

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN DAN PENJUALAN BERBASIS WEB DAN ANDROID PADA TOKO YT.WALL INTERIOR

Afrida Ismawari Br. Sitepu¹, Dahri Yani Hakim Tanjung²

¹Jurusan Teknik Informatika Universitas Potensi Utama

²Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Universitas Potensi Utama

^{1,2}Universitas Potensi Utama, K.L. Yos Sudarso KM 6,5 No. 3A Tj. Mulia – Medan

Email : ¹afridaismawari14@gmail.com, ²notashapire@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi di era milenial sangatlah pesat mampu memberikan dampak yang sangat besar terhadap kehidupan manusia, apa lagi dalam dunia bisnis. Pemasaran dan penjualan dalam bisnis itu sangatlah penting sehingga perlu strategi yang cukup bagus untuk perkembangan bisnis menjadi lebih maju. Electronic commerce merupakan salah satu bisnis yang menggunakan teknologi elektronik dan sangat berkembang saat ini. Pemesanan dan penjualan wallpaper dengan E-commerce sangat efisien dalam pengembangan bisnis dan membantu customer dalam pemesanan wallpaper pada Toko YT. Wall Interior. Dalam penelitian ini untuk mendukung terwujudnya sebuah aplikasi yang mampu mengembangkan usaha pada Toko YT. Wall Interior peneliti membuat aplikasi berbasis web dan android yang nantinya akan berisi fitur-fitur semacam jenis wallpaper yang ditawarkan, berapa stok barang yang ditoko, dan cara pemesanannya. Sehingga dari tersedianya aplikasi tersebut mampu membantu customer dalam mengetahui informasi yang ditawarkan pada Toko YT. Wall Interior.

Kata Kunci —E-commerce, Pemesanan dan Penjualan, Web, Android

Abstract

The development of technology in the millennial era is very rapidly able to have an enormous impact on human life, especially in the business world. Marketing and sales in a business are very important, so we need a pretty good strategy for business development to become more advanced. Electronic commerce is one business that uses electronic technology and is highly developed today. Ordering and selling wallpapers with E-commerce is very efficient in business development and helping customers in ordering wallpapers at the YT Store. Interior Wall. In this study to support the realization of an application that is able to develop business in the YT Store. Interior Wall researchers make a web-based application and android which will contain features such as the type of wallpaper offered, how many stock items are stored, and how to order. So that from the availability of the application is able to help customers find out information offered at the YT Store. Interior Wall.

Key Words—E-commerce, Ordering and Sales, Web, Android

1. PENDAHULUAN

Ade Handini menjelaskan bahwa pesatnya perkembangan teknologi dipengaruhi oleh cara kerja personal maupun organisasi terutama pada dunia bisnis teknologi mampu memangkas pengeluaran yang secara signifikan. Penggunaan teknologi dalam proses bisnis sendiri diantaranya untuk pengolahan transaksi bisnis hingga memonitoring bisnis. [1]

Menurut Yoko Andramawan, Khairul Umami dan Alfa Saleh Saat ini teknologi semakin pesat khususnya komputer, laptop dan dan smartphone yang memudahkan manusia dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi. Teknologi seperti computer, laptop dan smartphone ada kalanya tidak berfungsi dengan baik. Teknologi ini juga dapat mengalami kerusakan, maka itu pengguna teknologi akan datang ke tempat toko perbaikan computer, laptop dan *smartphone* untuk memperbaikinya. Tentu dalam meperbaikinya dibutuhkan waktu yang sangat lama yang rugi waktu karena pengguna mempunyai kesibukan masing – masing yang jadinya tertunda karena harus datang ketoko. Maka dari itu dibutuhkan jasa pemesanan online grab dan gojek untuk kerja sama dengan toko perbaikan, sehingga pengguna perangkat tersebut dapat menghemat waktu tenaga dan biaya , karena hanya perlu menggunakan jasa online seperti grab dan gojek yang siap untuk mengantar computer atau smartphone yang ada miliki ke tempat perbaikan kapan pun dan dimanapun. [2][3][4][5].

