

PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN KACAMATA PADA TOKO SALSABILA DIPASAR RAYA PADANG BERBASIS ANDROID

Oleh :

Feri Irawan¹⁾, Richi Andrianto²⁾, Nopi Purnomo³⁾, Mustopa Husein Lubis⁴⁾, Perra Budiarti Rahayu Putri⁵⁾

¹²³⁴⁵Fakultas Ilmu Komputer, Institut Teknologi dan Sains PALUTA

Fery.irawan1922@gmail.com

richiandrianto28@gmail.com

nopipurnomo2020@gmail.com

mustopahusein1302@gmail.com

perrabudiartirahayuputri97@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi pada saat ini sangatlah pesat mampu memberikan efek yg cukup besar , apa lagi pada dunia usaha. Pemasaran serta penjualan dalam usaha itu sangatlah krusial sehingga perlu seni manajemen yang cukup indah untuk perkembangan usaha menjadi lebih maju. Electronic commerce merupakan suatu proses berbisnis dengan memakai teknologi elektronika. Pemesanan dan penjualan kacamata di toko salsabila dengan E-commerce sangat efisien pada pengembangan bisnis serta membantu customer dalam pemesanan kacamata pada toko kacamata salsabila. pada penelitian ini untuk mendukung terwujudnya sebuah aplikasi yang mampu mengembangkan usaha pada toko kacamata salsabila peneliti membuat aplikasi berbasis web serta android yang nantinya akan berisi fitur-fitur semacam aneka macam jenis kacamata yang ditawarkan, berapa stok barang yang ditoko, dan cara pemesanannya. sehingga dari tersedianya aplikasi tersebut bisa membantu customer pada mengetahui informasi yang ditawarkan di toko kacamata salsabila.

Kata Kunci: Penjualan, Android, Kacamata, Sistem Informasi

1. PENDAHULUAN

Sarana internet adalah salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyampaian informasi yang dapat pula diakses oleh setiap orang, dimana saja dan kapan saja. Media Internet sangat berpengaruh dalam dunia bisnis dan perdagangan. Selain itu teknologi internet sudah tidak asing lagi bagi beberapa pengusaha dan pelaku bisnis. Saat ini para pengusaha sudah banyak yang sudah memanfaatkan media internet sebagai sarana penginformasian produk yang dijual serta perbaikan pelayanan pelanggan, hal tersebut dilakukan semata – mata untuk meningkatkan omset pemesanan penjualan mereka, mengingat dunia maya tidak mengenal batasan ruang dan waktu.

Mendapatkan informasi melalui *internet* sudah menjadi gaya hidup bagi sebagian besar masyarakat. Mengakses *internet* tidak sebatas menggunakan perangkat berupa komputer, tetapi sudah beralih ke perangkat yang lebih kecil seperti *notebook*, *tablet* dan *smartphone* yang kemampuannya sebanding dengan komputer dan memiliki harga yang relatif lebih murah.

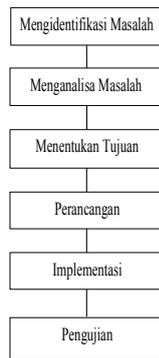
Toko Kacamata Pasar Raya Padang merupakan usaha yang bergerak di bidang perdagangan dengan menawarkan beraneka ragam kacamata merupakan salah satu usaha yang mengandalkan penjualan

dengan cara tatap muka. Padahal jika promosi dan proses jual beli dilakukan secara online, maka usaha pemesanan Kacamata Pasar Raya Padang dapat menambah peluang pemesanan penjualan dengan menggunakan Aplikasi berbasis Android. Penelitian ini juga pernah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu [3][4][5][6][7][8][9][10].

Berdasarkan uraian diatas, maka saya mengangkat masalah di atas dalam bentuk Penelitian yang berjudul yaitu Perancangan Aplikasi Penjualan Kacamata Pada Toko Salsabila Dipasar Raya Padang Berbasis Android.

1. METODE PENELITIAN

Adapun kerangka penelitian dalam metodologi penelitian ini dibuat agar penulis melakukan penelitian berdasarkan aturan dan langkah-langkah yang akan menuntun dalam melakukan penelitian supaya tidak melenceng dari pokok pembahasan dan lebih mudah dipahami, maka peneliti dapat melakukan penelitiannya lebih terstruktur dan sistematis. Langkah-langkah yang akan dilakukan penulis seperti dibawah ini.



