



APLIKASI MOBILE COMMERCE PADA MINIMARKET MARSHANDITA MART

Marpi Lusni

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 : marpilusni19@gmail.com

ABSTRAK

Marshandita mart adalah sebuah minimarket di mana kita dapat membeli suatu barang yang kita butuhkan sehari-hari, contohnya kebutuhan rumah tangga, makanan, minuman, makanan dan susu bayi, kosmetik, mainan anak atau yang lainnya, yang berada di Sitorajo Kari, Kec. Kuantan Tengah, Kab. Kuantan Singingi, Provinsi Riau. Sistem penjualan, pemasaran dan promosi yang di pakai saat ini oleh Marshandita mart masih menggunakan sistem manual, dimana pembeli harus datang langsung ke minimarket tersebut. Oleh karena itu akan dibuat aplikasi mobile commerce pada minimarket marshandita mart agar konsumen dapat melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja tanpa langsung datang ke minimarket tetapi menggunakan jasa layanan antar. Tujuan dari penelitian ini yaitu membantu masyarakat dalam melakukan transaksi pembelian dan penjualan dimana saja dan kapan saja dengan menghemat waktu dan biaya dengan cara memanfaatkan aplikasi mobile commerce sebagai media aksesnya dan membantu pihak minimarket dalam meningkatkan penjualan secara online dan meningkatkan daya saing dengan minimarket lainnya. Dan hasil dari penelitian ini berupa aplikasi penjualan mobile commerce pada Minimarket Marshandita mart yang diharapkan dapat memudahkan konsumen dalam melakukan transaksi yang efektif dan efisien dan tentunya dengan cakupan yang lebih luas.

Kata Kunci : Minimarket, Marshanditamart, Aplikasi, Mobile Commerce,

1. PENDAHULUAN

Perkembangan internet pada masa kini telah memberikan dampak besar bagi kemajuan berbagai industri. Pengguna dapat mencari, menggunakan, dan memanfaatkan informasi yang di peroleh dari internet untuk pengembangan bisnis. Sudah banyak perusahaan dari berbagai bidang kerja yang mengaplikasikan teknologi dalam melakukan proses bisnisnya untuk menggantikan sistem manual menjadi sistem yang terintegrasi dengan internet. Peralihan sistem ini bertujuan untuk meningkatkan produktivitas dan kinerja di perusahaan. Pemanfaatan teknologi ini dijadikan peluang yang bisa dimanfaatkan untuk memenangkan persaingan dengan kompetitor. Dari segi penjualan, kemajuan teknologi ini juga memudahkan perusahaan dalam bertransaksi dengan pelanggannya, pelanggan tidak perlu bertemu secara langsung dengan pihak perusahaan seperti halnya datang ke minimarket, cukup dengan menggunakan internet, transaksi dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Kekuatan gagasan yang membuat semua ini menjadi kenyataan. Termasuk dengan gagasan yang cukup cerdas yaitu mengkombinasikan dua teknologi informasi saat ini yaitu



Internet dan Ponsel. Perpaduan ini sudah melahirkan suatu teknologi baru yang disebut M-Commerce atau Mobile Commerce. M-commerce merupakan salah satu bidang baru yang muncul dari perpaduan antara e-commerce dengan teknologi komputasi smartphone. Pada saat ini, Aplikasi Mobile sudah banyak mempengaruhi segala aspek kehidupan masyarakat. Mobile Commerce adalah sistem perdagangan elektronik dengan menggunakan peralatan portable atau mobile seperti smartphone, notebook dan lainnya. Pada awal berkembangnya, E-Commerce satu-satunya media digital adalah web browser, namun saat ini media yang lebih banyak digunakan adalah melalui aplikasi mobile (Laudon dan Traver, 2017).

