

MANAJEMEN PROYEK SISTEM INFORMASI PERANCANGAN APLIKASI GOSHIP BERBASIS MOBILE ANDROID

Rosari Zakia Ahadi¹, Ngakan Made Bayu Aditya², Satria Nasution³, Vip Paramarta⁴
^{1,2,3,4}Magister Manajemen, Universitas Sangga Buana, Bandung, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received Jun 25, 2023

Revised Jun 28, 2023

Accepted Juni 30, 2023

Keywords:

Information Systems,
Goship,
Mobile Android,
Transportation

ABSTRACT

Sea crossing transportation is a link for community activities in Balikpapan Bay by ordering speedboats and klotok boats. The Goship application is an information system in the form of an android-based application that is used to facilitate sea crossing transportation services to run effectively and efficiently. The Goship application offers direct booking services between drivers and passengers only via smartphones in the application. . Passengers who are going to cross can be made easier by simply using the application on their smart phone by clicking GO and can order the type of ship and the desired destination. The estimated time for designing and making this program is about four months. It is estimated that the costs incurred in the process of this program are around Rp 2,600,000, -. the energy needed in making this program is two people and one programmer.

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license.



Corresponding Author:

Rosari Zakia Ahadi,
Master of Management,
Sangga Buana University,
Bandung, Indonesia
Email: zakiaahadirosari@gmail.com

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman yang segala sesuatunya berbasiskan teknologi. Aplikasi ini sangat membantu kegiatan masyarakat menjadi lebih efisien dan praktis. Karena saya pernah menemukan suatu kasus yang dialami oleh teman saya sendiri, ketika dia sangat membutuhkan speed boat, kapal klotok dan kapal fery untuk mengantar salah satu keluarganya perjalanan dari Penajam ke Balikpapan maka dia mencari transportasi, akan tetapi setelah lama dia menunggu speed boat, kapal klotok dan kapal fery atau transportasi lain tak kunjung berangkat karena banyaknya calo yang terkadang berebut penumpang sehingga proses tidak efisien pelayanannya. Oleh karena itu, aplikasi ini sangat dibutuhkan oleh banyak masyarakat karena

DOI: <https://doi.org/10.57249/jbk>

dengan adanya kasus seperti yang telah diceritakan, masalah dapat terselesaikan atau kita dapat dengan mudah mengakses seperti Speed Boat atau transportasi laut berbasis online lain. Kelebihan aplikasi ini dibanding dengan sistem aplikasi lain yang cara kerjanya serupa yaitu bahwa sistem aplikasi ini lebih baik dalam pengelolaan pemilihan driver, karena sistem aplikasi ini memilih driver dengan jarak yang paling dekat dengan kita yang memesan dan kita pun dapat melihat driver tersebut di dalam sebuah gps. Selain itu kita pun dapat memberikan rating untuk para driver speed boat dan kapal lainnya, awal mula para driver diberikan rating 5.00 oleh perusahaan, dan ketika dia mendapatkan pelanggan, para pelanggan dapat memberikan rating yg maksimal 5.00. dan jika rating driver tersebut sudah dibawah 3.00 maka perusahaan akan memanggil driver tersebut dan mewawancarainya mengapa ratingnya dapat serendah itu, dan driver tersebut pun harus mengulang safety riding kembali untuk dapat bekerja kembali.

Dari permasalahan diatas maka kami ingin memecahkan masalah tersebut dengan merancang sebuah sistem baru untuk pelayanan penyebrangan laut dalam makalah yang berjudul, "Manajemen Proyek Sistem Informasi Perancangan Aplikasi Goship Berbasis Mobile Android". Diharapkan sistem yang dirancang ini dapat bisa mengoptimalkan pelayanan kepada penumpang yang ingin menggunakan transportasi penyeberangan dimana sistem ini akan dikembangkakan berbasis android.

