

Perancangan Aplikasi Mobile Sebagai Media Penjualan dengan Metode *Prototyping* pada Percetakan IVORIE

Dzikri Hasanudin[✉], Sri Widiyanti², Ina Sholihah Widiati³

Prodi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta

Info Articles

Keywords:
Aplikasi; Media; Mobile

Abstrak

Penelitian ini dilakukan di sebuah jasa yang ada pada perusahaan percetakan buku. Dalam pengamatan penulis saat observasi di objek penelitian, ditemukan masalah bahwa penjualan produk belum terpusat pada satu media. Selain itu penjualan dilakukan oleh beberapa karyawan melalui sosial media pribadinya. Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat aplikasi sehingga dapat menjadi media utama dalam penjualan dan akan menjadikan admin sebagai tokoh utama dalam pelayanan konsumen. Dalam penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan studi pustaka. Dengan pengembangan aplikasi menggunakan metode *prototyping* penelitian ini akan menjadi mudah sebab akan ada interaksi kepada pengguna aplikasi. Dan untuk analisis data penulis menggunakan SWOT agar sesuai dengan metode pengembangan aplikasi yang juga terdapat interaksi kepada pengguna. Dari penelitian ini menghasilkan aplikasi sederhana yang bisa digunakan untuk media penjualan produk sehingga tidak lagi membutuhkan sosial media pribadi para karyawan perusahaan. Dan penggunaan aplikasi bisa membantu mengatasi pelayanan konsumen agar dapat berkomunikasi kepada admin.

Abstract

This research was conducted in a service that exists in a book printing company. In the author's observations when observing the object of research, it was found that the problem was that product sales had not been centered on one medium. In addition, sales are made by several employees through their personal social media. The purpose of this research is to make an application so that it can become the main media in sales and will make the admin as the main character in customer service. In this study the authors collected data by observation, interviews and literature study. With application development using the prototyping method, this research will be easy because there will be interaction with application users. And for data analysis the author uses SWOT to suit the application development method which also includes interaction with the user. From this research, it produces a simple application that can be used for product sales media so that it no longer requires personal social media for company employees.

*And the use of applications can help overcome customer service so that they
can communicate with the admin.*

✉ Alamat Korespondensi:
E-mail: dzikri.ha@mhs.amikomsolo.ac.id

p-ISSN 2621-9484
e-ISSN 2620-8415

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di Indonesia saat ini telah berkembang pesat hingga terhitung bahwa penggunaan perangkat seluler melebihi jumlah penduduknya sendiri. Tercatat pada Januari 2022, perusahaan riset digital memberikan sebuah angka yaitu 370,1 juta penggunaan perangkat seluler dengan penduduk Indonesia sekitar 277,7 juta (Simon Kemp, 2022). Penggunaan internet dan media sosial juga sangat diminati di Indonesia. Objek penelitian yang diambil oleh penulis yaitu pada sebuah jasa Qur'an Cover Custom di Percetakan IVORIE yang melayani pemesanan Al-Qur'an dengan sampul yang bisa di desain sesuai keinginan. Permasalahan yang didapati penulis yaitu proses menjual yang tidak terfokus pada satu media sehingga tidak ditangani langsung oleh admin. Sebab pada proses sebelumnya, penjualan dilakukan oleh perusahaan dengan meminta seluruh karyawan mengunggah gambar berisi iklan di sosial media pribadi dan kemudian ada pembeli yang melakukan seluruh konfirmasi melalui karyawan yang mengiklankan tersebut. Sehingga dalam penelitian ini penulis memiliki gagasan untuk membuat suatu aplikasi yang bisa menjadi sebuah media berisi produk yang dijual oleh perusahaan, serta menjadikan admin sebagai pihak yang sering dihubungi. Maka dengan demikian proses pemesanan hingga pembayaran tidak lagi kepada karyawan lain, setelah penelitian ini bisa memanfaatkan aplikasi sebagai media yang menampung produk dan kemudian seluruh konfirmasi pemesanan hingga pembayaran dilakukan kepada admin secara langsung.

