

RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN BARANG KERAJINAN DAN MAKANAN BERBASIS ANDROID PADA DEWAN KERAJINAN NASIONAL (DEKRANASDA) KOTA METRO

¹Tiara Dahlia, ²Untoro Apsiswanto

¹Teknik Informatika STMIK Dharma Wacana Metro

²STMIK Dharma Wacana Metro

¹tiaradahlia8@gmail.com, ²usepkreatif@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi di dunia meningkat dengan cepat seperti salah satunya di Indonesia, hal tersebut memaksa para pengusaha harus bisa memasarkan produk secara online. Pada saat ini smartphone banyak digunakan oleh masyarakat pengguna internet. Dengan zaman yang semakin modern banyak sekali cara untuk menjual suatu produk maupun jasa, salah satunya yaitu sistem penjualan online dimana produk tersebut ditawarkan melalui internet atau aplikasi yang dapat di jangkau menggunakan perangkat smartphone. Penjualan online yaitu media untuk menjual atau menawarkan suatu produk dengan cara melalui internet. Pelanggan dapat mencari, mengecek harga, maupun tersedia atau tidak produk di toko tersebut sebelum membeli. Tujuan penelitian ini yaitu untuk membantu pemasaran dan penjualan produk di Dekranasda Kota Metro serta membantu pihak Dekranasda Kota Metro menyediakan pelayanan penjualan kepada konsumen dengan menggunakan aplikasi berbasis android.

Kata Kunci: *flowchart, OOSE, Android Studio*

1 PENDAHULUAN

Perkembangan internet pada masa kini telah memberikan dampak besar bagi kemajuan industri, salah satunya dari bidang pengembangan bisnis penjualan. Dari segi penjualan, kemajuan teknologi juga memudahkan beberapa pihak dalam bertransaksi dengan para pelanggannya, pelanggan tidak perlu bertemu secara langsung dengan pihak penjual seperti datang ke toko, cukup dengan menggunakan smartphone yang terhubung dengan internet, maka transaksi dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Dewan Kerajinan Nasional Daerah Kota Metro (DEKRANASDA Kota Metro) merupakan sebuah wadah bagi para pengrajin yang ada di Kota Metro, Dekranasda Kota Metro memiliki toko yang bernama Sentra Kreatif Metro (SEKAM) di Jl. AH. Nasution Kota Metro. Semua kerajinan yang dibuat oleh pengrajin yang ada di Kota Metro ada disini, Dekranasda Kota Metro membantu para pengusaha UMKM agar usahanya maju lewat promosi yang di lakukan oleh Dekranasda Kota Metro. Selain produk kerajinan ada juga produk makanan dan minuman yang dibuat langsung oleh para UMKM yang ada di Kota Metro. Produk yang di tawarkan memiliki beberapa jenis seperti *headwear* (peci tapis, jilbab tapis, jilbab sulam usus, kopiah manuk meghem), *cloth* (kaos, kemeja, gaun, kebaya usus, outer tapis, kain tapis, kain ecoprint), tas tapis, mukena, dan sepatu, food (keripik, bolu kenong, susu kambing, kopi lampung, madu, dan jamu bubuk). Pejualan produk yang ada di Dekranasda hingga saat ini bertambah maju, tidak cuma di Kota Metro saja sekarang sudah hampir ke seluruh provinsi yang ada di Indonesia.

Saat ini ketika pelanggan ingin membeli produk maka pelanggan tersebut harus ke datang ke outlet, itu tidak mengifisiensi waktu mengingat terkadang banyak konsumen yang ingin berbelanja namun terburu buru sehingga membuat pembeli kurang nyaman, Dekranasda Kota Metro sudah mencoba untuk mempromosikan melalui media instagram dan facebook namun

tidak pernah ter-update perihal ketersediaan barang yang masih ada. Hal ini sering menjadi masalah saat pelanggan ingin membeli barang yang ada di media sosial namun di outlet barang tersebut sudah tidak ada. Sebetulnya masalah ini dapat di atasi di media tersebut namun kendalanya adalah harus kembali mengupload barang yang sama dengan beberapa item yang di hilangkan, ini sering kali membuat konsumen menjadi bingung. Dilihat dari meningkatnya penjualan yang ada di Dekranasda Kota Metro, maka di butuhkan media yang lebih mudah untuk memasarkan produk, agar pelanggan mudah untuk memperoleh informasi mengenai produk yang ditawarkan di Dekranasda Kota Metro.

Tujuan penelitian ini yaitu merancang sistem aplikasi penjualan barang kerajinan pada Dewan Kerajinan Nasional Indonesia (Dekranasda) Kota Metro berbasis android untuk memudahkan pelanggan dan penjaga toko dalam melakukan transaksi jual beli.

