

RANCANG BANGUN APLIKASI Go UMKM KABUPATEN MAJALENGKA

Kunrad Barsa Adiwijaya¹⁾, M. Ruslan Maulani²⁾, Supriady³⁾
Sekolah Vokasi, Universitas Logistik dan Bisnis Internasional

¹⁾kunrad.barsa023@gmail.com, ²⁾ruslanmaulani@poltekpos.ac.id, ³⁾supriady@ulbi.ac.id.

Abstrak

Oleh – oleh adalah sesuatu yang dibawa dari berpergian atau biasa disebut juga buah tangan, oleh – oleh memiliki banyak jenis mulai dari makanan hingga kerajinan tangan. Oleh – oleh biasanya dibawa oleh para wisatawan yang baru saja mengunjungi suatu daerah tertentu untuk diberikan kepada teman, keluarga, bahkan mereka sendiri. Oleh – oleh biasanya dijual di tempat tertentu seperti tempat wisata ataupun tempat istirahat yang ada di pinggir jalan.

Saat ini Penjualan oleh – oleh khas kota Majalengka dilakukan secara fisik. Sehingga pelanggan dari luar kota hanya dapat membeli oleh – oleh tersebut ketika mengunjungi kota Majalengka saja, ini menyebabkan angka penjualan yang hanya seadanya. Oleh karena itu penulis merancang aplikasi "GO UMKM MAJALENGKA" aplikasi ini di rancang untuk meraih pelanggan di luar kota Majalengka agar dapat membeli oleh – oleh khas kota Majalengka secara online, sehingga ketika pelanggan dari luar kota ingin memesan oleh – oleh pelanggan hanya tinggal memesan lewat aplikasi saja.

Kata kunci : Belanja, Online

Abstract

Souvenirs are something that is brought from traveling or also known as souvenirs, souvenirs have many types ranging from food to handicrafts. Souvenirs are usually brought by tourists who have just visited a certain area to give to friends, family, and even themselves. Souvenirs are usually sold in certain places such as tourist attractions or resting places on the side of the road.

Currently selling souvenirs typical of the city of Majalengka are carried out physically. So that customers from out of town can only buy these souvenirs when visiting the city of Majalengka, this causes sales figures to be only sober. Therefore the author designed the "GO UMKM MAJALENGKA" application, this application is designed to reach customers outside the city of Majalengka so they can buy souvenirs typical of the city of Majalengka online, so that when customers from outside the city want to order souvenirs, customers only need to order via application only.

Keywords : Shopping, Online

1. PENDAHULUAN

pemanfaatan teknologi juga dapat menjadi sebuah media promosi bagi sejumlah pelaku bisnis karena memiliki cakupan yang cukup luas untuk melakukan promosi, biasanya promosi dilakukan pada platform media social sehingga akan banyak orang yang melihat iklan yang dipasang.

Contoh selanjutnya adalah media belanja, kini masyarakat dapat berbelanja secara langsung tanpa perlu datang ke toko. Pembeli cukup berbelanja melalui perangkat yang dimiliki, kemudian penjual akan mengirimkan barang yang di pesan melalui jasa ekspedisi setelah proses pembayaran selesai dan terkonfirmasi.

Namun masih banyak toko yang masih belum memanfaatkan teknologi secara total contohnya para pelaku umkm di kabupaten Majalengka, masih banyak dari mereka yang memasarkan produk nya hanya di toko fisik dan tidak melakukan promosi pada media sosial sehingga para wisatawan jarang yang mengetahui keberadaan toko oleh – oleh tersebut yang mengakibatkan angka penjualan oleh – oleh khas Kabupaten Majalengka ini tidak terlalu tinggi karena hanya mengandalkan wisatawan yang datang pada saat tertentu.

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka dilakukan perancangan sebuah sistem yang disusun dalam laporan yang berjudul:“**RANCANG BANGUN APLIKASI GO UMKM KABUPATEN MAJALENGKA**”. Yang diharapkan sebagai suatu solusi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan di atas.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Rancang Bangun

Rancang bangun adalah perencanaan, penggambaran, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

Dari kesimpulan diatas penulis menyimpulkan bahwa rancang bangun adalah tahap awal dari pembuatan sebuah gambaran dan bentuk sketsa yang belum pernah dibuat sama sekali lalu

dikelola menjadi gambaran atau sketsa yang memiliki fungsi yang diinginkan.[1]

2.2 Definisi Aplikasi

Aplikasi adalah sebuah program yang berisikan perintah perintah untuk melakukan pengolahan data dengan membuat sistem atau program agar data diolah misalnya, Microsoft office word dan Microsoft office excel.

