



RANCANG BANGUN APLIKASI ORDER PRODUK GROSIR PADA INDRAKO TOSERBA BERBASIS ANDROID

Nata Afriansyah

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 : nata.afriansyah@gmail.com

ABSTRAK

Teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat dengan kehadiran android sebagai salah satu sistem operasi yang populer untuk perangkat ponsel pintar. Indrako Toserba yaitu salah pelaku bisnis pejualan produk grosir di Teluk Kuantan selalu bertekad memperbaiki layanan dan kinerja agar bisa bertahan dalam persaingan bisnis yang makin ketat sekarang ini. Aplikasi order produk grosir berbasis android "Indrako Grosir" hadir untuk meningkatkan layanan dan kinerja indrako toserba dan memberikan dampak positif bagi perkembangan Indrako Toserba kedepannya.

Kata Kunci : Indrako Toserba, Order, Produk Grosir, Aplikasi, Android.

1. PENDAHULUAN

Produk adalah hasil proses produksi yang dilakukan oleh produsen atau perusahaan yang nantinya akan dijual kepada konsumen yang membutuhkan. Grosir diartikan sebagai penjualan barang atau merchandise kepada pengecer, pengguna bisnis industri, komersial, institusi atau profesional, atau kepada penggrosir lainnya dan jasa terkait. Secara umum, artinya penjualan barang kepada siapa saja selain konsumen biasa. Order merupakan proses pembelian yang dilakukan oleh konsumen kepada penjual sebelum konsumen mendapatkan barang. Langkah order yang paling sederhana adalah dengan melakukan kontak langsung kepada penjual kemudian konsumen memesan barang yang diinginkan. Setelah barang yang diinginkan ada barulah konsumen membayarnya. Order bukan berarti sudah menerima barang, namun konsumen masih memesannya.

Indrako Toserba merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang penjualan produk harian termasuk dalam bentuk grosir. Sistem order produk grosir yang berjalan pada Indrako Toserba saat ini masih dilakukan secara manual. Pelanggan mengunjungi Indrako Toserba untuk melakukan order produk, lalu menunggu antrian kasir dan menanyakan ketersediaan produk dan harga. Pelanggan melakukan order produk pada kasir dan melakukan pembayaran. Setelahnya pelanggan menunggu hingga produk yang diorder tersedia. Sistem yang berjalan saat ini kurang efektif dan memakan waktu, penelitian ini dibuat agar proses order produk grosir pada Indrako Toserba dapat dilakukan dengan lebih efektif.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data

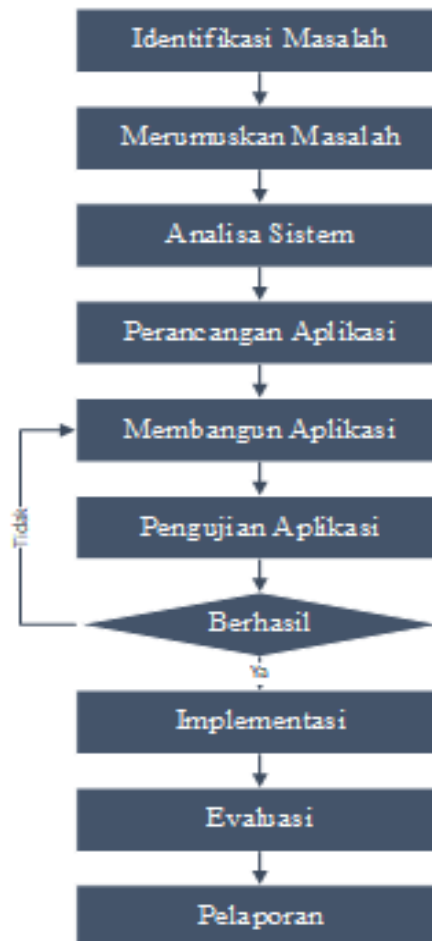
Adapun teknik untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut :



1. Pengamatan Langsung (Observasi), yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tinjauan secara langsung ke objek yang diteliti yang berkaitan dengan order produk grosir di Indrako Toserba.
2. Wawancara (Interview), merupakan suatu pengumpulan data dengan cara bertanya jawab atau berdialog secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan penelitian yang dilakukan. Wawancara penulis lakukan dengan narasumber pimpinan serta admin di Indrako Toserba.
3. Studi Literatur, yaitu mendapatkan data dengan cara mencari sumber-sumber penelitian terdahulu seperti didapat dari jurnal, buku-buku dan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

