

Aplikasi Layanan Jasa Tukang Berbasis Website

Muhammad Izdihar Alwin¹, Firza Prima Aditiawan²

¹Jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

²Jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Email: ¹19081010047@student.upnjatim.ac.id, ²firzaprima.if@upnjatim.ac.id

Abstract. Indonesia has a lot of professions such as handyman. A handyman is a profession that requires a special skill, such as repairing plumbing and build a new house. As digital growth, it makes people's activities easier and more concise. However, the community still has many difficulties in finding the services of a handyman, due to limited area or distance and also the lack of information about handyman service providers. The lack of information about the price of handyman services and the performance of handyman services makes people tend to feel that the price of handyman services is relatively expensive. Website-Based Builder Service Application, named Si Tukang, will make it easier for people to find the desired handyman services, with this application will brings together workers and people who need these services, provides a price range for handyman services, and provides reviews.

Keywords: Website, Handyman, Service Provider

Abstrak. Masyarakat Indonesia memiliki beragam profesi pekerjaan seperti tukang. Tukang merupakan profesi yang membutuhkan suatu keahlian khusus seperti sistem perpipaan sampai dengan membangun sebuah bangunan. Seiring berkembangnya teknologi yang semakin pesat membuat aktifitas masyarakat semakin mudah dan ringkas. Namun masyarakat masih banyak kesulitan untuk mencari jasa tukang, karena keterbatasan area atau jarak dan juga minimnya informasi mengenai penyedia jasa tukang. Minimnya informasi mengenai harga jasa tukang dan kinerja jasa tukang membuat masyarakat cenderung merasa harga jasa tukang relatif mahal. Aplikasi Layanan Jasa Tukang Berbasis Website yang kami beri nama Si Tukang ini akan memudahkan masyarakat untuk menemukan jasa tukang yang diinginkan, dengan aplikasi ini dapat mempertemukan para pekerja dan masyarakat yang membutuhkan jasa tersebut, memberikan kisaran harga jasa tukang, dan memberikan ulasan.

Kata Kunci: Website, Tukang, Penyedia Jasa

1. Pendahuluan

Tukang adalah suatu profesi yang membutuhkan keahlian khusus seperti reparasi perpipaan sampai dengan membangun sebuah bangunan. Berkembangnya teknologi saat ini yang begitu pesat membuat aktifitas masyarakat semakin mudah dan ringkas. Namun masyarakat masih banyak kesulitan untuk mencari jasa tukang, karena keterbatasan area atau jarak dan juga minimnya informasi mengenai penyedia jasa tukang. Hal tersebut membuat banyak terobosan terbaru dalam penyediaan jasa baik berbasis website ataupun berbasis mobile (Yuniar, 2019). Untuk mendapatkan kebutuhan tukang yang sesuai dengan pengguna biasanya dihadapkan dengan permasalahan harga yang tidak sesuai dengan budget pengguna dan ketidakpuasan pengguna dengan hasil yang diberikan oleh tukang karena hanya sembarangan mencari tukang untuk melakukan perbaikan rumah (Andreas, 2019)

Aplikasi Layanan Jasa Tukang Berbasis Website yang kami beri nama Si Tukang ini dapat mempertemukan para pekerja dan masyarakat yang membutuhkan jasa tersebut, memberikan kisaran harga jasa tukang, dan memberikan ulasan. Aplikasi ini hampir mirip dengan aplikasi yang trend pada saat ini, yaitu Gojek dan Grab dimana pemesan melakukan pemesanan terhadap kendaraan yang akan ditumpangi dari lokasi pemesanan sampai ditempat tujuan pemesan. Perbedaannya yaitu aplikasi ini hanya melakukan pemesanan terhadap jasa tukang bangunan dan jasa tukang bangunan itu sendiri yang akan pergi ke lokasi pemesan tersebut (Janiver, 2020).

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Aplikasi

Aplikasi adalah program siap pakai yang digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu

pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputasi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.

2.2. Jasa

Jasa adalah dengan memberikan sesuatu pelayanan kepada orang lain yang membutuhkan pelayanan tersebut akan tetapi secara definisi jasa itu adalah setiap tindakan atau aktivitas dan bukan benda, yang dapat ditawarkan oleh suatu pihak kepada pihak lain, yang pada dasarnya bersifat intangible (tidak berwujud fisik), konsumen terlibat aktif dalam proses produksi dan tidak menghasilkan kepemilikan sesuatu.