Dari pengertian diatas menyimpulkan bahwa aplikasi adalah program siap pakai untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam melakukan berbagai macam aktifitas pengolahan data.[2]

2.3 Definisi Marketplace

Marketplace disebut dengan suatu platform yang menyediakan tempat serta fasilitas bagi para penjual untuk berkumpul. Kemudian menawarkan produk atau barang yang dijual dan bisa berupa jasa kepada para calon konsumen atau pelanggan. Proses ini dilakukan tanpa bertemu secara fisik, karena memang sudah memakai platform untuk jual-beli di marketplace.

2.4 Pengertian Web

Aplikasi Berbasis Web adalah sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui internet dan sekarang ini ternyata lebih banyak dan lebih luas dalam pemakaiannya. Banyak dari perusahaan berkembang yang menggunakan Aplikasi Berbasis Web dalam merencanakan sumber daya mereka dan untuk mengelola perusahaan mereka.[3]

2.5 Flowchart

Flowchart adalah diagram yang menampilkan langkah-langkah dan keputusan untuk melakukan sebuah proses dari suatu program. Setiap langkah digambarkan dalam bentuk diagram dan dihubungkan dengan garis atau arah panah. Flowchart berperan penting dalam memutuskan sebuah langkah atau fungsionalitas dari sebuah proyek pembuatan program yang melibatkan banyak orang sekaligus. Selain itu dengan menggunakan bagan alur proses dari sebuah program akan lebih jelas, ringkas, dan mengurangi kemungkinan untuk salah penafsiran. Penggunaan flowchart dalam dunia

pemrograman juga merupakan cara yang bagus untuk menghubungkan antara kebutuhan teknis dan non-teknis. [4]

2.6 CodeIgniter

CodeIgniter adalah salah satu framework aplikasi web berbasis PHP yang populer dan sederhana. Tujuannya adalah untuk membantu pengembang membangun aplikasi web dengan cepat dan efisien dengan menyediakan berbagai fitur dan fungsionalitas out-of-the-box.[3]

2.7 Pengertian MySQL

MySQL merupakan software database yang paling populer di lingkungan linux, kepopuleran ini karena ditunjang oleh performansi query dari database nya yang saat itu bias dikatakan paling cepat dan jarang bermasalah.

Dari pengertian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa XAMPP adalah sebuah paket program untuk dapat mempelajari pemrograman web khususnya PHP dan MY SQL.[6]

2.8 Pengertian UMKM

Rudjito menerangkan bahwa UMKM (Usaha Mikro, Kecil dan Menengah) adalah usaha yang membantu perekonomian Indonesia. Sebab, melalui UMKM akan membentuk lapangan kerja baru dan meningkatkan devisa negara melalui pajak badan usaha.

2.9 BlackBox Testing

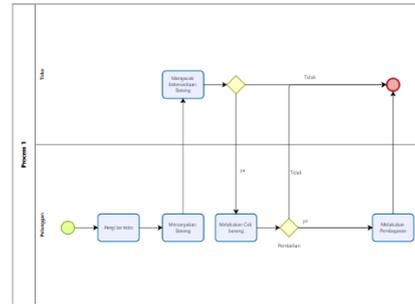
Pengujian blackbox (pengujian kotak hitam) adalah metode pengujian perangkat lunak di mana pengujian dilakukan tanpa memperhatikan struktur internal atau kode sumber aplikasi yang diuji. Pengujian dilakukan dari segi eksternal, dimana tester hanya melihat input dan output yang dihasilkan oleh sistem tanpa mengetahui detail implementasi internal.

3. ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem yang masih berjalan saat ini adalah pengguna harus datang langsung ke toko untuk melakukan pembelian oleh-oleh . Hal ini kurang efisien karena untuk mendapatkan informasi mengenai ketersediaan oleh-oleh masih dilakukan dengan cara konvensional. Sistem yang masih berjalan untuk melakukan

pengecekan dan pemesanan masih dilakukan dengan cara sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Sistem penjualan oleh-oleh yang sedang berjalan
Prosedur pembelian oleh-oleh yang sedang berjalan :

1. Pelanggan mendatangi lokasi dan menanyakan barang
2. Toko mengecek ketersediaan barang
3. Jika barang tersedia pelanggan akan memeriksa kondisi barang
4. Jika pelanggan akan membeli maka pelanggan akan melakukan pembayaran
5. Toko akan menerima pembayaran

3.2 Analisis Sistem Yang Akan Dibangun

User membuka aplikasi kemudian memilih barang, lalu system menerima pilihan dari user dan secara otomatis akan masuk ke keranjang belanja user, lalu sistem mengkalkulasikan total belanjaan secara otomatis. User akan menerima total transaksi kemudian melengkapi data transaksi lalu membayar sesuai dengan jumlah yang sudah di kalkulasikan, setelah user melakukan pembayaran maka secara otomatis system akan mengkonfirmasi. Kemudian Admin toko akan memproses pengiriman barang.

