

APLIKASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS: DI TOKO HOAX MERCH)

Marjito¹, Gina Tesaria²
STMIK Mardira Indonesia^{1,2}
E-Mail: marjitompd@yahoo.co.id¹
E-Mail: ginatesa@gmail.com²

Abstract

The development of e commerce in Indonesia is increasing rapidly, it requires businesses to be able to adapt to adopt online sales. One of the largest platform currently used by internet users is the android. The purpose of this study to create an online sales application. Advances in technology requires that the company can adapt to these advancements, it is intended to simplify the business processes. This research is expected to help the company in order to facilitate the sale transaction with Android based.

Keywords: *online sales; android.*

Abstrak

Perkembangan e commerce di Indonesia meningkat dengan cepat, hal tersebut menuntut pelaku usaha untuk dapat 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 penjualan online. Kemajuan teknologi mensyaratkan agar perusahaan dapat beradaptasi dengan kemajuan tersebut, hal itu dimaksudkan untuk mempermudah proses bisnis. Penelitian ini diharapkan dapat membantu perusahaan agar dapat mempermudah transaksi penjualan dengan berbasis android.

Kata Kunci: penjualan online; android.

PENDAHULUAN

Toko Hoax Merch merupakan sebuah distro yang bergerak dibidang *clothing* dan *merchandise band* yang mempunyai kantor di JL Raya Dayeuh Kolot no 261 Bandung. Produk yang ditawarkan took Hoax Merch ini mempunyai beberapa kategori diantaranya seperti *headwear* (aksesoris kepala seperti topi, kupluk, bandana), *cloth* (seperti kaos, kemeja), *outfit* (jaket, parka), *bag*, *pants*, *footwear* dan *accessories*. Pemasaran produk toko Hoax Merch sendiri hingga saat ini semakin meningkat, bukan hanya didalam kota saja bahkan sudah meluas hampir keseluruh provinsi yang ada di Indonesia.

Setiap pembelian produk konsumen harus datang ke toko atau dengan cara pembelian *online* melalui media (Instagram dan BBM) yang saat ini digunakan toko Hoax Merch untuk memasarkan produknya. Namun dari beberapa media itu terkadang konsumen harus menghubungi terlebih dahulu produk apa yang terbaru tanpa melihat persediaan produk yang di *update* dalam media tersebut. Hal ini menjadi masalah jika produk yang diinginkan konsumen tidak sesuai dengan persediaan yang ada. Sebetulnya permasalahan ini bisa diatasi di media tersebut, hanya yang menjadi permasalahannya ada beberapa media yang toko Hoax Merch gunakan yang menyinggung efisiensi waktu dalam hal pemesanan barang. Dilihat dari meningkatnya penjualan di toko Hoax Merch, toko Hoax Merch membutuhkan media yang lebih memudahkan untuk memasarkan produk, selain media pengolahan data masih dilakukan secara manual, juga ditemukan minimnya info bagi para pembeli untuk mendapatkan info seputar produk yang dijual di toko Hoax Merch, dan belum ada media yang

lebih mempermudah konsumen untuk melihat produk apa saja yang tersedia di toko Hoax Merch.

Dengan semakin terjangkaunya harga *smartphone* di Indonesia, saat ini trend menggunakan *smartphone* semakin meningkat dikalangan masyarakat karena keunggulannya sendiri mempunyai fitur-fitur yang lebih membantu dan lebih praktis. Berdasarkan survei penulis, konsumen toko Hoax sendiri kebanyakan sudah menggunakan *smartphone*. Guna memudahkan konsumen untuk melihat produk toko Hoax, mendapatkan info barang terbaru dan bagaimana cara order *online*. Maka untuk memecahkan masalah ini diperlukan aplikasi yang khusus mengenai penjualan produk di toko Hoax.

Aplikasi yang akan dibangun sendiri dapat diartikan sebuah pusat dokumentasi elektronik. Bagi pihak konsumen menggunakan aplikasi yang akan dibangun ini membuat berbelanja *online* menjadi singkat.

Maksud dari penelitian ini adalah:

1. Membuat aplikasi penjualan online dengan memanfaatkan teknologi informasi.
2. Menyusun aplikasi penjualan online sebagai sarana pemasaran.

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk membuat aplikasi penjualan online agar dapat memudahkan transaksi penjualan.
2. Untuk membuat sarana pemasaran berbasis teknomligi informasi.