2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perancangan

Perancangan merupakan langkah pertama di dalam pengembangan suatu produk atau sistem metode yang melibatkan bermacam komponen sehingga dapat menciptakan sistem yang cocok dengan hasil dari analisa sistem. Jadi bisa di simpulkan jika perancangan merupakan tahap awal untuk menggambarkan suatu sistem yang akan dibuat meliputi berbagai komponen terpisah yang nantinya akan menjadi suatu sistem yang utuh dan berfungsi sebagaimana mestinya.

2.2 Android Studio

Android Studio adalah Integrated Development Environment (IDE) merupakan perangkat yang dapat dipakai untuk memajukan sebuah aplikasi Android. Android Studio pertama keluar pada tahun 2013 lalu diperkenalkan di Google I/O Conference. Perangkat

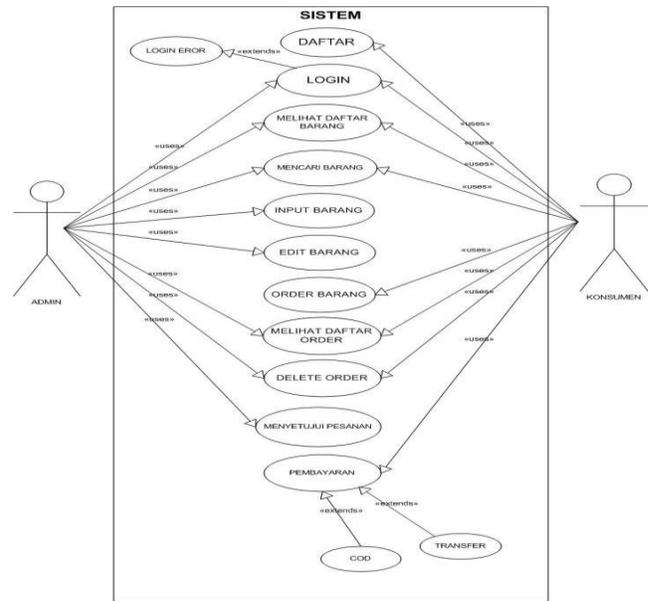
lunak yang di kembangkan oleh JetBrains dan pertama kali dirilis ke publik pada tahun 2014.

3 METODE PENELITIAN

3.1 Pengumpulan Data

- Pengamatan**
Yaitu cara yang di lakukan dalam riset dengan cara langsung melihat objek yang ada di lokasi riset.
- Wawancara / Interview**
Yaitu kegiatan tanya jawab melalui orang yang memiliki pemahaman tentang hal yang berurusan dengan objek riset.
- Literatur**
Metode yang dipakai untuk mengumpulkan data menggunakan materi dari beberapa buku, tentang masalah yang sedang di teliti.
- Pengumpulan**
Proses pengmpulan informasi dengan mengumpulkan bahan baik tertulis, gambar, dll.

Proses pengembangan skema sistem yang dipakai adalah OOSE (Object Oriented Software Engineering) dari Jacobson, yaitu:



Gambar 1. Usecase

- Akses awal, dengan cara membangun batasan suatu sitem lalu mendefinisikan dengan menerapkan dan menyusun fungsinya. Pada tahap ini melingkup: data keperluan sistem, usecase, uraian interface, dan identifikasi objek.
- Analisa data, adalah menjabarkan karakter atau integritas menurut usecase. Metode ini ialah suatu landasan untuk sebuah desain.
- Desain model, yaitu mempresentasikan analisa data lalu mengubahnya ke tahapan praktik.
- Penerapan Model, merupakan sistem yang berisi kode program yang telah di tetapkan pada desain model.
- Pengujian model, adalah pengujian seluruh bangun sistem apakah berfungsi dengan baik atau tidak.

