Aplikasi Pembelian Air Minum Isi Ulang Berbasis Android

Fajar Ratnawati¹, Muhamad Azren², Agus Tedyana³

^{1,2,3} Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Bengkalis

Jl. Bathin Alam, Sei. Alam, Bengkalis, Riau Telp. (0766) 7008877)

e-mail: ¹fajar@polbeng.ac.id, ²muhammadazren98@gmail.com, ³agustedyana@polbeng.ac.id

Abstrak

Pembelian air minum isi ulang sebagaimana diketahui adalah salah satu usaha jasa pengisian air minum yang semakin lama semakin banyak dikenal, pada saat ini para pembeli air minum isi ulang harus mendatangi depot hanya untuk membeli air minum isi ulang sehingga membuat masyarakat kesulitan untuk mencari air minum isi ulang, karena pembeli harus mencari lokasi depot terlebih dahulu dan membutuhkan waktu yang cukup lama hanya untuk membeli air minum isi ulang. Oleh sebab itu berdasarkan masalah yang terjadi saat ini, dibuat aplikasi pembelian air minum isi ulang berbasis android. Aplikasi ini untuk melayani masyarakat dalam pembelian air minum isi ulang, dan pengusaha depot untuk membuka peluang usahanya melalui aplikasi tersebut. Aplikasi pembelian air minum isi ulang berbasis android ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman Java, PHP dan Database MySQL. Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu dalam proses pembelian air minum isi ulang dan memilih jenis air dari depot. Aplikasi ini dapat berjalan dengan baik pada smartphone Android mulai dari versi 4.4.4 (Lollipop) hingga versi 8.0 (Oreo). Selain itu aplikasi ini juga dapat mempermudah kurir depot mengantar air minum isi ulang dengan tracking lokasi konsumen.

Kata kunci: : Aplikasi, Android, Pemesanan air minum

Abstract

The purchase of refill drinking water as it is known is one of the drinking water filling services businesses that are increasingly known, nowadays the buyers of refill drinking water must go to the depot only to buy refill drinking water which makes it difficult for people to find drinking water repeat, because the buyer must look for a depot location first and need a long time just to buy refill drinking water. Therefore, based on the problems that occur at this time, an application for purchasing refillable drinking water based on Android is made. This application is to serve the community in purchasing refill drinking water, and the depot businessman to open his business opportunities through the application. This Android-based refill drinking water purchase application was built using the Java programming language, PHP and MySQL Database. With this application can help in the process of purchasing water to drink refills and choose the type of water from the depot. This application can run well on Android smartphones ranging from version 4.4.4 (Lollipop) to version 8.0 (Oreo). In addition this application can also make it easier for depot couriers to deliver refill drinking water with the location tracking of consumers.

Keywords: Application, Android, Ordering drinking water

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat cepat dan semakin pesat sehingga setiap orang dituntut untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan dengan cepat dan efisien. Hal ini bisa berjalan dengan baik ketika adanya dukungan dari penerapan sistem teknologi informasi sehingga teknologi informasi menjadi salah satu kebutuhan pokok bagi manusia khususnya dalam hal penyebaran informasi baik dari segi *e-commerce* maupun yang lainnya menggunakan

internet sehingga dapat membantu para usahawan baik berskala kecil maupun berskala besar. Aplikasi merupakan program yang berisikan perintah-perintah untuk melakukan pengolahan data sehingga dihasilkan informasi sesuai dengan yang diinginkan [1].

Pemesanan adalah Proses pengolahan pesanan/order melibatkan penyiapan pesanan untuk pengiriman dan penerimaan pesanan ketika pengiriman-pengiriman tiba. Meliputi sejumlah kegiatan, seperti memeriksa kredit pelanggan, pencatatan penjualan, membuat catatan akuntansi yang sesuai, mengatur item yang akan dikirim, penyesuaian catatan persediaan, dan tagihan pelanggan [2]. Pemesanan merupakan suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli [3]. Dari penjelasan tentang pemesanan yang ada maka didapatkan kesimpulan bahwa pemesanan merupakan proses atau cara memesan baik berupa barang maupun jasa yang dilakukan antara dua pihak atau lebih.

Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk telepon pintar dan komputer tablet yang menyediakan platform terbuka bagi para *developer* [4]. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Evanita dan Kurniawan yaitu tentang sistem informasi online jamur tiram *mushroom house* berbasis web yang bertujuan untuk memberikan informasi tentang jamur tiram dan pemesanan jamur yang dilakukan secara *online* serta melayani pembelian dengan harga eceran maupun harga grosir yang disesuaikan dengan kebutuhan. Sistem yang dibangun menggunakan Dreamweaver CS5 dan pemrograman Hypertext Preprocessor (PHP). [5]

Penelitian tentang *Location Based Service* (LBS) yang dilakukan oleh Fanuel dkk bertujuan untuk membantu menemukan informasi, lokasi terdekat dengan user, dan jalan menuju lokasi rumah ibadah. Aplikasi dibuat dengan memanfaatkan metode LBS serta menggunakan 2 sistem, yaitu berbasis web pada sisi admin dan berbasis android pada sisi koordinator serta pengguna. Sistem yang dibangun menggunakan pemrograman PHP dan basis datanya menggunakan MySQL.[6]

Penelitian selanjutnya oleh Yulianto dan Layona dalam jurnalnya yang berjudul implementasi layanan berbasis lokasi (LBS) untuk pelacakan komunitas. Tujuannya adalah untuk mengetahui posisi anggota masyarakat (seperti keluarga) yang hilang dengan menggunakan perangkat *mobile*. Aplikasi yang mampu untuk menampilkan posisi anggota masyarakat, rute ke lokasi, dan diskusi media (komentar).[7]

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Ermawati dkk dalam jurnalnya yang membahas tentang pemetaan lokasi dengan tujuan untuk pencarian informasi objek cagar budaya di DIY. Pencarian lokasi objek terdekat maupun semua objek lokasi cagar budaya, serta rute menuju lokasi yang akan dikunjungi oleh pengguna dengan menggunakan perangkat *mobile*. Sistem yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman Java, PHP, HTML, IDE Android Studio, *Database* MySQL dan pemodelan sistem dengan UML. [8]

Penelitian yang dilakukan oleh Gunawan dan Purnama dalam jurnalnya yang berjudul implementasi layanan berbasis lokasi di tempat-tempat wisata di Nusa Tenggara Barat dengan menggunakan *smartphone*. Tujuan dari pembuatan aplikasi ini ialah menampilkan informasi lengkap yang dibutuhkan tentang tempat pariwisata. Sehingga memudahkan para wisatawan dalam pencarian tepat wisata. [9]

Dewasa ini telah banyak ditemui depot air minum baik isi ulang maupun air minum isi ulang diberbagai daerah di Indonesia salah satunya di Bengkalis. Depot air minum banyak diburu oleh masyarakat karena lebih memudahkan mereka dalam hal menemukan air minum yang siap digunakan. Berdasarkan survei yang dilakukan, belum ada aplikasi untuk pemesanan air minum isi ulang berbasis android di sekitar Bengkalis sehingga para masyarakat atau pendatang baru merasa kesulitan dalam pemesanan air minum isi ulang yaitu dengan cara datang langsung ke depot.