Menurut Helmi Kurniawan dan Muhammad Rusdi Tanjung dapat disimpulkan sumatera utara mempunyai banyak objek wisata, biasanya wisatawan hanya mengenal namanya saja tapi tidak dengan lokasinya ada dimana. butuh nya suatu media informasi mengenai wisata yang ada di sumatera utara, Agar memudahkan wisatawan menuju lokasi objek wisata tersebut. Maka dari itu dibutuhkan teknologi yang dapat menyajikan informasi objek wisata yaitu Sistem informasi geografis (SIG) yang memberi penjelasan dalam informasi wisata harus meliputi data objek wisata dan gambar wisata dan peta menuju kesana. Penerapan Sistem informasi geografis pada mobile berbasis android lebih bagus karena mudah untuk di kembangkan oleh development karena bersifat *open source*. Dan sesuai dengan perkembangan teknologi *android* yang banyak digunakan saat ini. [6]

Menurut Leli Suwita pemasaran adalah analisis, perencanaan dan pengendalian dari suatu program yang telah di formulasikan dan dirancang secara seksama untuk menciptakan pertukaran nilai secara sukarela dalam suatu pasar yang ditargetkan, untuk mencapai tujuan perusahaan. Sehubungan dengan itu agar perusahaan dapat bersaing dengan baik perlu program, dan perencanaan untuk mencapai tujuan perusahaan, seperti; merencanakan penjualan di masa yang akan datang dan target penjualan pada tahun berikutnya, sehingga perusahaan dapat meramal dan menentukan perkiraan penjualan pada waktu yang akan datang. [7][8].

2. METODOLOGI PENELITIAN

Sistem yang dirancang tentunya memerlukan pengumpulan data, dalam proses pengumpulan data terdapat beberapa cara, yaitu :

2.1 Studi Lapangan (*Field Research*)

Didalam kegiatan studi lapangan ini dilakukan pengamatan terhadap kegiatan pemesanan dan penjualan pada Toko YT.Wall Interior, serta hal-hal lain yang mendukung kegiatan penjualan seperti kerjasama keagenan dan kerjasama dengan jasa kurir.

a. Wawancara (*Interview*)

Pada metode wawancara dilakukan sesi tanya jawab kepada beberapa pelanggan yang datang membeli produk *wallpaper* mengenai beberapa hal diantaranya adalah mengenai dari mana mendapatkan informasi lokasi toko, harga yang ditawarkan serta informasi mengenai ragam jenis corak yang ditawarkan, serta meminta pendapat mereka mengenai rencana pengembangan dari konsep penjualan yang konvensional menjadi konsep penjualan digital.

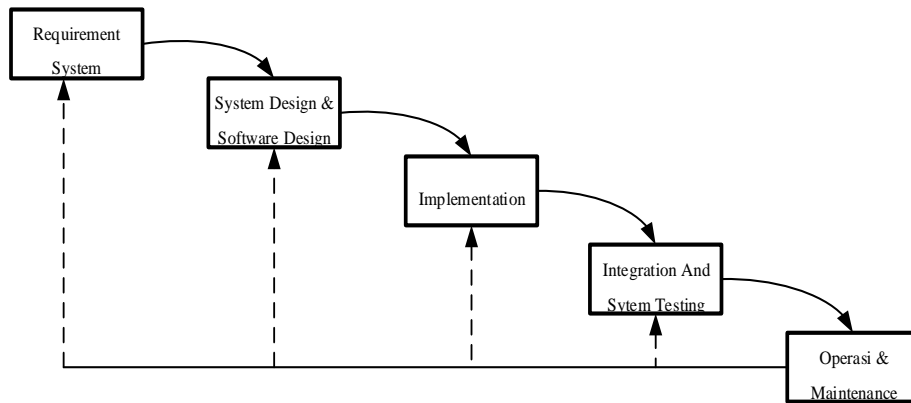
b. Pengamatan (*Observasi*)

Melakukan pengamatan bagaimana proses penjualan yang berjalan pada Toko YT.Wall Interior, dimulai dari proses penyediaan wallpaper, pemilihan motif, sistem kerjasama dengan agen dan penjualan produk hingga pada proses pengiriman pesanan.

