



E-COMMERCE BIJI COFFEE PADA UKM KOPIESME BERBASIS ANDROID DI KOTA ENREKANG

Ahmad Selao^{1*}, Masnur²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Parepare, Indonesia

Email : ahmadselao@gmail.com, masnur2010@gmail.com

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:

E-commerce ; Coffee Beans ; UKM Kopiesme ; Enrekang.

Kata kunci:

E-commerce ; Biji Coffee ; UKM Kopiesme ; Enrekang.

ABSTRACT

In the current era of globalization, technology is increasingly sophisticated and makes it easier for users to access all available information, even to buy and sell in a platform container (E-commerce). The main objective of research on Kopiesme Coffee UKM is how to create an alternative container for selling Kopiesme UKM e-commerce in the city of Enrekang to make it easier for consumers to choose coffee beans according to their wishes. This research was conducted in the Enrekang district/city in the Kopiesme UKM for 2 months (December 2021–February 2022). Analysis of data collection using Android and the method used in this study was to conduct interviews with the management of UKM Kopiesme Coffee and buyers who have become regular customers or not at UKM Kopiesme Coffee. The results and conclusions obtained in research related to e-commerce in Kopiesme SMEs are that an Android-based e-commerce application for selling coffee beans has been produced in Kopiesme SMEs which contains several menu displays, namely my menu, selling menu, homepage menu, basket menu and menu live chat. Where the menu contained in this e-commerce application has several functions each in each of its uses.

ABSTRAK

Pada era globalisasi saat ini teknologi semakin canggih dan mempermudah para penggunanya dalam mengakses semua informasi yang ada bahkan sampai melakukan jual beli dalam sebuah wadah *platform* (E-commerce). Tujuan utama dari penelitian pada UKM *kopiesme coffee* adalah bagaimana membuat suatu wadah alternatif penjualan e-commerce UKM *kopiesme* yang berada di kota enrekang untuk mempermudah konsumen dalam memilih biji kopi sesuai dengan keinginannya. Penelitian ini dilaksanakan di kab/kota enrekang di UKM *kopiesme* selama 2 bulan (desember 2021– february 2022). Analisis pengambilan data menggunakan *android* dan metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan wawancara terhadap pihak pengelola UKM *kopiesme coffee* dan para pembeli yang sudah menjadi langganan tetap maupun belum di UKM *kopiesme coffee*. Adapun hasil dan kesimpulan yang di peroleh dalam penelitian terkait e-commerce pada UKM *kopiesme* yaitu telah dihasilkannya aplikasi e-commerce penjualan biji kopi berbasis *android* pada UKM *kopiesme* yang berisikan beberapa tampilan menu yaitu menu saya, menu jualan, menu beranda, menu keranjang dan menu *live chat*. Dimana menu yang terdapat dalam aplikasi e-commerce ini mempunyai beberapa fungsi masing-masing dalam setiap penggunaannya.

Penulis Korespondensi:

Ahmad Selao

Program Studi Teknik Informatika,
Universitas Muhammadiyah Parepare,
Alamat institusi Jl. Jend.Ahmad Yani
KM.6, Kota Parepare, Indonesia
Email: ahmadselao@gmail.com

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Sejarah Kopi masuk ke Indonesia pada tahun 1696 ketika dibawa oleh Belanda dari India ke Jawa tepatnya di Batavia namun saat itu rusak akibat gempa dan banjir. Setelah Indonesia merdeka, semua perkebunan kopi Belanda di Indonesia dinasionalisasi. Sejak saat itu Belanda tidak lagi menjadi pemasok kopi dunia [14].

Kota Enrekang merupakan salah satu kota dengan peminat kopi yang cukup ramai dikalangan orang dewasa. Hal ini menciptakan peluang usaha bagi para pengusaha untuk mengembangkan usahanya dalam usaha penjualan biji kopi. Tercatat pada tahun 2017 jumlah kedai kopi di kawasan Enrekang sudah mencapai 100 kedai kopi. Namun, dengan banyaknya kedai kopi di kawasan Enrekang, para penikmat kopi kesulitan untuk membeli biji kopi yang sesuai dengan kebutuhannya. Rata-rata kedai kopi di Enrekang hanya menjual biji kopi yang memiliki tingkat penyangraian yang telah ditentukan. Tingginya jumlah peminat kopi di Enrekang dan terbatasnya pilihan biji kopi membuat para pecinta kopi kesulitan untuk membeli kopi yang sesuai dengan selera. Beberapa kedai kopi memiliki keterbatasan dalam hal pemasaran dan informasi produk. Selama ini informasi yang diperoleh masih bersifat individual dan belum bisa menanyakan tingkat kematangan biji kopi. Untuk dapat memenuhi keinginan para pecinta kopi maka perlu diterapkan suatu sistem informasi penjualan biji kopi dengan meminta tingkat kematangan biji kopi. Beberapa kedai kopi yang menjual biji kopi bersifat ready stock dan kurangnya deskripsi tentang kopi tersebut, sehingga membuat penikmat kopi tidak dapat menemukan biji kopi yang sesuai dengan selera dan kurangnya pengetahuan tentang biji kopi yang dibeli [20].

