APLIKASI REKENING BERSAMA TRANSAKSI JUAL BELI ONLINE PADA MEDIA SOSIAL BERBASIS ANDROID

M. Syahlan Natsir[1], Asrul Syam[2] ,Ridel[3],Roni Rotto[4]
[1,2]STMIK Dipanegara Makassar;
[1,2]Program Studi Teknik Informatika, STMIK Dipanegara, Makassar
e-mail: [1],sahlan@dipanegara.ac.id, [2]assyams03@dipanegara.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem pembayaran transaksi jual beli online pada media sosial. Penelitian ini menggunakan sistem operasi Android untuk membangun aplikasi transaksi jual beli online. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi rekening bersama jual beli online pada media sosial. Diharapkan dengan adanya aplikasi tersebut dapat membantu proses transaksi jual beli online pada media sosial dalam bentuk rekening bersama sehingga dapat menjaga kepercayaan penjual dan pembeli dalam bertransaksi di media sosial.

Kata kunci : Rekening Bersama, Jual Beli Online, Media Sosial, Android

Abstract

This Research aims to design a payment system for buying and selling online transactions on social media. This research uses the Android operating system to build an online transaction. The results of this research are a joint account application for buying and selling online on social media. It is expected that the application can help the process of buying and selling online transactions on social media in the form of joint accounts so that it can maintain the confidence of sellers and buyers in making transactions on social media.

Keywords : Joint Account, Buy and Sell Online, Social Media, Android

1. PENDAHULUAN

Teknologi yang kini makin berkembang memberikan kemudahan didalam setiap aspek kehidupan, termasuk dalam hal transaksi jual beli online di media sosial seperti Facebook, Instagram, dan Whatsapp. Tentunya dengan alasan praktis dan tanpa membutuhkan modal untuk menyewa tempat dalam memasarkan produk, dan berpotensi menjangkau pasar yang lebih luas.

Seiring dengan makin maraknya bisnis online, kepercayaan pembeli dicederai oleh ulah oknum penjual yang tidak bertanggung jawab yang melakukan penipuan. Secara teknis, ketika pembeli telah mentransfer sejumlah uang senilai harga produk yang diinginkan ke rekening yang ditentukan oleh penjual, seharusnya ketika itu pula si penjual melakukan pengiriman barang yang dibeli, namun oknum penjual ini tidak melakukannya. Penipuan demi penipuan yang terjadi mengakibatkan semakin banyak *buyer* tak lagi percaya melakukan transaksi langsung dengan *seller* secara online.

Olehnya dibutuhkan pihak ketiga yang dapat menjembatani transaksi antara *seller* dan *buyer*. Dimana pihak ketiga tersebut berfungsi untuk menerima pembayaran yang dilakukan oleh pembeli dan pihak ketiga juga memberikan informasi kepada pihak penjual bahwa pembayaran telah diterima kemudian penjual diminta untuk melakukan pengiriman barang. Ketika pembeli menerima barang dari penjual maka pembeli memberitahukan informasi kepada pihak ketiga

bahwa barang telah diterima dan pihak ketiga mentransfer pembayaran ke rekening penjual, maka proses transaksi jual beli telah selesai.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data : mengumpulkan informasi yang dilakukan secara langsung ke bebarapa pelaku bisnis online baik *Seller* dan *Buyer*.
2. Analisis Sistem : penguraian dari suatu aplikasi/sistem yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan, yang terjadi dan kebutuhan yang diperlukan dalam proses perancangan aplikasi/system rekening bersama jual beli online.
3. Perancangan sistem : merupakan strategi untuk memecahkan masalah dan mengembangkan solusi terbaik bagi permasalahan.
4. *Coding* adalah menerjemahkan persyaratan logika dari *pseudocode* atau diagram alur ke dalam suatu bahasa pemrograman baik huruf, angka, dan simbol yang membentuk program.
5. Pengujian system/Aplikasi : Pengujian menggunakan metode *black box* atau biasa disebut alur logika yang merupakan salah satu metode pegnujian perangkat lunak secara terinci, karena jalur logika (*Logic path*) perangkat lunak adak di uji dengan menyediakan test case yang mengerjakan kumpulan kondisia tau perulangan secara spesifik.

