



RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN PAKAN TERNAK ONLINE BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS: UD BERSAUDARA)

Andika Fajrianto

Program Studi Teknik Informatika,
Fakultas Teknik,
Universitas Islam Kuantan Singingi, Indonesia
Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas, Desa Jake, Kab. Kuantan Singingi
E-mail : Afj.andika@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan hasil yang nyata dalam memerikan kemudahan dalam transaksi penjualan di Ud.bersaudara. Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah metode prototype dan menggunakan UML (Unified Modeling Language) sebagai alat bantu pemodelan sistem dan android sebagai alat bantu transaksi pembelian. Hasil dari penelitian pada toko ud.bersaudara dapat disimpulkan bahwa dengan adanya aplikasi mobile commerce penjualan pakan ternak online dapat mempermudah pelanggan dalam mencari informasi barang dan melakukan transaksi pembelian serta dapat memperkenalkan toko ud.bersaudara. Kesimpulannya adalah melalui aplikasi penjualan pakan ternak online ini meningkatkan minat publik dalam berbelanja di toko online, dan meningkatkan daya jual toko.

Kata Kunci : Android, UML, Penjualan

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat cepat sudah mempengaruhi berbagai bidang kehidupan dan profesi, hal ini menyebabkan perubahan sistem pada suatu instansi atau sebuah perusahaan, juga mengubah cara kerja mereka. Bagi dunia bisnis, saat ini telah memanfaatkan kemajuan teknologi informasi yang sudah pesat. Penerapan teknologi informasi sudah banyak diterapkan pada perusahaan perusahaan yang berskala kecil maupun besar.

Toko ud.Bersaudara merupakan sebuah toko yang masuk ke dalam kategori usaha kecil-menengah yang menjual berbagai kebutuhan peternak. Toko ud.Bersaudara menjual barang yang di belinya dari pihak pabrik, kemudian menjualnya kembali kepada pelanggan dengan sistem retail. Maka dari itu penulis mengusulkan untuk pembuatan aplikasi berbasis android dalam proses pelayanannya agar lebih efektif dan efisien serta lebih hemat dalam pemakaian kertas.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini adalah bagaimana untuk mendapatkan data yang dibutuhkan pada penelitian ini dari sumber data yang akurat yaitu dengan cara sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan dan mengadakan tinjauan langsung ke objek yang diteliti, yaitu melakukan pengamatan langsung pada usaha Ud.Bersaudara

2. Metode Interview

Pengumpulan data melalui tinjauan langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan penelitian dengan melakukan tanya jawab kepada pemilik Ud.Bersaudara sehingga data yang didapatkan akan lebih akurat.