2.2 Studi Kepustakaan (Library Research)

Melakukan kegiatan studi pustaka baik dari media internet dan buku-buku yang berhubungan dengan kegiatan perancangan, seperti dasar-dasar membangun aplikasi berbasis web, HTML, Json, Ajax dan MySQL, konsep dasar *e-Commerce* dan Java Android.

Berikut ini adalah tahapan dari pembangunan aplikasi dengan *Metode Waterfall* dapat dilihat pada gambar 1 berikut :

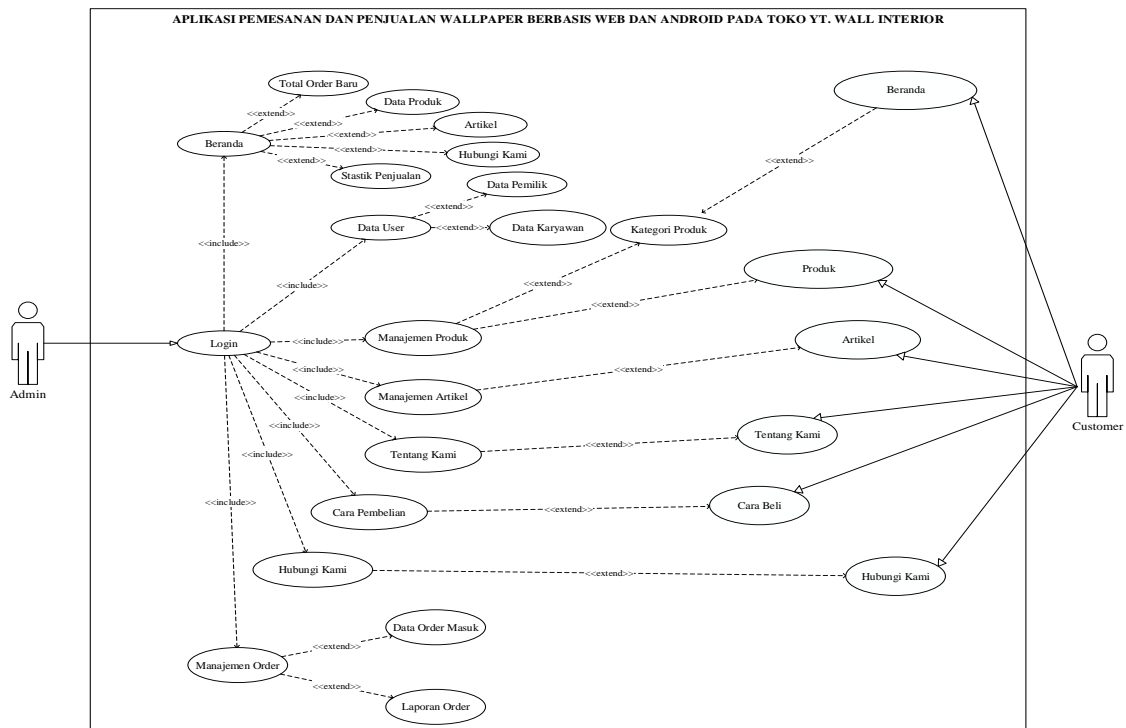


Gambar 1. Prosedur Perancangan (*Metode Waterfall*)

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Usecase Diagram

Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi yang ada didalam sistem informasi tersebut. Berikut adalah *use case diagram* dari sistem yang dirancang dapat dilihat pada gambar 2 :



Gambar 2. Use case Diagram Aplikasi Pemesanan dan Penjualan Pada Toko YT. Wall Interior

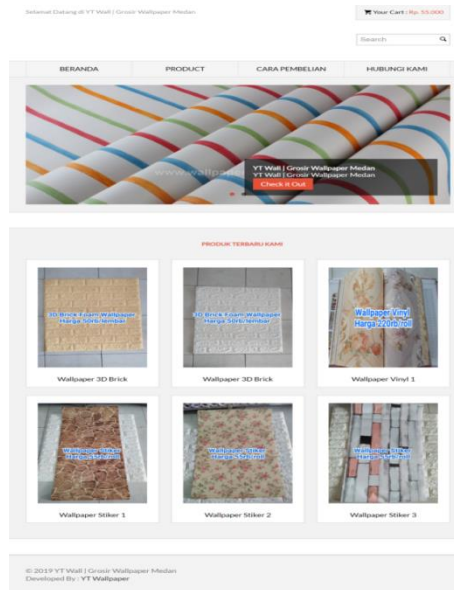
3.2 Tampilan Hasil

Hasil dari rangkaian perancangan yang telah dilakukan dihasil sebuah aplikasi *e-commerce* berbasis *web* yang dengan mengimplementasikan *web template responsive* sehingga aplikasi dapat dibuka baik dengan menggunakan perangkat desktop komputer maupun perangkat *mobile* seperti *smartphone*. Seperti hasil tampilan berikut :