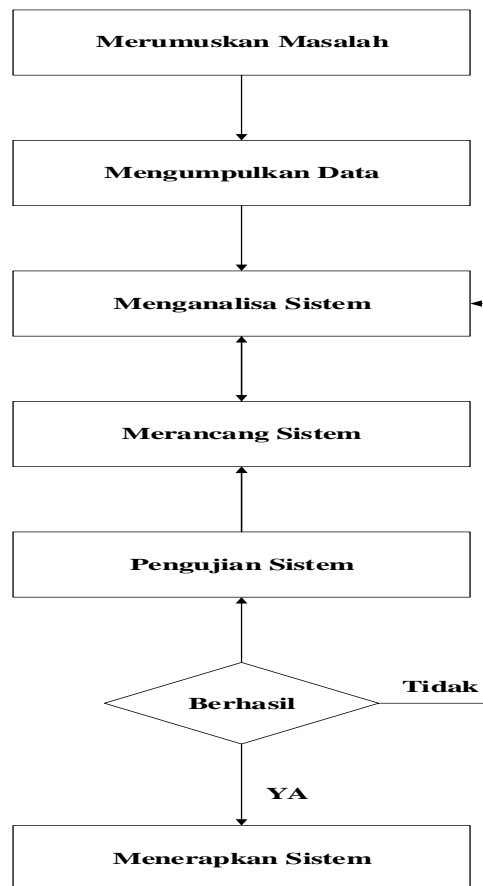
M-Commerce adalah pengembangan dari E-Commerce yakni proses transaksi bisnis meliputi pembelian, penjualan, atau pertukaran barang atau jasa serta informasi yang berjalan dengan menggunakan jaringan telekomunikasi mobile atau wireless. Salah satu contoh alat telekomunikasi yang sangat pesat perkembangannya saat ini adalah alat telekomunikasi berbasis android. Android adalah suatu sistem operasi untuk perangkat mobile yang berbasis Linux, dikembangkan oleh Google bersama perusahaan-perusahaan lain yang tergabung ke dalam Open Handset Alliance. Hingga saat ini android terus berkembang, baik secara sistem maupun aplikasinya. Perkembangan perangkat mobile saat ini memberikan dampak pada berbagai bidang di kehidupan kita, seperti di bidang perdagangan salah satunya, bidang perdagangan dan Minimarket Marshandita mart termasuk salah satu bidang perdagangan yang termasuk didalamnya.

Marshandita mart yang berada di Sitorajo Kari, Kuantan Tengah, Kabupaten Kuantan Singingi ini merupakan minimarket yang bergerak dalam bidang penjualan barang yang kita butuhkan sehari-hari, contohnya kebutuhan pokok, alat rumah tangga, alat pribadi, makanan ringan, mainan anak atau yang lainnya. Sistem pemasaran dan penjualan yang digunakan oleh Marshandita mart saat ini adalah secara manual yaitu pembeli harus datang langsung ke Marshandita mart untuk melihat berbagai macam barang yang tersedia. Tentunya, dengan sistem penjualan tersebut maka akan menyita waktu konsumen untuk memperoleh informasi dengan mudah dan akurat. Salah satu aspek yang paling mendukung sistem penjualan ini adalah adanya fasilitas M-Commerce. M-Commerce itu sendiri adalah sistem perdagangan elektronik dengan menggunakan perangkat mobile yang dapat membantu konsumen dalam proses penjualan barang-barang yang dijual. Karna penjualan di Marshandita mart masih menggunakan cara manual yaitu konsumen harus datang langsung ketoko maka penelitian ini akan dirancang suatu aplikasi yang memungkinkan para konsumen berbelanja dengan praktis dan dapat mengakses atau melakukan transaksi dengan menggunakan perangkat mobile android yang dimiliki tanpa harus datang langsung ketoko dan menggunakan jasa layanan antar. Dengan adanya M-Commerce, diharapkan Marshandita mart dapat memasarkan barangnya secara mobile online sehingga konsumen bisa melihat dan memesan produk yang dijual tanpa harus mendatangi toko secara langsung dan dengan aplikasi ini juga diharapkan dapat meningkatkan daya saing Marshandita mart dengan minimarket lainnya.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Diagram Alur Penelitian