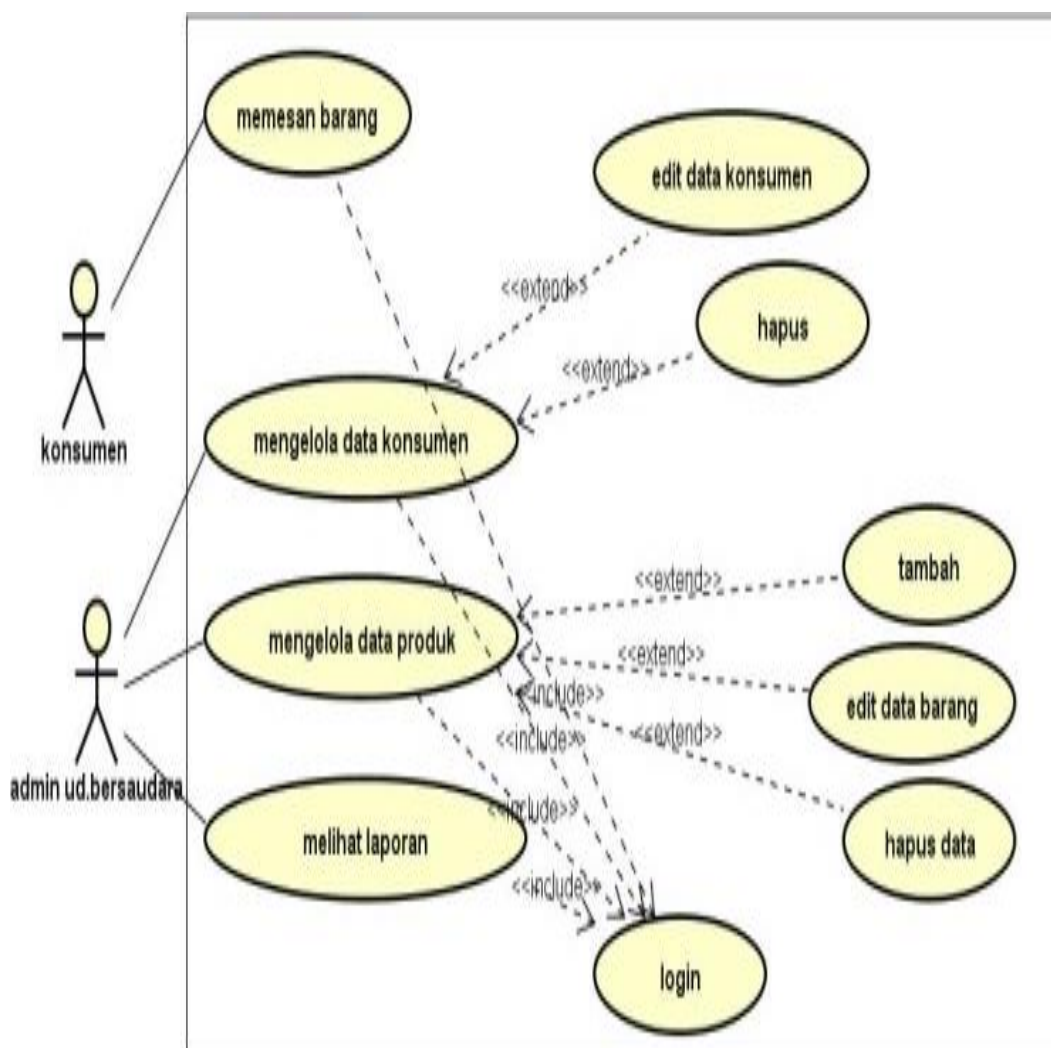
3. Studi Pustaka

Mengumpulkan data yang bersifat teoritis maka penulis mengumpulkan data dengan cara membaca dan mempelajari referensi-referensi yang terkait dengan masalah yang dibahas, seperti: buku-buku, makalah, skripsi dan jurnal-jurnal yang terkait dengan penelitian ini.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Use Case Diagram

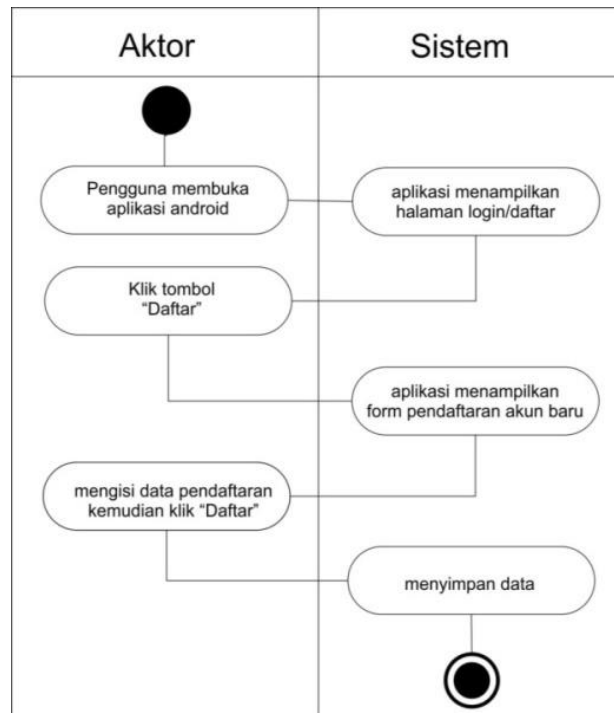
Diagram *usecase* diatas memperlihatkan apa saja yang dapat dilakukan oleh actor, di aplikasi ini ada dua *actor* yaitu konsumen dan Admin Ud.Bersaudara. Konsumen berada disisi client dan Admin Ud.Bersaudara berada pada sisi server. Dibawah ini adalah gambaran diagram *usecase* yang diusulkan.