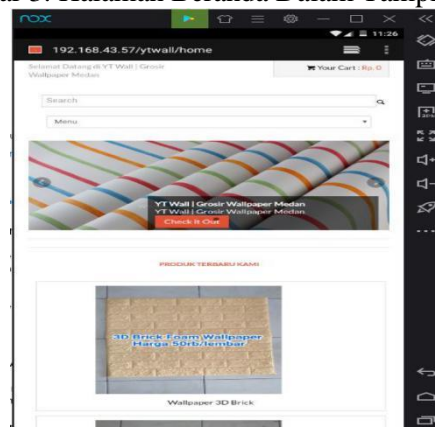
3.2.1 Hasil Tampilan User

1. Tampilan Beranda

Halaman berikut adalah halaman *index* yang akan tampil setiap pengunjung mengakses *website* dari Toko YT. Wall Interior. Pada halaman beranda baik pada *web* dan *android*, yaitu menampilkan ragam produk yang dijual pada Toko YT. Wall Interior, seperti pada gambar 3 dan 4 :



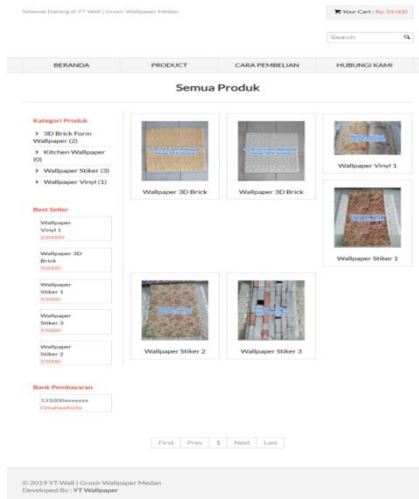
Gambar 3. Halaman Beranda Dalam Tampilan *Web*



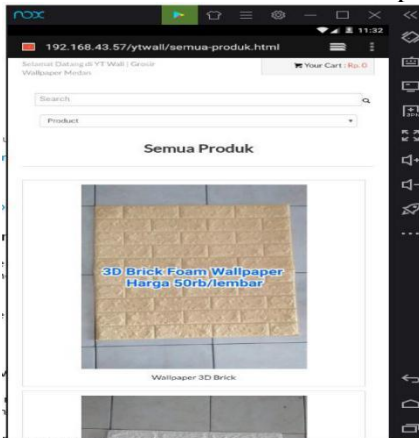
Gambar 4. Halaman Beranda Dalam Tampilan *Mobile*

2. Tampilan Halaman Produk

Halaman produk adalah merupakan salah menu utama yang dapat diakses oleh pengunjung atau *customer* untuk mengetahui lebih jauh mengenai berbagai produk yang dijual, pada bagian produk-produk yang dijual dikelompokkan kedalam beberapa kategori sesuai dengan jenis dan karakteristik produk, pada halaman ini pengunjung juga dapat langsung memesan produk yang diminatinya. Inilah tampilan dari *web* dan *android*, seperti pada gambar 5 dan 6 :



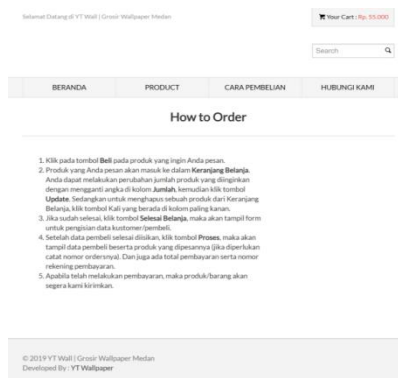
Gambar 5. Halaman Produk Dalam Tampilan Web