Diagram alur penelitian ini akan membahas tentang langkah-langkah prosedur yang digunakan dalam perancangan aplikasi m-commerce berbasis android di minimarket Marshandita mart agar dapat meningkatkan penjualan secara online dan meningkatkan daya saing dengan minimarket lainnya. Sehingga akan menghasilkan sistem penjualan berbasis android. Berikut adalah langkah-langkah prosedur yang digunakan pada penelitian :



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian

2.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik mengumpulkan data adalah suatu usaha yang dilakukan untuk memperoleh data atau dokumentasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Data yang diperoleh kemudian diproses sesuai dengan kebutuhan penelitian. Dalam penelitian ini akan menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode Observasi
Metode observasi digunakan untuk mempelajari dan mengetahui secara langsung ke tempat penelitian. Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara langsung mengamati permasalahan yang ada pada tempat penelitian.
2. Metode Wawancara
Wawancara merupakan suatu kegiatan dengan melakukan tanya jawab secara langsung kepada yang bertanggung jawab tentang penanganan permasalahan yang ada pada penelitian yang sedang dilakukan saat ini. Metode ini untuk memastikan data yang diperoleh benar-benar sesuai dengan fakta yang ada dan mendapatkan data terhadap objek yang berhubungan dengan penelitian.
3. Metode Studi Pustaka
Studi pustaka adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari, mengkaji informasi atau data pada literatur yang berhubungan dengan proposal skripsi ini, baik dari artikel, penelitian terdahulu maupun dari website, serta mempelajari dan menganalisa literatur.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem yang Diusulkan

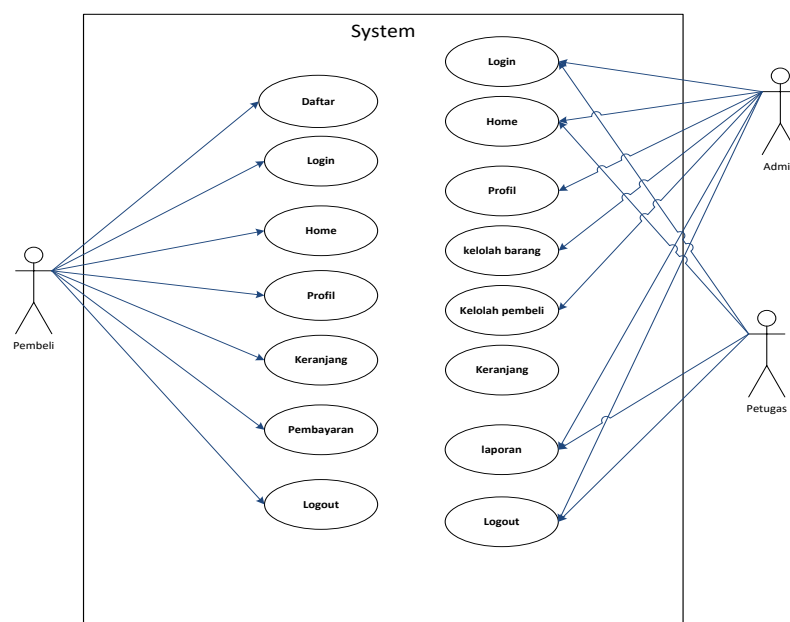
Berdasarkan hasil analisa sistem yang lama dapat diusulkan suatu sistem yang baru yang lebih baik. Sistem yang diusulkan ditujukan untuk perangkat *mobile*. Dengan menggunakan *platform mobile* sebagai lingkungan berjalannya sistem dirasa dapat mencakup lebih banyak pelanggan karena ketersediaan perangkat *mobile* yang sedang menjamur pada saat sekarang ini. Sistem yang dibangun nantinya akan dapat digunakan dimanapun dan kapanpun oleh konsumen untuk melakukan pembelian produk, sehingga untuk melakukan pembelian nantinya konsumen atau pelanggan tidak harus mendatangi minimarket. Sistem ini nantinya akan menampilkan berbagai jenis produk dengan informasi harga untuk memudahkan konsumen dalam membeli produk maupun hanya mencari informasi mengenai harga kisaran produk yang ada saat ini.