Aplikasi Goship adalah sebuah aplikasi yang berbasis android yang digunakan untuk mempermudah layanan transportasi penyebrangan laut berjalan dengan efektif dan efisien. Aplikasi Goship menawarkan layanan pemesanan secara langsung antara driver dengan penumpang tanpa melalui calo hanya dengan klik GO di aplikasi. Pilihan metode pembayaran dalam aplikasi sudah tersedia via Transfer Bank teruntuk Himpunan Bank Negara (HIMBARA) untuk mempermudah pengguna yang membayar tanpa uang tunai jadi bisa non tunai.

METODE PENELITIAN

2.1 Penerapan Proyek

Proyek ini akan diterapkan pada sebuah Pelabuhan yang terletak di teluk Balikpapan yaitu Pelabuhan speedboat, kapal klotok Penajam dan Pelabuhan speedboat kampung baru, Balikpapan penumpang yang biasa melakukan penyeberangan adalah warga yang melakukan aktivitas bepergian dari Penajam ke Balikpapan dan sebaliknya, kebanyakan dari mereka sudah memiliki smartphone dan ingin melakukan perjalanan yang lebih efektif dan efisien. Penumpang yang akan melakukan penyebrangan dapat dipermudah hanya dengan menggunakan aplikasi di smart phonenya dengan klik GO sudah dapat memesan jenis kapal dan tujuan yang diinginkan.

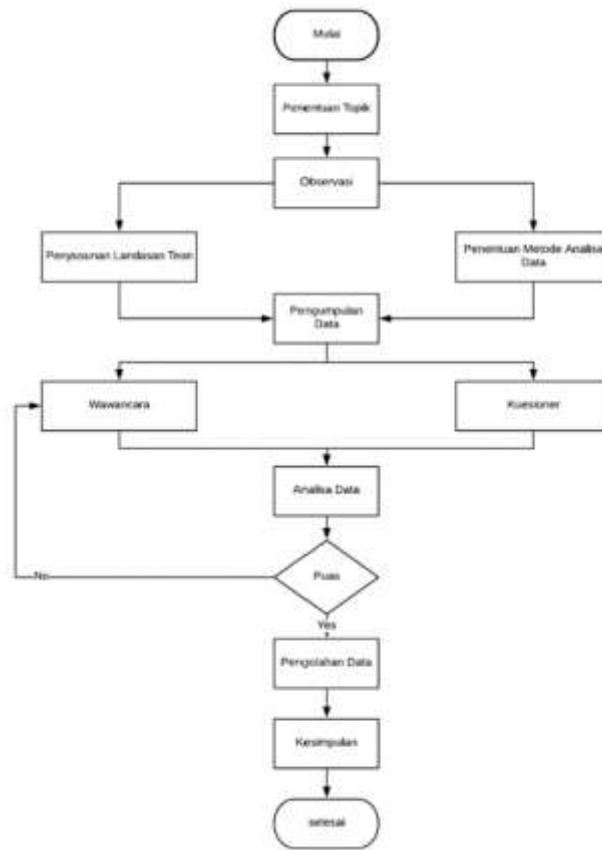
2.2 Tahapan Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini kami merencanakan mana yang akan menjadi prioritas maka akan kami kerjakan terlebih dahulu dalam proses pembuatan aplikasi ini mulai dari tahap pengumpulan data hingga tahap pengujian aplikasi. Lebih rincinya dapat dilihat ditabel 1. dibawah ini:

Tabel 1. Program Kerja

NAMA KEGIATAN	DURASI	JANUARI				FEBRUARI			
	(HARI)	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan Data									
Perencanaan Kegiatan									
Perkiraan Dana									
Analisis Data									
Pembuatan Flowchart									
Pembuatan Desain									
Pembuatan Program									
Pengajuan Dana									
Pengujian Program									

Pada tabel 1 diatas dijelaskan bahwa pada minggu pertama kami merencanakan tiga kegiatan yaitu pengumpulan data, perencanaan kegiatan, dan perkiraan dana. Kemudian pada minggu ke dua kami melakukan Analisa data yang sudah dikumpulkan. Pada minggu ketiga kami akan terlebih dahulu mengajukan dana, apabila diterima maka kami akan melanjutkan pada minggu ke empat melakukan pembuatan sebuah diagram atau flowchart pada proses pembuatan aplikasi. Pada minggu kelima kami akan membuat design aplikasi yang akan memakan waktu sekitar dua minggu bersamaan dengan proses design aplikasi kami juga melakukan pembuatan program yang dilakukan oleh programmer diperkirakan membutuhkan waktu sekitar tiga minggu. Pada minggu kedelapan kami melakukan pengujian program terhadap aplikasi yang telah dirancang tersebut.