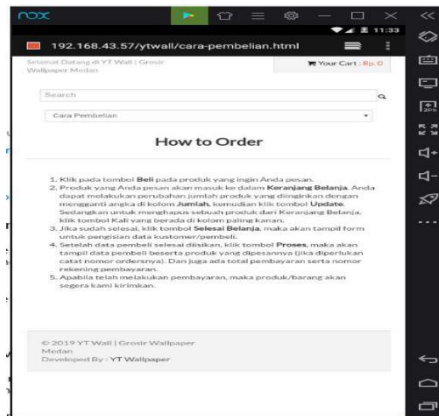
Gambar 6. Halaman Produk Dalam Tampilan Mobile

3. Tampilan Halaman Cara Order

Halaman ini berfungsi sebagai halaman yang memberikan informasi mengenai bagaimana melakukan proses order atau pemesanan. Inilah tampilan dari *web* dan *android*, seperti pada gambar 7 dan 8 :



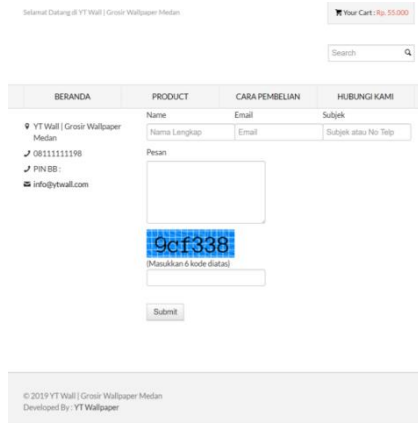
Gambar 7. Halaman Cara Order Dalam Tampilan Web



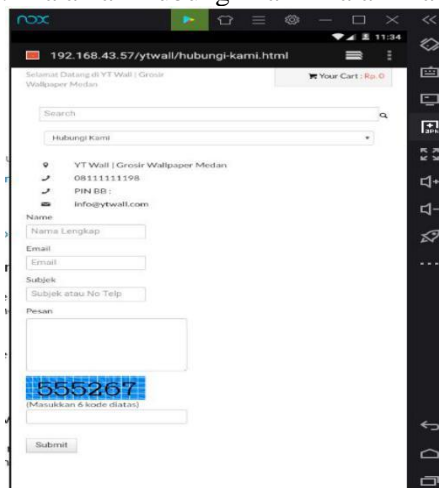
Gambar 8. Halaman Cara Order Dalam Tampilan *Mobile*

4. Tampilan Halaman Hubungi Kami

Halaman ini berfungsi sebagai salah satu media komunikasi antara kepada pengelola Toko YT. Wall Interior untuk bertanya mengenai produk atau hal-hal lain yang berhubungan dengan produk yang diminati. Tampilan pada halaman *web* dan *android* seperti tampilan pada gambar 9 dan 10 :



Gambar 9. Halaman Hubungi Kami Dalam Tampilan *Web*

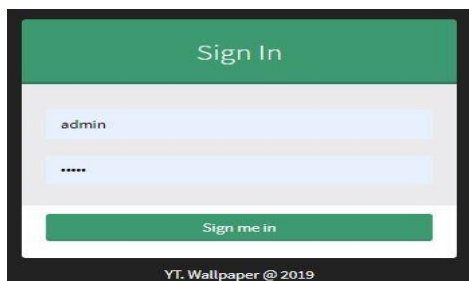


Gambar 10. Halaman Hubungi Dalam Tampilan *Mobile*

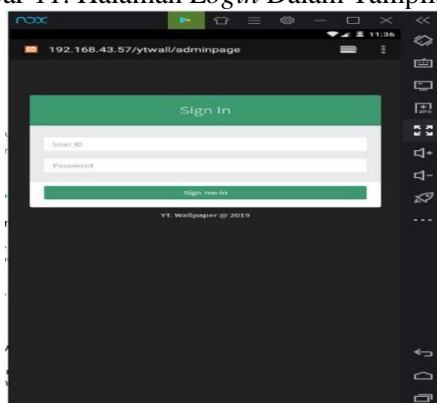
3.2.2 Hasil Tampilan Admin

1. Halaman Login

Halaman *login* yang ada pada data admin berupa data yang sudah tersimpan data *username* dan *password*, hasil tampilan *web* dan *android* pada halaman *login* terdapat pada gambar 11 dan 12 :



