

Aplikasi Penjualan di Toko Batik Putri Laweyan Berbasis Android (Studi Kasus: Toko Batik Putri Laweyan)

¹Pipit Vidiati*, ²Nurchim, ³Sopingi

¹Program S1-Teknik Informatika, Universitas Duta Bangsa, Surakarta, Indonesia

²³Universitas Duta Bangsa, Surakarta, Indonesia

*pipit.vidianti@fikom.udb.ac.id

ABSTRAK

Setiap pembelian produk pembeli bisa datang ke toko langsung atau dengan berkomunikasi melalui WhatsApp atau Instagram yang saat ini digunakan toko Batik Putri Laweyan untuk memasarkan setiap produknya. Namun jika menggunakan media WhatsApp atau Instagram tersebut pembeli harus menghubungi admin terlebih dahulu untuk menanyakan ketersediaan stok barang dan produk batik terbaru. Hal ini menyebabkan calon pembeli harus menunggu terlebih dahulu jawaban dari admin dan terkadang jika admin sibuk terlambat memberikan respon maka pembeli tidak jadi untuk membeli. Selain itu, Transaksi di Batik Putri Laweyan masih konvensional menggunakan buku, ketika akan melakukan rekam transaksi masih kesulitan karena terkadang buku rekaman tercecer, hilang atau ketinggalan. Oleh karena itu diperlukan aplikasi pengelolaan toko berbasis android sehingga pembeli lebih mudah untuk berbelanja online tanpa harus menunggu jawaban dari admin. Sedangkan admin dapat melihat hasil laporan serta dapat melakukan transaksi jika pembeli langsung datang ke toko. Metode yang dilakukan dalam pengembangan aplikasi ini adalah menggunakan metode RAD (Rapid Application Development). Sedangkan pembangunannya menggunakan bahasa pemrograman kotlin dan XML dengan software android studio. Aplikasi ini dibagi menjadi 2 yaitu aplikasi untuk admin dan pembeli. Hasil yang akan dicapai dengan dibangunnya implementasi aplikasi pengelolaan toko berbasis android adalah dapat memberikan informasi transaksi hari ini, bulan ini dan total penghasilan bulanan yang terdapat pada dashboard dan terdapat fitur transaksi jika pembeli datang langsung ke toko.

Kata Kunci: toko, whatsApp, instagram, android, pembeli, batik

Latar Belakang

Toko Batik Putri Laweyan merupakan sebuah toko yang bergerak dibidang *fashion* yang berada di Beteng Trade Center, Surakarta. Produk yang dijual pada toko Batik Putri Laweyan adalah pakaian batik, yang sekarang sudah mempunyai beragam batik modern. Pemasaran produk toko Batik Putri Laweyan hingga saat ini semakin meningkat. Bukan hanya di dalam kota saja tetapi sudah meluas sampai ke luar kota.

Setiap pembelian produk pembeli bisa datang ke toko langsung atau dengan berkomunikasi melalui *WhatsApp* atau *Instagram* yang saat ini digunakan toko Batik Putri Laweyan untuk memasarkan setiap produknya. Namun jika menggunakan media *WhatsApp* atau *Instagram* tersebut pembeli harus menghubungi admin terlebih dahulu untuk menanyakan ketersediaan stok barang dan produk batik terbaru. Hal ini menyebabkan calon pembeli harus menunggu terlebih dahulu jawaban dari admin dan terkadang jika admin sibuk terlambat memberikan respon maka pembeli tidak jadi untuk membeli.

Saat ini transaksi di toko Batik Putri Laweyan masih konvensional menggunakan buku, ketika akan melakukan rekap transaksi masih kesulitan karena terkadang buku rekapan tercecer, hilang atau ketinggalan. Kondisi yang terjadi ini dirasa kurang efisien karena penjualan masih konvensional, penulisan transaksi masih tulis tangan dan *user* terkendala untuk pengecekan stok.

Berdasarkan hal tersebut diperlukan pengembangan penjualan toko berbentuk aplikasi digital di toko Batik Putri Laweyan. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pihak toko serta dapat memudahkan baik pembeli maupun admin untuk bertransaksi.

Metodologi Penelitian

Metode yang penulis gunakan dalam mengembangkan sistem ini adalah metode Rapid Application Development (*RAD*), yang mempunyai langkah-langkah sebagai berikut: *Requirement Planning*, *Design System* dan *Implementation*. (Safrian Aswati & Yessica Siagian, 2016)

a. Rencana Kebutuhan (*Requirement Planning*)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah penguraian masalah dan mengidentifikasi semua kebutuhan sistem.

b. Proses Desain Sistem (*Design System*)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah mendesain arsitektur sistem, mendesain alur sistem seperti membuat perancangan dan mendesain perancangan tampilan antarmuka dari aplikasi.

c. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah membuat atau mengkodekan semua perancangan yang telah dibuat sebelumnya. Setelah aplikasi

jadi selanjutnya dilakukan pengujian dengan evaluasi sistem dan pengujian *user*.