2.2 Alat dan Bahan Penelitian

1. Perangkat keras yang digunakan yaitu :

Tabel 3.1 Perangkat keras yang digunakan

No.	Perangkat Keras	Unit	Spesifikasi
1.	*Processor*	1	*Intel Core i3*
2.	*Harddisk*	1	500 Gb
3.	*RAM*	1	*DDR*3L 2Gb
4.	*Smartphone Android*	1	Oreo

1. Perangkat lunak yang digunakan yaitu :

Tabel 3.2 Perangkat lunak yang digunakan

No.	Perangkat Lunak	Unit	Spesifikasi
1.	Sistem operasi	1	*Windows 10, Android*
2.	Bahasa Pemrograman	1	*Java, Php*
3.	Database	1	*MySQL*

2. Bahan penelitian yang digunakan yaitu :

Tabel 3.3 Bahan Penelitian

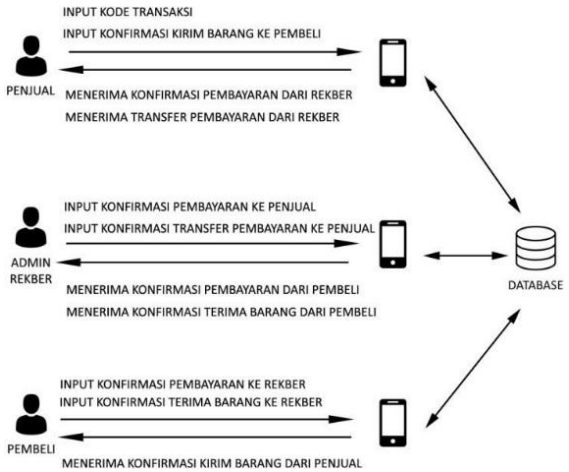
No.	**Bahan penelitian**	**Keterangan**
1.	Data pengguna media sosial	Dokumen Word
2.	Data produk	Dokumen Word

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini berupa sebuah aplikasi rekening bersama untuk jual beli online yang berbasis Android, sehingga seller dan buyer dapat dengan mudah menggunakan aplikasi ini.

3.1 Arsitektur Sistem

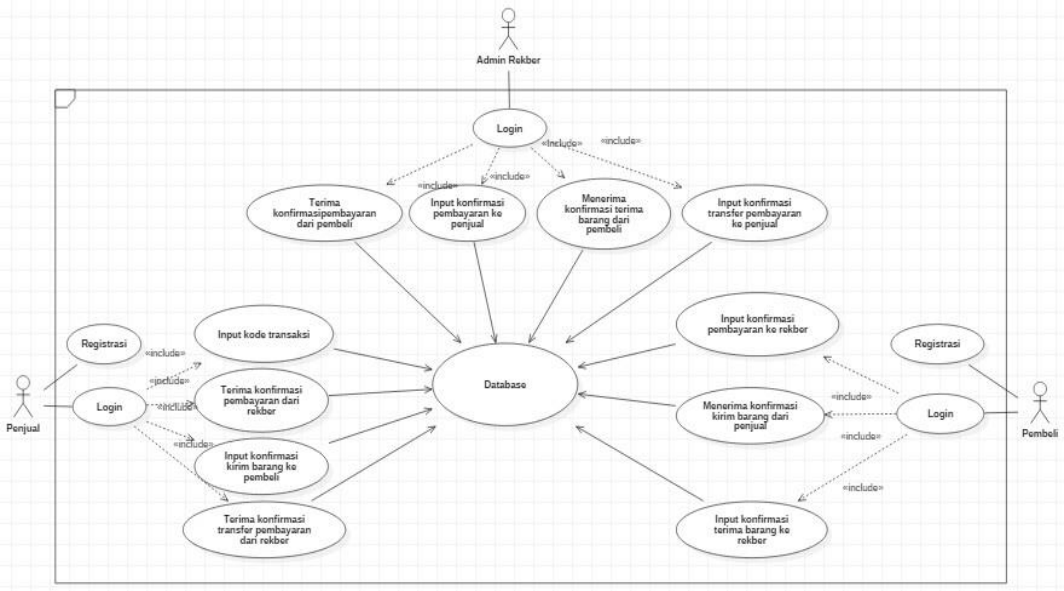
Adapun gambaran singkat dari arsitektur kerja secara teknis dari aplikasi yang akan dibangun, dapat dilihat pada gambar 3.1 di bawah ini.