2.3. Website

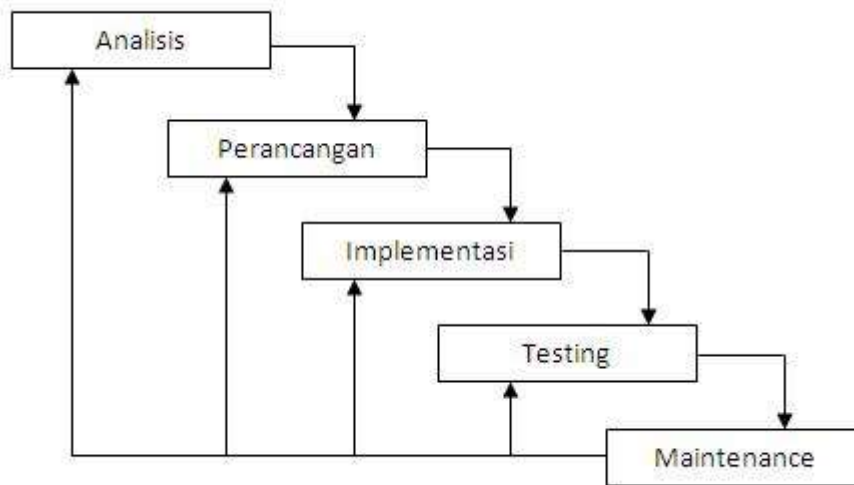
Website adalah keseluruhan halamanhalaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web yang lainnya disebut hyperlink, sedangkan text yang dijadikan media penghubung disebut hypertext.

2.4. Express JS

Express.js adalah framework javascript berbasis node.js yang menyajikan banyak fitur untuk mempermudah membangun aplikasi berbasis web untuk bagian backend.

3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* adalah salah satu jenis pengembangan aplikasi yang prosesnya hanya mengarah pada satu arah saja layaknya air terjun, imana setiap tahap dikerjakan secara berurutan mulai dari atas hingga ke bawah.



Gambar 1. Metode Waterfall

Tahapan pengembangan aplikasi berdasarkan Gambar 1 adalah sebagai berikut: (1) Analisis, Pada tahap ini penulis melakukan analisa kebutuhan yang dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi layanan jasa tukang (Si Tukang), yaitu menganalisa kebutuhan antarmuka website, melakukan pengumpulan data, dan identifikasi permasalahan yang terjadi saat proses pembuatan aplikasi. (2) Perancangan, Tahap selanjutnya adalah merancang sebuah desain. Perancangan desain dilakukan sebelum proses coding dimulai yang bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap mengenai apa saja yang harus dikerjakan dan bagaimana tampilan dari suatu sistem yang diinginkan. Pada tahap ini penulis menggunakan *tools* Figma untuk membuat desain awal tampilan website SI Tukang. (3) Implementasi, Pada tahap ini proses penulisan code dilakukan dengan mengimplementasikan dari tahap perancangan sebelumnya sehingga terbentuk website Si Tukang. (4) Testing, Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap sistem Si Tukang agar website dalam keadaan layak dipublikasikan dan dapat diakses oleh masyarakat. (5) Maintenance

Setelah tahap sebelumnya terlaksana dengan baik, dilakukan maintenance atau pemeliharaan secara berkala terhadap website Si Tukang untuk menjaga kualitas pelayanan dan juga terhindar dari error yang tidak diinginkan

