

APLIKASI MARKETPLACE SEMBAKO BERBASIS MOBILE

MOBILE-BASED GROWTH MARKETPLACE APPLICATION

M.Misbahul Haqi¹⁾, Gilang Krisnadi²⁾

^{1,2)} Program Studi Teknik Informatika STMIK Amik Riau

Jl.Purwodadi Indah KM 4.5, Pekanbaru

Email: ¹⁾1710031802084@stmik-amik-riau.ac.id ²⁾1710031802053 @stmik-amik-riau.ac.id

Abstrak - Perkembangan teknologi didunia saat ini berkembang begitu cepat, bukan hanya didunia tapi diindonesia meningkat dengan cepat. Hal tersebut membuat pelaku usaha untuk beradaptasi dengan mengadopsi penjualan secara online. Salah satu platform terbanyak saat ini yang digunakan oleh pengguna internet adalah android. Tujuan penelitian ini untuk membuat aplikasi penjualn online. Hal ini mempermudah proses bisnis. Penelitian ini diharapkan dapat membantukan usaha-usaha kecil atau menengah agar dapat mempermudah transaksi penjualan dengan berbasis android.

Kata kunci: Kedai Harian, Android

Abstract - The development of technology in the world today is developing so fast, not only in the world but in Indonesia is increasing rapidly. This makes businesses to adapt by adopting online sales. One of the most common platforms currently used by internet users is Android. The purpose of this research is to create an online sales application. This simplifies business processes. This research is expected to help small or medium businesses in order to facilitate sales transactions with Android-based.

Keywords: Daily Shop, Android

I. Pendahuluan

Di Indonesia, selama ini pembangunan diprioritaskan pada sektor ekonomi, sedang sektor lain hanya bersifat menunjang dan melengkapi sektor ekonomi. Salah satu bentuk pembangunan pada sektor ekonomi adalah munculnya toko modern (minimarket).

Hadirnya minimarket tentunya akan mempengaruhi toko kecil yang berada di sekitar, hal tersebut disebabkan karena sebagian besar konsumen memilih berbelanja di minimarket.

Selain menyediakan barang-barang lokal, minimarket pun menyediakan barang-barang impor dengan kualitas yang lebih terjamin karena melalui penyeleksian terlebih dahulu secara ketat sehingga barang yang tidak memenuhi persyaratan klasifikasi akan ditolak. Dari segi harga, minimarket sering mengadakan promosi dengan potongan harga yang menarik dan memiliki label harga yang pasti memungkinkan konsumen menengah ke bawah untuk mengakses minimarket. Hal tersebut merupakan beberapa faktor yang menyebabkan masyarakat dari semua kalangan tertarik untuk berbelanja di toko modern atau minimarket.

Salah satu toko kecil adalah Market Place Sembako. Market Place Sembako merupakan suatu bangunan atau toko yang digunakan sebagai tempat penjualan makanan dan minuman. Usaha Toko tersebut tidak hanya menjual makanan dan minuman saja tetapi menjual kebutuhan pokok seperti beras, telur, gas, dan sebagainya.

Dalam kegiatan memasarkan produk masih memiliki kekurangan diantaranya:

- 1) Banyaknya persaingan membuat toko-toko kecil mengalami penurunan minat pembeli
- 2) Banyaknya toko-toko yang melakukan plagiarisme yang membuat usaha kelas menengah/kecil mengalami penurunan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk memenuhi kebutuhan proses bisnis pada usaha tersebut, maka solusi adalah dengan menerapkan aplikasi mobile pada MarketPlace Sembako. Aplikasi mobile sebagai wadah bagi toko-toko kecil menengah, serta dengan teknologi dan aplikasi tersebut dapat melakukan transaksi

jual beli online [1][2]. Hal ini bertujuan untuk mengetahui harga kebutuhan pokok saat mengalami kenaikan atau penurunan harga.

II. Metode Penelitian

A. Tempat Penelitian

Dalam pelaksanaan jurnal ini penulis mengambil tempat penelitian pada Ruang Laboratorium Komputer, Jurusan Teknik Informatika, Stmik Amik Riau, dan rumah penulis.