Dalam penelitian ini juga melihat beberapa penelitian terdahulu agar mendapatkan beberapa referensi. Penelitian berjudul Membangun Aplikasi Rumah Makan Online Menggunakan Framework Codeigniter (Meilantika & Salamudin, 2020), merancang aplikasi berbasis *website* yang digunakan pada rumah makan. Penelitian Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm (Armanda & Putra, 2020), merancang aplikasi *ecommerce* untuk penjualan helm. Penelitian berjudul Aplikasi Pengelolaan Data Pasien Di Apotek Berbasis Android (Dzulkarnaen & Kurniawan, 2019), membuat aplikasi pendataan pada suatu apotek. Penelitian berjudul Aplikasi Stock Opname Produk Kecantikan Kosé Berbasis Android (Yumnahadi & Doharma, 2020), membuat aplikasi mencatat stok barang. Penelitian berjudul Perancangan Sistem Informasi Penjualan Ayam Negeri Berbasis Aplikasi Android Di Cv.Suyadi Broiler (Fauzi & Murti, 2022), merancang sistem informasi berbasis aplikasi. Dalam penelitian yang dilakukan penulis memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya sebab dalam penelitian ini penulis membuat aplikasi khusus perangkat *mobile* yang hanya bisa dijalankan di *Android*. Selain itu aplikasi ini juga sebagai media penghubung antara admin dengan pembeli. Aplikasi ini juga masih menggunakan bantuan aplikasi lain yaitu *WhatsApp*. Maka dengan dilakukannya penelitian oleh penulis bisa menciptakan aplikasi yang bisa menggantikan sistem proses bisnis sebelumnya yaitu agar tidak melibatkan karyawan lain dalam penjualan produk, sehingga peran admin akan menjadi yang utama ketika ada pemesanan maupun konfirmasi.

METODE

Di penelitian ini menggunakan metode *prototyping* yaitu metode yang mempermudah pengembangan aplikasi dengan menggunakan cara interaksi kepada calon pengguna, membuat sebuah prototipe aplikasi, hingga membuat aplikasi agar sesuai kebutuhan. (Hananto et al., 2020). Selain itu juga ada metode pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan studi pustaka. Lalu untuk analisis data, penulis menggunakan teknik analisis SWOT. Sebelum membuat aplikasi tentunya penulis melakukan wawancara, narasumber dari penelitian ini adalah bapak Rosyid yang bekerja di bagian jasa tersebut. Hasil wawancara mendapatkan saran yang perlu dilakukan pada aplikasi nantinya. Ada pula kebutuhan sistem yang harus dipenuhi dalam penelitian ini antara lain:

1. Kebutuhan Fungsional

Pada kebutuhan ini mencakup apa yang akan dibuat dalam aplikasi seperti tampilan, warna atau fitur lainnya.

2. Kebutuhan Non-Fungsional

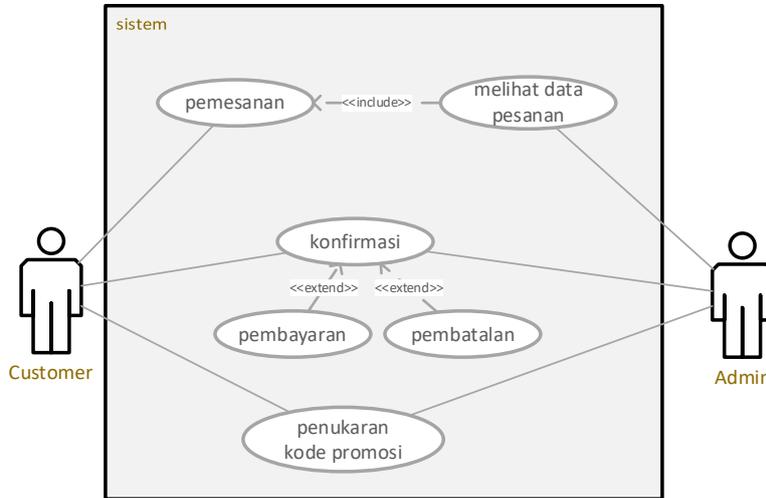
Kebutuhan non-fungsional ini berisi kebutuhan saat pembuatan aplikasi antara lain : Perangkat laptop, Windows 10, Software Android Studio, Software CorelDraw, Visio dan pendukung lainnya. Setelah itu juga ada kebutuhan sistem agar dapat menjalankan aplikasi antara lain: perangkat *mobile* berbasis Android, target versi Android 4.4 keatas, dan telah memiliki memori RAM minimum 2GB.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah pertama adalah penulis menganalisis sistem yang sedang berjalan dan ditemukan bahwa sistem atau cara proses bisnis yang digunakan adalah perusahaan meminta seluruh karyawan untuk ikut dalam menjual produk dengan mengunggah gambar berisi iklan. Dengan cara tersebut peran admin menjadi kurang utama, sehingga telah terjadi kesalahan dalam mengelola transaksi kepada pembeli. Selain itu juga tempat karyawan mengunggah iklan tersebar ke berbagai sosial media. Maka dengan adanya penelitian ini penulis memiliki gagasan untuk membuat sebuah aplikasi yang bisa menjadi media penjualan. Setelah adanya analisis tersebut, penulis melanjutkan untuk melakukan desain sistem dengan membuat *use case* diagram dan *activity* diagram agar mempermudah proses selanjutnya. Setelah itu penulis membuat sebuah aplikasi dan ada pula pengujian *black box*.

