JURNAL SINTAKS LOGIKA Vol. 1 No. 3 , September - 2021
https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/sylog
DOI: https://doi.org/10.31850/jsilog.v1i3
E-ISSN : 2775-412X

SISTEM INFORMASI PENYEDIA JASA PENJUALAN PAKAIAN BERBASIS ANDROID

Ryan Herawan[1*], Syahirun Alam[2], Muhammad Zainal[3]

[1,2,3]Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Parepare, Indonesia
ryanherawan.rh@gmail.com, alamsyahirun74@gmail.com, penulis 3

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Dikirim *Author* : 9-01-2021
Diterima Redaksi : 10-01-2021
Revisi *Reviewer*: 12-01-2021
Diterbitkan *online*: 18-01-2021

Keywords:

System, Android, E-Commerce

ABSTRACT

This study takes a problem regarding the Clothing Sales Application. The current sales system is that every buyer must come directly to the store to make a clothing purchase transaction. Apart from not being well organized in the process of reporting and storing data, this resulted in relatively high costs and limited space which resulted in the accumulation or loss of sales transaction data. Therefore, this study aims to create a program that can help people sell their wares easily and can also help prospective buyers to find clothes quickly. Prospective buyers can see a list of advertisements that are around the location and can also chat with sellers directly in the application. This application is created using Cordova and Framework7 to produce an android application that has an attractive UI (User Interface). The research method used is an experimental method whose process begins with analyzing data requirements and developing existing systems.

Kata kunci:

Sistem, *Android*, *E-Commerce*

ABSTRAK

Penelitian ini mengambil permasalahan mengenai Aplikasi Penjualan Pakaian. Sistem penjualan yang ada saat ini adalah setiap pembeli harus datang langsung ke toko untuk melakukan transaksi pembelian sandang. Selain tidak tertata dengan baik dalam proses pembuatan laporan dan penyimpanan data, hal ini mengakibatkan biaya yang relatif tinggi dan ruang terbatas yang berujung pada penumpukan atau hilangnya data transaksi penjualan. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk membuat program yang dapat membantu masyarakat menjual dagangannya dengan mudah dan juga dapat membantu calon pembeli untuk mencari pakaian dengan cepat. Calon pembeli dapat melihat daftar iklan yang berada disekitar lokasi dan juga dapat melakukan chat kepada penjual langsung di dalam aplikasi. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *Cordova* dan juga *Framework7* untuk menghasil aplikasi *android* yang mempunyai *User Interface* yang menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen yang prosesnya dimulai dengan menganalisa kebutuhan data dan mengembangkan sistem yang telah ada.

Penulis Korespondensi:

Ryan Herawan,
Teknik Informatika,
Universitas Muhammadiyah Parepare,
Jl Jenderal Ahmad Yani KM. 6, Kota Parepare, Indonesia.
Email: ryanherawan.rh@gmail.com

This is an open access article under the CC BY-SA license.

I. PENDAHULUAN

Dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan penyebaran informasi yang lebih cepat, penggunaan komputer dan internet juga telah diterapkan pada bidang perdagangan. Dengan menggunakan komputer ini, Anda dapat menyelesaikan perdagangan komoditas tatap muka yang biasa dilakukan di dunia maya (melalui Internet). Ini akan menghemat waktu dan tenaga Anda dalam mencari barang yang Anda butuhkan. Hal ini juga berlaku untuk perusahaan yang bergerak di bidang penjualan pakaian. Sistem penjualan yang ada saat ini adalah setiap pembeli harus datang langsung ke toko untuk melakukan transaksi

pembelian sandang. Selain tidak tertata dengan baik dalam proses pembuatan laporan dan penyimpanan data, hal ini mengakibatkan biaya yang relatif tinggi dan ruang terbatas yang berujung pada penumpukan atau hilangnya data transaksi penjualan.

Salah satu media alternatif untuk meningkatkan *volume* penjualan dengan biaya yang relatif lebih efektif adalah dengan menggunakan fasilitas Internet, yaitu salah satu bentuk layanan yang dapat digunakan melalui internet, yaitu melalui promosi dan penjualan produk terbaru secara cepat dan mudah. Mengingat pentingnya hal diatas maka diperlukan juga dukungan sistem informasi yang cepat dan akurat. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah tersebut penulis menggunakan bahasa pemograman berbasis *android*. Karena dengan pemograman berbasis *android* maka dapat menghubungkan banyak jaringan dalam suatu wilayah, negara atau wilayah. Informasi yang ditampilkan lebih mudah diperbarui antar wilayah, dan bahkan antar negara, sehingga beban biaya dan efisiensi waktu dapat dikurangi.