Dari penjelasan masalah diatas maka harus diberikan solusi agar pihak-pihak terkait terbantu dan tidak merasa kesulitan dalam pemesanan air minum isi ulang. Salah satu solusi yang mungkin dapat membantu pihak-pihak tersebut yaitu dengan aplikasi pemesanan air minum isi ulang menggunakan *smartphone*. Dengan aplikasi ini para masyarakat pindahan tidak perlu bersusah payah pergi mencari depot air minum isi ulang di wilayah Bengkalis. Didalam

aplikasi yang dibuat ini tidak hanya menyediakan pemesanan namun juga tersedia peta untuk penjual lebih mudah mencari alamat konsumen

2. Metode Penelitian

2.1. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dalam pembuatan aplikasi pemesanan air minum isi ulang berbasis android tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Identifikasi Masalah

Pada tahapan ini merupakan langkah awal dalam penelitian yaitu mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan informasi tentang depot air minum isi ulang di wilayah Bengkalis, dengan cara mendata depot yang menjual air minum isi ulang di wilayah Bengkalis. Identifikasi selanjutnya adalah mengenai informasi yang berkaitan dengan cara pemesanan air minum isi ulang dari masyarakat. Memberikan gambaran sistem aplikasi yang akan dibuat kepada pemilik depot, agar mereka paham pentingnya suatu aplikasi untuk penjualan produk dan kepada masyarakat untuk mempermudah proses pemesanan dan pembelian air minum isi ulang.

b. Pengumpulan data

Setelah permasalahan didapatkan, tahap selanjutnya adalah pengumpulan data yang dibutuhkan untuk menyelesaikan penelitian ini. Adapun teknik yang digunakan adalah sebagai berikut :

i. Observasi

Pada tahap ini yang akan dilakukan adalah dengan mengamati secara langsung bagaimana proses pemesanan air minum isi ulang yang dilakukan oleh masyarakat di wilayah kota Bengkalis.

ii. Wawancara

Dilakukan dengan cara bertanya langsung kepada masyarakat yang menggunakan air minum isi ulang dan juga pemilik depot air minum isi ulang.

iii. Studi Pustaka

Mencari informasi terkait dengan aplikasi pemesanan yang dilakukan melalui buku, jurnal ilmiah, artikel, dan referensi lainnya.

c. Analisis Sistem

Digunakan untuk mengetahui permasalahan yang ada pada aplikasi pemesanan air minum isi ulang sehingga dapat ditemukan solusi untuk permasalahan tersebut.

d. Rancangan Sistem

Untuk menjelaskan sistem yang akan dibuat maka dibutuhkan suatu perancangan sistem berupa *Unified Modelling Language* (UML) merupakan bahasa standar yang digunakan untuk menyimpan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak [10]. Beberapa bentuk model UML yang dipakai, yaitu diagram kasus, dan diagram aktifitas.

e. Membuat Program Aplikasi

Pembuatan aplikasi pemesanan air minum isi ulang berbasis android yaitu dengan pengkodean serta pembuatan desain antarmuka masukan, proses dan juga keluaran dari aplikasi.

f. Pembuatan Laporan Penelitian

Pembuatan laporan penelitian dilaksanakan setelah dilakukannya pengujian aplikasi agar setiap proses dalam pembuatan aplikasi dapat didokumentasikan, sehingga akan memudahkan jika ada pengembangan pada aplikasi.

2.2. Analisis Kebutuhan

Data dan alat yang diperlukan dalam pembuatan Aplikasi air minum isi ulang dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Bahan Penelitian

Bahan yang diperlukan ialah data yang akan diperoleh kepada sumber informasi yaitu pelaku/pemilik depot di wilayah Bengkalis dengan mendata dan juga mengambil referensi dari jurnal yang sudah ada tentang sistem pembelian.

b. Alat Penelitian

Sebelum memulai membuat Aplikasi pemesanan air minum isi ulang, tentunya perlu suatu alat penunjang yang berupa perangkat keras dan perangkat lunak supaya sistem informasi yang sudah dibuat bisa berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Adapun alat yang digunakan diantaranya:

i. Perangkat Keras (*Hardware*)

Hardware yang dibutuhkan dalam membuat aplikasi ini, yaitu:

1. Laptop atau komputer dengan spesifikasi processor Intel Inside core i3 dengan dilengkapi memory RAM sebesar 4 GB (GigaByte).
2. Smartphone untuk pengujian aplikasi yang dibuat, dengan sistem operasi Android Lollipop dan dilengkapi dengan memory RAM sebesar 2 GB (GigaByte).

ii. Perangkat Lunak (*Software*)

Software yang dibutuhkan dalam membuat aplikasi ini, yaitu:

1. IDE Android Studio sebagai tempat pengkodean dari aplikasi yang akan dibuat.
2. Database MySQL untuk Database dari Aplikasi.