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja penelitian pada Gambar 1. Peneliti menguraikan tahapan-tahapan dari kerangka kerja penelitian sebagai berikut:

- 2.1 **Mengidentifikasi Masalah**
 Tahapan identifikasi masalah merupakan suatu tahapan awal dalam penelitian. Peneliti melakukan perumusan masalah dari masalah yang ditemukan pada data Penjualan Kacamata dan memberikan batasan dari permasalahan yang akan diteliti agar lebih terarah.
- 2.2 **Menganalisa Masalah**
 Tahapan analisa masalah ini merupakan suatu tahapan yang dilakukan untuk dapat memahami masalah yang telah ditentukan dalam ruang lingkup atau batasan masalah dalam penelitian. Peneliti diharapkan dapat memahami masalah yang telah ditentukan tersebut dengan baik.
- 2.3 **Menentukan Tujuan Penelitian**
 Pada tahapan ini dikemukakan tujuan yang ingin dicapai melalui proses penelitian. Tujuan penelitian harus jelas dan tegas. Tujuan penelitian adalah suatu target yang akan dicapai untuk mengatasi masalah-masalah yang ada.
- 2.4 **Perancangan Sistem**
 Tahapan perancangan ini merupakan tahapan proses dalam merancang sebuah sistem yang telah dianalisis pada tahap sebelumnya.
- 2.5 **Mengimplementasikan Sistem**
 Pada tahap ini implementasi dilakukan untuk mendapatkan pola terbaik dalam penelitian untuk meningkatkan jumlah penjualan menggunakan Aplikasi android.
- 2.6 **Pengujian**
 Pada tahapan ini akan dilakukan analisa dan pengujian hasil perancangan Aplikasi Penjualan

berbasis Android. Hasil dan pembahasan ini merupakan bagian akhir dari penelitian.

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dibuat sebelumnya, maka tahapan selanjutnya dilakukan analisa sistem yang telah dirancang.

3.1 Analisa Sistem

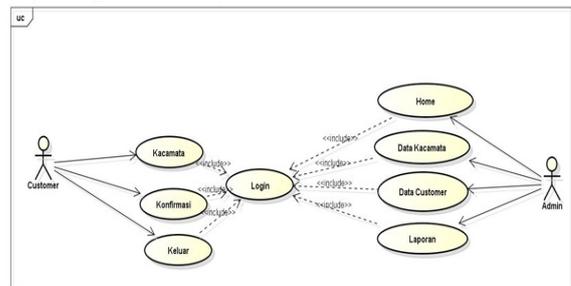
Analisa sistem dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan, sistem lama. Karena dengan dilakukannya analisa sistem yang sedang berjalan akan dapat memberikan kemudahan di dalam perancangan dan pembangunan terhadap sistem yang akan dibangun atau sistem baru. Dengan dilakukannya analisa terhadap sistem lama nantinya akan dapat dijadikan sebagai perbandingan, pengkoreksian serta pengembangan dan perancangan kearah sistem yang baru.

3.2 Perancangan Sistem Menggunakan UML

Perancangan ini menggunakan alat bantu berupa UML (*Unified Modelling Language*) agar mempermudah memindahkan konsep sistem yang dirancang kedalam bentuk program, dimana perancangannya digambarkan dalam bentuk diagram-diagram berikut:

1. Use Case Diagram

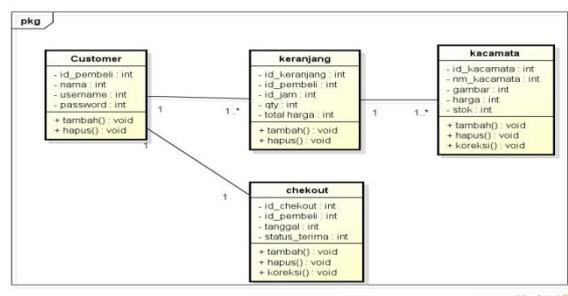
Use case diagram sistem informasi penjualan dapat digambarkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Use Case Penjualan

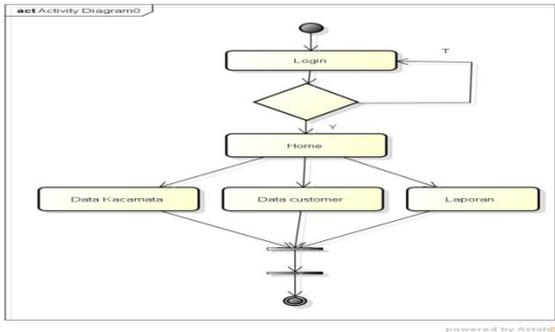
2. Class Diagram

Class diagram sistem informasi penjualan dapat digambarkan seperti Gambar 3.