E-commerce didefinisikan sebagai suatu *system* yang dapat dipergunakan sebagai media jual beli produk, jasa, informasi dan komunikasi yang menggunakan jaringan internet dimana sebagian besar transaksi *e-commerce* dilakukan melalui *website* berbasis *internet* dengan judul Pengembangan E-Marketing Sebagai Sistem Informasi Layanan Pelanggan Pada Mega Florist Bandar Lampung (rosmalasari et al., 2020) [16]. Tujuan dari pengembangan *e-commerce* adalah untuk membuat sebuah model bisnis yang solid agar dapat menekankan pada peningkatan nilai terhadap penawaran kepada konsumen dan keuntungan bagi perusahaan dengan judul Pembuatan E-Commerce Pemesanan Jasa Event Organizer Untuk Zero Seven Entertainment (Juniansyah et al., 2020) [9].

Kopiesme Coffee adalah kedai kopi yang menjual biji kopi berkualitas dari Enrekang. Kopiesme Coffee didirikan pada tahun 2016 dan mempekerjakan beberapa karyawan. Namun Kopiesme Coffee masih menggunakan sistem penjualannya secara manual dan belum terkomputerisasi, hal ini memungkinkan banyaknya misinformasi.

Sistem informasi yang dibangun bertujuan untuk memudahkan para pecinta kopi dalam menentukan kopi sesuai selera tanpa harus datang langsung ke kedai kopi untuk membeli biji kopi.

II. METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Lokasi Penelitian ini dilakukan di kedai *Kopiesme Coffee* yang terletak di kota Enrekang. kedai kopi yang dijalankan oleh perorangan yang berada di Jl. Jendral Sudirman, Kabupaten/Kota Enrekang, Sulawesi Selatan. Sedangkan waktu penelitian akan berlangsung selama dua bulan yaitu (17 Desember 2021 – 24 februari 2022)

B. Alat Penelitian

Untuk melakukan proses dalam pembuatan aplikasi, maka diperlukan perangkat keras dan perangkat lunak guna mendukung kegiatan penelitian tersebut. Berikut ini merupakan penjelasan dari *hardware* dan *software* yang digunakan dalam pembuatan sistem ini.

1) Perangkat keras laptop

Tabel 1. Spesifikasi Perangkat Keras laptop

Spesifikasi	
Merk laptop	Leptop Lenovo
Processor Laptop	Intel Core i5
RAM Laptop	RAM 4GB
Hardisk	500 GB

2) Perangkat keras android

Tabel 2. Spesifikasi Perangkat keras android

Spesifikasi	
Merk Android	Oppo A31
Processor	Qualcomm SDM450 Eight core
RAM	2GB

3) Perangkat lunak

Tabel 3. Spesifikasi Perangkat Lunak

Spesifikasi	
Sistem Operasi	Windows 10 Pro 64 bit
Bahasa Pemrograman	PHP & Java
Database	MySQL
Tools	Adobe XD, XAMPP, Android Studio, Sublime Text

C. Tahapan Penelitian

1) Tahapan Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data - data yang akan diperlukan pada perancangan system untuk menunjang keberhasilan dari penelitian, dalam membangun pengelolaan e-commerce biji coffee pada ukm kopiesme di kota enrekang.

2) Tahapan Analisis Data

Pada tahap ini dilakukan analisis data yang telah terkumpul, menganalisa bagaimana rancangan yang di usulkan dalam penjualan biji coffee pada ukm kopiesme, serta bagaimana cara meningkatkan pelayanan informasi produk agar konsumen dapat memilih biji coffee sesuai selera.

3) Tahapan Perancangan Aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan perancangan untuk mengetahui semua entitas luar, *input*, dan *output* yang terlibat dalam system serta diagram *use-case* dan diagram aktivitas yang digunakan dalam analisis *system* serta desain dari Pengelolaan e-commerce biji pada UKM kopiesme coffee di kota enrekang.

4) Tahapan Pembuatan Aplikasi

Pada tahapan ini system program yang dibangun dengan *Java, XMPP, MySQL, UML, PHP*.