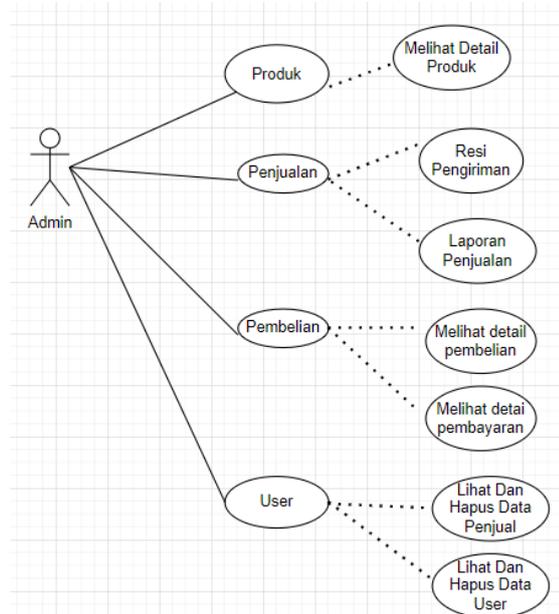
3.3 Use Case Diagram

Use Case diagram merupakan gambaran skenario dari interaksi antara pengguna dengan sistem. Use Case diagram menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi.

3.3.1 Use Case Diagram Admin

menjelaskan mengenai submenu yang dapat diakses oleh admin (Admin System). Pada aktor

admin (*admin* sistem) dapat melakukan akses menu *login* dan *logout*, melihat data pemesanan, melihat data produk, konfirmasi pengiriman, melihat status orderan, dan melihat laporan transaksi.

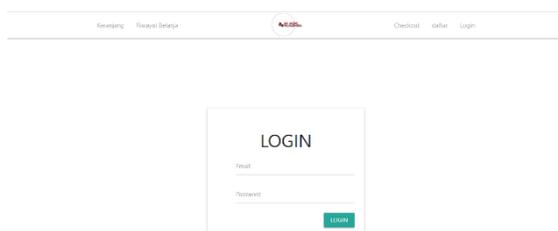


Gambar 3.3.1 Use Case Diagram Admin

3.4 Perancangan Antarmuka

3.4.1 Halaman Login

Halaman *Login* ini berisi tampilan untuk pelanggan yang akan *login* ke dalam sebuah aplikasi Go UMKM Majalengka, halaman *login* harus diisi dengan *email* dan *password* yang sudah terdaftar ke dalam sebuah sistem.



Gambar 3.4.1 Halaman Login

3.4.2 Halaman Dashboard

Halaman Utama ini berisi sebuah tampilan dashboard sebuah Penjualan Alat musik yang terdapat informasi produk pada toko berupa

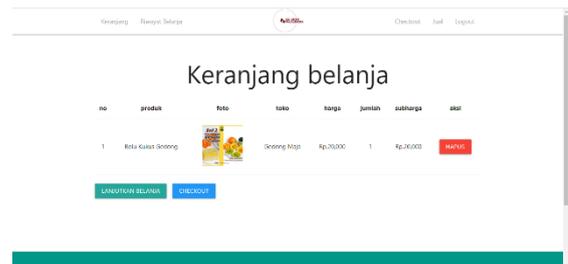
nama, harga,, banyak jual tanaman yang tersedia.



Gambar3.4.2 Halaman Dashboard

3.4.3 Halaman Keranjang

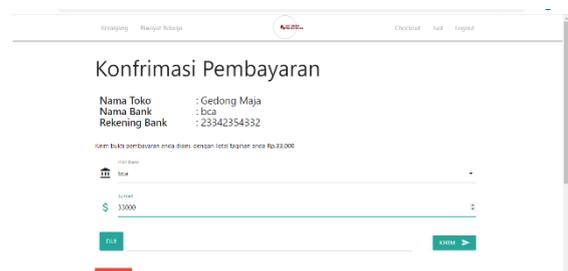
Halaman Keranjang ini berisi sebuah tampilan penampungan produk yang akan dibeli. Terdapat informasi jumlah produk, harga barang dan harga total pembelian yang akan dibeli.