1. Use Case Diagram

Use case adalah teknik yang digunakan untuk mempermudah memahami hubungan antara sistem dengan aktor (Miftah, 2022).

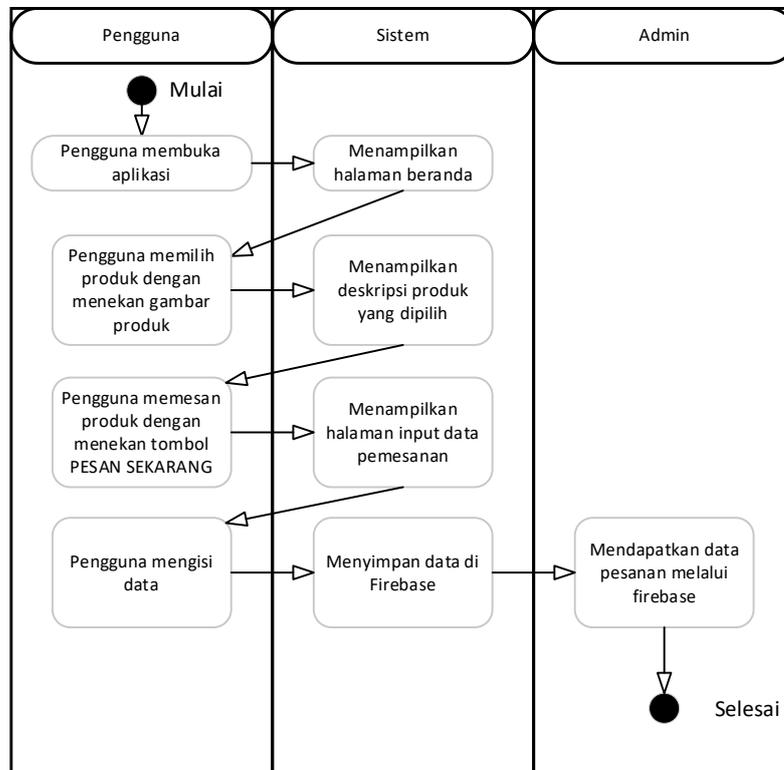


Gambar 1. Use Case Diagram

2. Activity Diagram

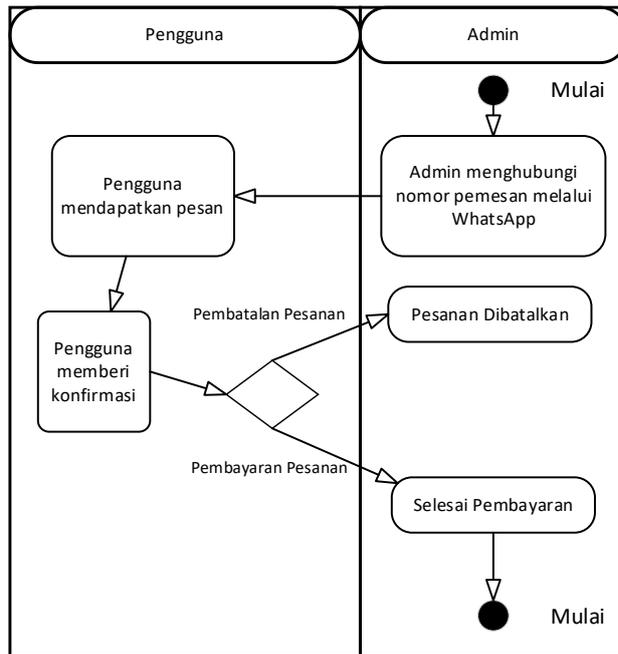
Di dalam activity diagram terdapat beberapa bagian antara lain:

a. Activity Diagram Proses Pemesanan



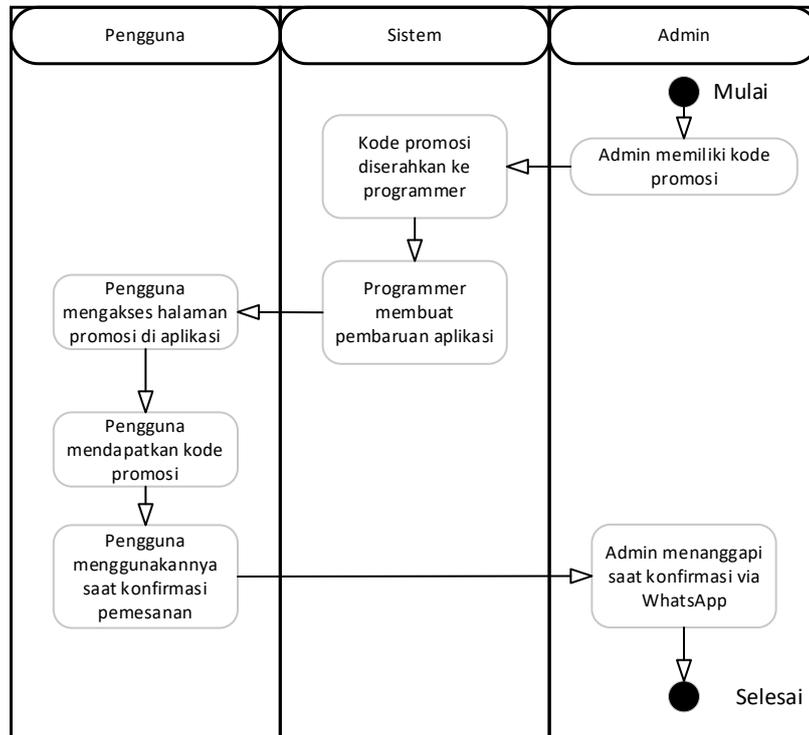
Gambar 2. Activity Diagram Proses Pemesanan

b. Activity Diagram Proses Konfirmasi



Gambar 3. Activity Diagram Proses Konfirmasi

c. Activity Diagram Proses Mendapatkan Kode Promosi



Gambar 4. Activity Diagram Proses Mendapatkan Kode Promosi

3. Pembuatan Aplikasi
a. Halaman Beranda



Gambar 5. Tampilan Halaman Beranda

Halaman ini dibuat dengan memuat produk yang dijual oleh perusahaan. Ada *banner* promosi, jika ditekan akan beralih ke halaman promosi. Terdapat pula tombol bantuan untuk bisa beralih ke halaman bantuan.

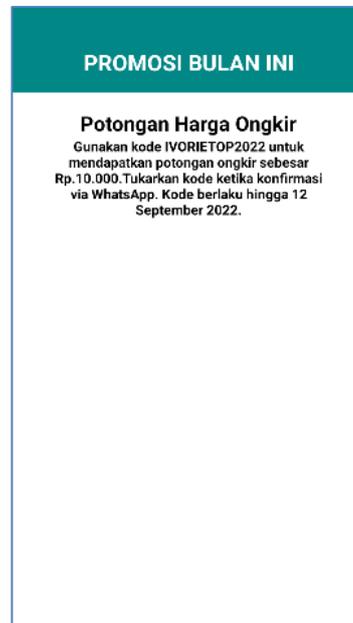
b. Halaman Deskripsi Produk



Gambar 6. Tampilan Halaman Deskripsi Produk

Halaman ini berisi deskripsi dari produk yang dipilih dari beranda.

c. Halaman Promosi



Gambar 7. Tampilan Halaman Promosi

Halaman ini berisi promosi yang ditawarkan oleh perusahaan.

d. Halaman Bantuan



Gambar 8. Tampilan Halaman Bantuan

Halaman ini berisi kontak admin agar menjadikan pusat bantuan pengguna.

e. Halaman Input Data Pemesanan

Gambar 9. Tampilan Halaman Input Data Pemesanan

Halaman ini berisi form inputan data pemesanan.