5) Tahapan Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini system yang telah dibuat di uji dengan tingkat keberhasilan dalam melakukan pengelolaan e-commerce biji coffee pada UKM kopiesme coffee di kota enrekang.

6) Tahapan Implementasi

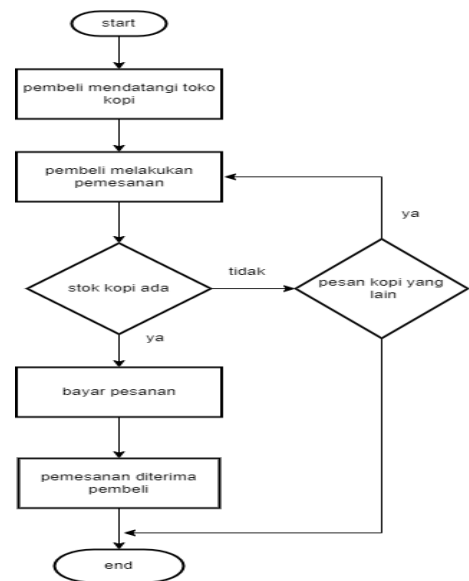
Pada tahap ini dilakukan penerapan dan pengujian system ke dalam kondisi sebenarnya agar dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya. Implementasi akan dilakukan secara langsung.

D. Desain Sistem

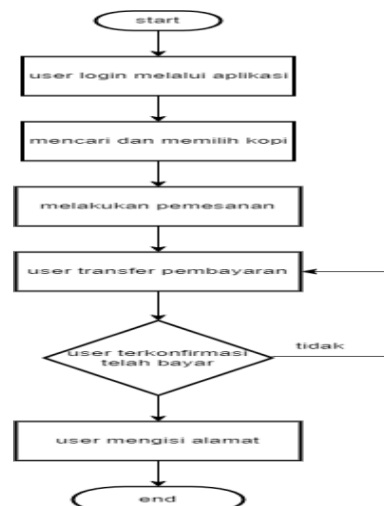
Setelah merumuskan masalah dan menganalisa data maka, didesain sistem sesuai dengan masalah dan solusinya.

1) Flowchart Diagram

Pada *flowchart Diagram* ini menggambarkan proses kejadian pada program yang akan digunakan dalam Pengelolaan E-commerce Biji Coffee Pada UKM Kopiesme Coffee Berbasis Android Di Kota Enrekang.



Gambar 1. Flowchart diagram yang berjalan



Gambar 2. Flowchart Diagram sistem yang diusulkan

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah membuat *flowchart* diagram alur pemrograman. Pemrograman dimulai dengan proses login melalui aplikasi android, lalu mencari dan memilih biji kopi yang tersedia, melakukan pemesanan, setelah itu melakukan proses pembayaran dan akan terkonfirmasi telah bayar kemudian user mengisi alamat yang akan di tuju dan selesai.

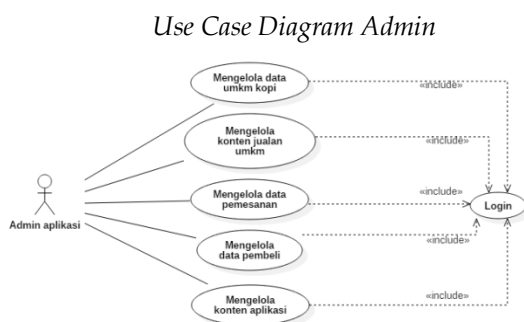
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Aliran Data dengan UML

Analisis aliran data bertujuan untuk mengetahui aliran pengolahan informasi. Dalam analisis sistem ini, penulis menggunakan pengembangan orientasi objek sehingga menggunakan Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Collaboration Diagram.

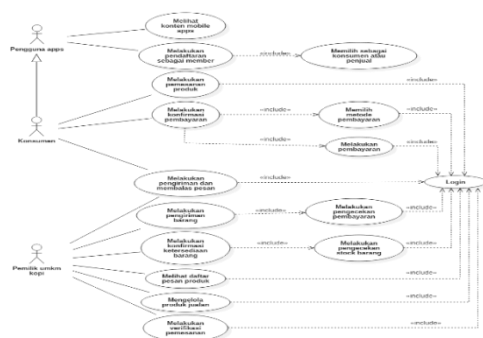
1) Use Case Diagram

Use Case diagram berfungsi untuk menjalankan manfaat dari sistem jika dilihat dari sudut pandang orang yang berada di luar sistem (aktor). Aplikasi ini terdiri dari 2 aktor yaitu *Admin* dan *User*, dimana *Admin* dapat melihat dashboard, menginput data, dan mengolah data, sedangkan *user* hanya dapat mengakses *Aplikasi Mobile Service*.