KAJIAN TEORI

Sistem dan Aplikasi

Pengertian dan definisi sistem pada berbagai bidang berbeda-beda, tetapi meskipun istilah sistem yang digunakan

bervariasi, semua sistem pada bidang-bidang tersebut mempunyai beberapa persyaratan umum, yaitu sistem harus mempunyai elemen, lingkungan, interaksi antar elemen, interaksi antara elemen dengan lingkungannya, dan yang terpenting adalah sistem harus mempunyai tujuan yang akan dicapai.

Sistem dapat didefinisikan sebagai seperangkat elemen yang digabungkan satu dengan lainnya untuk suatu tujuan bersama. Kumpulan elemen terdiri dari manusia, mesin, prosedur, dokumen, data atau elemen lain yang teroganisir dari elemen-elemen tersebut. Elemen sistem di samping berhubungan satu sama lain, juga berhubungan dengan lingkungannya untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Terdapat beberapa definisi sistem yaitu :

Dalam buku Pengenalan Sistem Informasi yang dikutip dari Abdul Kadir (2003 : 54) sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan.

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Jogiyanto HM (2005 : 1).

Menurut James A. O'Brien (2006 : 29) sistem adalah sekelompok komponen yang saling berhubungan, bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama dengan menerima input serta menghasilkan output dalam proses transformasi yang teratur.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas mengenai sistem, maka dapat diambil kesimpulan bahwa sistem adalah sekelompok dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang saling berhubungan dan bersinergi untuk

bekerja sama melakukan suatu urutan kegiatan untuk mencapai tujuan yang tertentu.

Secara umum pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju. Menurut kamus komputer eksekutif, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.

Aplikasi biasanya berupa perangkat lunak yang berbentuk *software* yang berisi kesatuan perintah atau program yang dibuat untuk melaksanakan sebuah pekerjaan yang diinginkan. Selain itu aplikasi juga mempunyai fungsi sebagai pelayan kebutuhan beberapa aktivitas yang dilakukan oleh manusia seperti sistem untuk *software* jual – beli, permainan atau game online, pelayanan masyarakat dan hampir semua proses yang dilakukan oleh manusia dapat dibantu dengan menggunakan suatu aplikasi. (M, Susanto. (2015:69). *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia*)

Penjualan

Bidang penjualan mempunyai peranan yang sangat penting dalam kemajuan suatu perusahaan, karena penjualan itu sendiri merupakan jantungnya perusahaan. Penjualan adalah suatu penyerahan barang atau jasa dengan memperoleh balas jasa berupa sejumlah uang yang jumlahnya sesuai dengan

harga yang ditetapkan atau telah disepakati untuk barang dan jasa yang telah diserahkan. Adapun tujuan dari penjualan yaitu mendistribusikan hasil produksi suatu perusahaan dengan pasar sehingga menimbulkan pertukaran yang sifatnya saling menguntungkan dan tujuan perusahaan.

Sedangkan pengertian lain menjelaskan bahwa penjualan merupakan kegiatan yang sangat penting dalam suatu perusahaan agar dapat mempertahankan kelangsungan hidup perusahaan itu sendiri, berkembang dan untuk memperoleh keuntungan. Penjualan barang dagangan oleh sebuah perusahaan dagang biasanya disebut "Penjualan". (Soemarsono, 1999 : 178).

Penjualan dapat diklasifikasikan dalam beberapa jenis yaitu : Penjualan Tunai, Penjualan Langsung, Penjualan Tak Langsung, Penjualan Kredit, Penjualan secara tender, Penjualan Ekspor, Penjualan Konsinyasi, dan Penjualan Melalui Grosir.

Sedangkan menurut O'Brien & Maracas (2010) terdapat beberapa cara pembayaran online yaitu:

1) *Online Processing Credit Card*

Metode ini cocok digunakan untuk produk yang bersifat retail dimana pasarnya adalah seluruh dunia. Pembayaran dilakukan secara *real time* (proses verifikasi saat itu juga).

2) *Money Transfer*

Cara ini lebih aman untuk menerima pembayaran dari konsumen mancanegara, namun memerlukan biaya tambahan bagi konsumen dalam bentuk *fee* bagi pihak penyedia jasa *money transfer* untuk mengirim sejumlah uang ke Negara lain.