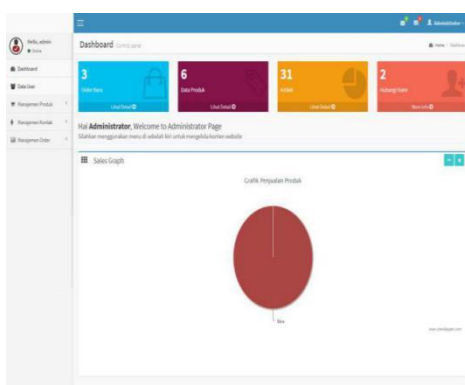
Gambar 11. Halaman *Login* Dalam Tampilan *Web*



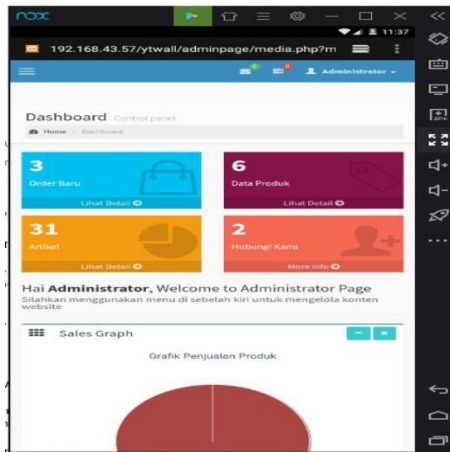
Gambar 12. Halaman *Login* Dalam Tampilan *Android*

2. Halaman Beranda

Halaman berikut adalah halaman *index* dari Toko YT. Wall Interior. Pada halaman beranda, yaitu menampilkan data stastisik yang berupa data penjualan yang dijual pada Toko YT. Wall Interior, seperti hasil tampilan *web* dan *android* pada gambar 13 dan 14 :



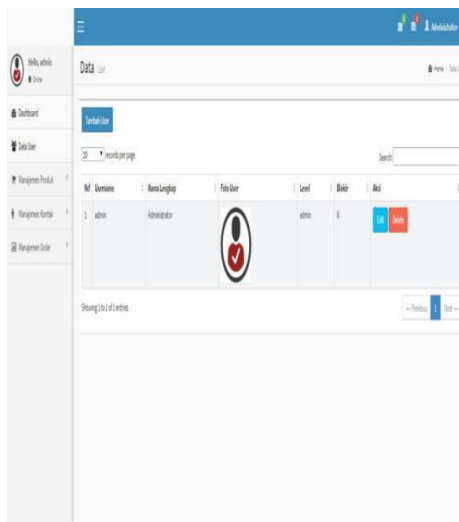
Gambar 13. Halaman Beranda Dalam Tampilan *Web*



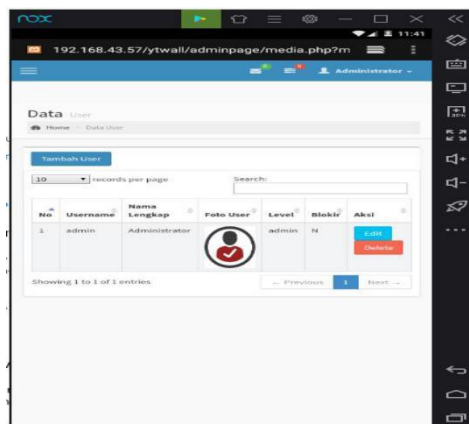
Gambar 14. Halaman Beranda Dalam Tampilan *Android*

3. Halaman Data *User*

Halaman data *user* adalah halaman yang akan muncul selanjutnya pada saat aplikasi dijalankan. Tampilan rancangan pada halaman data *user* yang ada dihalaman *web* dan *android* dapat dilihat pada gambar 15 dan 16 :