Gambar 3. Use Case Diagram Admin

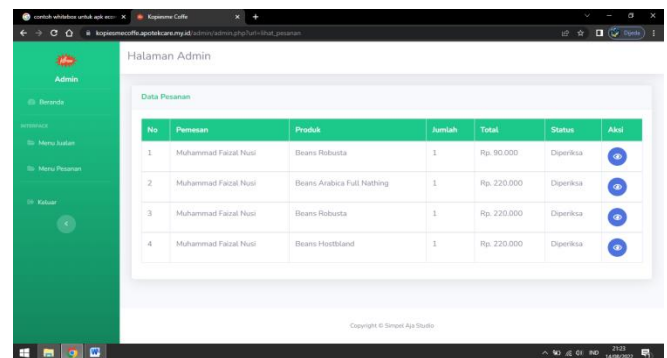
2) Use Case Diagram User



Gambar 4. Use Case Diagram User

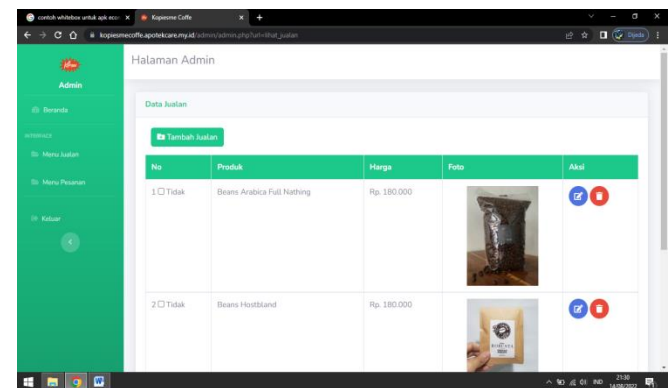
IV. PENGUJIAN

1) Pengujian pada halaman *web panel* data pesanan



Gambar 5 pengujian halaman *web panel* data pesanan

2) Pengujian pada halaman *web panel* data jualan



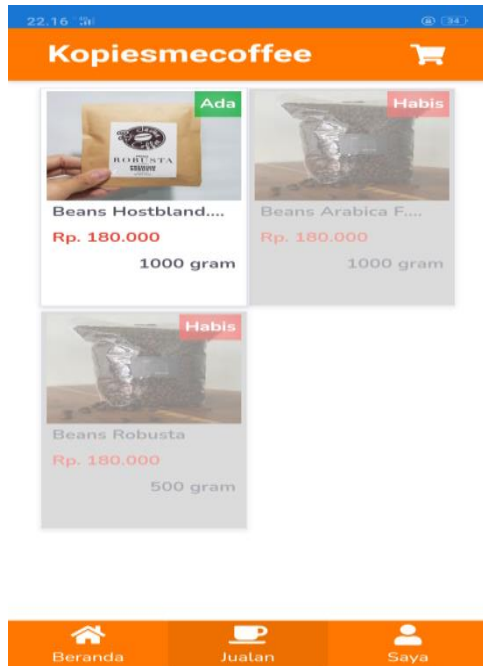
Gambar 6. pengujian pada halaman *web panel* data jualan

3) Pengujian tampilan pada halaman beranda aplikasi *android*



Gambar 7 pengujian pada tampilan beranda *android*

4) Pengujian tampilan pada halaman jualan aplikasi *android*



Gambar 8 pada tampilan halaman jualan aplikasi *android*

5) Pengujian tampilan pada halaman *checkout* aplikasi *android*



Gambar 9 pada tampilan halaman *checkout* aplikasi *android*

V. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari aplikasi ini yang berjudul *Pengelolaan E-Commerce Biji Coffee Berbasis Android* pada UKM *Kopiesme Coffee* Di Kota Enrekang yaitu memecahkan masalah yang di alami oleh pihak UKM *kopiesme coffee* dalam melakukan manajemen produk penjualannya. Dihasilkannya aplikasi *e-commerce* berbasis *android*. Adapun bagian-bagian yang terdapat dalam aplikasi *e-commerce* ini yaitu menghasilkan 4 menu yang pertama yaitu, menu saya yang dimana setiap penggunaanya bisa melihat tampilan *profile* penggunaanya, yang ke dua ada menu jualan yang dimana isi dari menu tersebut adalah penggunaanya dapat melihat produk yang di jual oleh pemilik UKM *kopiesme coffee*, yang ke tiga ada menu beranda yang di mana ketika penggunaanya telah *login* dalam aplikasi ini langsung di arahkan ke menu beranda yang berisikan penjelasan tentang UKM *kopiesme coffee*, dan menu yang ke empat yaitu tampilan keranjang dimana penggunaanya bisa mengecek atau melakukan *checkout* produk yang sudah di pilih. Adapun tujuan dari aplikasi ini yaitu membantu mitra kerja pihak UKM *kopiesme coffee* dalam manajemen produk kopi kepada para konsumen UKM *kopiesme* serta mengatasi permasalahan yang terjadi pada UKM *kopiesme Coffee*.