Berdasarkan uraian diatas bahwa sistem informasi sangat diperlukan dalam suatu perusahaan sehingga penulis melakukan penelitian dan menuangkan dalam bentuk skripsi dengan judul "**SISTEM INFORMASI PENYEDIA JASA PENJUALAN PAKAIAN BERBASIS ANDROID**".

II. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan metode eksperimen yang mana prosesnya dimulai dengan menganalisa kebutuhan data dan mengembangkan *system* yang ada. Adapun data awal yang hendak akan dicari dengan cara membagikan informasi tentang aplikasi ini di grup grup *media social,* baik *facebook, whatsapp* dan lain sebagainya yang berdomisili parepare. Selain itu adapun Implementasi sistem dan pemeliharaan sistem yang dalam hal ini menggunakan bahasa pemrograman php sebagai bahasa *backend* untuk projek ini.

B. Teknik Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, terutama yang berhubungan data-data sekunder. Sementara data primer dilakukan melalui studi lapangan yaitu berupa:

1. *Observasi,* yaitu mengumpulkan data dengan cara mengetahui informasi dan data awal tentang keadaan objek penelitian.
2. Dokumentasi, yaitu mengumpulkan data dalam bentuk dokumen atau catatan tertulis.
3. Wawancara, yaitu dengan melakukan wawancara terhadap beberapa penjual.

C. Metode pengujian

Metode pengujian yang dilakukan pada peneltian ini menggunakan metode pengujian sebagai berikut:

1. Metode *Black Box*. memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi *input* yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.
2. Metode *White Box*, yaitu pengujian terhadap cara kerja perangkat lunak itu sendiri yaitu prosedur programnya (*basis path*) atau proses *looping* (pengulangan).

D. Jenis data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder yang relevan dengan masalah yang akan dibahas.

1. Data Primer

Data Primer adalah data yang berasal atau data yang diperoleh langsung dari sumber-sumber yang berada di lapangan yang berasal dari wawancara dengan pihak-pihak terkait dengan penelitian ini.

2. Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang diperoleh tidak secara langsung dari objek penelitian. Penelitian medapatkan data yang sudah jadi yang dikumpulkan oleh pihak lain dengan berbagai cara atau metode baik secara komersial maupun non komersial.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program aplikasi ini adalah aplikasi *android.* pada aplikasi ini *user* yang telah mendaftar akan bisa menjual dan membeli barang.

Implementas desain *interface*

Implementasi desain *interface* hanya satu bagian, yaitu *interface* penjual dan pembeli yang memiliki *interface* yang sama.

a. Menu *registrasi / login*

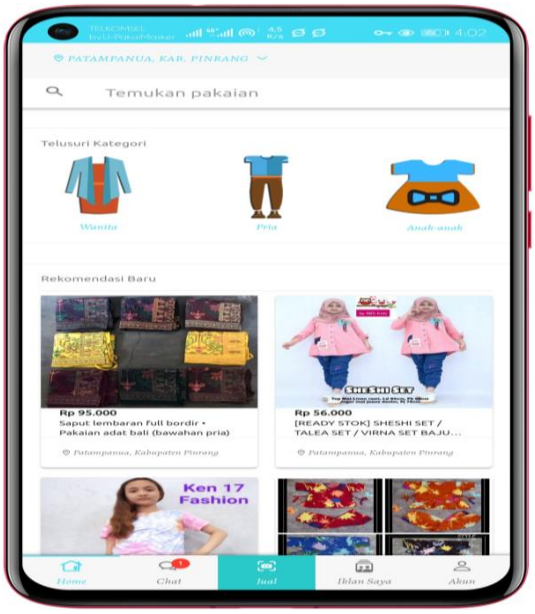
Merupakan tampilan menu yang digunakan *user* untuk *registrasi* maupun *login:*



Gambar 1. Tampilan Login

Pada tampilan halaman *login* terdapat dua tombol yang terdiri dari masuk dengan akun *google* dan masuk dengan nomor telpon. Ketika ingin melakukan *login* dengan akun *google* aplikasi akan menampilkan *list* akun yang telah terdaftar di *device* pengguna. Dan ketika ingin melakukan *login* dengan nomor telpon, *user* akan menerima sms kode verifikasi.