2.2 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian dirumuskan dengan tujuan adanya arah yang jelas dan target yang hendak dicapai dalam penelitian. Jika tujuan penelitian jelas dan terumuskan dengan baik, maka penelitian dan pemecahan masalah akan berjalan dengan baik pula. Rancangan penelitian dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Rancangan Penelitian

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem Yang Dibangun

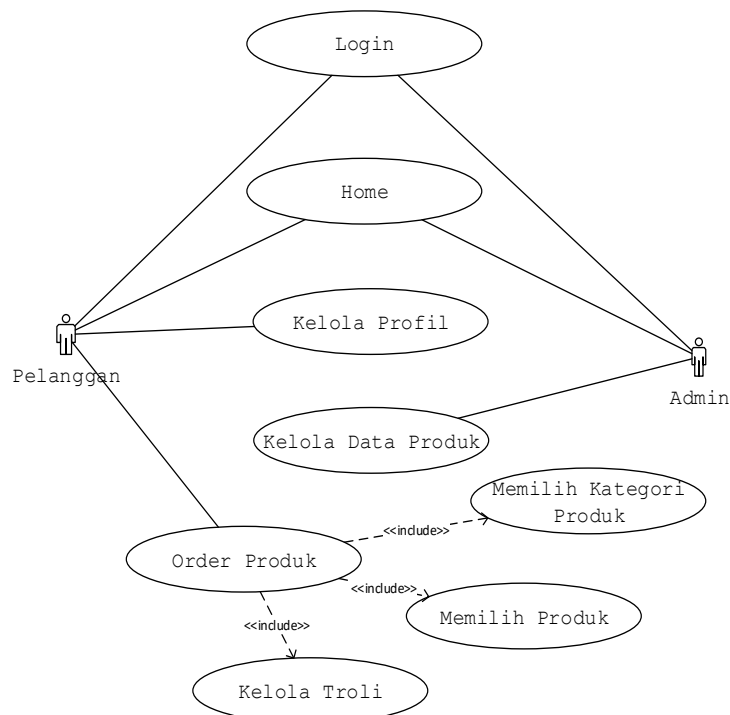
Sistem yang dibangun ditujukan untuk perangkat mobile yang menggunakan sistem operasi Android. Dengan menggunakan platform mobile sebagai lingkungan berjalannya sistem dirasa dapat mencakup lebih banyak pelanggan karena ketersediaan perangkat mobile yang sedang menjamur pada saat sekarang ini. Sistem yang dibangun nantinya akan dapat digunakan dimanapun oleh pelanggan untuk melakukan proses order produk grosir, sehingga untuk melakukan order nantinya pelanggan tidak harus mendatangi toko. Sistem ini nantinya akan menampilkan berbagai jenis produk grosir dengan informasi harga untuk memudahkan pelanggan dalam membeli produk maupun hanya mencari informasi mengenai harga kisaran produk yang ada saat ini.

3.2 Desain Global

Desain global atau yang sering disebut desain makro sistem merupakan desain yang menggambarkan atau memberikan gambaran secara umum kepada user tentang sistem yang akan dibangun dan informasi-informasi apa saja yang akan dihasilkan dari sistem baru yang dibangun. Desain sistem secara global ini dilakukan sebagai persiapan untuk membangun atau mendesain sistem secara terinci dengan alternatif-alternatif terluas dari suatu perancangan.

3.3 Use Case Diagram

Use case diagram menjelaskan manfaat dari aplikasi jika dilihat dari sudut pandang orang yang berada diluar sistem (aktor). Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem berinteraksi dengan dunia luar. *Use case diagram* dapat digunakan selama proses analisa untuk menangkap requirements atau permintaan terhadap sistem dan untuk memahami bagaimana sistem tersebut harus bekerja. Pada gambar dibawah ini merupakan gambaran perancangan *Use case diagram*, dimana pengguna dapat melakukan beberapa interaksi yang tersedia pada sistem.