REFERENSI

- [1] Anhar, 2017, "PHP & MySQL Secara Otodidak", Agromedia Pustaka, Jakarta
- [2] Adi Nugroho. 2017. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan Uml Dan Java*. Andi, Yogyakarta.
- [3] Agus Eka, Pratama. 2018. *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Bandung: Informatika Bandung.
- [4] Abdul Kadir, 2018. *Dasar Pemrograman Java 2*. Yogyakarta: Andi
- [5] Bertha Sidik. 2019. *Pemrograman Web Dengan Php*. Santika Kencana. Solo.
- [6] Bambang Haryanto, 2018:2, *Esensi-esensi Bahasa Pemrograman Java*. Yogyakarta: Andi Aplikasi Web.
- [7] [http://materipasti.blogspot.co.id/2018/09/\(online\)pengetahuanjava.html](http://materipasti.blogspot.co.id/2018/09/(online)pengetahuanjava.html). Rouse. (2018).
- [8] Ikma, & Widawati, A. S. (2018). Penerapan E-commerce Untuk Pemasaran Pada Usaha Handycraft. *Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat*, 169-174.
- [9] Juniansyah, B. D., Susanto, E. R., & Wahyudi, A. D. (2020). Pembuatan E-Commerce Pemesanan Jasa Event Organizer Untuk Zero Seven Entertainment. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(1), 41-46.
- [10] Jogiyanto, H. (2017). *Analisis dan desain sistem informasi*. Yogyakarta: Andi.
- [11] Krismiaji. (2018). *Sistem Informasi Akuntansi*. Yogyakarta: UPP AMP YKPN.
- [12] Khasanah, F. N., Rofiah, S., & Setiyadi, D. (2019). Metode User Centered Design Dalam Merancang Tampilan Antarmuka E-commerce Penjual Pupuk

- Berbasis Website Menggunakan Aplikasi Balsamiq Mockups. *Jurnal Aplikasi Sains dan Teknologi*, 14-23.
- [13] Kadir, A. 2018. Mudah Menjadi Programmer. Yogyakarta : Yescom.
- [14] Mustika Treisna Yulianti, (09 Maret 2021). SEJARAH SINGKAT MASUKNYA KOPI KE INDONESIA. diperoleh: <https://ottencoffee.co.id/majalah/sejarah-singkat-masuknya-kopi-ke-indonesia>
- [15] Nazruddin Safaat H, 2018, Android (Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet Pc Berbasis Android). Informatika, Bandung.
- [16] Rosmalasari, T. D., Lestari, M. A., Dewantoro, F., & Russel, E. (2020). Pengembangan E-Marketing Sebagai Sistem Informasi Layanan Pelanggan Pada Mega Florist Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 27-32.
- [17] Rickyanto, Isak, 2017, Dasar Pemrograman Berorientasi Objek Dengan Java 2 (Jdk 1.4), Andi, Yogyakarta
- [18] Rerung, R. R. (2018). *E-Commerce*. Yogyakarta : Deepublish. Rachmaniar, A., Dan Saefudin, M. 2018. Perancangan E-Commerce Penjualan Buku Online menggunakan WP WooCommerce dan Smartphone. *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, Volume 17 Nomor 1, 41-47.
- [19] Rachmaniar, A., dan Saefudin, M. 2018. Perancangan E-Commerce Penjualan Buku Online menggunakan WP WooCommerce dan Smartphone. *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, Volume 17 Nomor 1, 41-47.
- [20] S WIJAYANTI · (2021) hubungan pengetahuan dan gaya hidup terhadap frekuensi konsumsi kopi di coffee shop
- [21] Susanto, A. (2017). *Sistem Informasi Akuntansi*. Bandung: Lingga Jaya.
- [22] Sibero, Alexander F. K. Kitab Suci Web Programing. Yogyakarta: Mediakom, 2017
- [23] Sholih. 2018. *Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek Dengan Uml*. Graha Ilmu. Yogyakarta