B. Bahan dan Peralatan

Dalam mengerjakan Jurnal ini, mulai dari mendesain sampai tahap pemrograman penulis menggunakan perlengkapan komputer dan aplikasi android studio dan smartphone.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur yang dilakukan dalam pembuatan Aplikasi Jual Beli Online Pada MarketPlace Berbasis Mobile:

- 1) Sebelum melakukan penelitian, penulis terlebih dahulu melakukan studi literatur. Penulis mencari materi-materi yang
- 2) berhubungan dengan pemrograman Android khususnya Bahasa Pemrograman Android Studio. Pemrograman Android menggunakan bahasa android dalam membangun aplikasinya.
- 1) Setelah mendapatkan informasi yang dibutuhkan penulis mencari software pendukung untuk membangun aplikasi Android.
- 2) Penulis menggunakan Eclipse sebagai Integrated Development Environment (IDE) pemrograman Java, Android Software Development Kit (SDK) supaya Android dapat berjalan pada Eclipse, Android Development Tool (ADT) plugin sebagai penghubung antara Eclipse dengan Android SDK, Apache Web Server sebagai server untuk percobaan akses data di luar handheld, dan MySQL sebagai database aplikasi.
- 3) Selanjutnya melakukan instalasi pada aplikasi yang akan digunakan.

- Setelah itu penulis melakukan konfigurasi aplikasi Android menggunakan IDE Eclipse dan database menggunakan SQLite Database.

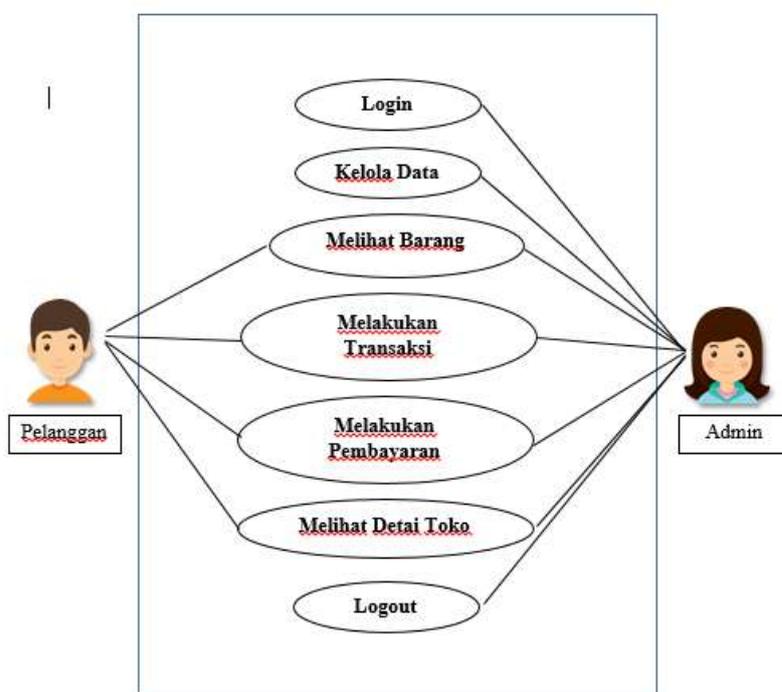
D. Perancangan Sistem

Dalam perancangan sistem, aplikasi yang dibuat akan diujicobakan di emulator yang terdapat pada android studio Setelah pengujian di emulator berhasil, Dalam aplikasi diminta untuk login , kemudian memilih apa yang ingin di beli nantinya.

E. Perancangan usecase

Sistem usecase menggambarkan bagaimana orang-orang berinteraksi dengan sistem atau dapat dikatakan bagaimana pengguna menggunakan sistem dan bagaimana sistem tersebut meresponnya.

Berikut adalah diagram usecase dari aplikasi yang akan dibangun. Gambar berikut menyajikan usecase aplikasi yang diusulkan:



Gambar 1. Usecase

F. Pengumpulan Data

Langkah-langkah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara:

- Observasi**
Adalah suatu cara yang dilakukan dalam melakukan pengamatan secara langsung di objek peneitian [3].
- Wawancara/Interview**
Adalah suatu kegiatan Tanya-jawab dengan narasumber atau oran yang mempunyai kredibilitas dalam memberikan jawaban mengenai hal-hal yang berhubungan dengan objek laporan.
- Studi Pustaka**

Penulis mencari sumber yang berasal dari buku yang berhubungan dengan penelitian ini serta situs internet yang dapat menjadi acuan dalam penelitian ini [3].