4. Hasil dan Pembahasan

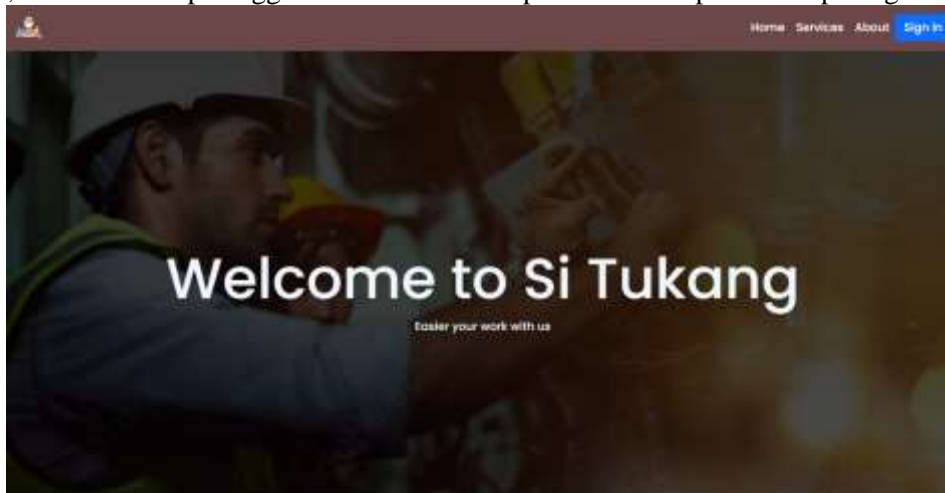
4.1. Kebutuhan Sistem

Kebutuhan sistem merupakan layanan atau fitur yang ada pada website Si Tukang. Berikut ini adalah kebutuhan sistem website Si Tukang: (1) Sign in, sistem menampilkan halaman form login yang akan diisi oleh user, jika belum memiliki akun terdapat pilihan untuk mendaftar. (2) Sign up, sistem menampilkan halaman form pendaftaran yang akan diisi oleh user. Sistem akan menyimpan data user. (3) Home, sistem menampilkan konten Si Tukang mulai dari kategori tukang, keunggulan Si Tukang, about, cara pemesanan, dan testimony. (4) Pemesanan, sistem menampilkan halaman pesanan saya yang berisi profil tukang yang dipilih, jenis layanan, deskripsi layanan yang diinginkan, dan harga jasa. (5) Feedback, sistem menampilkan form feedback atau rating yang dapat diisi oleh user untuk memberikan penilaian terhadap kinerja tukang. (6) Dashboard Admin, sistem menampilkan halaman dashboard admin yang berisi mengenai data user, tukang, pesanan, dan feedback.

4.2. Implementasi Sistem

4.2.1. Halaman Utama Website Si Tukang

Tampilan halaman utama berisi banner sambutan, kategori layanan jasa tukang yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan user, about Si Tukang yang berisi penjelasan mengenai website, cara pemesanan, dan testimoni pelanggan. Keseluruhan tampilan utama dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Tampilan Banner



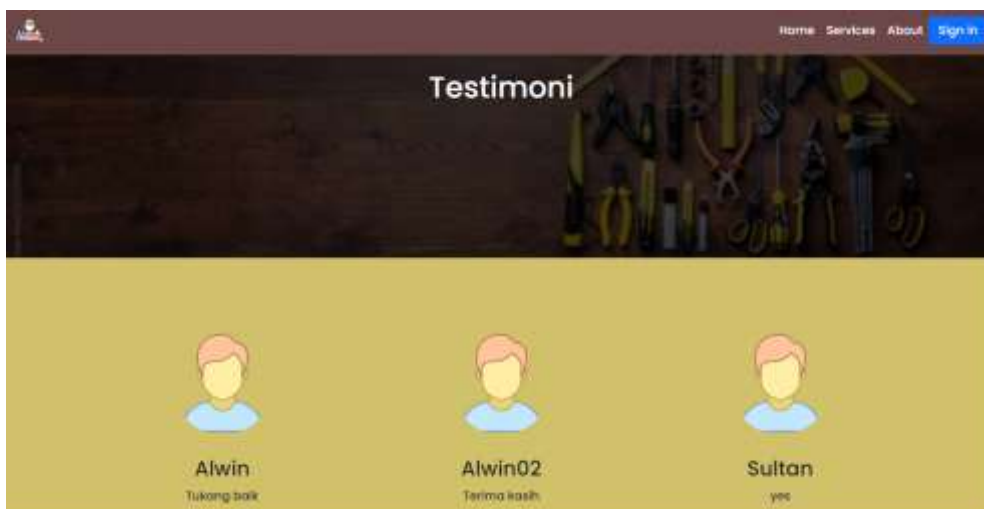
Gambar 3. Kategori Layanan



Gambar 4. About Si Tukang



Gambar 5. Cara Pemesanan



Gambar 6. Testimoni

4.2.2. Halaman Sign in dan Sign up

Pada halaman ini terdapat form sign in dan sign up yang dapat diisi oleh user untuk mengakses website Si Tukang. Berikut adalah gambar dari tampilan sign in dan sign up:



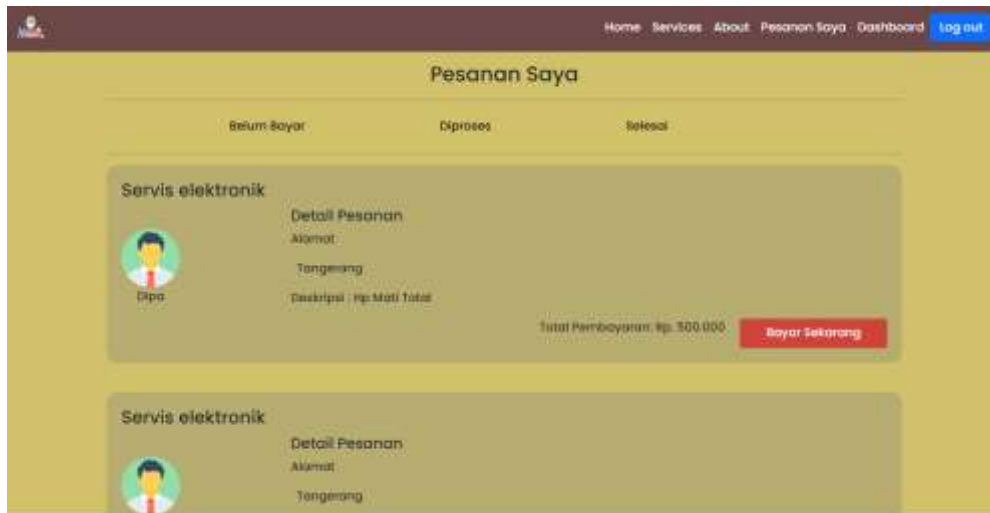
(a) (b)
Gambar 7.(a) Tampilan Sign in, (b) Tampilan Sign up

4.2.3. Halaman Pemesanan

Pada halaman ini terdapat form pemesanan yang berisi profil tukang yang dipilih, alamat pemesan, deskripsi kerusakan atau request layanan, dan total pembayaran. Berikut adalah gambar dari tampilan halaman pemesanan:



Gambar 9. Tampilan Halaman Pemesanan



Gambar 10. Halaman Pesanan Saya

4. Halaman Dashboard Admin

Pada halaman ini terdapat tabel data customer, tukang, pesanan, dan feedback. Hanya akun admin saja yang dapat masuk ke halaman dashboard ini. Berikut adalah gambar tampilan halaman Dashboard Admin:



Gambar 11. Halaman Dashboard Admin

5. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari hasil pembahasan dan pengujian sistem Aplikasi Layanan Jasa ukang Berbasis Website yang telah dilakukan yaitu Aplikasi dapat memudahkan pencari jasa untuk mencari penyedia jasa dan melihat kisaran harga jasa sesuai dengan kebutuhan pencari jasa. selain itu Fitur-fitur yang ada pada aplikasi mempermudah proses pemesanan tanpa harus bertatap muka atau mendatangi langsung penyedia jasa.

Referensi

Budiman, F. (2022). Pemberdayaan Tenaga Kerja Perbaikan Rumah Melalui Aplikasi Startup “JASTUKANG”. ABDIMASKU: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT, 5(1), 93-98.
Wijaksono, A. E., Palit, H. N., & Purbowo, A. N. (2019). Aplikasi “Golek Tukang” untuk Pencarian Jasa Perbaikan Rumah di Daerah Surabaya Berbasis Android. Jurnal Infra, 7(1), 108-114.

- Janis, J. W., Mamahit, D. J., Sugiarto, B. A., & Rumagit, A. M. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Online Sistem Pemesanan Jasa Tukang Bangunan Berbasis Lokasi. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(1), 1-12.
- Setiawan, Yuniar. APLIKASI PEMILIHAN JASA TUKANG MENGGUNAKAN METODE WEIGHTED PRODUCT BERBASIS WEB. Diss. University of Technology Yogyakarta, 2019.