2.3. Perancangan

Pada perancangan sistem yang diusulkan oleh peneliti dalam menjelaskan aplikasi yang akan dibuat ialah sebagai berikut:

1. Analisa Sistem yang Sedang Berjalan

Gambar 1. Sistem yang sedang Berjalan

Sistem yang sedang berjalan saat ini, pembeli membeli air minum isi ulang dengan datang langsung ke depot sehingga kemungkinan depot tutup dan pembeli harus mencari depot yang lainnya bisa terjadi. Hal ini menjadi kesulitan tersendiri bagi pembeli.

2. Analisa Sistem yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan ialah suatu aplikasi pemesanan air minum isi ulang berbasis android yang merupakan wadah bagi depot wilayah Bengkalis dalam melakukan penjualan air minum isi ulang yang mereka hasilkan agar dapat dipesan oleh masyarakat. Pada aplikasi ini nantinya pembayaran yang dapat dilakukan adalah dengan COD. Depot haruslah mendaftar agar admin bisa mencatat lokasi dari depot tersebut. Aplikasi diberikan secara gratis ke depot-depot yang menjual air minum isi ulang, juga disediakan gratis di *play store*

Gambar 2. Sistem yang Diusulkan

3. Rancangan UML

a. Use Case Diagram

Dalam Perancangan Aplikasi ini diperlukan Use Case Diagram untuk memudahkan dalam perancangan aplikasi yang dilakukan, sehingga mengetahui fungsi dari aplikasi yang akan dibangun

Gambar 3. Use Case Diagram

b. Activity Diagram

Activity diagram merupakan diagram yang menggambarkan aktivitas yang ada dalam sistem yang sedang dirancang.

i. *Activity Diagram* dalam melakukan login Gambar 4. *Activity Diagram Login*ii. *Activity Diagram* mengantar pesanan Gambar 5. *Activity Diagram mengantar makanan***3. Hasil dan Pembahasan****3.1. Implementasi**

Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi pemesanan air minum isi ulang berbasis android. Didalam aplikasi terdapat semua depot yang di *input* oleh admin. Depot ini nantinya

akan muncul di *marker map* yang dapat dilihat siapa pemilik dari depot tersebut beserta alamatnya. Sebagai pemilik depot dapat mendaftarkan jasanya dan kurirnya ke admin, setelah terdaftar kurir depot harus *login* terlebih dahulu, setelah *login* berhasil, tampilan yang akan dituju adalah tampilan utama berupa *tab layout* pesanan dan akun kurir depot, di dalam tampilan *tab layout* pesanan penyedia jasa akan menerima pesanan jasa dari konsumen, kemudian di dalam *tab layout* Akun penyedia jasa bisa mengedit profil, tambah foto dan keluar dari aplikasi. Untuk konsumen yang ingin memesan, maka konsumen harus daftar ke aplikasi pemesanan air minum isi ulang, setelah terdaftar konsumen langsung ditunjukkan ke tampilan utama berupa *tab layout* dan *navigation*. Di dalam *tab layout* terdapat beranda dan proses pesanan, kemudian di *navigation* terdapat akun konsumen, bantuan, tentang, dan tombol keluar. Jika konsumen ingin melakukan pemesanan konsumen harus membukaberanda dan menekan tombol pesan sekarang untuk melanjut ke *fragment* pesananan. Aplikasi ini dibuat menggunakan teknologi Android dan *software* yang digunakan Android Studio dengan bahasa pemrograman Java dan php dengan *database* yang digunakan yaitu MySQL.