3.2 Perancangan Sistem

Setelah tahap analisa sistem selesai dilakukan, Sehingga akan memberikan suatu pandangan terhadap pembangunan sistem yang baru. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka diperlukan perancangan aplikasi yang memungkinkan para konsumen berbelanja dengan praktis dan dapat mengakses dan melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan perangkat *mobile* yang dimiliki tanpa harus datang langsung ke minimarket dan menggunakan jasa layanan antar sehingga diharapkan dapat meningkatkan daya saing Marshandita mart dengan minimarket lainnya. Adapun rancangan aplikasi yang peneliti buat berupa desain global menjelaskan tentang *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, desain *Output* dan desain *Input* sebagai berikut :

3.3 Use Case Diagram

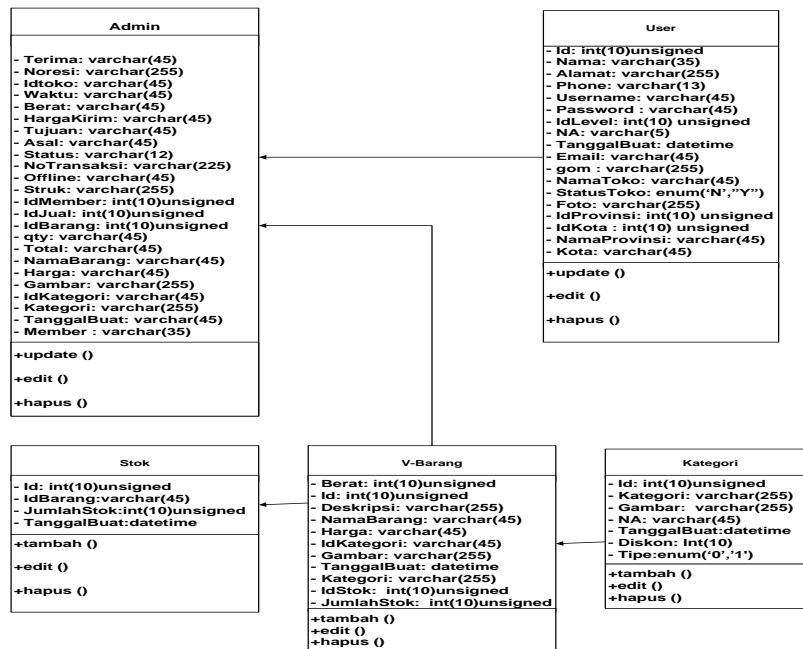
Use Case Diagram ini menggambarkan bagaimana *Actor* yaitu pengguna berinteraksi dengan sistem. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar *use case diagram* Aplikasi *M-Commerce* Pada Minimarket Marshandita mart sebagai berikut :



Gambar 2. Use Case Diagram

3.4 Class Diagram

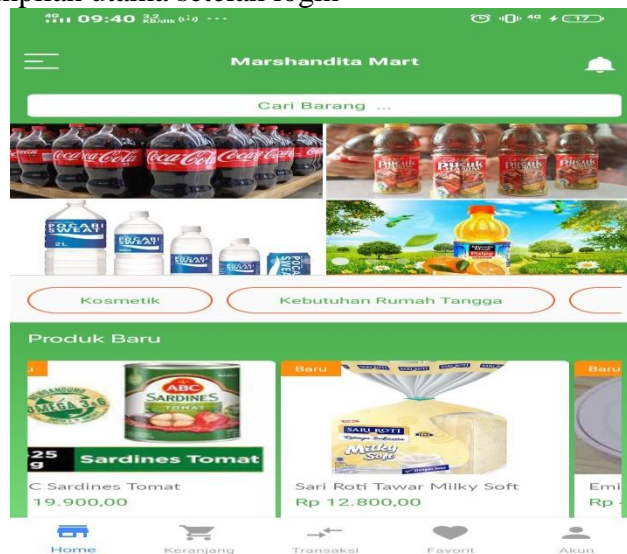
Class Diagram merupakan diagram yang menunjukkan class-class yang ada di sistem dan hubungannya secara logic. Class diagram dibuat pada tahap design ini, merupakan deskripsi lengkap dari class-class yang ditangani oleh sistem, dimana masing-masing class telah dilengkapi dengan atribut dan operasi-operasi yang diperlukan.