Gambar 3.1 Arsitektur Sistem

3.2 Use case Diagram

Use Case dari aplikasi yang dirancang dapat menggambarkan apa yang dilakukan sistem dan siapa saja aktor yang berinteraksi dengan sistem sehingga memudahkan untuk memahami tentang aplikasi yang akan dibuat. Adapun use case yang dimaksud, dapat dilihat pada gambar di 3.2 dibawah ini.

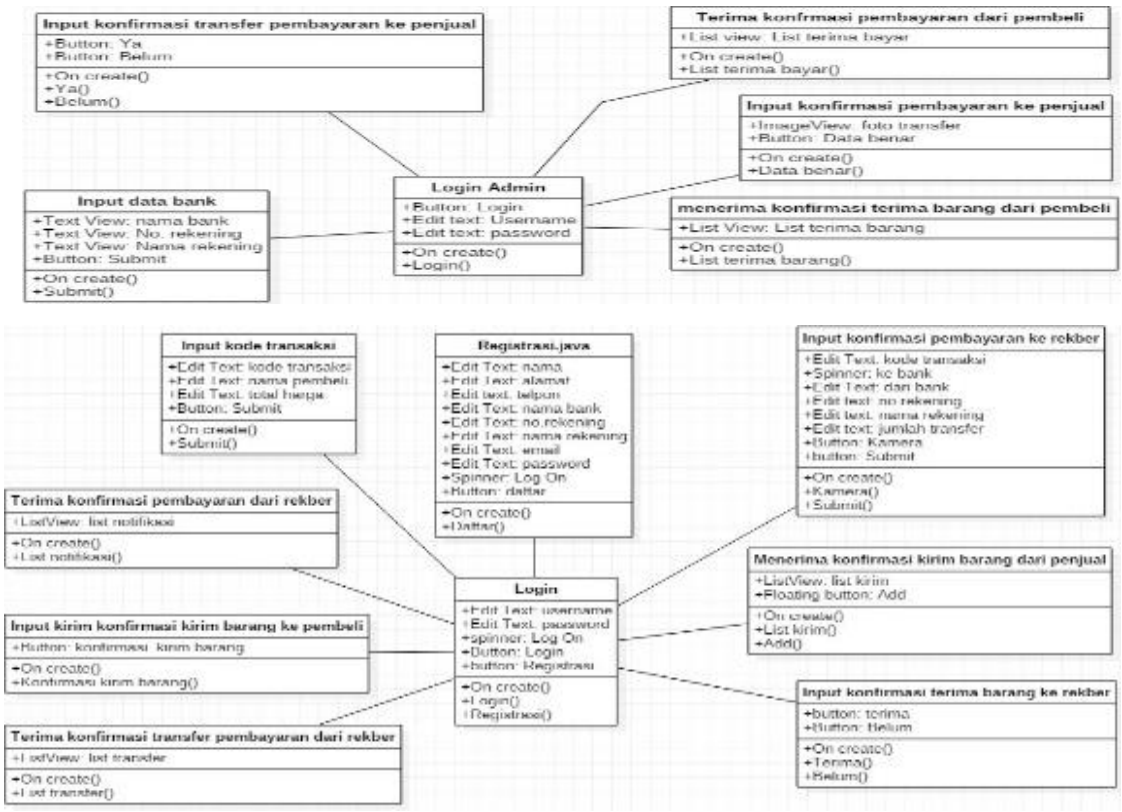


Gambar 3.2 *Use Case Diagram* Aplikasi

3.3 Class Diagram

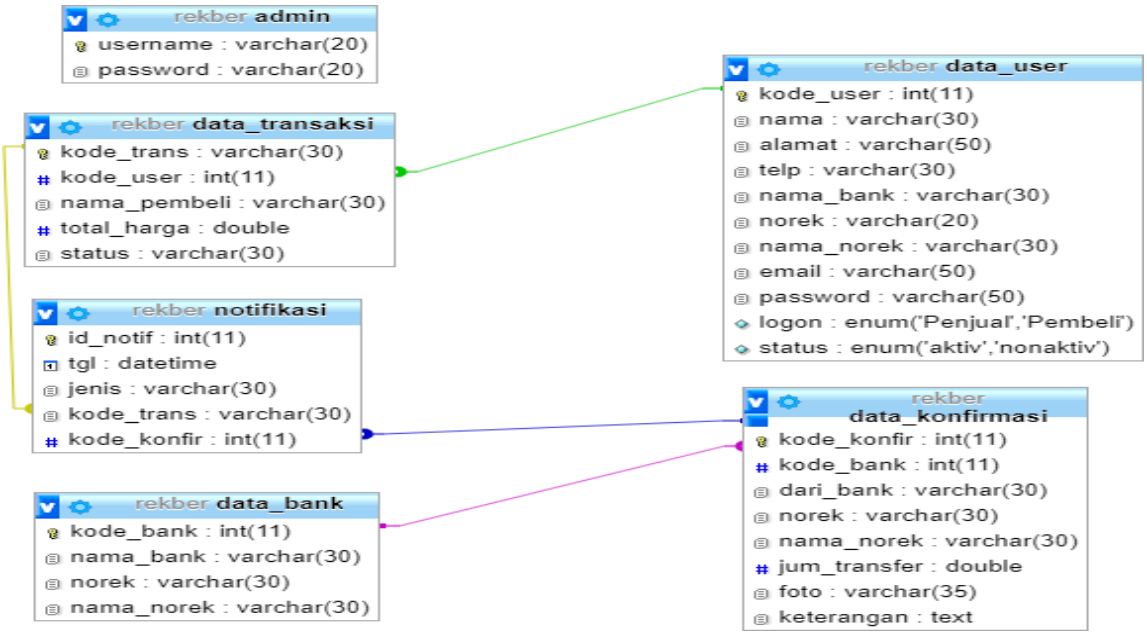
Class Diagram adalah salah satu jenis diagram yang paling berguna dalam perancangan, hal ini karena dapat dengan jelas memetakan struktur sistem tertentu dengan memodelkan kelas, atribut, operasi serta hubungan antar objek.