Untuk dapat menjalankan aplikasi ini sesuai dengan yang diharapkan, maka dibutuhkan *smartphone* Android yang sudah terkoneksi dengan internet. Pengguna juga harus melakukan koneksi ke internet agar aplikasi dapat memproses data-data yang akan masuk dan yang akan diambil didalam *database*. Berikut tampilan hasil perancangan antarmuka yang terdapat pada aplikasi.

1. Tampilan Aplikasi Konsumen

Tampilan antarmuka yang ada di *smartphone* pengguna. Memuat fungsi yang dapat dijalankan untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan pemesanan antara lain:

a. *Splash Screen*

Splash screen (pemuatan halaman) merupakan tampilan awal pada saat pertama kali aplikasi dibuka oleh pengguna.

Gambar 1. *Splash Screen*

b. *Login dan Registrasi*

Tampilan *login* merupakan antarmuka yang digunakan untuk masuk kedalam aplikasi sehingga pengguna dapat bertransaksi melalui aplikasi. Untuk dapat *login* pengguna harus mempunyai akun yang terdiri dari *email* dan *password*. Sedangkan tampilan Registrasi digunakan untuk mendaftar bagi pengguna yang belum mempunyai akun untuk login

Gambar 2. Tampilan login dan Registrasi

c. Tampilan menu utama

Menu utama merupakan menu yang berfungsi untuk menampilkan beberapa menu yang disediakan oleh aplikasi. Dalam menu utama terdapat *tab layout* beranda dan pesanan. Di dalam beranda terdapat informasi tentang aplikasi serta cara memulai pemesanan sedangkan didalam pesanan terdapat daftar pesanan yang pernah dilakukan, jika belum ada atau untuk pertama kali maka hanya akan ditampilkan pesan bahwa tidak ada pesanan.

Gambar 3. Menu Utama

d. Tampilan *Input* pesanan

Digunakan konsumen untuk memasukkan pesanan sesuai yang diinginkan. Konsumen tinggal memilih jumlah air minum isi ulang melalui tombol tambah dan kurang, secara otomatis sistem akan menghitung jumlah yang harus dibayar oleh konsumen.

3:23 34%

← Pesan Sekarang

GALON

Jumlah Galon 2

Total Harga
Rp 12000

No Hp Penerima
082384321971

Tanggal Pemesanan
20-08-2018

SET LOKASI

Place: Gang H. Abas, Air Putih, Kec. Bengkalis, Kabupaten Bengkalis, Riau 28711, Indonesia
Alamat: 1.4636175000000193
102.13508984375002

Keterangan Rumah

LANJUT

Gambar 4. Tampilan *input* pesanan

e. Tampilan akun saya

Digunakan untuk menampilkan identitas penyedia jasa layanan pesan antar air minum isi ulang. Tampilan ini muncul ketika konsumen memilih salah satu *marker* pada *maps* yang tersedia

f. Tampilan riwayat pesanan

Pada tampilan ini pelanggan dapat melihat riwayat pesanan yang sudah dibuat, melihat jarak, ongkos kirim, dan deskripsi yang harus diisi oleh konsumen pada detail pesanan

3:24 34%

← Riwayat Pesanan

Nama : azren

Alamat : Place: Jalan H. Kasim, Air Putih,
Kec. Bengkalis, Kabupaten
Bengkalis, Riau 28711, Indonesia
Alamat: 1.4634524999999954
102.13521484375005

Jumlah Pesanan : 2
jarak Pesanan : 4.1 km
Total Pesanan : Rp. 12000
Status : Pesanan Selesai

Gambar 5. Riwayat Pesanan

g. Tampilan List Pesanan

Menampilkan daftar pesanan yang dilakukan oleh pelanggan. Tampilan ini dapat dilihat pada antarmuka yang dimiliki oleh pengantar pesanan.

h. Tampilan *Edit Profil*

Tampilan ini berisi profil pelanggan yang dapat diubah oleh pelanggan berisi nama pelanggan, alamat email, nomor telepon yang bisa dihubungi dan alamat tempat tinggal.

