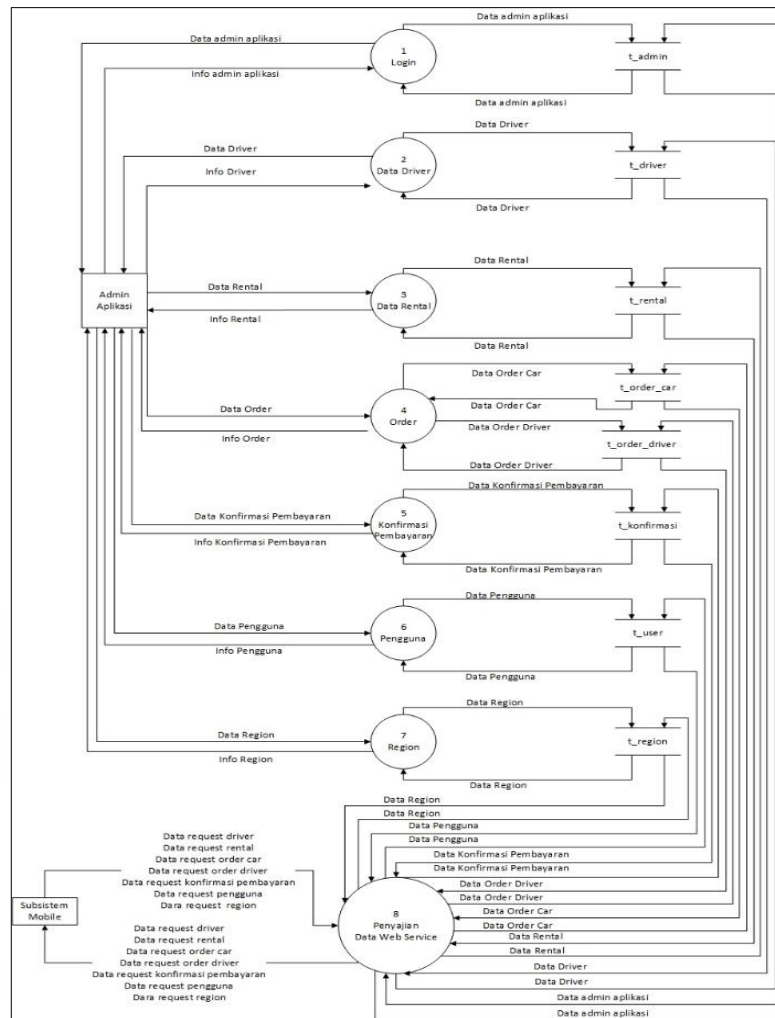
Untuk analisis data, dalam penelitian ini akan digambarkan dengan menggunakan model Entity Relationship Diagram (ERD) yang ada di Gambar 1. Sedangkan analisis data flow diagram yang menggambarkan hubungan antara proses dan data, dapat dilihat pada Gambar 2.

A.2. Analisis Data Flow Diagram



Gambar 1 Entity Relationship Diagram

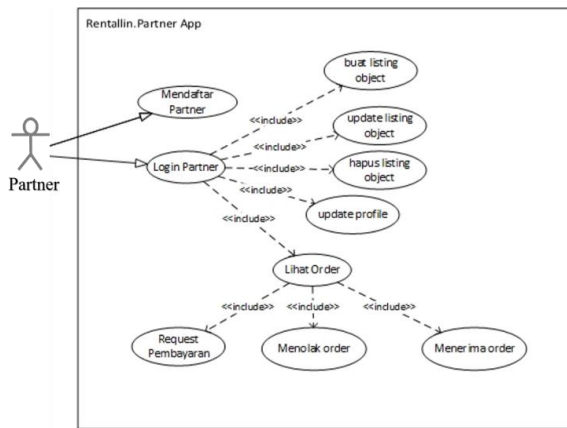
Pada Gambar 2 berikut akan disampaikan mengenai analisis data *flow diagram level 1* dari aplikasi yang dibangun.