Gambar 2. Use Case Diagram



3.4 Tampilan Hasil Program

Pada tahap ini penulis mengimplementasikan hasil rancangan yang telah dibuat. Implementasi merupakan proses pembuatan perangkat lunak dari tahap perancangan atau desain ke tahap pengkodean yang akan menghasilkan perangkat lunak yang telah dirancang sebelumnya. Adapun hasil dari implementasi dari aplikasi order produk grosir pada Indrako Toserba berbasis android adalah sebagai berikut:

1. Tampilan *Interface* Rincian Produk

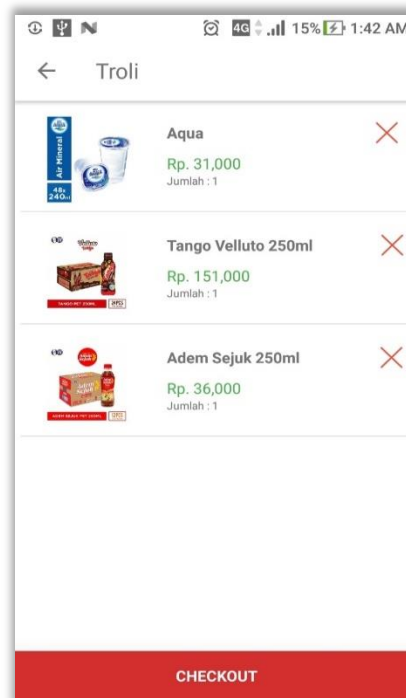
Pada halaman rincian produk pelanggan dapat melihat lebih rinci tentang produk dan menentukan jumlah produk yang akan diorder.



Gambar 3. Tampilan *Interface* Rincian Produk

2. Tampilan *Interface* Troli

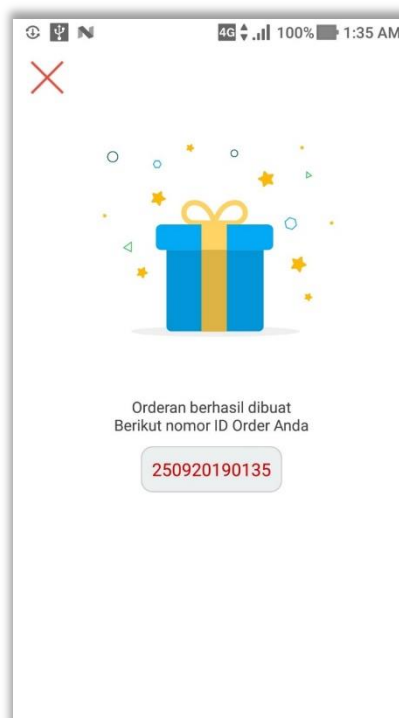
Pada halaman troli pelanggan dapat melihat kembali produk apa saja yang telah dipilih untuk menyelesaikan order.



Gambar 4. Tampilan *Interface* Trolis

3. Tampilan *Interface* Order Dibuat

Setelah pelanggan menyelesaikan pesanan, maka akan tampil halaman yang berisikan ID pesanan yang telah dibuat.



Gambar 5. Tampilan *Interface* Order Dibuat



4 PENUTUP

4.1 Kesimpulan

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

1. Aplikasi ini memudahkan pelanggan dalam memperoleh informasi harga produk grosir di Indrako Toserba.
2. Dengan adanya aplikasi ini pelanggan tidak perlu menunggu antrian kasir untuk melakukan pengorderan sehingga lebih hemat waktu.
3. Dengan adanya aplikasi ini pelanggan tidak perlu menunggu di Indrako Toserba hingga produk yang diorder selesai disiapkan, sehingga waktu yang biasanya digunakan untuk menunggu produk disiapkan bisa digunakan untuk kegiatan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Anisya Sonita, Rizki Fitrah Fardianitama, 2018. "Aplikasi E-Order Menggunakan Firebase dan Algoritma Knuth Morris Pratt Berbasis Android", Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu.

George Richard Payara, Radius Tanone, 2018. "Penerapan Firebase Realtime Database Pada Prototype Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android", Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, Salatiga.

Gun-Gun Gunawan, H.Bunyamin. 2015. "Pengembangan Aplikasi Kisah 25 Nabi Dan Rasul Berbasis Android", Sekolah Tinggi Teknologi Garut, Garut.

Muhammad Ropianto, 2016. "Pemahaman Penggunaan Unified Modelling Language", Sekolah Tinggi Teknik Ibnu Sina Batam, Batam.

Reti Handayani, 2016. "Sistem Informasi Hasil Belajar Siswa SMK Elektronika Indonesia Bukittinggi Berbasis Client Server", Akademi Manajemen Informatika & Komputer Bukittinggi, Bukittinggi.

Suherman Kusniadji, 2016. "Strategi Komunikasi Pemasaran Dalam Kegiatan Pemasaran Produk Consumer Goods", Universitas Tarumanegara, Bekasi.

Tim Panduan Skripsi Prodi Teknik Informatika UNIKS. 2019. "Buku Panduan Skripsi", Universitas Islam Kuantan Singingi, Teluk Kuantan.