- Dokumentasi**
Teknikpengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisa dokumne-dokumen baik dokumen tertulis,gambar,maupun eletronik. Teknik dokumnetasi tidak hanya sekedar mengumpulkan dan menuliskan atau melaporkan dalam bentuk kutipan tentang sejumlah dokumen namun yang dilaporkan adalah hasil analisis terhadap dokumen-dokumen tersebut.

Penelitian ini bertujuan pada sistem jual beli online pada sebuah kedai harian.

III. Hasil dan Pembahasan

A. Analisa Sistem

Berdasarkan hasil interview, observasi, dan studi pustaka, terdapat beberapa masalah yang melandasi penelitian ini. Sistem yang sedang berjalan saat ini adalah pertama konsumen harus datang langsung ke kedai Harian Bu Asmiati. Pemesanan dilakukan secara manual.

Sistem usecase menggambarkan bagaimana orang-orang berinteraksi dengan sistem atau dapat dikatakan bagaimana pengguna menggunakan sistem dan bagaimana sistem tersebut meresponnya. Berikut adalah diagram usecase dari aplikasi yang akan dibangun. Gambar berikut menyajikan usecase aplikasi yang diusulkan:

B. Implentasi

Hasil penelitian adalah telah dibuat sebuah aplikasi mobile berbasis android untuk penjualan pada kedai harian bu asmiati. Berikut adalah interface dari aplikasi tersebut.

Halaman Login



Gambar 2. Halaman Login

Setelah menjalankan apk, akan muncul tampilan login pada aplikasi (gambar 2). Ini merupakan tampilan login aplikasi ketika pertama kali dijalankan. Di bagian aplikasi akan menampilkan username dan password. Untuk masuk kedalam menu user harus mengisi kolom yang sudah ada pada tampilan tersebut.

Halaman Menu Utama



Gambar 3. Menu Utama

Selanjutnya setelah user login akan di alihkan ke menu utama, di tampilan menu utama ada beberapa pilihan yaitu Menu Barang, Transaksi, Pembayaran dan Detail Toko.

Halaman Barang



Gambar 4. Halaman Barang

Setelah memasuki Menu Barang akan keluar beberapa pilihan bahan yaitu ada beras, telur, makanan ringan selanjutnya pilih salah satu yang ingin di beli.

Halaman Transaksi



Gambar 5. Halaman transaksi

Setelah membeli bahan pangan akan tampil data penjualan, data tersebut wajib di isi sesuai dengan kolom tampilan yang diminta.

Halaman Pembayaran



Gambar 6. Halaman pembayaran setelah mengisi data pembeli, tampilan akan di alihkan ke halaman pembayaran, pembayaran di isi dengan harga bahan pangan yang sudah di tentukan dan pembayaran bisa di simpan.

IV. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa aplikasi jual beli online diharapkan mampu mengatasi masalah pada kedai harian tersebut.

V. Saran

Berdasarkan sari hasil yang diperoleh maka untuk pengembang selanjutnya agar aplikasi menjadi lebih baik. Yakni, menambahkan data penjualan, merubah tampilan menjadi lebih menarik seperti menambah fitur slide gambar.

Daftar Pustaka

- [1] N.Faizah and N. M. Amelia, "Perancangan Aplikasi Sistem Persediaan Sembako Pada Toko Harapan Baru Abstrak," *J. Chem. Inf. Model*, vol. 53, no. 9, pp. 87–100, 2013.
- [2] R. S. Afandi and E. H. Saputra, "Aplikasi Mobile Informasi Kafe 24 Jam Di Yogyakarta Berbasis Android," *Data Manaj. dan Teknol. Inf*, vol. 14, no. 3, p. 49, 2013.
- [3] Z. R. Saputra, "PERANCANGAN FTP SERVER DALAM PENGUMPULAN ADMINISTRASI KELAS PADA SD NEGERI 133 PALEMBANG," 2018.