2. Tampilan *Web Admin*

Pada aplikasi ini admin berfungsi untuk menambahkan akun depot dan kurir depot. Untuk tampilan admin menggunakan tampilan web. Untuk masuk ke tampilan admin maka harus *login* terlebih dahulu.

a. Tampilan *login* admin

Digunakan oleh admin untuk masuk dalam aplikasi. Dengan adanya tampilan *login* ini admin mendapatkan privasinya dalam hal mengelola sistem

Gambar 6. Login Admin

b. Tampilan *dashboard* admin

Setelah admin *login* maka akan langsung menuju halaman utama *dashboard* admin. Dalam tampilan ini terdiri dari beberapa menu antara lain data pengantar pesanan, data transaksi, data konsumen dan data depot. Informasi tentang pemesanan air minum dapat dilihat dari tampilan ini.

Gambar 7. Dashboard Admin

c. Tampilan tambah data *driver*

Tambah data pengantar pesanan digunakan untuk menambah identitas pengantar yang hanya bisa dilakukan oleh admin

d. Tampilan *edit data driver*

Selain menambah data pengantar admin juga dapat melakukan perubahan data pengantar jika diperlukan.

3.2. Pengujian

Pada tahap ini dilakukan pengujian sistem yang bertujuan untuk mengimplementasikan rancangan yang sudah dibuat dengan menjalankan dan melakukan uji coba pada aplikasi pemesanan air minum isi ulang berbasis android.

3.2.1. Pengujian Fungsional aplikasi

Pengujian fungsionalitas aplikasi dilakukan untuk menguji setiap item aplikasi apakah ada kesalahan atau tidak.

Tabel 1. Pengujian Fungsionalitas Aplikasi

No	Item Pengujian	Hasil	Keterangan
1.	<i>Splash Screen</i>	Berhasil	-
2.	<i>Input data registrasi konsumen</i>	Berhasil	Berhasil ketampilan login
3.	<i>Login konsumen</i>	Berhasil	Berhasil ketampilan menu utama
4.	Pesan air minum isi ulang	Berhasil	Berhasil memesan air minum isi
5.	Menentukan lokasi konsumen	Berhasil	Berhasil menentukan lokasi
6.	Edit profil kosumen	Berhasil	Berhasil mengupdate profil pelanggan
7.	Hapus akun kosnumen	Berhasil	Berhasil menghapus akun pelanggan
4.	Admin menginput akun kurir depot.	Berhasil	Berhasil menampilkan akun yang diinput dan berhasil menghapus dan mengedit data kategori
5.	Menambahkan depot	Berhasil	Berhasil menambahkan jasa
6.	melakukan panggilan langsung berdasarkan no yang ada di detail.	Berhasil	Berdasarkan terhubungnya panggilan ke no tujuan.
7.	Menu informasi aplikasi	Berhasil	-

3.2.2. Pengujian Menggunakan Perangkat *Mobile Android*

Pengujian aplikasi menggunakan perangkat *Mobile Android* dilakukan untuk menguji aplikasi pada setiap perangkat *Mobile Android* yang berbeda-beda untuk melihat apakah terdapat kesalahan atau tidak.

Tabel 2. Pengujian Menggunakan Perangkat *Mobile Android*

No	Platform	Memori	Layar	Hasil Pengujian
1	<i>Android 4.4.4 (Kitkat)</i>	1 GB	4 inch	- Tampilan <i>screen splash</i> berhasil - Setiap koneksi ke <i>database</i> berhasil Setiap pengambilan data dari <i>database</i> berhasil
2	<i>Android 4.4.4 (Kitkat)</i>	2 GB	5 inch	- Tampilan <i>screen splash</i> berhasil - Setiap koneksi ke <i>database</i> berhasil Setiap pengambilan data dari <i>database</i> berhasil