Berikut ini adalah class diagram untuk aplikasi yang akan dirancang



Gambar 3.3 Class Diagram Aplikasi

3.4 Rancangan Relasi Tabel

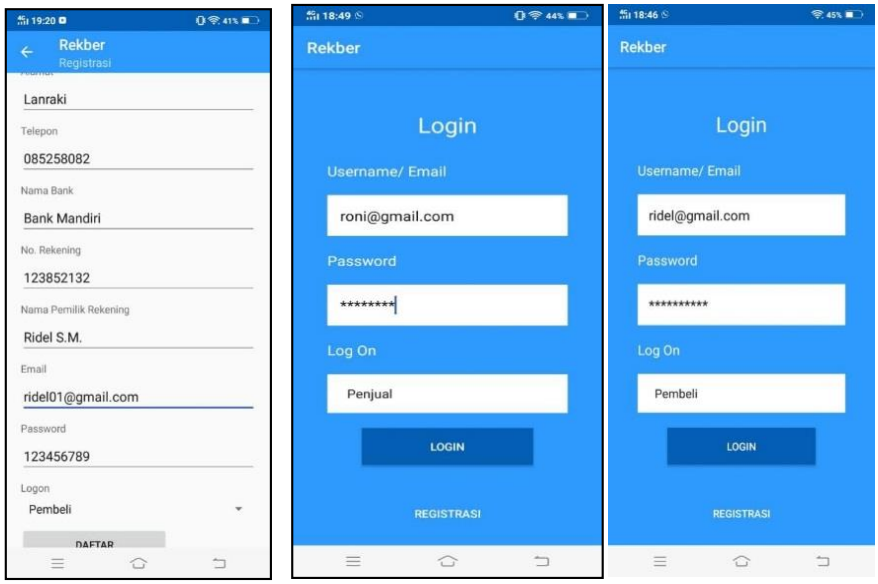


Gambar 3.4 Relasi Tabel

3.5 Interface input dan Output

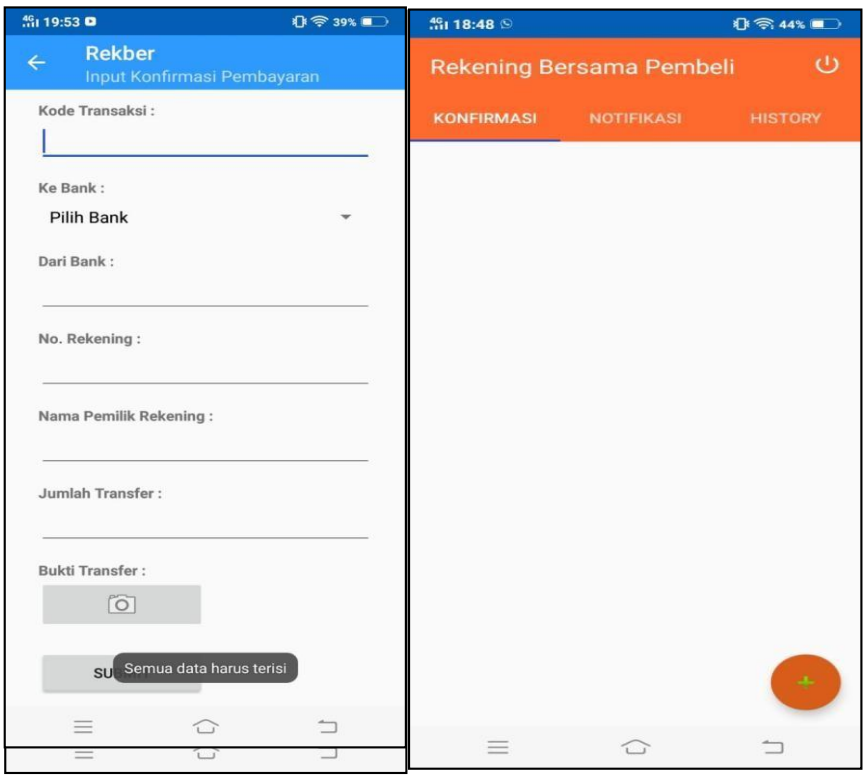
Interface input, berisi laman yang akan digunakan untuk registrasi, login, input beberapa kriteria yang dibutuhkan untuk mengakses atau menyimpan data seller dan buyer. Lebih detail dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

a. Tampilan Registrasi/login seller dan buyer



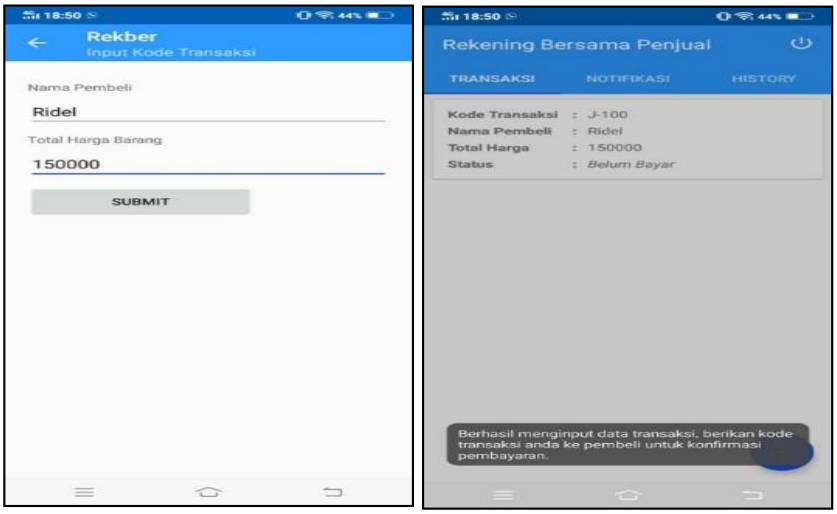
Gambar 3.5 Tampilan Registrasi/Login seller & buyer