4. Pengujian Aplikasi

Setelah membuat aplikasi selanjutnya adalah pengujian aplikasi dengan tabel *black box*

Tabel 1. Uji Black Box Halaman Beranda

Data Uji	Input	Hasil yang diharapkan	Hasil	Keterangan
Gambar Promosi	Pengguna menekan gambar promosi	Beralih ke halaman promosi	Menampilkan Halaman Promosi	Uji Sukses
Gambar Produk	Pengguna menekan gambar produk	Beralih ke halaman deskripsi produk	Menampilkan Halaman Deskripsi	Uji Sukses
Nama Produk	Pengguna menekan nama produk	Tidak diberikan efek apapun	Tidak ada respon dari tindakan tersebut	Uji Sukses

Tabel 2. Uji Black Box Halaman Deskripsi Produk

Data Uji	Input	Hasil yang diharapkan	Hasil	Keterangan
Gambar Produk	Pengguna menekan gambar produk	Tidak diberikan efek apapun	Sesuai harapan	Uji Sukses
Varian	Pengguna menekan beberapa varian	Tidak diberikan efek apapun	Tidak ada respon dari tindakan tersebut	Uji Sukses
Tombol Pesan Sekarang	Pengguna menekan tombol pemesanan	Beralih ke halaman input data	Membuka halaman input data pemesanan	Uji Sukses

Tabel 3 Uji Black Box Halaman Input Data Pemesanan

Data Uji	Input	Hasil yang diharapkan	Hasil	Keterangan
Form inputan teks	Pengguna memasukkan teks	Bisa diisi teks, huruf atau angka	Sesuai harapan	Uji Sukses
Form inputan khusus angka	Pengguna memasukkan angka	Hanya angka yang bisa masuk	Sesuai harapan	Uji Sukses
Form inputan khusus angka	Pengguna memasukkan huruf	Hanya angka yang bisa masuk	Sesuai harapan, huruf tidak muncul di keyboard	Uji Sukses

SIMPULAN

Dengan menghasilkan aplikasi pada penelitian ini mampu membantu permasalahan yang ada yaitu aplikasi akan digunakan sebagai media utama dalam mengiklankan produk. Selain itu juga pelayanan konsumen atau pembeli langsung kepada admin, tidak lagi kepada karyawan lain. Sehingga dapat dikatakan dalam penelitian ini menjadikan admin sebagai pusat konfirmasi dan aplikasi sebagai pusat pengiklan produk. Aplikasi yang dihasilkan cukup sederhana dengan beberapa halaman dan fitur yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Armanda, T., & Putra, A. D. (2020). RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE UNTUK USAHA PENJUALAN HELM. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 1(1), 17–24.
- Dzulkarnaen, R., & Kurniawan, R. (2019). APLIKASI PENGELOLAAN DATA PASIEN DI APOTEK BERBASIS ANDROID. *Buffer Informatika*, 5(2), 26–37. <https://doi.org/10.25134/BUFFER.V5I2.2183>
- Fauzi, M., & Murti, H. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Ayam Negri Berbasis Aplikasi Android Di Cv.Suyadi Broiler. *Jurnal Tekno Kompak*, 16(1), 1–12. <https://doi.org/10.33365/JTK.V16I1.1540>
- Hananto, A. L., Priyatna, B., Haris, A., Buana, U., & Karawang, P. (2020). Application of Prototype Method on Student Monitoring System Based on WEB. In *Buana Information Tchnology and Computer Sciences (BIT and CS) 1* / (Vol. 1, Issue 1).
- Meilantika, D., & Salamudin. (2020). MEMBANGUN APLIKASI RUMAH MAKAN ONLINE MENGGUNAKAN FREAMWORK CODEIGNITER. *Jurnal Informatika*, 8(2). <http://www.Ejornal.lembahdempo.ac.id>
- Miftah. (2022). *Contoh Use Case Diagram, Pengertian dan Simbol*. <https://dewabiz.com/use-case-diagram/>
- Simon Kemp. (2022, February 15). *Digital 2022: Indonesia*. <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>
- Yumnahadi, S. N., & Doharma, R. (2020). APLIKASI STOCK OPNAME PRODUK KECANTIKAN KOSÉ BERBASIS ANDROID. *Infotech: Journal of Technology Information*, 6(2), 69–74. <https://doi.org/10.37365/jti.v6i2.84>