4 PEMBAHASAN DAN HASIL

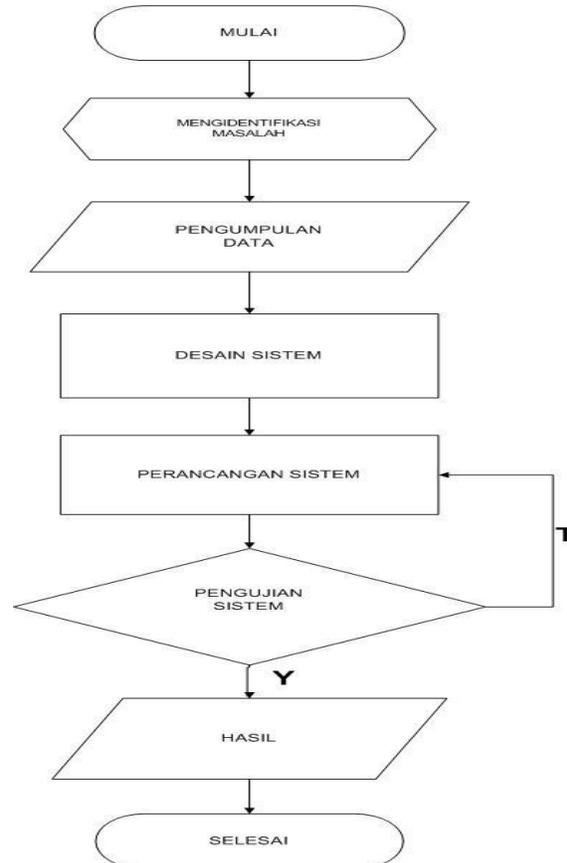
4.1 Analisis Sistem

Bersumber dari hasil interview, pengamatan, dan literature ada sebagian hal yang mendasari riset ini. Sistem yang digunakan sekarang adalah mengharuskan pelanggan berkunjung langsung ke Sekam yang ada di Dekranasda Kota Metro bila ada yang ingin dibeli di Dekranasda Kota Metro atau dapat mencari barang yang tersedia di media online instagram, sedangkan di instagram barang yang sudah habis tidak pernah di update sehingga konsumen sering komplain via instagram. Dari sistem yang sedang berjalan posisi admin berperan sangat penting untuk pemesanan barang dan proses pembayaran barang.

4.2 Usecase

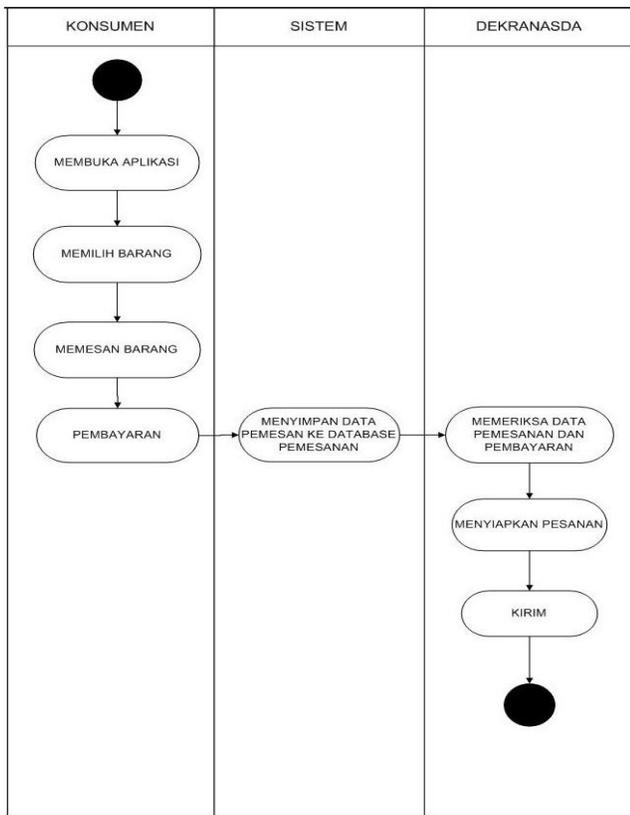
Sistem *usecase* menggambarkan bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem tersebut lalu dengan cara apa sistem tersebut membalasnya. Ini merupakan usecase dari aplikasi yang akan di buat:

4.3 flowchart Penelitian



Gambar 2. Flowchart Penelitian

4.4 Sistem Yang Diusulkan Di Dekranasda Kota Metro



Gambar 3. Rancangan sistem yang di usulkan

4.5 Interface Admin

Interface admin merupakan tampilan yang dapat digunakan oleh admin untuk mengakses halaman pengelola data. Berikut penjelasan dan fungsi dari setiap tampilan yang telah di buat.

a. Halaman Login Admin

Halaman login admin digunakan sebelum masuk pada halaman beranda, admin harus memasukkan username dan password yang telah terdaftar.



Gambar 4. Halaman Login Admin

b. Halaman Home Admin

Pada halaman home admin menunjukkan menu-menu kategori barang yang telah di input oleh admin.



Gambar 5. Home Admin

c. Halaman Tambah Produk

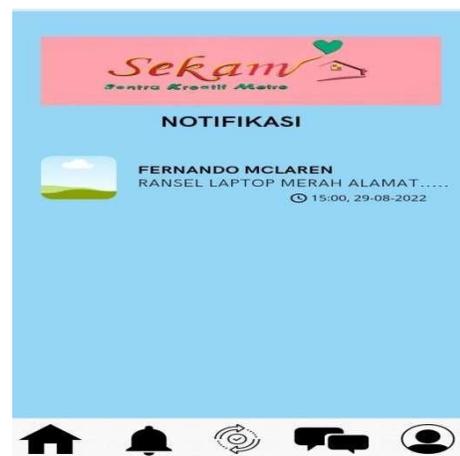
Halaman tambah produk digunakan admin untuk menambahkan produk-produk baru.