b. Tampilan Input Transaksi



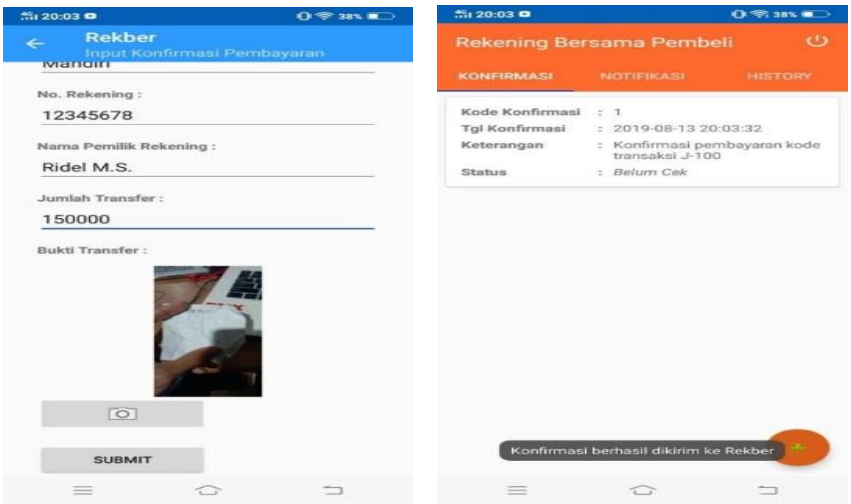
Gambar 3.6 Tampilan Input Transaksi

c. Tampilan Input Transaksi Penjual



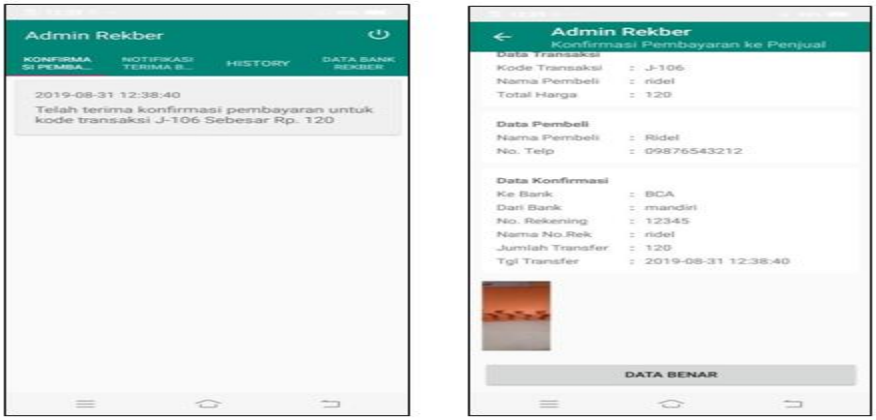
Gambar 3.7 Tampilan Input Transaksi Penjual