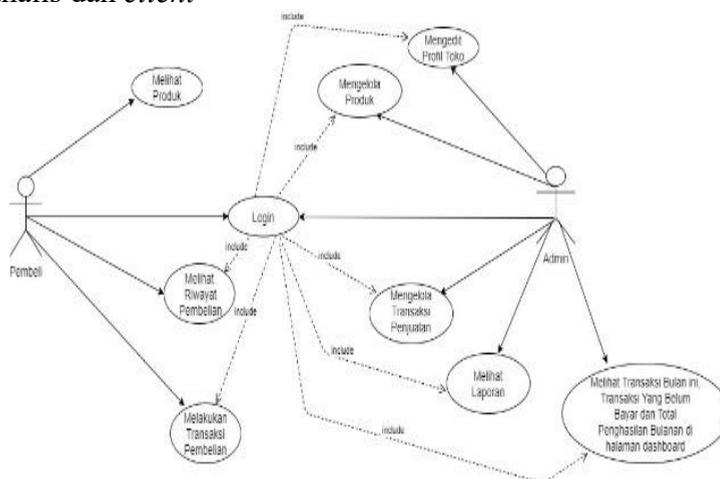
Hasil dan Pembahasan

Perancangan

Unified Modeling Language (UML) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Jadi penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek (Rosa A.S dan M. Shalahudin, 2014:133).

Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk mendeskripsikan bagaimana sistem akan terlihat di mata pengguna. Sedangkan *use case diagram* memfasilitasi komunikasi antara analis dan pengguna serta antar analis dan *client*



Gambar 1. Use case sistem

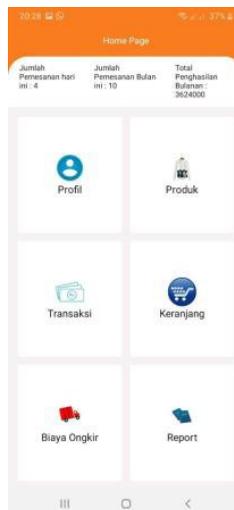
Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah membuat atau mengkodekan semua perancangan yang telah dibuat sebelumnya. Setelah aplikasi jadi selanjutnya dilakukan pengujian dengan evaluasi sistem dan pengujian *user*.



Gambar 4. Tampilan Menu Awal

Pada gambar 4 merupakan hasil akhir tampilan dari desain *Screen* Menu Awal. Pada *Screen* ini memuat 2 form dan 1 komponen button.



Gambar 5. Tampilan Home Admin

Pada gambar 5 merupakan hasil akhir tampilan dari desain *Screen Home*. Pada *Screen* ini memuat 6 menu komponen dan 2 *text*.



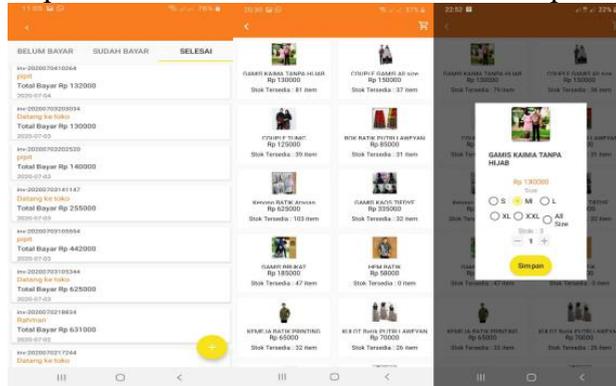
Gambar 6. Tampilan Profil

Pada gambar 6 merupakan hasil akhir tampilan dari desain *Screen Profil*. Pada *Screen* ini memuat 1 komponen button.



Gambar 7. Tampilan Detail Produk

Pada gambar 7 merupakan hasil akhir tampilan dari desain *Screen Detail* produk. Pada *Screen* ini memuat 3 komponen button.

