**APLIKASI MARKETPLACE SEMBAKO BERBASIS MOBILE MOBILE-BASED GROWTH MARKETPLACE APPLICATION**

**MOARKLE MOBILE-BASED GROWTH MARKETPLACE APPLICATION BASED ON MOBILE-BASED GROWTH APPLICATION**

M.Misbahul Haqi 1) Gilang Kerisnadi 2)

1) Program Studi Teknik Informatika STMIK Amik Riau, Jl.Purwodadi Indah KM 4.5, Pekanbaru

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**

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 mempermudahkan 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*

©Jurnal Digital Teknik Informatika STMIK Amik Riau

p-ISSN 2686-4185

e-ISSN 2714–9706

# 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 MarketPlace Sembako.MarketPlace Sembako merupakan suatu bangunan atau toko yang digunakan sebagai tempat penjulan 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

1. Banyaknya toko-toko yang

melakukan *plagiarisme* yang membuat usaha kelas menengah/kecil mengalami penurunan. Berdasarkan permasalah 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. Hal ini bertujuan untuk mengetahui harga kebutuhan pokok saat mengalami penaikan atau penurunan harga.

# Landasan Teori

## Market Place

Market Place merupakan salah satu jenis bisnis yang banyak peminatnya sedari dulu. bukan tanpa alasan, bisnis ini memang menjanjikan lantaran produk yang dijual tak kenal musim dan selalu dibutuhkan banyak orang. Salah satu Toko Market Place yang berada di jl. Pendidikan, Purwodadi indah, Panam Pekanbaru.

## Pengertian Aplikasi

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (1998:52) adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program computer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna. Jadi aplikasi adalah suatu produk yang menyediakan berbagai form menu dalam memudahkan pekerjaan manusia dengan waktu yang efektif dan efisien.

## Android

 Android adalah sistem operasi berbasis *Linux* yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan computer tablet. Android awalnya dkembangkan oleh Android, Inc dengan dukungan finansial Google yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Android SDK adalah perangkat lunak atau tool API (*application programming interface)* yang diperlukan untuk pengembangan hasil aplikasi pada *platform* android yang menggunakan bahasa pemograman java.

## Android Development Tools

 Android development tools adalah *plugin* yang didesain untuk IDE Eclipce yang memberikan kemudahan dalam mengembangkan aplikasi android dengan menggunakan IDE Eclipse. ADT merupakan penghubung antara IDE Eclipse dengan android SDK, sehingga dapat membuat *android application project* di IDE Eclipse.

## SQLite Database

 SQLite Database merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat,merancang dan mengedit file database yang kompatibel dengan SQLite. Hal ini dimasudkan untuk digunakan bagi pengguna dan pengembang yang ingin embuat database, mengedit, dan mencari data menggunakan antarmuka spredsheet seperti biasa, tanpa perlu belajar perintah SQL yang rumit.

## ADB (Android Debug Bridge)

 ADB adalah alat serbaguna yang Bias mengendalikan perangkat android (*emulator)* yang terhubung dengan computer. Dengan ADB kita bisa menggunakan *smartphone android* untuk melakukan pengujian aplikasi.

## JDK (Java Development Kit)

 Menurut DeCoster (2012), *Java* adalah sebuah teknologi yang diperkenalkan oleh *Sun Microsystems* pada pertengahan tahun 1990. Menurut defenisi Sun, *Java* adalah nama untuk sekumpulan teknologi untuk membuat dan menjalakan perangkat lunak paa *computer standalone* ataupun pada lingkungan jaringan. *Compiler* dan *interpreter* untuk program java dibentuk *Java Development Kit* (JDK) yang diproduksi oleh *Sun Microsystem.* Sebelum memulai instalasi Android SDK, terlebih dahulu kita harus melakukan instalasi JDK dikomputer.

# Metode Penelitian

1. **Tempat dan Waktu Penelitian**

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

2020 hingga juni 2020.

1. **Bahan dan Peralatan**

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

1. **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. berhubungandenganpemrograman Android khususnya Bahasa Pemograman Android Studio. pemrogramanAndroidmenggunakan bahasa android dalam membangun aplikasinya.
3. Setelah mendapatkan informasi yang dibutuhkan penulis mencari software software pendukung untuk membangun aplikasi Android.
4. Penulis menggunakan Eclipse

sebagai Integrated Developmnet

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.

1. Selanjutnya melakukan instalasi pada aplikasi yang akan digunakan.
2. Setelah itu penulis melakukan konfigurasi aplikasi Android menggunakan IDE Eclipse dan database menggunakan SQLite Database.
3. **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.

1. **Perancangan usecase**

Sistem *usecase* mengambarkan 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*

##  Pengumpulan Data

Langkah-langkah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara:

1. Observasi

Adalah suatu cara yang dilaukan dalam melakukan pengamatan secara langsung di objek peneitian.

1. 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.

1. Studi Pustaka/*Literatur Review*

Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data dengan bahan rujukan dari buku-buku, dokumen, jurnal internasional maupun jurnal nasional, prosiding, skripsi mahsiswa atau prosiding ynag berhuungan langsung dengan masalah yang sedang dibahas

1. 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. Metode penelitian ini menggunakan model proses waterfall.

Tahapan penelitian yang dilakukan adalah:

1. Melakukan Analisa Kebutuhan

 pada tahap ini adalah menganalisa kebutuhan untuk membangun aplikasi jual-beli online. Kegiatan analisa sistem yang dilakukan mencakup kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

2. Melakukan Perancangan Aplikasi

 Pada tahap ini akan melakukan rancangan berupakan *use case.*  Tahap ini merupakan pondasi untuk tahapan design.

3. Melakukan Pencodingan

 Pada tahap ini akan melakukan pencodingan dimana hasil rancangan tersebut dituangkan kedalam bahasa pemograman. Salah satu pemograman yang kami gunakan adalah java dengan aplikasi android studio.

4. Melakukan Implementasi Aplikasi

 Pada tahap ini dilakukan implementasi dan pengujian aplikasi menggunakan metode *unit test, black box test* dan *alpha test.*

5. Melakukan Maintenance

 Pada tahap ini dilakukan instalasi ke perangkat *smartphone* dengan sistem operasi android dan pemeliharaan terhadap aplikasi selama waktu yang telah ditentukan.

# IV. 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* mengambarkan 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*

## 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 A). 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.

# Kesimpulan Dan Saran

## Kesimpulan

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

**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] Rojali S.A & Erik H.S. (2013). Aplikasi Mobile Informasi Kafe 24 Jam Di Yogyakarta Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah DASI, 14, 49-53.*

[2] Kasmawi, Diah.A.F, Mansyur, Widya S. (2019). Aplikasi Juan Beli Online Produk Usaha Kecil dan Menegah Berbasis Android. *Jurnal INSTEK (Informatika Sains dan Teknologi).* 4, 32-33.

[3] Esmi.P.N, Wardani M,S.M.T, M.Husni.S.ST. (2015). Aplikasi Mobile Berbasis Android Untuk Pemesanan Menu Pada Warung Kopi Cianjur. *e-Procceding*

[4] Novianti.M.F & Nina.A. (2016). Perancangan Aplikasi Sistem Persediaan Sembako Pada Toko Harapan Baru. *Jurnal Sains dan Teknologi (Teknik Utama).* 11, 87-90.

[5] Hardi K,& Nicky.S.P.S. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika.* 9, 10