d. Tampilan konfirmasi pembayaran Penjual ke Rekber



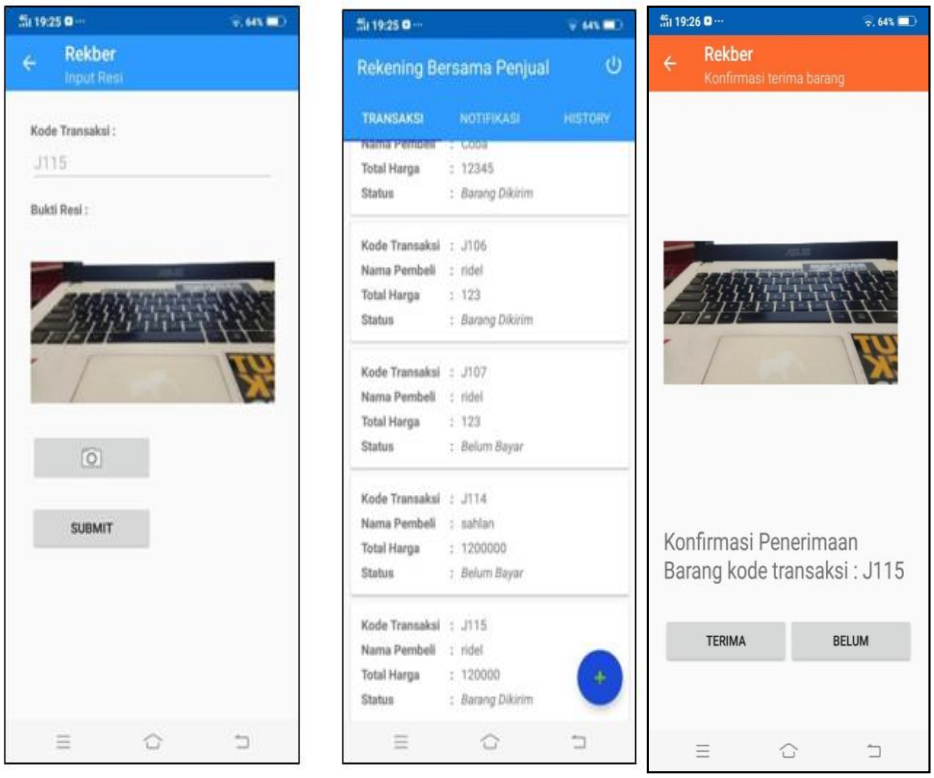
Gambar 3.8 Tampilan Konfirmasi Pembayaran