Gambar 1. Flowchart Pengerjaan

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Penerapan Project

Project ini akan diterapkan di kampus STMIK BI Penajam yang terletak di KM.4 penajam. Karena mahasiswa di kampus ini kebanyakan dari daerah yang cukup jauh, jarak tempuh terjauh PP sekitar 4 jam perjalanan, sehingga jika sedang tidak ada perkuliahan atau libur akan menyulitkan para mahasiswa yang tempat tinggalnya cukup jauh untuk melakukan pembayaran.

3.2 Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini kami merencanakan mana yang terlebih dahulu dikerjakan dalam proses pembuatan aplikasi ini. Mulai dari pengumpulan data hingga tahap pengujian aplikasi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di Tabel 2 di bawah ini.

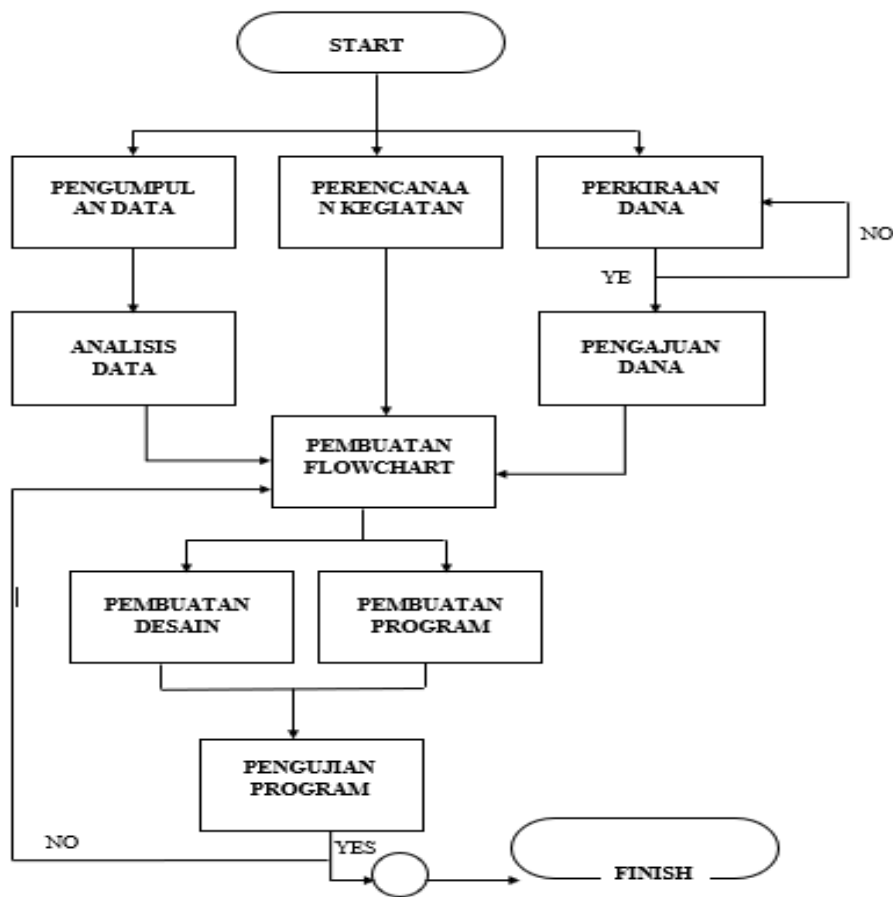
Tabel 2. Jadwal Kegiatan

NAMA KEGIATAN	DURASI (HARI)	AGUSTUS				SEPTEMBER			
		1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan Data									
Perencanaan Kegiatan									
Perkiraan Dana									
Analisis Data									