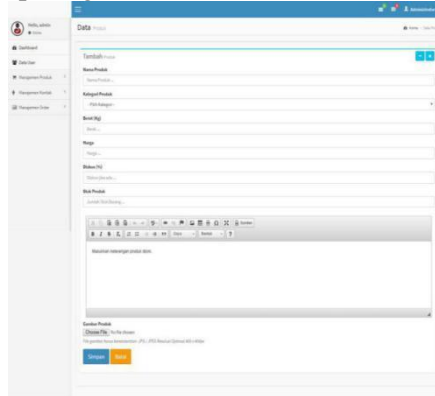
Gambar 15. Halaman Data *User* Dalam Tampilan *Web*



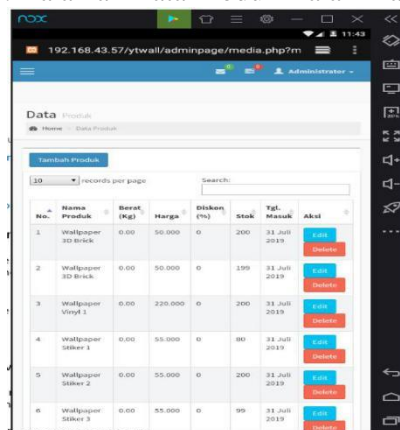
Gambar 16. Halaman Data *User* Dalam Tampilan *Android*

4. Halaman Data Produk

Halaman berikut adalah halaman produk yang berisi nomor order, nama produk, kategori produk, berat/roll, harga, stok, dan diskon pada Toko YT. Wall Interior pada halaman *web* dan *android* dapat dilihat pada gambar 17 dan 18 :



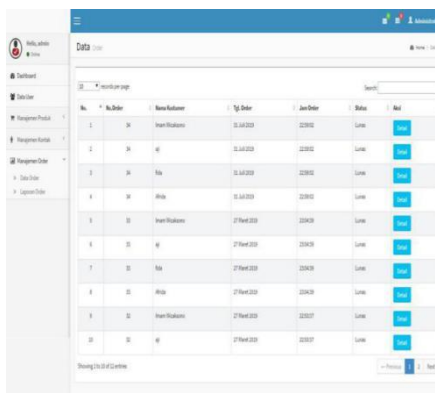
Gambar17. Halaman Data Produk Dalam Tampilan *Web*



Gambar 18. Halaman Data Produk Dalam Tampilan *Android*

5. Halaman Data *Order*

Halaman berikut adalah halaman order yang berisi nomor order, nama *customer*, tanggal order, jam order, dan status penjualan pada Toko YT. Wall Interior pada halaman *web* dan *android* dapat dilihat pada gambar 19 dan 20 :



Gambar 19. Halaman Data *Order* Dalam Tampilan *Web*

No.	No. Order	Nama Kostumer	Tgl. Order	Jam Order	Status	Aksi
1	34	Imam Wicaksono	31 Juli 2019	22:59:02	Lunas	Detail
2	34	aji	31 Juli 2019	22:59:02	Lunas	Detail
3	34	fida	31 Juli 2019	22:59:02	Lunas	Detail
4	34	Afrida	31 Juli 2019	22:59:02	Lunas	Detail
5	33	Imam Wicaksono	27 Maret 2019	23:04:39	Lunas	Detail
6	33	aji	27 Maret 2019	23:04:39	Lunas	Detail
7	33	fida	27 Maret 2019	23:04:39	Lunas	Detail
8	33	Afrida	27 Maret 2019	23:04:39	Lunas	Detail
9	32	Imam Wicaksono	27 Maret 2019	22:53:37	Lunas	Detail

Gambar 20. Halaman Data Order Dalam Tampilan *Android*

6. Halaman Kategori Produk

Halaman ini adalah halaman yang akan muncul selanjutnya pada saat aplikasi dijalankan. Tampilan rancangan pada halaman kategori produk yaitu macam-macam wallpaper yang ada pada Toko YT. Wall Interior yang ada dihalaman *web* dan *android* dapat dilihat pada gambar 21 dan 22 :

No.	Nama Kategori	Aksi
1	Wallpaper Vinyl	Edit Delete
2	Wallpaper Stiker	Edit Delete
3	3D Brick Form Wallpaper	Edit Delete
4	Kitchen Wallpaper	Edit Delete