3) *Cash on Delivery*

Pembayaran dengan bayar di tempat ini hanya bisa dilakukan jika konsumen berada dalam satu kota yang sama dengan penyedia jasa.

METODE PENELITIAN

Pengumpulan Data

Langkah-langkah pengumpulan data dilakukan dengan cara:

1. Observasi

Adalah suatu cara yang ditempuh dalam melakukan pengamatan secara langsung di objek penelitian.

2. Wawancara/ Interview

Adalah suatu kegiatan tanya jawab dengan pembimbing atau orang yang mempunyai kredibilitas dalam memberikan jawaban mengenai hal-hal yang berhubungan dengan objek laporan.

3. Studi Pustaka

Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data dengan bahan rujukan dari buku-buku, dokumen, yang berhubungan langsung dengan masalah yang sedang dibahas.

4. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisa dokumen-dokumen baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik. Teknik dokumentasi tidak hanya sekedar mengumpulkan dan menuliskan atau melaporkan dalam bentuk kutipan tentang sejumlah dokumen, namun yang dilaporkan adalah hasil analisis terhadap dokumen-dokumen tersebut.

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah OOSE (*Object Oriented Software Engineering*) dari

Ivar Jacobson, dengan tahapan sebagai berikut:

1. *Requirement model*, yaitu membuat batasan sistem dan mendefinisikannya secara fungsional. Dalam tahapan ini meliputi: definisi kebutuhan sistem, diagram *iusecase*, deskripsi *interface* dan identifikasi objek
2. *Analysis model*, yaitu menganalisis perilaku/tingkah laku pada *use case*. Tahap ini merupakan pondasi untuk tahapan *design*.
3. *Design model*, tahapan ini akan merepresentasikan analisis model dan mengadaptasinya ke tahapan implementasi.
4. *Implementation model*, berisi *source code* yang telah ditetapkan pada tahap *design model*.
5. *Test model*, yaitu menguji kebenaran seluruh struktur sistem.

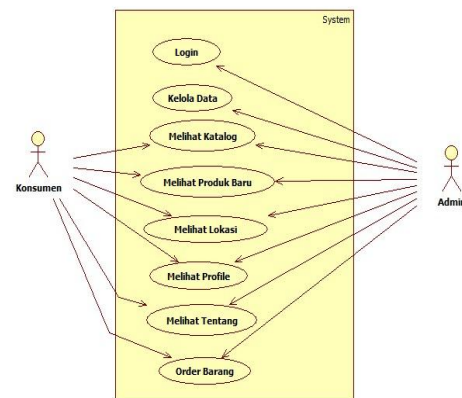
PEMBAHASAN

Analisis 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 toko Hoax Merch jika ingin membeli produk yang ada di toko Hoax Merch atau konsumen bisa mencari produk yang ada di toko Hoax Merch melalui media online (Instagram), selanjutnya konsumen melakukan pemesanan dengan mengirimkan kode produk kepada admin tanpa ada format yang jelas mengenai pemesanan. Sebelumnya pelanggan tidak mengetahui adanya informasi tentang produk terbaru dari toko Hoax Merch apabila tidak membuka media *online* milik toko Hoax Merch.

Dari sistem yang sedang berjalan, posisi *admin* di toko Hoax Merch berperan sangatlah penting untuk alur pemesanan barang, pengecekan stok barang, proses pembayaran hingga pengiriman barang. Dalam media online seperti Instagram milik toko Hoax Merch sendiri ini sudah berjalan, akan tetapi tidak adanya sebuah notifikasi kepada konsumen untuk produk terbaru.

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 akan diusulkan:



Gambar 1. *Usecase*

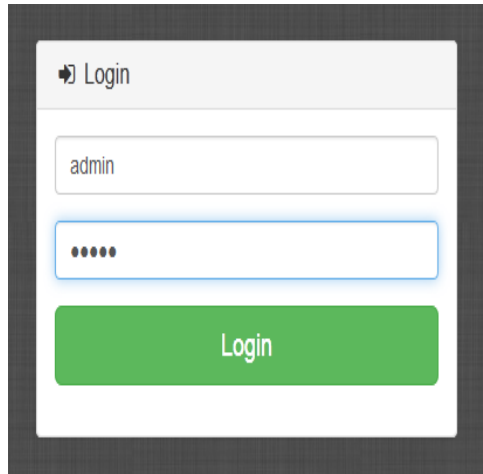
Perancangan Sistem

Class Diagram menggambarkan struktur statis *class* di dalam system. *Class* merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh system. Dengan melihat karakteristik system informasi rental mobil maka dapat dibuat *class diagram*. Berikut *class diagram* yang diusulkan pada aplikasi yang dibuat:

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji sample di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak secara fungsional dapat mengeluarkan hasil sesuai dengan yang diharapkan bahwa tidak ada redundansi pada sistem.