Gambar 1. Use Case Diagram

3.2 Activity diagram pendaftaran Pengguna Baru

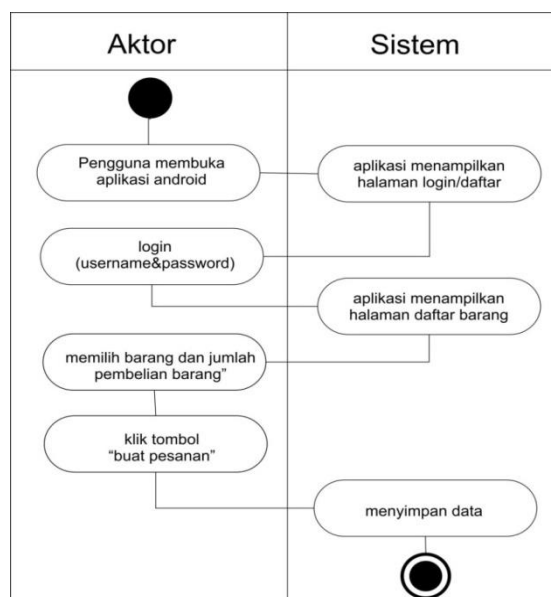
Pengguna baru diharuskan *download* aplikasi terlebih dahulu dan menginstal aplikasi ini di *smartphone*. Kemudian melakukan pendaftaran akun agar bisa melakukan transaksi di aplikasi ini.



Gambar 2. Activity diagram pendaftaran pengguna

3.3 Activity Diagram Pemesanan Barang

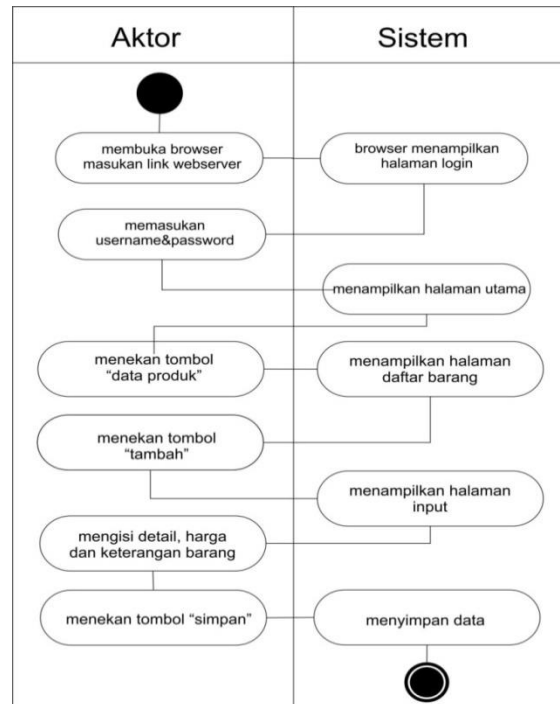
Pengguna terlebih dahulu melakukan proses login dengan cara memasukkan *username* dan *password* sesuai dengan data yang telah didaftarkan oleh pengguna bersangkutan.



Gambar 3. Activity diagram pemesanan

3.4 Activity Diagram Tambah Data Barang

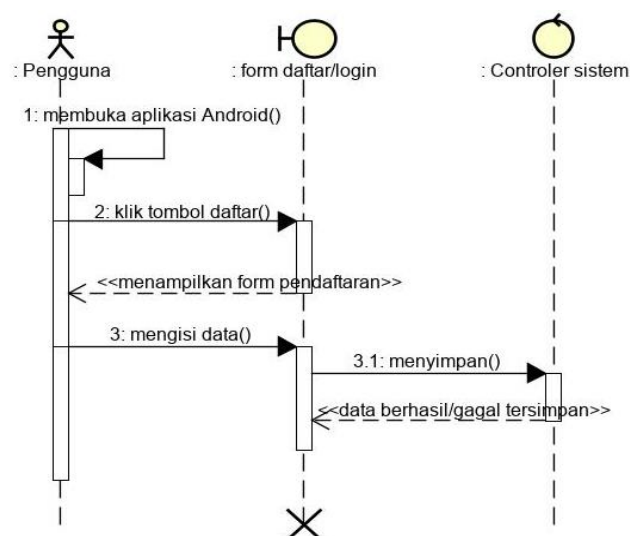
Admin bisa menambahkan barang sesuai dengan stok barang yang akan dijual, namun admin terlebih dahulu *login* agar bisa menambahkan data.