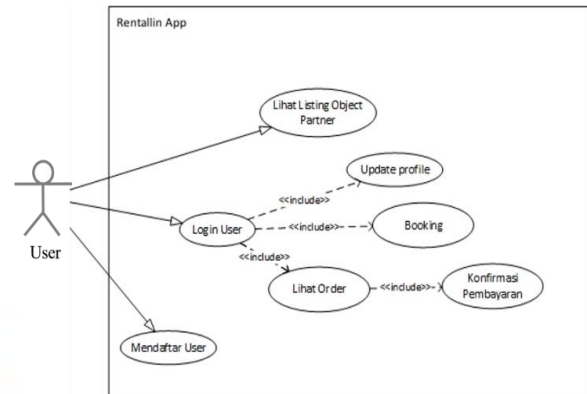
Gambar 2. Data Flow Diagram

A.3. Analisis Use Case Diagram

Diagram *Use Case* merupakan pemodelan untuk menggambarkan fungsionalitas dari perangkat lunak yang akan dibuat. Pada aplikasi sistem *mobile driver* ini, fungsionalitas untuk *user* sebagai calon penumpang yang mencari kendaraan diperlihatkan pada *use case diagram* yang ada pada Gambar 3, sedangkan fungsional untuk *driver* ditunjukkan oleh *use case diagram* pada Gambar 4.



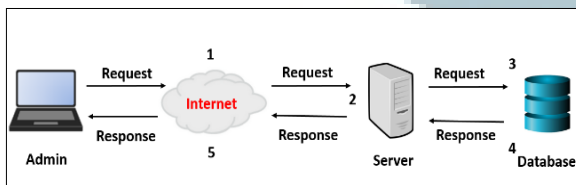
Gambar 4. Use Case Diagram Sistem Rentalin-Partner Driver APP



Gambar 3. Use Case Diagram Sistem RentalinAPP

A.4. Analisis Arsitektur Sistem

Pada bahasan ini terdiri dari arsitektur sistem berbasis *web* dan arsitektur sistem berbasis *mobile*. Platform *web* adalah salah satu subsistem yang dipilih untuk pembangunan dari perangkat lunak ini. Pengguna perangkat lunak *platform* ini terbagi menjadi dua yaitu *Administrator* dan pengguna. *Administrator* bertugas untuk mengolah data konten pengguna. Berikut adalah Gambar 5 Arsitektur perangkat lunak pada *platform web*. Gambar ini menggambarkan secara keseluruhan arsitektur sistem pada *platform web*.



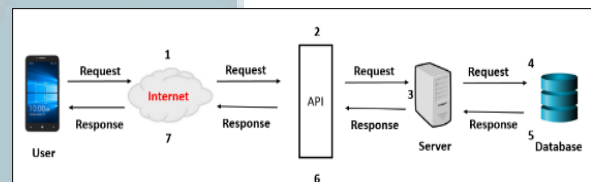
Gambar 5. Arsitektur Perangkat Lunak Platform Web

Berikut adalah deskripsi dari Gambar 5 Arsitektur perangkat lunak pada *platform web* :

- Sub sistem *web Admin* melakukan *request* permintaan data melalui jaringan internet.
- Server* menerima *request* permintaan data.
- Server* mengambil data sesuai permintaan dari *database*.
- Database* memberikan *respon* data yang diminta *server* dan mengirimkan data tersebut ke *server*.
- Server* mengirimkan data yang diminta melalui jaringan internet ke komputer *Admin*.

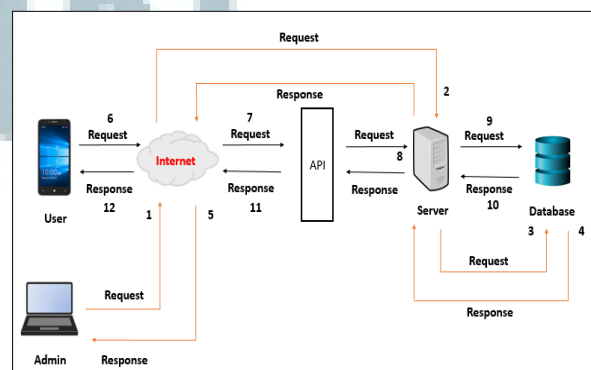
Selain arsitektur web, akan dibahas juga arsitektur dari sistem *mobile*. Platform *mobile* adalah salah satu subsistem yang dipilih untuk pembangunan dari perangkat lunak ini. Arsitektur perangkat lunak pada

platform mobile menggambarkan bagaimana perangkat lunak saling berinteraksi seperti disajikan pada Gambar 6 Arsitektur perangkat lunak pada *platform mobile*. Gambar 6 tersebut menggambarkan keseluruhan arsitektur sistem pada *platform mobile*.