Implementasi Interface

Halaman Login



Gambar 3. Halaman Login

Halaman Kelola Data



Gambar 4. Halaman Kelola Data

Halaman Awal



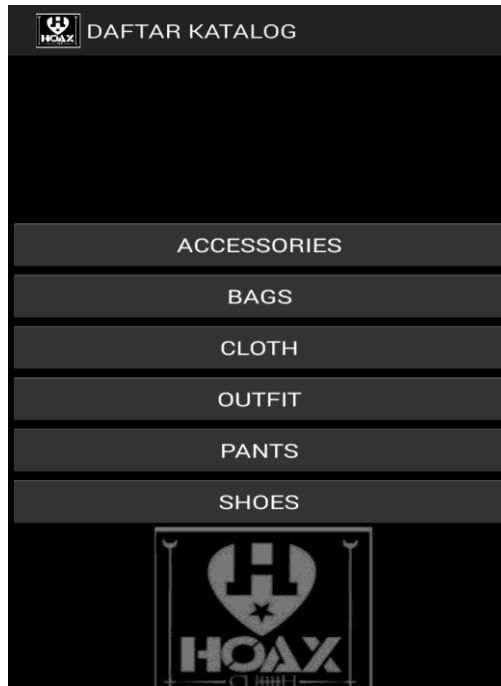
Gambar 5. Halaman Awal

Halaman Awal Aplikasi



Gambar 6. Halaman Awal Aplikasi

Halaman Katalog



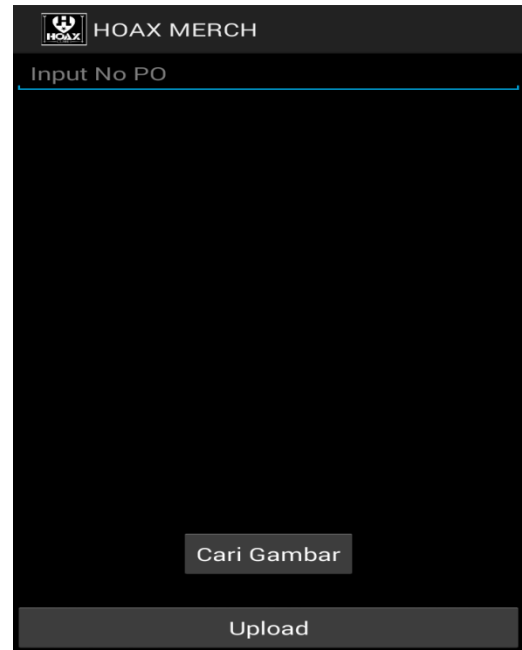
Gambar 7. Halaman Katalog

Halaman Produk Terbaru



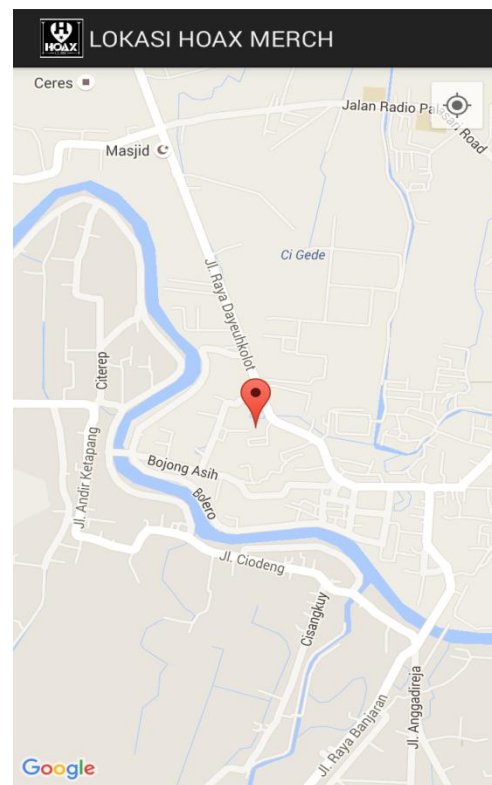
Gambar 8. Produk Terbaru

Halaman Pembayaran



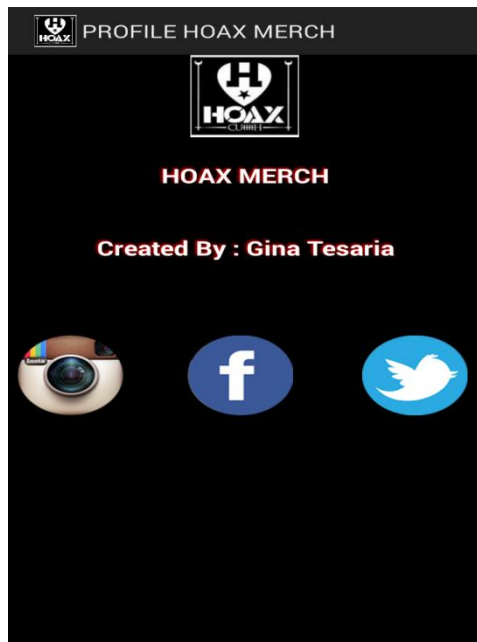
Gambar 9. Pembayaran

Halaman Lokasi



Gambar 10. Halaman Lokasi

Halaman Profile



Gambar 11. Profile

Halaman About



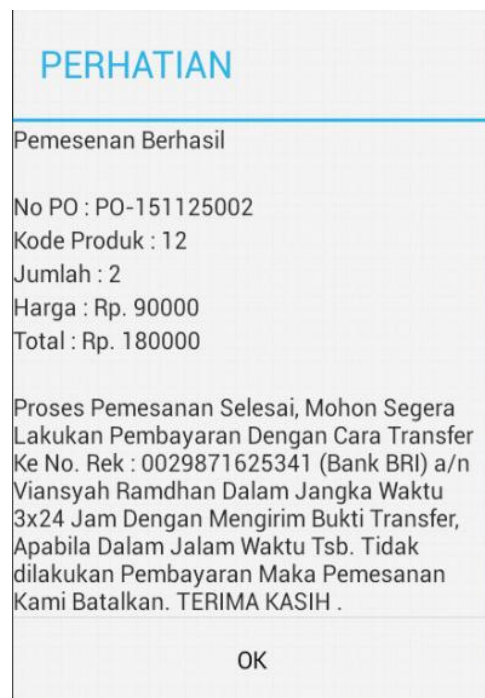
Gambar 12. About

Halaman Order



Gambar 13. Halaman Order

Halaman Konfirmasi



Gambar 14. Halaman Konfirmasi

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan dari batasan masalah yang penulis buat maka dapat disimpulkan sebagai berikut;

1. Aplikasi ini dapat mempermudah dalam penyusunan dan penghitungan pajak reklame.
2. Aplikasi ini membuat proses penghitungan pajak reklame dengan cepat dan akurat sehingga dapat meminimalisir waktu kerja.