Gambar 4. Activity diagram tambah barang

3.5 Sequence diagram pendaftaran Pengguna Baru

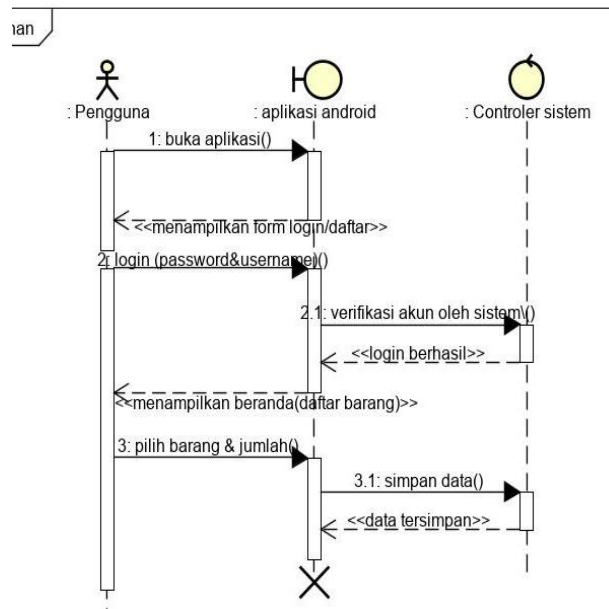
Pengguna harus melakukan registrasi pendaftaran terlebih dahulu agar bisa menggunakan aplikasi untuk melakukan transaksi pembelian. Pengguna harus terlebih dahulu mendownload aplikasi kemudian diinstal di *smartphone* agar bisa selanjutnya melakukan pendaftaran dan menggunakan aplikasi tersebut.



Gambar 5. Sequence diagram pendaftaran pengguna

3.6 Sequence diagram pemesanan barang

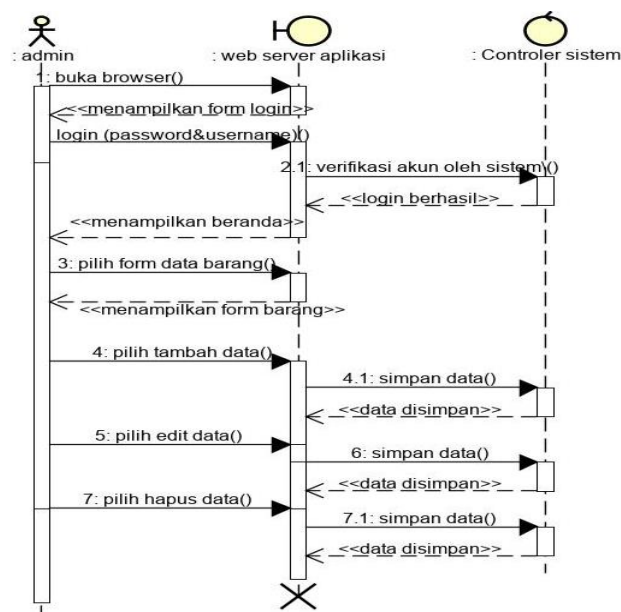
Setelah konsumen *login*, maka konsumen dapat memesan barang dengan memilih menu pesan barang, dan memasukkan data yang harus diisi pada *field* yang ada, lalu konsumen memilih menu kirim



Gambar 6. Sequence diagram pemesanan

3.7 Sequence diagram data produk

Admin dapat mengelola data barang dimana admin dapat menambah barang, jenis barang dan harga sesuai dengan yang dijual, admin juga dapat menghapus atau mengedit data barang bila produk tidak diminati atau tidak laku di Pasaran.



Gambar 7. Sequence diagram mengelola data produk



3.8 Tampilan Program

1. Tampilan halaman login

Pada gambar dibawah ini menampilkan menu login untuk pengguna.

Gambar 8. Tampilan Halaman Login

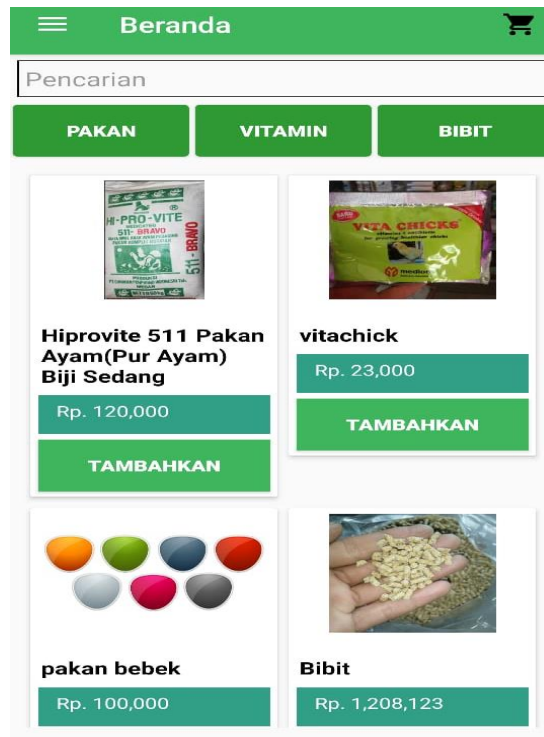
2. Tampilan halaman login

Pada gambar dibawah ini menunjukkan tampilan halaman pendaftaran pengguna yang mana data tersebut harus diisi agar bisa melakukan login.