Gambar 6. Arsitektur Perangkat Lunak Pada Platform Mobile

Setelah mengetahui arsitektur sistem *platform web* dan *mobile*, maka pada Gambar 7 berikut akan ditampilkan analisis arsitektur sistem secara keseluruhan.



Gambar 7. Arsitektur Perangkat Lunak Secara Keseluruhan

B. Implementasi Sistem

Tahap Implementasi sistem merupakan tahap penterjemahan perancangan berdasarkan hasil analisis ke dalam suatu bahasa pemrograman tertentu serta

penerapan perangkat lunak yang dibangun pada lingkungan yang sesungguhnya. Setelah implementasi maka dilakukan pengujian sistem yang baru, dimana akan dilihat kekurangan-kekurangan pada aplikasi yang baru untuk selanjutnya diadakan pengembangan sistem. Tujuan implementasi sistem adalah untuk mengkonfirmasi modul program perancangan kepada para pelaku sistem sehingga pengguna dapat memberi masukan kepada pembangunan sistem.

B.1. Lingkungan Implementasi

Lingkungan implementasi yang akan dibahas dalam penelitian ini merupakan spesifikasi *hardware*, *software* dan *server* dimana sistem ini akan dipasang dan diakses. Spesifikasi perangkat keras untuk membangun sistem dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Spesifikasi Perangkat Keras Pembangunan Sistem

Item	Spesifikasi
<i>Processor</i>	Intel(R) Core i3-3217U CPU @ 1.80 Ghz (4CPUs) 1.70 GHz
<i>Harddisk</i>	500 GB
<i>Memory</i>	4 GB
<i>VGA</i>	2 GB
<i>Monitor</i>	14 inch
<i>USB port</i>	2 buah
<i>Koneksi Internet</i>	256 Kbps
<i>Android</i>	Android 4.3 inch dan 5 inch

Sedangkan untuk spesifikasi perangkat keras untuk mengakses sistem dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Spesifikasi Perangkat Keras Untuk Akses ke Sistem

Website	Android
1. <i>Processor</i> @1.6 Ghz	1. <i>Processor</i> @800 Mhz
2. <i>Harddisk</i> 80 GB	2. SD Card 1 GB
3. <i>Memory</i> 1 GB	3. <i>Memory</i> 512 MB
4. <i>VGA</i> 128 MB	4. Koneksi Internet
5. <i>Monitor</i> 14 inch	5. Sistem Operasi minimal Ice Cream Sandwich
6. <i>Mouse</i> dan <i>Keyboard</i>	
7. <i>USB port</i> minimal 2	
8. Koneksi Internet	

Adapun spesifikasi kebutuhan *software* yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak ini adalah:

1. Sistem Operasi Windows 10 64 bit.
2. Bahasa pemrograman PHP & Java.
3. DBMS : MySQL 5.5.36
4. *Web Browser* : Google Chrome
5. *Code Editor* menggunakan Sublime text 3.
6. *Web Server* : XAMPP.

7. Android Studio untuk membangun aplikasi Android
8. Pertukaran data menggunakan JSON.

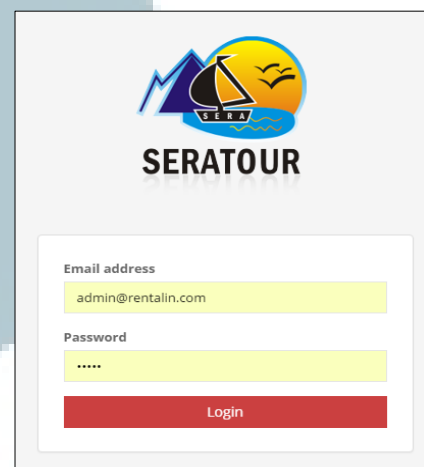
Untuk kebutuhan *server*, spesifikasi yang dibutuhkan dari sisi server yang digunakan untuk melayani *request* sistem dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Kebutuhan Spesifikasi *Server*

Sub sistem web
Web Space 500 MB
Bandwidth Unlimited
MySQL Database (5.5.36 -cli)
PHP 5.4.40
CPanel 11.52.1 (build 3)
Apache 2.2.29

B.2. Implementasi Antarmuka Subsistem Web

Setelah dilakukan perancangan sistem, maka hasil dari implementasi antarmuka dari subsistem *web* dapat dilihat secara umum pada Gambar 8 dan Gambar 9.