No	Platform	Memori	Layar	Hasil Pengujian
3	Android 5.1.1 (Lollipop)	1,5 GB	5 inch	<ul style="list-style-type: none"> - Tampilan screen splash berhasil - Setiap koneksi ke database berhasil - Setiap pengambilan data dari database berhasil
4	Android 6.0.1 (Marshmallow)	2 GB	5,5 inch	<ul style="list-style-type: none"> - Tampilan screen splash berhasil - Setiap koneksi ke database berhasil - Setiap pengambilan data dari database berhasil
5	Android 7.0 (Nougat)	4 GB	6,3 inch	<ul style="list-style-type: none"> - Tampilan screen splash berhasil - Setiap koneksi ke database berhasil - Setiap pengambilan data dari database berhasil
6	Android 8.0 (Oreo)	4 GB	6,3 inch	<ul style="list-style-type: none"> - Tampilan screen splash berhasil - Setiap koneksi ke database berhasil - Setiap pengambilan data dari database berhasil

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian aplikasi pemesanan air minum isi ulang kota Bengkalis berbasis android, dapat diambil kesimpulan yaitu :

Aplikasi ini dapat mencari lokasi dimana alamat depot berada dengan cara mengklik salah satu depot yang ada di *marker map* dan memilih jenis air dari depot. bisa dimanfaatkan oleh masyarakat yang ingin memesan air minum isi ulang di wilayah Bengkalis. Untuk menggunakan aplikasi ini, pengguna harus memiliki *smartphone* Android dapat berjalan dengan baik pada *smartphone* Android mulai dari versi 4.4.4 (Lollipop) hingga versi 8.0 (Oreo). Pada aplikasi ini Pelanggan bisa melihat posisi pengiriman melalui aplikasi sehingga mempermudah kurir depot mengantarkan air minum isi ulang dengan *tracking* lokasi konsumen. pengguna juga bisa melihat detail pesanan dalam proses maupun yang sudah selesai melalui list pesanan dan riwayat pesanan

Daftar Pustaka

- [1] Rahman, Fauzi, and Santoso Santoso. "Aplikasi Pemesanan Undangan Online." *Jurnal Sains dan Informatika* 1.2 (2017).
- [2] Soegoto, Eddy Soeryanto. *Entrepreneurship Menjadi Pebisnis Ulang*. Elex Media Komputindo, 2013.
- [3] Hizair MA. 2013. Kamus Lengkap Bahasa Indonesia. Jakarta: Tamer

- [4] Lessard, Jeff, and Gary Kessler. "Android Forensics: Simplifying Cell Phone Examinations." (2010).
- [5] Evanita, Evanita, and Bagus Kurniawan. "SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE JAMUR TIRAM MUSHROOM HOUSE BERBASIS WEB." *Jurnal DISPROTEK* 8.1 (2017).
- [6] Fanuel, I. Wayan Archly Fianto, Edhy Sutanta, and Uning Lestari. "PEMANFAATAN METODE LOCATION BASED SERVICE PADA APLIKASI Pencarian Lokasi Rumah Ibadah Terdekat di Kota Palu Berbasis Android." *Jurnal Script* 5.1 (2017).
- [7] Yulianto, Budi, and Rita Layona. "An Implementation of Location Based Service (LBS) for Community Tracking." *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications* 8.2 (2017): 69-75.
- [8] Nurnawati, Erna Kumalasari, and Suwanto Raharjo. "PEMETAAN CAGAR BUDAYA DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA BERBASIS MOBILE." *Jurnal Script* 4.1 (2017)., 4(1), 27-35.
- [9] Gunawan, K., dan Purnama, B.E. Implementation of Location Base on Tourism Place in West Nusa Tenggara by using Smartphone, *Internasional Journal of Advanced Computer Science and Application*, (2015) 160-166.
- [10] Gata, Windu, and Grace Gata. "Sukses membangun aplikasi penjualan dengan java." *Jakarta: Elex Media Komputindo* (2013)

Digital Zone: Jurnal teknologi informasi dan Komunikasi is licensed under a [Creative Commons Attribution International \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)