DOI: <https://doi.org/10.57249/jbk>

Pembuatan Flowchart									
Pembuatan Desain									
Pembuatan Program									
Pengajuan Dana									
Pengujian Program									

Pada tabel di atas menjelaskan bahwa pada minggu pertama kami merencanakan 3 kegiatan yaitu pengumpulan data, perencanaan kegiatan dan perkiraan dana. Kemudian pada minggu kedua kami menganalisa data yang sudah didapat atau dikumpulkan. Pada minggu ketiga kami akan mengajukan dana dan bila diterima pada minggu keempat kami akan melakukan pembuatan aliran diagram atau flowchart untuk pembuatan aplikasi ini. Pada minggu kelima kami akan membuat desain aplikasinya yang kami perkirakan akan memakan waktu sekitar 2 minggu, bersamaan dengan itu diminggu kelima kami juga membuat programnya dengan menyewa jasa programmer yang kami perkirakan membutuhkan waktu sekitar 3 minggu. Pada minggu kedelapan kami akan menguji program tersebut. Untuk lebih detailnya bisa dilihat pada gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. Program Kerja

3.1 Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap ini kami akan melakukan pengumpulan data dengan berkunjung ke kampus STMIK BI Penajam dan menemui pihak-pihak yang terkait terutama adalah pihak administrasi dan bendahara. Pengumpulan data ini kami lakukan dengan metode wawancara. Data yang kami tanyakan berkaitan dengan jumlah iuran semester mahasiswa setiap angkatan, jumlah uang DPP tiap angkatan, biaya daftar ulang tiap semester, dan jumlah mahasiswa yang ada beserta nama dan NIM tiap mahasiswa.

3.2 Tahap Analisis Data

Pada tahap ini kami akan menganalisa informasi-informasi yang sudah kami dapat untuk merubahnya menjadi data yang akurat dan memilah-milah atau memisahkan antara informasi yang akan dipakai dan tidak dipakai dalam pembuatan aplikasi ini

3.3 Jadwal Kegiatan

Pada tahap ini kami akan menyusun jadwal kegiatan beserta perkiraan waktu dan tenaga yang diperlukan. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat ditabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Kegiatan dalam penelolan

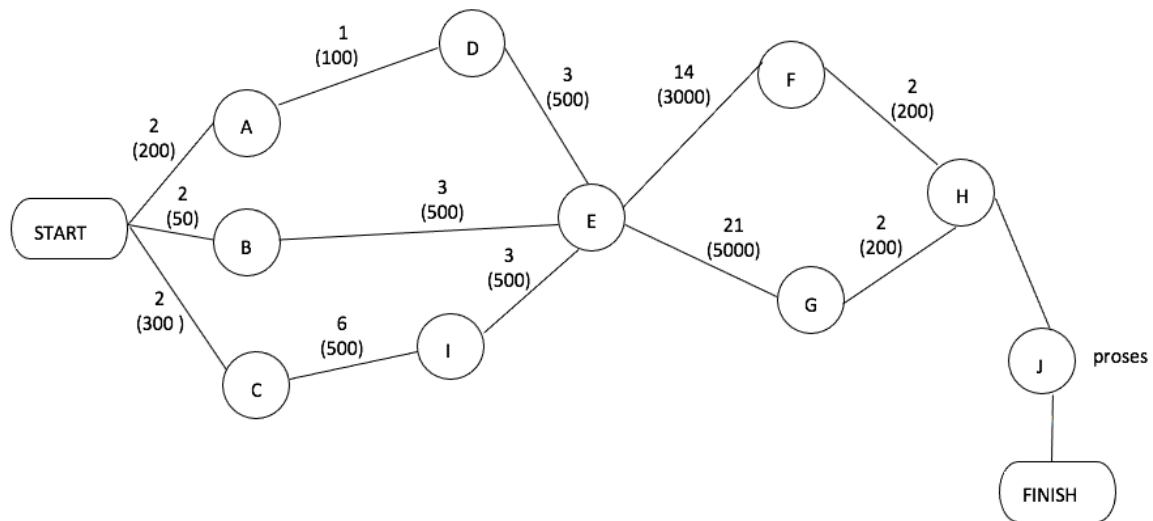
NO	KEGIATAN	ESTIMASI WAKTU (HARI)	JUMLAH RESOURCE (ORANG)
1	Pengumpulan data	2	2
2	Perencanaan kegiatan	2	1
3	Perkiraan dana	2	2
4	Analisis data	1	2
5	Pembuatan Flowchart	1	2
6	Pembuatan Desain	14	1
7	Pembuatan Program	21	1
8	Pengajuan dana	2	2
9	Pengujian program	6	1