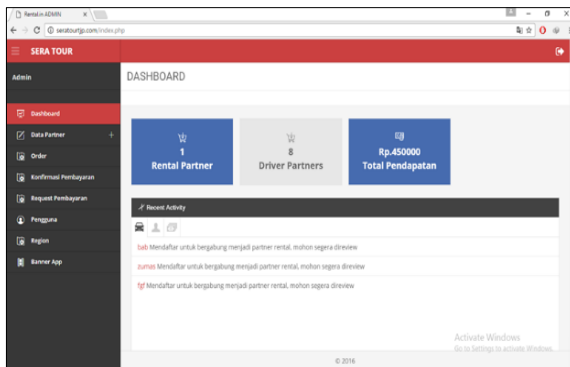


Gambar 8. Implementasi Tampilan *Login* Web

Halaman *login* web diperlukan untuk proses otorisasi keamanan. Proses *login* pada web dilakukan oleh administrator perusahaan. Apabila proses *login* dilakukan dengan benar, maka sistem *web* akan menampilkan halaman *dashboard web* yang didalamnya dapat melakukan semua proses *monitoring* dan pengolahan data. Pengolahan data yang bisa dilakukan oleh seorang administrator dari halaman *dashboard web* terdiri dari pengolahan data *partner*, data order, konfirmasi pembayaran, *request* pembayaran, pengguna, *region* dan *banner* aplikasi.

Selain beberapa proses yang telah dijelaskan sebelumnya, pada halaman *dashboard web* juga dapat dilihat *recent activity* dan jumlah secara umum dari pengguna sistem secara *realtime* dari aktifitas fungsional sistem yang sedang berjalan, termasuk juga dengan total pendapatan dari aktifitas yang telah dilakukan.

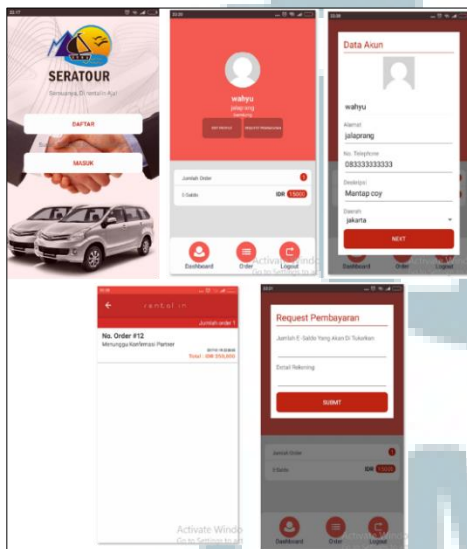
Adapun tampilan dari implementasi antarmuka halaman *dashboard* website dapat dilihat pada Gambar 9 berikut.



Gambar 9. Implementasi Tampilan *Dashboard* Web

B.3. Implementasi Antarmuka Subsistem *Mobile*

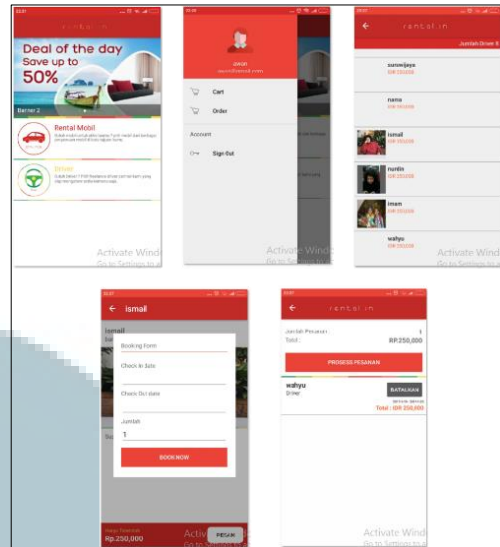
Berikut adalah hasil implementasi antarmuka dari subsistem *mobile partner* dan subsistem *mobile user* yang dapat dilihat pada Gambar 10 dan Gambar 11.