3. Aplikasi ini juga dapat membuat laporan penghitungan pajak reklame dan tersimpan dengan baik dan rapih serta tidak mudah untuk rusak bahkan hilang.

Saran

Ada beberapa saran yang dapat dijadikan bahan masukan yang bermanfaat bagi pihak-pihak yang bersangkutan adalah sebagai berikut :

1. Dibutuhkan pengembangan sistem dan sumber daya yang handal sehingga tingkat kesiapan SDM memadai..
2. Dengan adanya aplikasi yang baru dengan menggunakan aplikasi perhtungan pajak reklame ini maka perlu diadakan bimbingan dan pelatihan mengenai sistem ini kepada karyawan yang menggunakan program ini serta perlu dilakukan pemeliharaan dan evaluasi secara berkala untuk pengembangan sistem selanjutnya.

REFERENSI

- Febrian, Jack, KAMUS Komputer dan Istilah Teknologi Informasi, Informatika, Bandung, 2002
- Tim Penyusun, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Cetakan Kedua, Balai Pustaka, Jakarta, 1989.
- O'Brien, J. A., & Marakas, G. M. (2010). Introduction To Information Systems, Fifteenth

Edition. New York: McGraw-Hill/Irwin.

Wiladi, Hasan FISIKA 1A, GMP, Bandung, 1996

www.fi.itb.ac.id/courses/fi111/Kinematika/kin/kinematika.html, 2006