e. Tampilan Konfirmasi Pembayaran ke Penjual

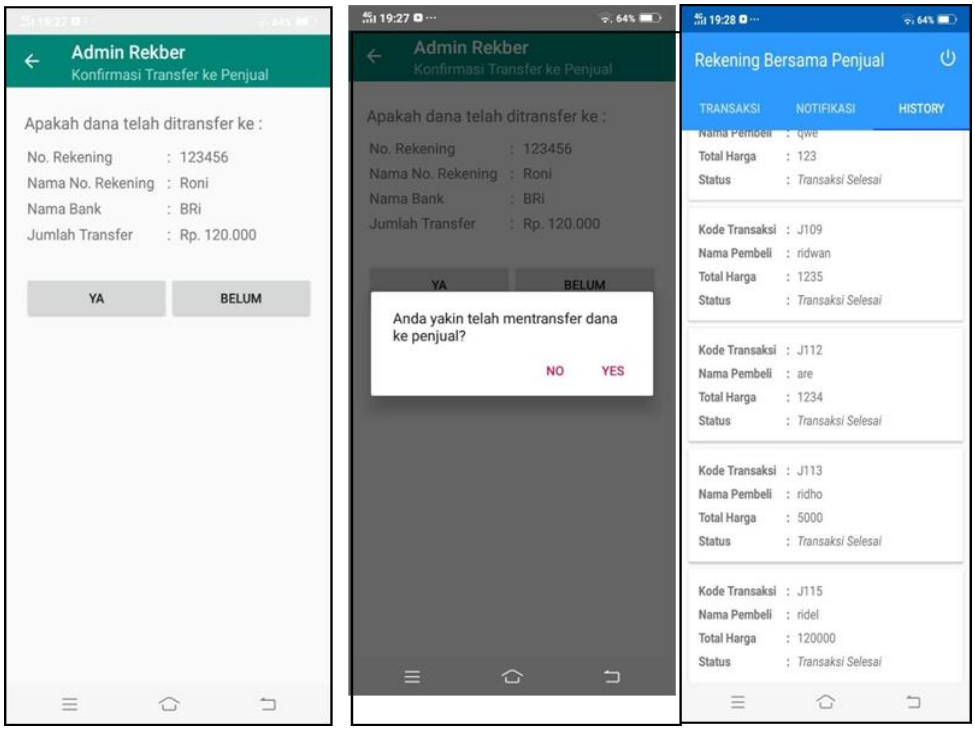


Gambar 3.9 Tampilan Konfirmasi Pembayaran ke Penjual

f. Tampilan Status Barang Terkirim dan Diterima



Gambar 3.10 Tampilan Status Barang Terkirim diterima



Gambar 3.11 Tampilan Transfer Dana dari Rekber ke Penjual

3.6. Hasil Pengujian Black Box

Tabel 3.1 Hasil Pengujian *Black Box*

	Butir Uji	Hasil
1	Pengujian *login* penjual data benar	Diterima
2	Pengujian registrasi data lengkap	Diterima
3	Pengujian input kode transaksi data benar	Diterima
4	Pengujian *login* pembeli data benar	Diterima
5	Pengujian *input* input konfirmasi pembayaran	Diterima
6	Pengujian *login* admin	Diterima
7	Pengujian terima konfirmasi pembayaran dari pembeli	Diterima
8	Pengujian data konfirmasi pembayaran benar	Diterima
9	Pengujian Konfirmasi Kirim Barang	Diterima
10	Pengujian *Input* Resi	Diterima
11	Pengujian Data Konfirmasi Terima Barang	Diterima
12	Pengujian Barang Sudah Diterima	Diterima
13	Pengujian Notifikasi Terima Barang	Diterima
14	Pengujian Konfirmasi Transfer ke Penjual	Diterima
15	Pengujian Transaksi Selesai	Diterima

4. KESIMPULAN

Tujuan dari Aplikasi Rekening Bersama Jual Beli Online pada Media Sosial Berbasis Android adalah dengan adanya aplikasi tersebut dapat membantu proses transaksi jual beli yang dilakukan melalui media sosial untuk menengahi proses transaksi sebagai pihak ketiga agar tetap menjaga kepercayaan antara penjual dan pembeli, maka yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dihasilkan pada penelitian ini dapat digunakan untuk melakukan proses transaksi jual beli online pada media sosial.