Gambar 10. Tampilan Subsistem *Mobile Partner*

Pada Gambar 10 subsistem *mobile partner* diatas, aplikasi berbasis android tersebut digunakan oleh seorang *partner* yang dapat mendaftarkan dirinya sebagai pemilik kendaraan yang dapat direntalkan melalui aplikasi ini. Aplikasi ini juga sudah dapat mengatur mengenai pembagian keuntungan antara PT.XYZ dengan *partner* pemilik kendaraan.

Sedangkan pada Gambar 11 dibawah ini merupakan tampilan dari subsistem *mobile user*, yang merupakan aplikasi bagi pengguna yang akan mencari *mobil rental* dengan menggunakan aplikasi ini.



Gambar 11. Tampilan Subsistem *Mobile User*

C. Pengujian Sistem

Tahap Pengujian yang dilakukan untuk perangkat lunak yang dibangun terdiri dari tiga bagian yaitu rencana pengujian, metode pengujian fungsionalitas, serta hasil pengujian beta.

C.1. Rencana Pengujian

Pengujian sistem yang akan dilakukan terbagi menjadi dua tahapan. Tahap pertama pengujian berfokus kepada fungsionalitas perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan metode pengujian *blackbox*. Tahap kedua pengujian akan berfokus kepada penilaian pengguna terhadap perangkat lunak yang dibangun, metode pengumpulan data yang dilakukan adalah kuesioner yang dibagikan kepada 41 *early adopter* perangkat lunak.

C.2. Metode Pengujian Fungsionalitas

Jenis pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan *black box*, sedangkan metode pengujiannya menggunakan teknik *equivalence partitioning*. Pengujian *black box* dilakukan dengan mengamati hasil implementasi melalui data uji dan memeriksa fungsionalitas dari sistem. Sedangkan teknik *equivalence partitioning* dilakukan untuk menguji valid atau tidaknya data dalam aplikasi. Adapun metode pengujian fungsionalitas dari perangkat lunak yang dibangun secara umum terlihat pada Tabel 4 berikut :

Tabel 4. Pengujian Fungsionalitas

Kelas Uji	Poin Pengujian
Login Partner	Input data login partner
	Validasi login partner
Daftar Partner	Input data daftar Partner
	Validasi Daftar
Request Pembayaran	Input request pembayaran
	Menekan tombol kirim
Membuat Listing Object	Input listing object
	Menekan tombol simpan
Login User	Input data login user
	Validasi login user
Daftar User	Input data daftar user
	Validasi user
Booking	Input Booking
	Menekan tombol simpan Boking
Konfirmasi Pembayaran	Input data konfirmasi pembayaran
	Menekan tombol kirim konfirmasi pembayaran

Berdasarkan hasil pengujian fungsionalitas, dapat disimpulkan bahwa semua fungsionalitas kelas uji yang dilakukan pengujian semuanya sudah berjalan dengan baik.

C.3. Hasil Pengujian Beta

Pengujian beta dilakukan dengan penyebaran kuesioner yang dilakukan menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 5 untuk sangat setuju (SS), nilai 4 untuk setuju (S), nilai 3 untuk jawaban ragu-ragu (R), nilai 2 untuk jawaban tidak setuju (TS), serta nilai yang paling rendah yaitu 1 apabila responden menjawab pertanyaan dengan sangat tidak setuju (STS). Data pengujian didapatkan dari 17 orang responden sebagai *driver*, 23 orang responden sebagai pelanggan dan 1 orang responden dari *manager* perusahaan.

Pada Tabel 5 tersaji penghitungan hasil pengujian kepada 17 orang responden sebagai *driver*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terpenuhi atau tidaknya salah satu tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mempermudah *driver* mendapatkan order.