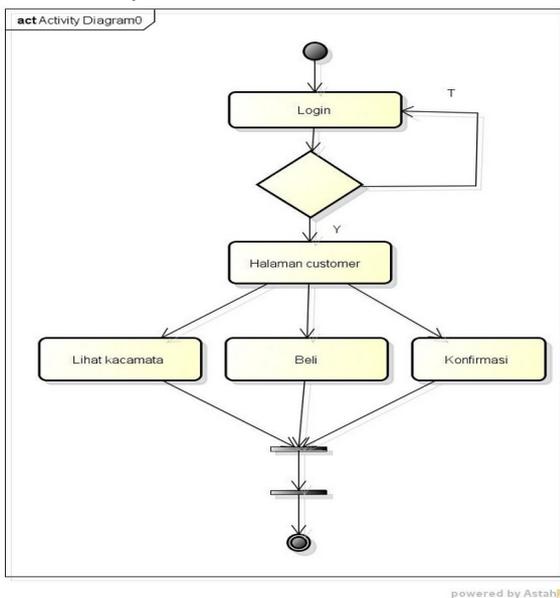
Gambar 3 Class Diagram Penjualan

3. Activity Diagram Admin
 Activity Diagram Admin sistem informasi penjualan kaca mata digambarkan pada Gambar 4. Dibawah ini :



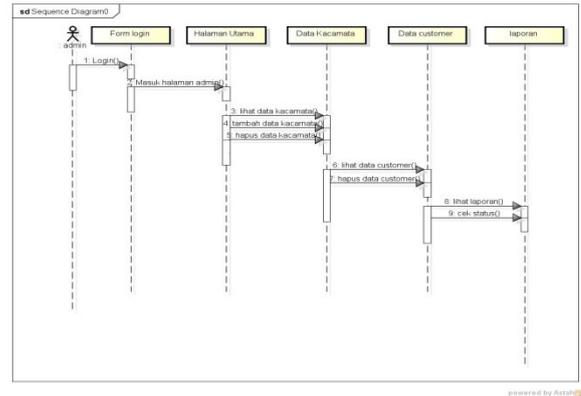
Gambar 4 Activity Diagram Admin

Selanjutnya Activity Diagram Customer dapat dilihat pada Gambar 5 dibawah ini :



Gambar 5 Activity Diagram Customer

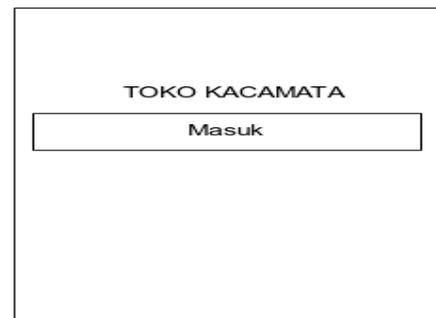
4. Sequence Diagram Kelola Data oleh Admin
 Pada bagian ini menjelaskan bagaimana cara admin menginputkan produk ke dalam sistem. Setelah itu admin akan melakukan penyimpanan data yang diinputkan ke dalam database, yang dapat digambarkan pada Gambar 6 dibawah ini:



Gambar 6 Sequence Diagram Admin

3.3 Desain Halaman Utama

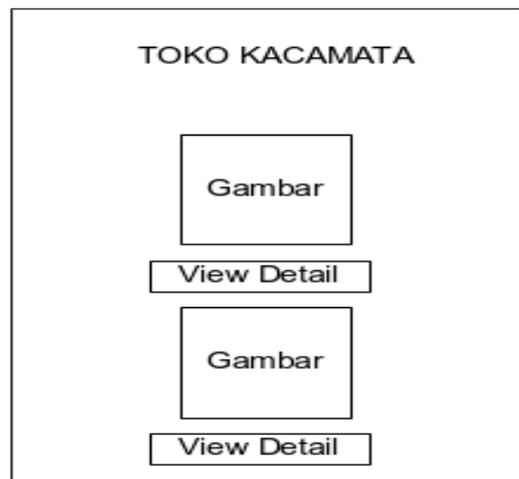
Halaman utama merupakan halaman pertama yang akan dijumpai saat membuka aplikasi. Bentuk kerangka gambar halaman utama dapat digambarkan pada Gambar 7 dibawah ini:



Gambar 7 Desain Halaman Utama

3.4 Desain Halaman Lihat Kacamata

Desain Halaman lihat kaca mata berguna untuk memberikan informasi berbagai jenis kaca mata. Bentuk kerangka gambar halaman customer dapat digambarkan pada Gambar 8 dibawah ini :



Gambar 8 Desain Halaman Lihat Kacamata

3.5 Pengujian Sistem

Pada tahapan ini dilakukan pengujian sistem yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Program yang telah dibangun akan diuji untuk mengetahui apakah program tersebut sudah berjalan dengan benar dan sesuai dengan perancangan yang dilakukan pada tahapan sebelumnya.

1. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama pada saat membuka Aplikasi.. Berikut gambar tampilan home yang dapat dilihat pada Gambar 9 berikut ini:



Gambar 9 Tampilan Menu Utama

2. Tampilan Lihat Kacamata

Tampilan ini merupakan tampilan aplikasi apabila customer ingin melihat kacamata sebelum melakukan pembelian.



Gambar 10 Tampilan Lihat Kacamata

3. Tampilan Check Out

Merupakan tampilan apabila Customer akan

melakukan pembelian secara online.

Gambar 11 Tampilan Check Out

4. Tampilan Halaman Data Order

Merupakan hasil dari Check Out, kemudian untuk diteruskan ke tahap pembayaran

Kacamata	Harga	QTY	Total Harga	Aksi
	30000	1	30000	X
Total Bayar			30000	checkout

Gambar 12 Tampilan Data Order

3. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan analisa yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem yang dirancang dapat melakukan proses pengelolaan pemesanan pada Toko Kacamata Pasar Raya Padang secara online.
2. Sistem yang baru dirancang dapat menghasilkan berbagai macam laporan yang butuhkan secara cepat dan akurat.
3. Penerapan aplikasi berbasis Android dapat melakukan catatan transaksi pemesanan dengan baik dan hemat waktu.

Sebuah penelitian tidak terlepas dari yang namanya kekurangan dan kelemahan. Setelah melakukan penelitian, penulis memberikan beberapa saran antara lain:

1. Sistem baru ini dimaksudkan sebagai pelengkap sistem lama, oleh karena itu perlu diadakan penyesuaian antara sistem lama dan sistem baru.

2. Admin yang mengelola sistem dengan bahasa pemrograman Android dan Database MySQL diharapkan agar dapat terus memperbarui barang yang dijual.
3. Memberikan pelatihan seperlunya kepada user yang akan menggunakan sistem ini agar sistem dapat memberikan keluaran yang baik.

4. REFERENSI

- [1] Based, A., Selling, H., Using, C., Reality, A., Paliling, A., Studi, P., & Informatika, T. (2017). *Katalog Penjualan Rumah Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality dan Virtual Reality*. 16(1), 35–46.
- [2] Chérie, P., Halim, C. S., & Kusuma, P. (2013). *No Title*. 2(September), 97–111.
- [3] Hoely, Y. E. L. (2017). *Jurnal Teknologi Terpadu Vol . 3 , No . 1 , Juli 2017 Jurnal Teknologi Terpadu*. 9–16.
- [4] Irawan, A., Risa, M., M, M. A., S, A. E., Informatika, M., Banjarmasin, P. N., Bisnis, A., & Banjarmasin, P. N. (2017). 4) 1,3,4. 3(2), 74–82.
- [5] Olivya, M. (2017). *Sistem Informasi Pemasaran Hasil Pertanian Berbasis Android*. 7, 60–69.
- [6] Pulungan, A., Pulungan, A., Saleh, A., Teknik, J., Universitas, I., Utama, P., Jurusan, D., Informatika, T., Potensi, U., & Utama, U. P. (n.d.). *Perancangan Aplikasi Absensi Menggunakan QR Code Berbasis Android*. 1063–1074.
- [7] Retailer, S., Kandang, E., & City, B. (2018). *SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS ANDROID BAGI UKM RETAILER DI KELURAHAN KANDANG LIMUN ANDROID BASED OF SALES INFORMATION SYSTEM FOR SMALL*. 2017, 61–72.
- [8] Web, D., Order, A. B., Teknik, J., Universitas, I., Utama, P., Utama, U. P., & Utama, U. P. (n.d.). *Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan dan Penjualan Berbasis Web dan Android Pada Toko YT*. *Wall Interior*. 1(1), 816–828.