

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

Tiara Dahlia¹, Untoro Apsiswanto²

STMIK Dharma Wacana Metro¹²

Jl. Kenanga No.3, Mulyojati, Kec. Metro Barat, Lampung, Indonesia¹²

Email : tiaradahlia8@gmail.com¹, untorolampung@gmail.com²

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. Di Kota Metro ada banyak UMKM yang membuat produk kerajinan seperti tas, sepatu, kain, dll, ada juga yang membuat aneka macam makanan yang biasa dijadikan oleh-oleh, maka dari itu Dewan Kerajinan Nasional Daerah (Dekranasda) Kota Metro bekerja sama dengan Pemerintah Kota Metro membuat suatu wadah untuk para UMKM menitipkan produknya agar dapat lebih mudah terjual dan di jangkau oleh seluruh lapisan masyarakat. 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 yang di harapkan dengan adanya sistem penjualan ini akan lebih banyak masyarakat yang dapat dengan mudah membeli produk-produk serta makanan oleh-oleh yang tersedia di Dekranasda Kota Metro. Proses pengembangan skema sistem yang dipakai adalah OOSE (*Object Oriented Software Engineering*) dari Jacobson dengan tahapan teknik awal, dengan cara membangun batasan suatu sistem lalu mendefinisikan dengan menerapkan dan menyusun fungsinya, 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.

Kata Kunci : Aplikasi Penjualan, OOSE , Berbasis Android, Smartphone, Kerajinan

ABSTRACT

Technological developments in the world are increasing rapidly, such as one in Indonesia, this forces entrepreneurs to be able to market their products online. At this time smartphones are widely used by the internet user community. With an increasingly modern era, there are many ways to sell a product or service, one of which is an online sales system where the product is offered via the internet or an application that can be reached using a smartphone device. Online sales are media for selling or offering a product via the internet. Customers can search, check prices, and whether or not products are available

at the store before buying. In Metro City there are many MSMEs that make handicraft products such as bags, shoes, cloth, etc., there are also those that make various kinds of food which are usually used as souvenirs, therefore the Metro City Regional National Crafts Council (Dekranasda) cooperates with the City Government Metro has created a forum for MSMEs to deposit their products so they can be more easily sold and reached by all levels of society. The purpose of this research is to help market and sell products at Dekranasda Kota Metro and help Dekranasda Kota Metro provide sales services to consumers using an android-based application which is expected with this sales system more people can easily buy products as well as food souvenirs available at Dekranasda Kota Metro. The process of developing the system scheme used is OOSE (Object Oriented Software Engineering) from Jacobson with the initial technical stages, by building the boundaries of a system and then defining it by implementing and compiling its functions. Data analysis is describing the character or integrity according to use case. This method is a foundation for a design. model design, namely presenting data analysis and then turning it into a practical stage. model implementation, is a system that contains program code that has been set in the design model, model testing, is testing the entire build system whether it functions properly or not.

Keywords: Sales Application, OOSE, Android Based, Smartphone, Crafts

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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 disimpulkan 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 dikembangkan oleh JetBrains dan pertama kali dirilis ke publik pada tahun 2014.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Pengumpulan Data

3.1.1 Pengamatan

Yaitu cara yang dilakukan dalam riset dengan cara langsung melihat objek yang ada di lokasi riset.

3.2.2 Wawancara / Interview

Yaitu kegiatan tanya jawab melalui orang yang memiliki pemahaman tentang hal yang berurusan dengan objek riset.

3.1.3 Literatur

Metode yang dipakai untuk mengumpulkan data menggunakan materi dari beberapa buku, tentang masalah yang sedang diteliti.

3.1.4 Pengumpulan

Proses pengumpulan informasi dengan mengumpulkan bahan baik tertulis, gambar, dll.

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

Teknik awal, dengan cara membangun batasan suatu sistem 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 ditetapkan pada desain model.

Pengujian model, adalah pengujian seluruh bangun sistem apakah berfungsi dengan baik atau tidak.