Tabel 5. Hasil Pengujian Untuk *Driver*

Pertanyaan pertama : Perangkat lunak ini mudah digunakan oleh <i>driver</i>				
SS	S	R	TS	STS
11	2	4	0	0
Rata-Rata = $(55+8+12+0+0) / 17 = 4,41$				
Pertanyaan kedua : Antarmuka perangkat lunak di <i>platform</i> ini mudah dimengerti oleh <i>driver</i>				
SS	S	R	TS	STS
5	10	2	0	0
Rata-Rata = $(25+40+6+0+0) / 17 = 4,17$				
Pertanyaan ketiga : Fitur-fitur yang ada dalam perangkat lunak ini merupakan fitur yang tepat untuk <i>driver</i> khususnya PT. XYZ				
SS	S	R	TS	STS
5	8	3	1	0

Rata-Rata = $(25+32+9+2+0) / 17 = 4,00$				
Pertanyaan keempat : <i>Driver</i> dapat dengan mudah mendapatkan order dari pelanggan melalui aplikasi yang dibuat				
SS	S	R	TS	STS
4	7	4	2	0
Rata-Rata = $(25+32+9+2+0) / 17 = 3,76$				
Rata-Rata Akhir : $(4,41+4,17+4+3,76) / 4 = 4,09$				

Bahasan yang ada pada Tabel 6 merupakan hasil pengujian beta yang dilakukan kepada satu orang manager perusahaan. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terpenuhi atau tidaknya salah satu tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mempermudah PT. XYZ mengetahui *driver* yang sedang menerima orderan.

Tabel 6. Hasil Pengujian Beta Untuk Perusahaan

Pertanyaan pertama : Perangkat lunak ini mudah digunakan perusahaan				
SS	S	R	TS	STS
0	1	0	0	0
Rata-Rata = $(4 / 1) = 4,00$				
Pertanyaan kedua : Antarmuka perangkat lunak di <i>platform</i> ini mudah dimengerti bagi perusahaan				
SS	S	R	TS	STS
0	1	0	0	0
Rata-Rata = $(4 / 1) = 4,00$				
Pertanyaan ketiga : Fitur-fitur yang ada dalam perangkat lunak ini merupakan fitur yang tepat untuk perusahaan PT. XYZ				
SS	S	R	TS	STS
0	0	1	0	0
Rata-Rata = $(3 / 1) = 3,00$				
Pertanyaan keempat : Perusahaan dengan mudah mengetahui <i>driver</i> yang sedang menerima orderan				
SS	S	R	TS	STS
0	1	0	0	0
Rata-Rata = $(4 / 1) = 4,00$				
Rata-Rata Akhir : $(4+4+3+4)/4 = 3,75$				

Sedangkan hasil pengujian beta yang dilakukan terhadap para pelanggan atau pengguna rental kendaraan dengan menggunakan aplikasi ini, dapat dilihat pada Tabel 7. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terpenuhi atau tidaknya salah satu tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mempermudah pelanggan melakukan pemesanan mobil dan *driver* yang sesuai dengan pilihan.

Tabel 7. Hasil Pengujian Beta dengan Pelanggan

Pertanyaan pertama : Perangkat lunak ini mudah digunakan pelanggan				
SS	S	R	TS	STS
13	7	3	0	0
Rata-Rata = $(65+28+9+0+0) / 23 = 4,43$				
Pertanyaan kedua : Antarmuka perangkat lunak di <i>platform</i> ini mudah dimengerti pelanggan				

SS	S	R	TS	STS
10	5	6	2	0
Rata-Rata = $(50+20+18+4+0) / 23 = 4,00$				
Pertanyaan ketiga : Fitur-fitur yang ada dalam perangkat lunak ini merupakan fitur yang tepat untuk anda sebagai pelanggan				
SS	S	R	TS	STS
3	8	9	3	0
Rata-Rata = $(15+32+27+6+0) / 23 = 3,47$				
Pertanyaan keempat : Pelanggan dengan mudah melakukan proses rental mobil melalui aplikasi yang dibuat				
SS	S	R	TS	STS
5	7	9	2	0
Rata-Rata = $(25+28+27+4+0) / 23 = 3,65$				
Pertanyaan kelima : Pelanggan dengan mudah menentukan <i>driver</i> mana yang dipilih dalam orderannya				
SS	S	R	TS	STS
5	6	8	3	0
Rata-Rata = $(30+24+24+6+0) / 23 = 3,65$				
Rata-Rata Akhir = $(4,43+4+3,47+3,65+3,65) / 5 = 3,84$				