Gambar 9. Tampilan Halaman Pendaftaran Pengguna

3. Tampilan halaman beranda

Pada gambar dibawah ini menampilkan informasi untuk pengguna itu sendiri yaitu: daftar barang, *form* pencarian, list pemesanan, profile pengguna dan keranjang belanja.



Gambar 10. Tampilan Beranda

4. Tampilan Halaman Beranda Admin

Pada gambar dibawah ini menampilkan halaman utama dari sistem yang digunakan admin.



Gambar 11. Tampilan Halaman Utama Admin

5. Tampilan hasil halaman laporan data pemesanan

Dibawah ini adalah tampilan laporan dari penjualan, dibagian ini hanya admin yang bisa mengakses dan melihat laporan, data laporan ini bisa di *download* dengan format pdf atau langsung bisa di cetak dengan printer yang terkoneksi.



NO	NAMA	ALAMAT	NO TELEPON	TGL PEMESANAN	TOTAL PEMESANAN	STATUS
1	12313a	1231	123123	2019-07-30	Rp. 320.000	Diproses
2	asdasd	qwewqe	12313	2019-08-04	Rp. 120.000	Diproses
3	Andika Fajrianto	Pintugobang	081362012441	2019-07-30	Rp. 640.000	Pesanan Dibatalkan
4	Cubocubo	Kari	081362012441	2019-08-04	Rp. 720.000	Diproses
5	Cubocubo	Kari	081362012441	2019-08-04	Rp. 0	Menunggu Konfirmasi
6	Cubocubo	Kari	081362012441	2019-08-04	Rp. 0	Menunggu Konfirmasi

Gambar 12. Tampilan Halaman Laporan Pemesanan

4 PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari uraian yang telah disampaikan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi sistem informasi penjualan pakan ternak *online* berbasis android ini maka pengolahan data transaksi, pencatatan dan pelaporan dapat dilakukan dengan sangat efektif dan efisien.
2. Dengan adanya aplikasi ini akan lebih menghemat penggunaan buku/kertas dalam proses pencatatan penjualan.
3. Dengan adanya aplikasi ini pelaporan tidak akan kesulitan karena data penjualan tersimpan di *database* dan bisa dicetak kapanpun dengan sangat cepat karena bisa dilihat per tanggal, bulan transaksi.
4. Dengan adanya aplikasi ini sangat membantu pengguna atau konsumen untuk informasi ketersediaan barang dan informasi harga terkini sesuai dengan barang yang tersedia.
5. Dengan adanya aplikasi ini pengguna tidak perlu datang ke toko ataupun mengantri untuk dilayani pramuniaga toko, karena aplikasi ini sangat mudah digunakan dengan disain yang menarik agar pramuniaga dan pengguna dimudahkan dalam bertransaksi.

DAFTAR PUSTAKA

Adhi Prasetyo. 2014. *Buku Sakti Webmaster*. Jakarta Selatan: Media Kita.

Ahmad Dharma Kasman. 2016. *Trik Kolaborasi Android dengan PHP dan MySql*. Yogyakarta : Lokomedia.

Hendi Wijaya dan Welia Shinta Sari, 2015. "Rancang Bangun Mobile Commerce Berbasis Android pada Toko Duta Buku Semarang", *Jurnal Techno*, Vol.14 : 98 – 107.



- Ir.Yuniar Supardi. 2017. *Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi dengan Android*. Jakarta : PT.Elex Media Komputindo.
- M.Hilmi Masruri dan Java Creativity. 2015. *Buku Pintar Android*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Rumate Dennis Axel dan Xaverius Najoan, 2017. “Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android Untuk Informasi Kegiatan dan Pelayanan Gereja”, *E-Journal Teknik Elektro dan Komputer*, Vol.6 : 1
- Winda Aprianti dan Umi Maliha, 2016. “Sistem Informasi Pendataan Penduduk Kelurahan atau Desa Stusdi Kasus pada Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut”, *jurnal Sains dan Informasi*, Vol.2 : 21 – 28.
- Yudha Yudhanto dan Ardhi Wijayanto. 2017. *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. Jakarta : PT.Gramedia.