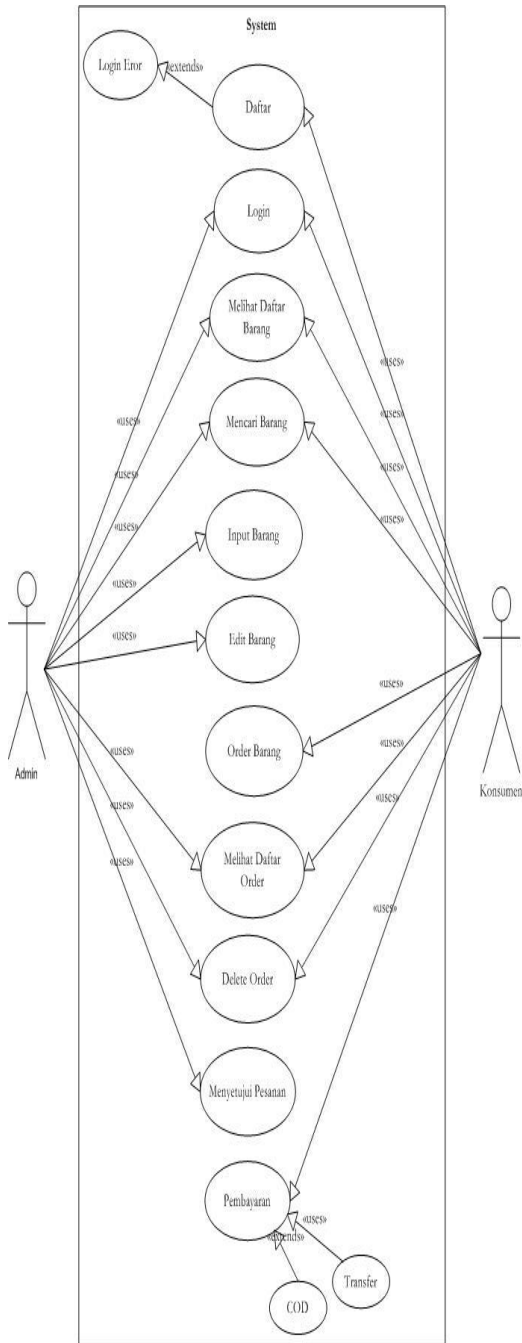
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

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.

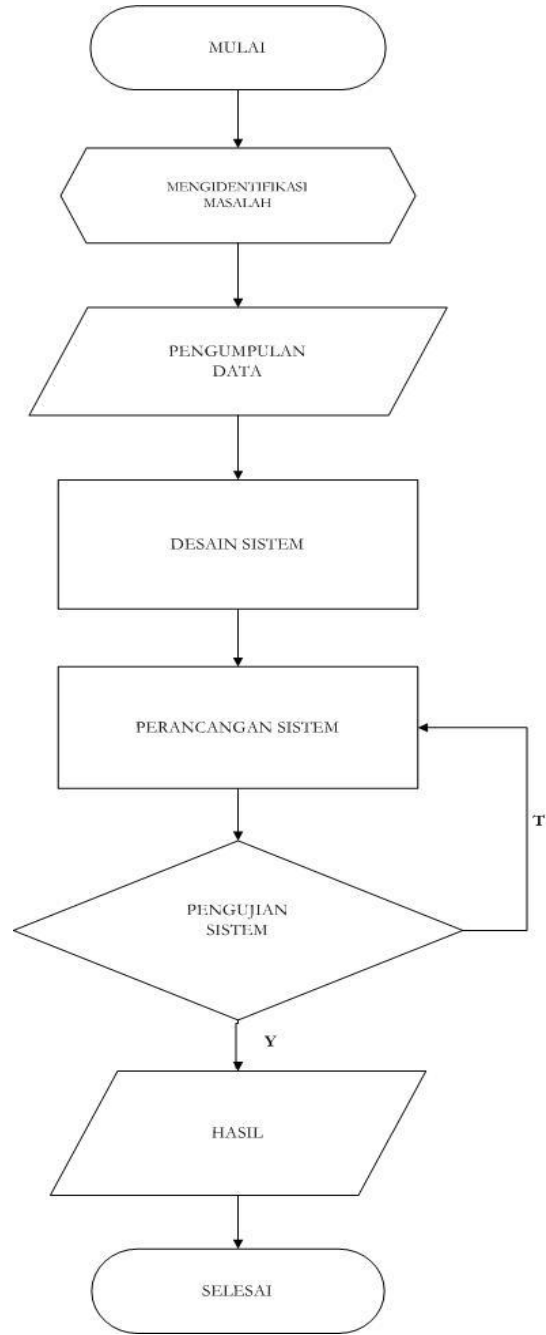
4.2 Usecase

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 :



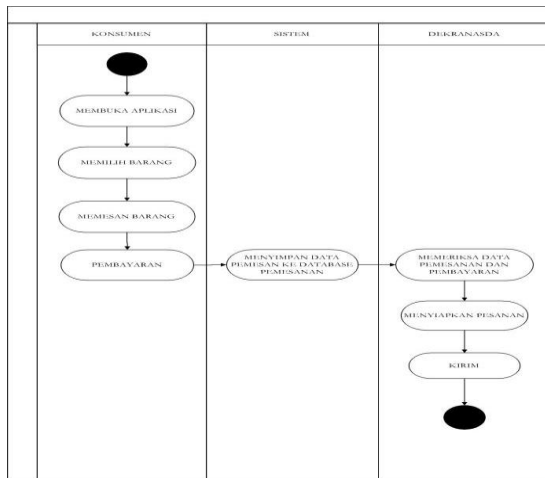
Gambar 1. Usecase

4.3 Flowchart Penelitian



Gambar 2. Flowchart Penelitian

4.4 Sistem Yang Diusulkan



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.