Berdasarkan hasil perhitungan pengujian beta yang telah disajikan pada Tabel 5, Tabel 6 dan Tabel 7, maka dapat diambil beberapa kesimpulan hasil pengujian, yaitu :

- a. Dari hasil rincian perhitungan kuesioner dapat disimpulkan bahwa tujuan pertama yakni memudahkan *driver* mendapatkan order di PT. XYZ memiliki nilai rata-rata akhir 4,09. Karena rata-rata indikator tujuan pertama lebih dari sama dengan 3, maka aplikasi ini dinilai positif dan membantu bagi *driver* untuk mendapatkan order di PT.XYZ.
- b. Tujuan kedua yakni mempermudah PT.XYZ mengetahui *driver* yang siap menerima orderan memiliki nilai rata-rata akhir 3,75. Karena rata-rata indikator tujuan kedua lebih dari sama dengan 3, maka aplikasi ini dinilai positif dan membantu PT.XYZ untuk mengetahui *driver* yang siap menerima orderan.
- c. Tujuan ketiga yakni mempermudah pelanggan melakukan pemesanan mobil dan memesan *driver* yang sudah berpengalaman memiliki nilai rata-rata akhir 3,84. Karena rata-rata indikator tujuan ketiga lebih dari sama dengan 3, maka aplikasi ini dinilai positif dan

membantu pelanggan melakukan pemesanan mobil dan memesan *driver* yang sesuai dengan pilihannya.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian perangkat lunak *aplikasi mobile driver online* pada *platform* android maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perangkat lunak *aplikasi mobile driver online* pada *platform android* sudah membantu *driver* untuk mendapatkan order.
2. Perangkat lunak *aplikasi mobile driver online* pada *platform android* sudah membantu PT.XYZ untuk mengetahui *driver* yang siap menerima orderan.
3. Perangkat lunak *aplikasi mobile driver online* pada *platform android* sudah membantu pelanggan melakukan pemesanan mobil dan memesan *driver* yang sesuai dengan pilihannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. F. Rachman, "Android Kuasai Asia Tenggara di Indonesia Paling Juara," Detik, 27 10 2015. [Online]. Available: <http://inet.detik.com/consumer/d-3054169/android-kuasai-asia-tenggara-di-indonesia-paling-juara>. [Diakses 22 Maret 2017].
- [2] A. Satyaputra, E. M. Aritonang. Java for Beginners with Eclipse Juno, Jakarta: Elexmedia Komputindo, 2010.
- [3] R. Nugraha, E.B.Setiawan. Pembangunan Perangkat Lunak TrackL Music Sharing Pada Platform Android. Jurnal CoreIT, 2(2), hal. 14-21, 2016.
- [4] S.Ahmad, E.B. Setiawan. Pengembangan Layanan Mobile Pada IP-PBX Berbasis Session Initiation Protocol. Proceeding Seminar Telekomunikasi dan Informasi, hal.56-61. 2016.
- [5] Y. O. Primariadi, E. Susanto, dan U. Sunarya. "Perancangan Kendali pada Tripod dan Kamera DSLR Menggunakan Komunikasi Bluetooth Berbasis Aplikasi Android," e-Proceeding Eng., vol. 2 (2), hal. 6-11. 2015.
- [6] D.Suprianto, R.Agustina. Pemrograman Aplikasi Android, Jakarta: Mediakom, 2012.
- [7] N. Safat. Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, Bandung: Informatika Bandung, 2012.
- [8] L. Glenn, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android," Jurnal Ilmiah Komputasi, vol. 12 (1). STMIK Jakarta, hal. 1-6, 2013.
- [9] Json.org, "json org" 2014. [Online]. Available: <http://json.org/json-id>. [Diakses 22 Juni 2016]
- [10] R. Rachmawan dan Sarwosri, "Rancang Bangun Aplikasi Perangkat Bergerak berbagi foto Berbasis Android menggunakan API Facebook, Flickr dan Picasa," Jurnal Teknik POMITS, vol. 1, (2). Institut Teknologi Sepuluh November, hal. 1-7, 2012.