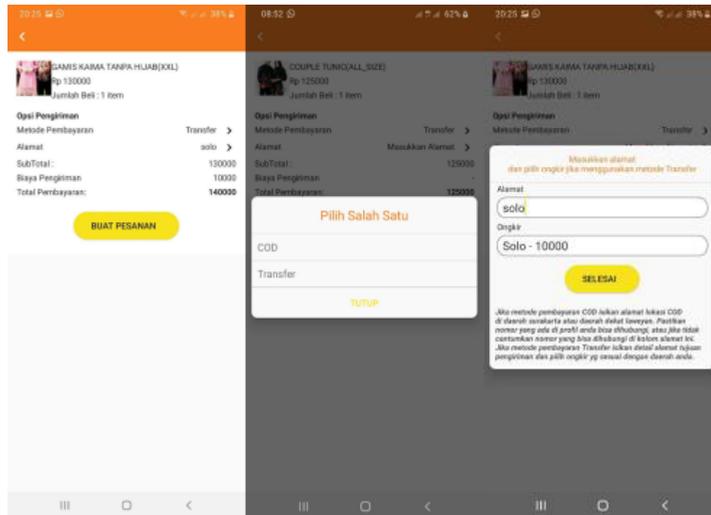


Gambar 8. Tampilan dari desain *Screen* tambah transaksi

Pada *Screen* ini memuat 4 komponen button. Pada halaman notifikasi akan menampilkan halaman produk yang ingin dibeli, dan terdapat 1 komponen button. Pada halaman notifikasi terdapat 6 radio button jika admin memelilih produk dan memuat 1 komponen button. Pada gambar 9 merupakan hasil akhir tampilan dari desain *Screen* keranjang. Pada *Screen* ini memuat 3 komponen button. Pada halaman notifikasi akan menampilkan halaman pilih jumlah beli jika admin menekan *list* transaksi dan memuat 1 komponen button.



Gambar 9. Tampilan keranjang produk



Gambar 10. Tampilan Buat Pesanan

Pada gambar 10 merupakan hasil akhir tampilan dari desain *Screen* menu buat pesanan. Pada *Screen* ini memuat 1 komponen button. Pada halaman notifikasi menampilkan halaman pilih metode pembayaran. Pada halaman notifikasi menampilkan halaman alamat dan memuat 1 komponen button.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Perancangan aplikasi menggunakan tahapan metode *RAD* (*Rapid Application Development*) dan *PIECES* sebagai metode analisa. Aplikasi Admin terdapat informasi transaksi hari ini, bulan ini dan total penghasilan bulanan yang terdapat pada *dashboard*. Aplikasi Admin terdapat fitur transaksi jika pembeli datang langsung ke toko. Aplikasi ini dibagi menjadi 2 yaitu, aplikasi untuk admin dan pembeli.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar Gani, L. M. (2017). *Aplikasi Pembelajaran Trigonometri Berbasis Android Menggunakan Algoritma Fisher Yates Shuffle*. Teknik Informatika STMIK Nusa Mandiri Jakarta Jl. Kramat Raya 18 Telp 021 -31908575 Jakarta Pusat.

- Budi Riyowati, N. I. (2019). *Rancang Bangun Aplikasi Ensiklopedia Batik Indonesia Berbasis Android*. Teknologi Komputer, UBSI Kampus Purwokerto.
- Darman Umagapi, A. A. (2020). *Sistem Informasi Geografis Pemetaan Tanaman Pangan di Kabupaten Pulau Morotai*. Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Sains dan Teknologi Wiratama Maluku Utara.
- Desi Setiawati, M. J. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Pembelian Dan Penjualan Pada Tb. Tiga Saudara Jambi*. Program Studi Sistem Informasi, STIKOM Dinamika Bangsa, Jambi Jl. Jendral Sudirman, Thehok – Jambi, Telp. 0741-35095/Fax. 0741-35093.
- Eka Wida Fridayanthie, T. M. (2016). *Rancang Bangun Sistem Informasi Permintaan Atk Berbasis Intranet (Studi Kasus: Kejaksaan Negeri Rangkasbitung)*. Program Studi Manajemen Informatika AMIK BSI Tangerang Bumi Serpong Damai Sektor XIV Blok C1/1, Jl. Letnan Sutopo BSD Serpong Tangerang.
- Fitriani, I. (2017). *Aplikasi Pengelolaan Transaksi Barang Di Toko Material Heri Berbasis Desktop*. Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Suryakencana.
- Hendarsyah, D. (2019). *E-Commerce Di Era Industri 4.0 Dan Society 5.0. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Syariah Bengkalis*.
- Hilman Pebrian Pratama, A. S. (2019). *Website E-Commerce Toko Kiper Bandung*. Program studi Teknik Informatika Universitas Kristen Maranatha Jln. Saluyu A- XVNo.255 Komplek Riung Bandung.
- Mohamad Adibhadiansyah, N. R. (2016). *Pengembangan Sistem Informasi Kos Berbasis Android*. Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya.
- Omar Pahlevi, A. M. (2018). *Sistem Informasi Inventori Barang Menggunakan Metode Object Oriented Di Pt. Livaza Teknologi Indonesia Jakarta*. Program Studi Teknik Informatika – STMIK Nusa Mandiri Jakarta.