2. Aplikasi yang dihasilkan pada penelitian ini telah mampu menengahi proses transaksi jual beli online antara penjual dan pembeli sehingga kepercayaan antar keduanya dapat tetap terjaga.

5. SARAN

Agar memperoleh hasil yang lebih baik kedepannya untuk Aplikasi Rekening Bersama Jual Beli Online pada Media Sosial Berbasis Android ini , maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1 Untuk pengembangan aplikasi selanjutnya sebaiknya disediakan juga jasa kurir sebagai mitra yang dapat mengantarkan barang yang dikirim.

2 Untuk pengembangan aplikasi selanjutnya dapat dikembangkan juga aplikasi khusus untuk

kurir yang mengirim barang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepada semua pihak yang telah membantu kami dalam penulisan jurnal ini. Semoga Allah SWT memberikan kesehatan dan keberkahan dalam segala aktifitas kita. Aaminn

DAFTAR PUSTAKA

[1] Achmad Solichin, 2016, *Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL*. Universitas Budi Luhur, Jakarta

[2] Ade Djohar Maturidi, 2014, Metode Penelitian Teknik Informatika, Deepublisher, Yogyakarta.

[3] Ariyadi, SHI., MH., 2018, Jual Beli Online Ibnu Taimiyah, Diandra Kreatif, Yogyakarta

[4] Jubilee Enterprise, 2015, *Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android.* PT Elex Media Komputindo, Jakarta.

[5] Jubilee Enterprise, 2016, *Belajar Java, Database, dan NetBeans dari Nol,* PT Elex Media Komputindo, Jakarta

[6] Sukamto dan Shalahuddin, 2013, *Rekayasa Perangkat Lunak RA.* Bandung: Informatika.

[7] Syahrial Chan, 2017, *Membuat Aplikasi Database dengan PowerBuilder 12.6 dan MySQL*. PT. Elex Media Komputindo, Jakarta**.**

[8] Wahana Komputer, 2013, Membangun Usaha Bisnis Dropshipping, PT Elex Media Komputindo, Jakarta