3.4 Estimasi Waktu dan Biaya

Total biaya yang di perlukan dalam kegiatan ini dengan rencana biaya atau rencana anggaran project ini membutuhkan dana sebesar Rp 14.350.000,- dengan breakdown sebagai berikut :

A. Pengumpulan data:	Rp 200.000,-
B. Perencanaan kegiatan:	Rp 50.000,-
C. Perkiraan dana:	Rp 300.000,-
D. Analisis data:	Rp 100.000,-
E. Pembuatan Flowchart:	Rp 500.000,-
F. Pembuat desain:	Rp 3.000.000,-
G. Pembuat Program:	Rp 5.000.000
H. Pengajuan data:	Rp 200.000,-
I. Pengujian program:	Rp 500.000,-

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3, disitu tertera tahapan – tahapan perenanaan pembuatan program ini dari awal pengumpulan data smapai pengujian program lengkap dengan waktu dan biaya yang diperlukan.



Gambar 3. Pengujian Program

KESIMPULAN

Sistem informasi keuangan ini akan diterapkan di kampus STM IK BI Penajam yang notabene mahasiswanya tinggal cukup jauh dari kampus, jarak terjauh yaitu 2 jam perjalanan atau PP 4 jam perjalanan. Dengan adanya aplikasi pembayaran ini mahasiswa dapat membayar uang perkuliahan tanpa harus datang ke kampus pada saat liburan.

Estimasi waktu pembuatan program ini ada sekitar 2 bulan dan untuk biayanya adalah Rp14.350.000,-. Sedangkan untuk tenaga yang dibuthkan adalah 5 orang di tim kami dan 1 orang programmer yang kami sewa. Penerapam system informasi keuangan pada kampus ini sangat