Gambar 3.4.3 Halaman Keranjang

3.4.4 Halaman Pembayaran

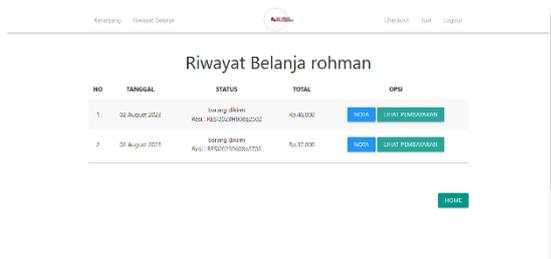
Halaman Konfirmasi Pembayaran ini berisi sebuah tampilan untuk pelanggan diharuskan untuk melakukan transfer melalui nomor rekening penjual dan pelanggan juga diharuskan *upload* bukti transfer ke dalam sebuah sistem.



Gambar 3.4.4 Halaman Pembayaran

3.4.5 Halaman Riwayat Belanja

Halaman Lihat Riwayat belanja ini berisi sebuah tampilan yang menampilkan sebuah orderan pelanggan, di halaman ini terdapat informasi status, tanggal, dan total order



Gambar 3.4.5 Halaman Riwayat Belanja

4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Analisa Hasil Implementasi

Berdasarkan perancangan yang sudah dibuat, maka akan mendapatkan hasil dari implementasi yang menjadi tujuan dari pembuatan website ini adalah dapat meningkatkan Tingkat kualitas dari pembelian oleh-oleh khas Kabupaten Majalengka yang masih manual dalam pembelian.

4.2 Pengujian

Metode pengujian yang digunakan adalah dengan metode blackbox. Pengujian blackbox ini untuk menguji spesifikasi suatu fungsi atau modul, apakah berjalan sesuai yang diharapkan atau tidak

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan beserta penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan, diantaranya:

1. Hasil perancangan aplikasi Go UMKM Kabupaten Majalengka berbasis website ini menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) sebagai metode untuk modelling dalam mengimplementasikan perangkat lunak. Perancangan ini dibuat dengan menggunakan Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, dll.

Aplikasi Go UMKM Kabupaten Majalengka berhasil dibuat, dengan mengimplementasikan aplikasi ini penjual dapat memperluas pasar usahanya karena kegiatan penjualan menjadi lebih efisien dan

dapat diakses dimana saja. Dengan adanya sistem aplikasi ini dapat mempermudah konsumen dalam melakukan pembelian produk serta penjual untuk mengelola produk. Dengan teknologi saat ini yang berkembang begitu pesat mempromosikan melalui website merupakan tindakan yang tepat untuk menjalankan usaha penjualan.

5.2 Saran

Adapun saran terhadap pengembangan aplikasi penjualan alat musik berbasis website yaitu :

1. Adanya pengembangan dalam sisi tampilan agar lebih menarik
2. Dibutuhkan fitur chat Antara admin dan pelanggan.
3. Dibutuhkannya fitur pengembalian data stok otomatis jika batal melakukan pembelian
4. Fitur *coolingdown* jika pembayaran tidak dilakukan dalam waktu tertentu pesanan otomatis akan batal.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] "13 Pengertian Aplikasi menurut pada Ahli|S1 Teknik Informatika S.Kom." <https://teknik-informatika-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/13-Pengertian-Aplikasi-menurut-pada-Ahli/e684ee1d5ea962210f01b6cf41e006a8444884a> (accessed Jul. 14, 2023).
- [2] "Apa Itu Arti, Tujuan, Definisi, Pengertian Penjualan Adalah Berikut!" <https://www.talenta.co/blog/apa-itu-arti-tujuan-definisi-juga-pengertian-penjualan-adalah-berikut/> (accessed Jul. 14, 2023).
- [3] Y. Anggraini, D. Pasha, D. Damayanti, and Aan Setiawan, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 64–70, Dec. 2020, doi: 10.33365/JTSI.V1I2.236.
- [4] "Flowchart Adalah: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya - Dicoding Blog." <https://www.dicoding.com/blog/flowchart-adalah/> (accessed Jul. 14, 2023).
- [5] "View of RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BARANG PADA

KOPERASI KARTIKA SAMARA
GRAWIRA PRABUMULIH.”
<https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jati/article/view/490/413> (accessed Jul. 14, 2023).

- [6] A. Susanto, “Sistem Pembelian Bahan Baku Lokal Pada Pt Akebono Brake Astra Indonesia,” *Pengertian Sist. Dan Prosedur*, vol. 4, no. 80, p. 4, 2017, [Online]. Available: <http://repository.stei.ac.id/id/eprint/935>