4.5.1 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

4.5.2 Halaman Home Admin

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



Gambar 5. Home Admin

4.5.3 Halaman Tambah Produk

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



Gambar 6. Halaman Tambah Produk

4.5.4 Halaman Notifikasi Pemesanan

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



Gambar 7. Halaman Notifikasi Pemesanan

4.5.5 Halaman Chatting

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



Gambar 8. Halaman Chatting

4.5.6 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

4.6.1 Halaman Login Konsumen

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



Gambar 10. Halaman Login Konsumen

4.6.2 Halaman Beranda Konsumen

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



Gambar 11. Halaman Beranda Konsumen

4.6.3 Halaman Pemesanan

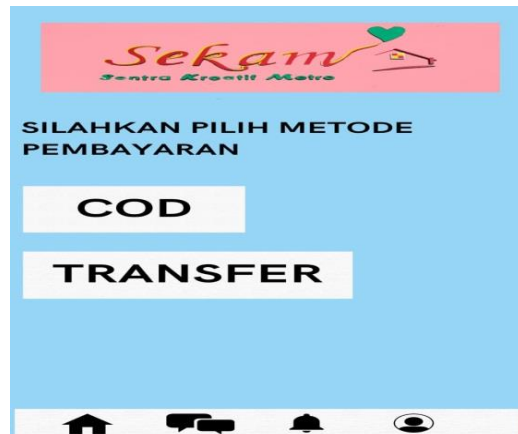
Halaman ini menampilkan tampilan apabila pelanggan ingin membeli produk yang ada maka pelanggan harus mengisi data yang di butuhkan.



Gambar 12. Halaman Pemesanan Konsumen

4.6.5 Halaman Metode Pembayaran

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



Gambar 13. Halaman Metode Pembayaran

4.6.6 Halaman Konfirmasi Pembayaran

Pada halaman ini memberikan tampilan apabila pelanggan memilih metode pembayaran transfer.



Gambar 14. Halaman Konfirmasi Pembayaran

4.6.7 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] Tesaria, G., & Mardira Indonesia, S. (n.d.). *APLIKASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS: DI TOKO HOAX MERCH) E* Mail: marjitompd@yahoo.co.id 1E-Mail: ginatesa@gmail.com 2.
- [2] Dwiyanke, R. N., Tanjung, K., Jalan, N., Sudarso, Y., & Raya, P. (n.d.).

PEMBUATAN APLIKASI
PENJUALAN ONLINE
SEDERHANA BERBASIS
MOBILE.

- [3] Mulyani, N. S., & Najiyah, I. (2022). RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN MENGGUNAKAN BARCODE SCANNER BERBASIS ANDROID. *JURNAL RESPONSIF*, 4(1), 49– 55 <https://ejurnal.ars.ac.id/index.php/jti>
- [4] Muddin, S., Chintami Darti A, A Arlanjatdin, R., & Ramang, A. (n.d.). PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BARANG ELEKTRONIK BERBASIS ANDROID.
- [5] Sholih, F. B. (2014). PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BATIK BERBASIS ANDROID (Studi Kasus di Batik Puspa Kencana Laweyan, Solo).
- [6] Rahmat Hidayat, K., Luki Ardiantoro, I., & Sunarmi, N. (n.d.). PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN TERNAK BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS PADA KELOMPOK TERNAK WONOSARI PACET MOJOKERTO) DESIGN APPLICATION OF SALE LIVESTOCK BASED ANDROID (CASE STUDY OF GROUP LIVESTOCK OF WONOSARI PACET MOJOKERTO).
- [7] Lamawuran, T. Y., Nani, P. A., & Tedy, F. (2021). APLIKASI PENJUALAN ONLINE KERAJINAN LOKAL KHAS MASYARAKAT NUSA TENGGARA TIMUR BERBASIS ANDROID. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)*, 7(2), 165 <https://doi.org/10.33330/jurteksi.v7i2.643>
- [8] Riza, A., Ismunandar, N., Afrizal, T Dwitiyanti, N., Nangka, J., Tb, /, 58 C, S. N., Barat, T., & Selatan

J. (2021). APLIKASI
PENJUALAN
AKSESORIS ANDPHONE PADA
ASIA ACCESSORIES HP.

[9] Mastan, I. A. (2021). PERANCANGAN
APLIKASI PENJUALAN
TOKO CITRA BARU BERBASIS
APLIKASI MOBILE. *JBASE -
Journal of Business and Audit
Information Systems*, 4(1)
[https://doi.org/10.30813/jbase.v4i
1.2733](https://doi.org/10.30813/jbase.v4i1.2733)

[10] Homepage, J., Pratama, E. A., Mei
Hellyana, C., Fandi, F., &
Imaniawan, D. (2020). *IJCIT
(Indonesian Journal on Computer
and Information Technology)
Penerapan Aplikasi Penjualan
Oleh-Oleh Secara Konsinyasi
Berbasis Android. In IJCIT
(Indonesian Journal on Computer
and Information Technology)
(Vol. 5*