DOI: <https://doi.org/10.57249/jbk>

penting selain demi mengurangi beberapa kendala dalam pembayaran uang perkuliahan bagi mahasiswa juga berguna untuk pendataan keuangan kampus sehingga tidak dilakukan secara manual yang sering sekali mengalami kesalahan. Dan jika ada pergantian pegawai administrasi maka akan mudah karena data sudah tersimpan secara rapi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Saputri, "Evaluasi Kepuasan Pengguna Layanan Aplikasi Mobile Myindihome Berdasarkan Kombinasi Metode Servqual Dan Metode Webqual," *J. Tekno Kompak*, vol. 14, no. 1, p. 27, 2020, doi: 10.33365/jtk.v14i1.525.
- [2] S. Ramadhani, "PIECES Framework untuk Analisa Tingkat Kepuasan Pengguna dan Kepentingan Sistem Informasi," *J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, vol. 4, no. 2, 2018, doi: 10.26905/jtmi.v4i2.2101.
- [3] L. Saletti-cuesta *et al.*, "PENGUKURAN KEPUASAN PENGGUNA K-ATM PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS INDONESIA MENGGUNAKAN METODE END-USER COMPUTING SATISFACTION Sebagai," *Sustain.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–9, 2020, [Online]. Available: <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/en/mdl-20203177951%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0887-9%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0884-z%0Ahttps://doi.org/10.1080/13669877.2020.1758193%0Ahttp://sersc.org/journals/index.php/IJAST/articl>.
- [4] H. Tradisi, "Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia," *Pres. Republik Indones.*, p. 2014, 2014.
- [5] N. Azizah *et al.*, "MODEL E-BUSINESS MENGGUNAKAN PIECES FRAMEWORK UNTUK PENINGKATAN DAYA SAING UMKM BERBASIS," vol. 11, no. 2, 2020.
- [6] A. Nurcahyo, "Peran Digital Marketing dan Harga Kompetitif Terhadap Keputusan Berlangganan Indihome," *Relev. J. Manag. Bus.*, vol. 1, no. 1, p. 15, 2018, doi: 10.22515/relevance.v1i1.1270.
- [7] F. Yusup, "Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif," *J. Tarb. J. Ilm. Kependidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 17–23, 2018, doi: 10.18592/tarbiyah.v7i1.2100.
- [8] I. Fahmi, "Manajemen Produksi dan Operasi," vol. 15, no. 1, pp. 1–10, 2014.
- [9] A. Muhammad, N. Fauzi, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, "Mengukur tingkat kepuasan pengguna aplikasi kearsipan menggunakan system usability scale dan pieces framework," vol. 07, pp. 231–239, 2022.
- [10] M. Dwina Pri Indini, Khairunnisa, Nola Dita Puspa, Tesa Aurelia Siregar, "Penerapan Metode OCRA dalam Menentukan Media Pembelajaran Online Terbaik di Masa Pandemi Covid-19 dengan Pembobotan ROC," *J. Sist. Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 2, pp. 60–66, 2021, doi: 10.30865/json.v3i2.3576.
- [11] F. I. Komputer and P. Digital, "Aplikasi Mobile Menggunakan Pendekatan PIECES," vol. 5, no. 4, pp. 297–305, 2020.
- [12] I. Tingkat, N. Menggunakan, M. Saw, A. F. Sallaby, V. N. Sari, and R. T. Alinse, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Peserta Olimpiade Karya," vol. 3, pp. 189–195, 2021, doi: 10.30865/json.v3i2.3677.
- [13] A. Joshi, S. Kale, S. Chandel, and D. Pal, "Likert Scale: Explored and Explained," *Br. J. Appl. Sci. Technol.*, vol. 7, no. 4, pp. 396–403, 2015, doi: 10.9734/bjast/2015/14975.
- [14] S. Aji and A. Hidayatullah, "Analisis Kepuasan Pelanggan Terhadap Kualitas Pelayan Aplikasi Myindihome Dengan Metode PIECES Framework," *J. Sist. Inf.*, vol. x, pp. 1–7, 2019, [Online]. Available: <http://ojs.stmik-borneo.ac.id/index.php/J-SIm/article/view/46>.
- [15] N. Kinanti, A. Putri, and A. D. Indriyanti, "Penerapan PIECES Framework sebagai Evaluasi Tingkat Kepuasan Mahasiswa terhadap Penggunaan Sistem Informasi Akademik Terpadu (SIAKADU) pada Universitas Negeri Surabaya," vol. 02, no. 02, pp. 78–84, 2021.

DOI: <https://doi.org/10.57249/jbk>

Jurnal Bisnis Kolega (JBK)

Vol. 9 No. 1. Juni 2022

p-ISSN: 2476-910X e- ISSN: 2621-8291

- [16] A. Primadewi, T. A. Purnomo, and D. Sasongko, “Analisa Perancangan Sistem Pengelolaan Data UMKM berdasarkan Business Intelligence Development Model Framework,” *J. Sist. Komput. dan Informastika*, vol. 3, pp. 209–215, 2021, doi: 10.30865/json.v3i2.3587.
- [17] M. H. Qamaruzzaman and F. Haris, “Aplikasi Mobile Perpustakaan Berbasis Android (Studi Kasus Perpustakaan STMIK Palangka Raya),” *J. SAINTEKOM*, vol. 6, no. 1, p. 59, 2017, doi: 10.33020/saintekom.v6i1.6.