Gambar 3. Class Diagram

3.5 Tampilan Halaman Utama

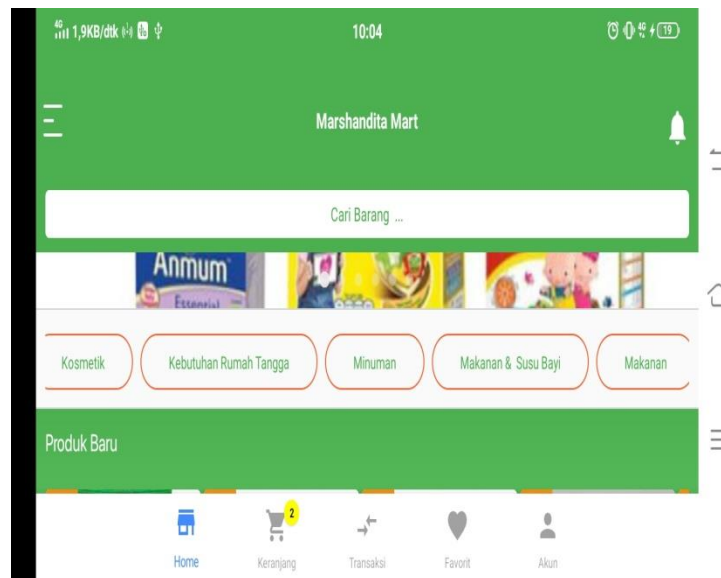
Ini merupakan tampilan utama setelah login



Gambar 4. Tampilan Halaman Utama

3.6 Tampilan Kategori

Ini merupakan tampilan kategori setelah login



Gambar 5. Tampilan Kategori

4 PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari uraian yang telah disampaikan pada bab-bab sebelumnya, penulis dapat mengambil kesimpulan beberapa hal dari Aplikasi Mobile Commerce pada Minimarket Marshandita mart sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil membangun aplikasi jual beli online berbasis mobile commerce dan memberikan kemudahan bagi pembeli minimarket Marshandita mart menggunakan mobile dimana saja dan kapan saja menggunakan jasa layanan antar tanpa langsung datang ketoko.
2. Aplikasi Mobile Commerce yang dibuat ini juga dapat mempermudah para pembeli/konsumen dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari.
3. Dengan adanya aplikasi mobile commerce ini memberikan kemudahan dalam mengelola data produk dan transaksi di Minimarket Marshandita mart.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulloh, R. (2018). 7 in 1 Pemrograman Web Untuk Pemula. Elex Media zomputindo.

Dicoding.com. (2017, 21 Maret). Belajar Android Untuk Pemula. Diakses pada 21 maret 2019 dari <https://www.dicoding.com/academies/>

Enterprise, J. (2014). MySQL untuk pemula. Elex Media Komputindo.

Mirza Sofyan, M. I. (2017). Pemanfaatan Sistem Informasi Geografis (Sig) Untuk Prioritas Penanganan Jalan Di Kabupaten Aceh Besar. Jurnal Teknik Sipil, 167-176.

Mulyani, S., Suzan, L., Dagara, Y., Yuniarti, E., & Alam, M. (2019). Sistem Informasi Akuntansi: Aplikasi Di Sektor Publik: Panduan Praktis Analisis dan Perancangan Implementasi SIA di Sektor Publik. Unpad Press.