Gambar 21. Halaman Kategori Produk Dalam Tampilan *Web*

No.	Nama Kategori	Aksi
1	Wallpaper Vinyl	Edit Delete
2	Wallpaper Stiker	Edit Delete
3	3D Brick Form Wallpaper	Edit Delete
4	Kitchen Wallpaper	Edit Delete

Gambar 22. Halaman Kategori Produk Dalam Tampilan *Android*

3.3 Hasil Uji Coba

Setelah melakukan uji coba terhadap sistem dalam *web* dan *android*, maka dapat disimpulkan hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Seluruh fungsi tombol berjalan dengan baik dalam tampilan *web* dan *android*
2. Aplikasi sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.
3. Aplikasi sangat mudah digunakan.

4 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis selama membuat aplikasi pemesanan dan penjualan wallpaper pada Toko YT. Wall Interior dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan aplikasi berbasis *web*, proses penyampaian informasi akan menjadi lebih mudah, karena dapat diakses oleh masyarakat daerah tertentu namun juga dapat diakses oleh masyarakat yang berada diluar daerah.
2. Membantu calon pembeli memperoleh informasi mengenai produk yang diminati dengan mudah, karena informasi detil yang disampaikan via aplikasi.
3. Dengan penggunaan *template web responsive* aplikasi dapat mendeteksi ukuran dari layar yang dipergunakan saat membuka aplikasi.

5 SARAN

Sebagai aplikasi yang masih memiliki kekurangan, saran untuk pengembangan aplikasi pada waktu mendatang maka diberikan saran :

1. Pada pengembangan aplikasi ini dikemudian hari sebaiknya ditambahkan fungsi iklan dan informasi lain yang berkaitan dengan produk yang dijual.
2. Agar aplikasi dapat berjalan lebih cepat sebaiknya dibuatkan sebuah aplikasi khusus untuk perangkat *Android* maupun *IOS* baik yang bersifat *Native* maupun *Hybrid*.
3. Proses Pembayaran sebaiknya dapat ditambah dengan implementasi dari *payment gateway*, sehingga dapat menggunakan pembayaran via kartu kredit, debit dan lain sebagainya.
4. Perlu ada penambahan modul akuntansi yang dapat memberikan informasi mengenai neraca dan rugi laba.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Universitas Potensi Utama, Ibu Dahri Yani Hakim Tanjung dan Bpk Edy Victor Haryanto yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ade Hendini, 2016, "Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhecha Pontianak)", Jurnal Khatulistiwa Informatika, Vol. IV, No. 2 Desember 2016.
- [2] Andramawan, Y., Umami, K., & Saleh, A. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Jasa Perbaikan Komputer, Laptop, dan Smartphone Berbasis Android. IT (INFORMATIC TECHNIQUE) JOURNAL, 6(1), 25-35.
- [3] Kiki Rizki Maulana dan Bunyamin, 2015, "Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Penjualan dan Stok Barang Di Toko Widari Garut", Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut, Vol. 12 No. 1 2015ISSN : 2302-7339.

- [4] Hendra Nugraha Lengkong. Et al, 2015, “Perancang Penujuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada Google Maps” E-journal Teknik Elektro dan Komputer (2015), ISSN : 2301-8402.
 - [5] Heldiansyah.Et al, 2015, “Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Alat Kesehatan Berbasis Web Pada PT. Alfin Fanca Prima”, Jurnal POSITIF, Tahun I, No. 1, November 2015 : 37 - 45.
 - [6] Kurniawan, H., & Tanjung, M. R. (2017). Sistem informasi geografis objek Wisata Alam di Provinsi Sumatera Utara berbasis mobile android. *Sisfotenika*, 7(1), 13-24.
 - [7] Leli Suwita, S.E., MM., 2018, “Metode Least Square Dalam Mengukur Trend Penjualan Pada Home Industry Bengkel Sendal Thostee Bukittinggi” Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, Vol. XII Jilid I No. 79 Januari 2018, ISSN 1693-2617 54.
 - [8] Rahmat Hidayat, 2017, “Aplikasi Penjualan Jam Tangan Secara Online (Studi Kasus: Toko JAMBORESHOP)”, Jurnal Teknik Informatika, Vol. III, No. 2, Agustus 2017.
-