Gambar 6. Halaman Tambah Produk

d. Halaman Notifikasi Pemesanan

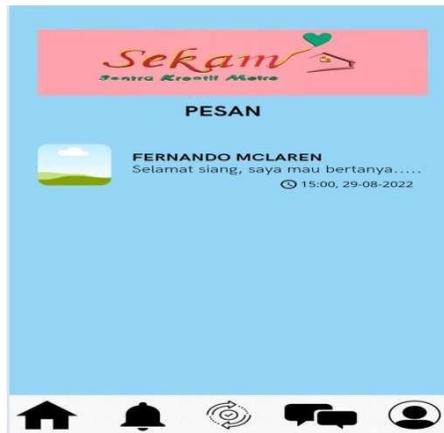
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan notifikasi salah satu user atau pelanggan yang telah melakukan pemesanan produk.



Gambar 7. Halaman Notifikasi Pemesanan

e. Halaman Chatting

Halaman ini digunakan admin untuk memeriksa jika ada hal-hal yang ingin ditanyakan pelanggan tentang produk yang ada.



Gambar 8. Halaman Chatting

f. Halaman Tentang

Pada halaman ini menampilkan proses pengelolaan tambah kategori, no. rekening, alamat email, dan ganti password.



Gambar 9. Halaman Tentang

4.6 Interface Konsumen

a. Halaman Login Konsumen

Halaman login konsumen menampilkan gambaran login dan daftar bagi pengguna baru sebelum memasuki beranda.



Gambar 10. Halaman Login Konsumen

b. Halaman Beranda Konsumen

Pada halaman ini menampilkan beberapa barang menurut kategori masing-masing.



Gambar 11. Halaman Beranda Konsumen

c. Halaman Pemesanan

Halaman ini menampilkan tampilan apabila pelanggan ingin membeli produk yang ada maka pelanggan harus mengisi data yang di butuhkan.



Gambar 12. Halaman Pemesanan Konsumen

d. Halaman Metode Pembayaran

Pada halaman ini merupakan halaman lanjutan dari pemesanan, pelanggan bisa memilih pembayaran melalui cod atau transfer.



Gambar 13. Halaman Metode Pembayaran

- e. Halaman Konfirmasi Pembayaran
Pada halaman ini memberikan tampilan apabila pelanggan memilih metode pembayaran transfer.



Gambar 14. Halaman Konfirmasi Pembayaran

- f. Halaman Tentang Konsumen
Pada halaman ini menampilkan informasi tentang alamat, nomor whatsapp admin, dll.



Gambar 15. Halaman Tentang Konsumen

5 KESIMPULAN

Dari penjelasan pada laporan ini, maka penulis mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Aplikasi penjualan barang ini di buat untuk membantu Dekranasda Kota Metro dalam penjualan dan promosi produk kerajinan dan makanan yang ada di Dekranasda Kota Metro sehingga mempermudah dan memperluas penjualan dengan berbasis android. Dengan harapan aplikasi ini dapat berguna dengan baik dalam hal penjualan. Aplikasi penjualan ini dibangun untuk memajukan Dekranasda Kota Metro dalam bidang promosi dan penjualan agar jauh lebih baik serta agar pelayanan dapat cepat dan mudah dalam transaksi jual beli yang dilakukan oleh konsumen karena aplikasi tersebut dapat digunakan pada *smartphone* android yang mayoritas banyak digunakan oleh masyarakat umum.

DAFTAR PUSTAKA

1. Saripuddin, Maddin, Amaliah Chintami Darti A, Risno Arlanjatdin, Anwar Ramang. (2021). Perancangan Aplikasi Penjualan Barang Elektronik Berbasis Android. JTEK Jurnal Teknologi Komputer, Vol. 01, No.01.
2. Rachman,A.R., Beny, B., & Fernando, E. (2017). Perancangan E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Mirabella Batik Jambi. Jurnal Processor, 12(2),1102-1117.
3. Suhendri, Ii Sopiandi. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Pakan Berbasis Android Pada Toko Mulder Jaya Pakan Rajagaluh Kidul. INFOTECHJournal. p-ISSN: 2460-1861.
4. Novia Sri Mulyani, Ina Najiyah.(2022). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Menggunakan Barcode Scanner Berbasis Android.Jurnal Responsif, Vol.04 No.01, pp.49-56.
5. Marjito,Gina Tesaria.(2016). Aplikasi Penjualan Online Berbasis Android (Studi Kasus : Di Toko Hoax Merch). Jurnal Computech & Bisnis, Vol. 10, No.1.
6. Wahyuningsih, H. D., Paryanta,P., Winoto, H.C.(2019). Sistem Informasi Penjualan Barang Pada Toko Chandra Berbasis Andoid. Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB, 25(1),11-17.