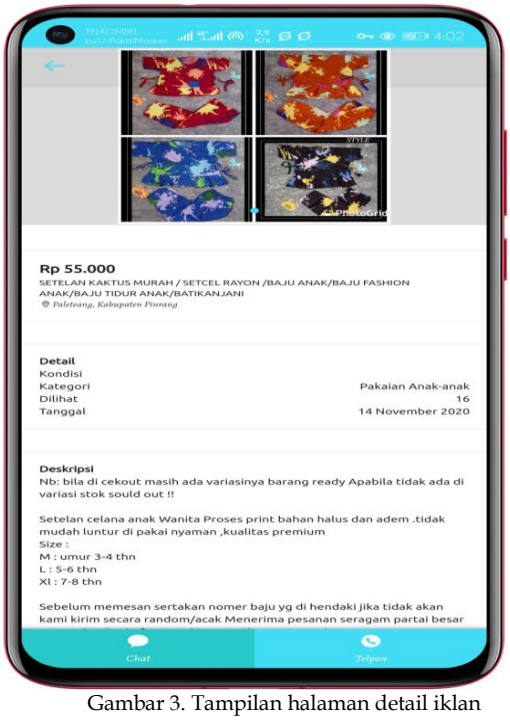
b. Menu Home



Gambar 2. Tampilan menu home

Halaman di atas merupakan tampilan menu utama setelah *user* melakukan *login*. Pada halaman ini *user* dapat melihat *list* iklan berdasarkan lokasi terdekat. *User* dapat melakukan pencarian iklan berdasarkan *keyword* ataupun kategori. *User* juga dapat mengubah lokasi untuk melihat iklan disekitar.

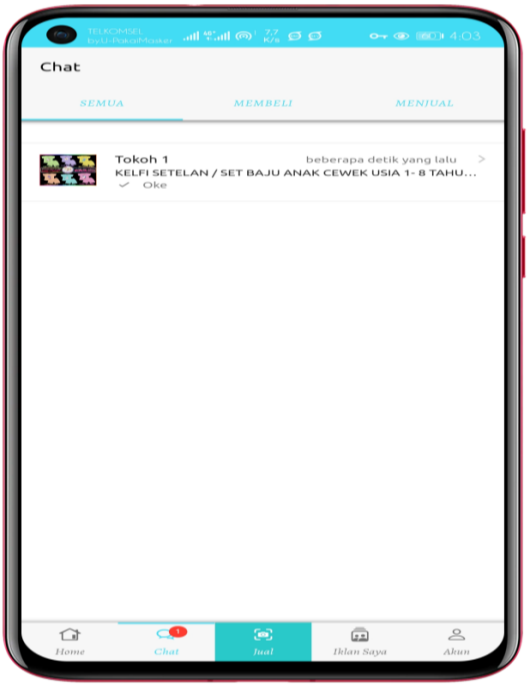
c. Halaman detail iklan



Gambar 3. Tampilan halaman detail iklan

Pada halaman detail iklan, *user* (pembeli) dapat melakukan *chat* dengan penjual atau bisa langsung menelpon nomor telepon penjual.

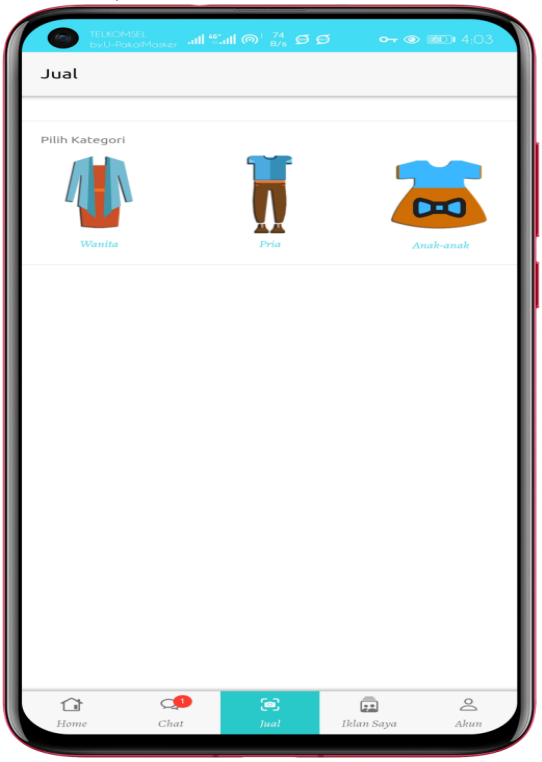
d. Halaman Chat



Gambar 4. Tampilan Halaman chat

Pada halaman ini, *user* dapat melihat semua daftar *chat* yang masuk sebagai penjual dan juga pembeli.

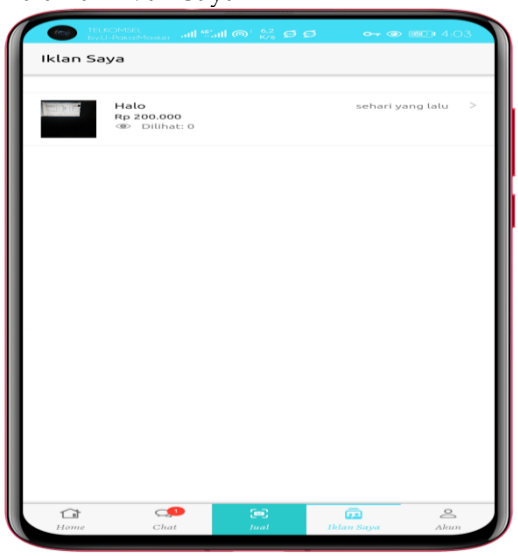
e. Halaman Jual



Gambar 5. Tampilan Halaman Jual

Pada halaman ini setelah *user* selesai mengisi *detail* iklan, aplikasi akan mengarahkan *user* untuk memilih foto dari kamera atau galeri untuk di*upload* sebagai foto iklan yang akan dijual.

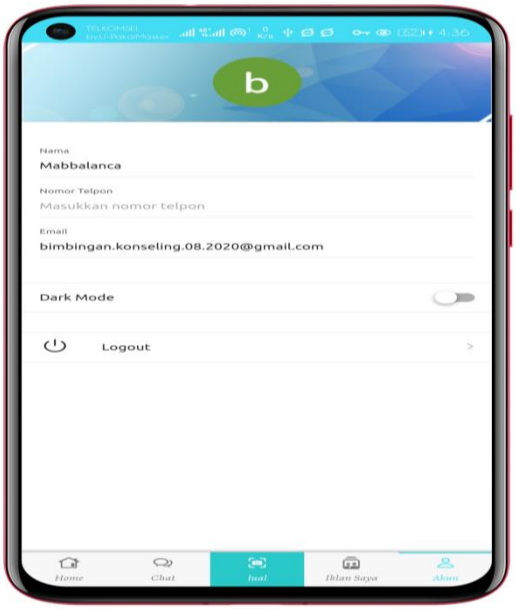
f. Halaman Iklan Saya



Gambar 6. Tampilan halaman iklan saya

Pada halaman ini terdapat dua tombol untuk *edit* dan hapus iklan.

g. Halaman Akun



Gambar 7. Tampilan halaman akun

Pada halaman ini, *user* dapat mengubah data akun. *User* juga dapat mengubah ke mode gelap (*Dark Mode*), dan user juga dapat melakukan *logout*.

IV. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah merancang suatu sistem aplikasi untuk sarana jual beli pakaian secara *online* melalui sebuah aplikasi *android* yang efisien guna mempermudah *customer* untuk melakukan pemesanan dan juga mempermudah penjual untuk mengiklankan barang jualannya.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian, maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Penulis berharap agar aplikasi ini dapat diterapkan, dimanfaatkan dan dikembangkan di kemudian hari
2. Penulis menyarankan agar kedepannya akan ada pengembangan terkait aplikasi sistem penyedia jasa penjualan berbasis *android.*
3. Penulis menyarankan agar kedepannya skripsi ini dapat menjadi referensi dan dapat dipergunakan sebaik mungkin.

REFERENSI

[1] Andy, 2019, "Pengertian Xampp lengkap dengan fungsi dan carainstalasi", https://qwords.com/blog/pengertian-xampp/, 13 Maret 2019.

[2] Arief, Ramadhan. 2018. Pemrograman Web dengan Html, Css, dan Javascript.Jakarta :PT Elex Media Komputindo.

[3] Edy, Winarno, & Smitdev, community. 2016. Pemrograman Web Berbasis Html, Php, dan Javascript. Jakarta :PT Elex Media Komputindo.

[4] Harianto, Kristanto. 2017. Konsep Dan Perancangan Database. Yogjakarta : Andi

[5] Jubilee, Enterprise. 2015. Msql untuk pemula. Jakarta :PT Elex Media Komputindo.

[6] Jubilee, Enterprise.2016. Pemrograman Bootstrap untuk Pemula.Jakarta :PT Elex Media Komputindo.

[7] Mudyahardjo, Redja. 2019. Pengantar Pendidikan Komputer. *Jakarta : Rajawali Pers Tirtarahadja, U. dan La Sula. 2000.*

[8] Taryana, Suryana, & Koesheryatin.2019. Aplikasi Internet Menggunakan HTML, CSS, & Javascript.Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

[9] Pahmi, Ritonga,(2015), "Pengertian Unified Modeling Language (UML) dan Modelnya Menurut Pakar dan Ahli", https://bangpahmi.com/pengertian-unified-modeling-language-uml-dan-modelnya-menurut-pakar-dan-ahli/, 13 Maret 2019.

[10] Yuniar, Supriadi, dan Defri, Faizal, Maulana, S. 2018. Buku Mahir Web Programming.Jakarta :PT Elex Media Komputindo.