

APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS ANDROID PADA MAN CREATIVE

Sheren Tasyana Saputri^{1(*)}, Elliya Sestri², Diana Yusuf³

^{1,2,3}Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan, Jakarta

Abstract

The background of research is able to listed as How to design application Android based, how to implement the design of applications Creative Man, how to test applications based on Android Agile Scrum methods will be used to build this application. Scrum is a metode based on agile principles is focus on effective teamwork, incremental products, and iterating processes to achieve the end result. Scrum, according to Schwaber & Sutherland, is a framework that can handle complex and ever-changing problems. In addition, it is considered to have the ability to provide high-quality products that match the desires of innovative and productive users in MAN Creative's medium-sized business of building a sales system that can be accessed online rather than replacing it. The old system still using offline system. Plan of built new system hopefully can expand the market with android applications. Customers can easily get information about any product sold without having go to Man Creative store. With new online system, MAN Creative can easily provide information about any product, such as product name, price, etc. MAN Creative can be known by many people... Analysis of sales transaction security issues. In order for more expeditions to be available in the future, couriers or expeditions must be present. In the process of product development, its appearance will be updated to provide more complete information, including new or additional types of products.

Kata Kunci: *Firestore, Android Studio, MAN Creative, E-commerce, Android Mobile*

Juli – Desember 2023, Vol 4 (2) : hlm 101-109
©2023 Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan.
All rights reserved.

(*) Korespondensi: sherentasyanas@gmail.com (Sheren Tasyana Saputri)

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya dipengaruhi oleh kemajuan dunia teknologi dan informasi. Pasar online, juga dikenal sebagai elektronik commerce, telah menjadi peluang baru dan meningkatkan daya saing sistem transaksi pembelian. Oleh karena itu, sangat penting untuk menghadapi persaingan pasar agar dapat menjalankan dengan hasil yang signifikan (Rita, Kasmi, Evi, & Muhamad, 2018).

Setiap perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan harus memiliki teknologi adalah suatu perangkat teknologi yang dinamis yang mencakup aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan bisnis, konsumen, dan komunitas melalui transaksi elektronik, yang memungkinkan pertukaran barang elektronik. Konsumen (bisnis ke konsumen) dan pelaku bisnis (business to business) dapat menggunakan teknologi untuk membeli barang yang diinginkan melalui internet. Produk pertanian dan perikanan dirancang dengan android. Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux yang memungkinkan pengembang membuat aplikasi yang dapat digunakan pada berbagai jenis peranti. Android biasanya ada di smartphone dan tablet PC (Diki, Dentik, T. Revi, & Irfan, 2022).

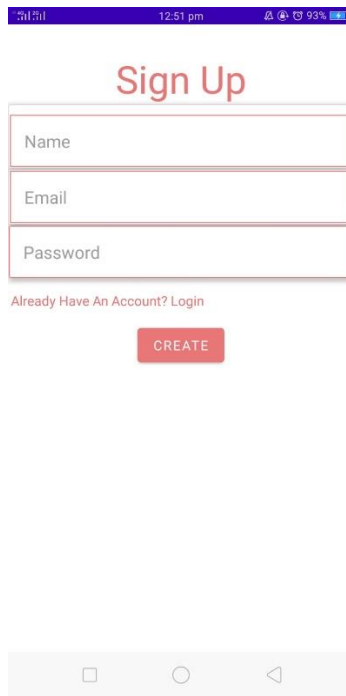
Man Creative merupakan usaha kecil yang bergerak dalam bidang usaha pembuatan papan bunga kreatif. Pada era modern seperti sekarang ini Man Creative melakukan inovasi terbaru dengan membuat papan kreatif yang berbeda dengan papan bunga pada umumnya, akan tetapi penjualan Man Creative belum berjalan dengan maksimal karena penjualan hanya dilakukan melalui media sosial saja. Banyak nya persaingan bisnis menjadi permasalahan tersendiri bagi usaha papan bunga Man Creative. Memberikan kemudahan dan pelayanan yang terbaik kepada pelanggan dapat menjadi keunggulan tersendiri untuk usaha papan bunga agar dapat bersaing.

METODE

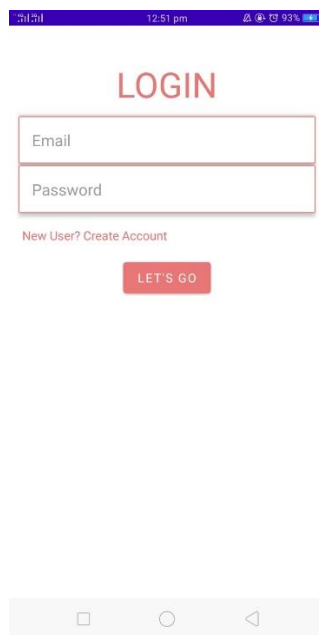
Metode pengembangan *Software Agile Scrum* merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Scrum adalah teknik rekayasa software yang berbasis pada prinsip agile yang berfokus pada kerja tim yang efektif, produk tambahan, dan proses iterasi untuk mencapai hasil akhir. Scrum, menurut Schwaber & Sutherland, adalah sebuah kerangka kerja yang dapat menangani masalah yang kompleks dan selalu berubah. Selain itu, dinilai memiliki kemampuan untuk menyediakan product berkualitas tinggi yang sesuai dengan keinginan pengguna yang inovatif dan produktif dalam bisnis (Aryanata, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

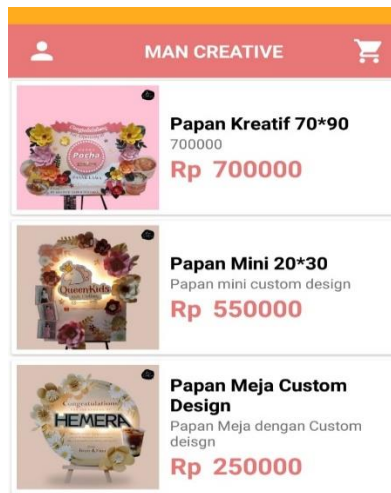
Pada penelitian berikut ini, terdapat hasil setiap halaman pada aplikasi yang dirancang sebagai berikut:



Gambar 1. Halaman *Signup*
Sumber: analisis peneliti, 2023



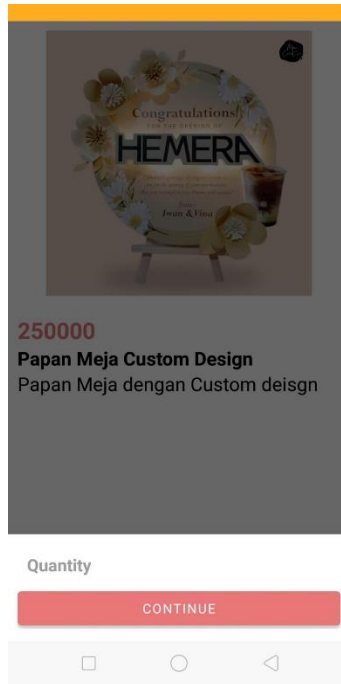
Gambar 2. Halaman *Login*
Sumber: analisis peneliti, 2023



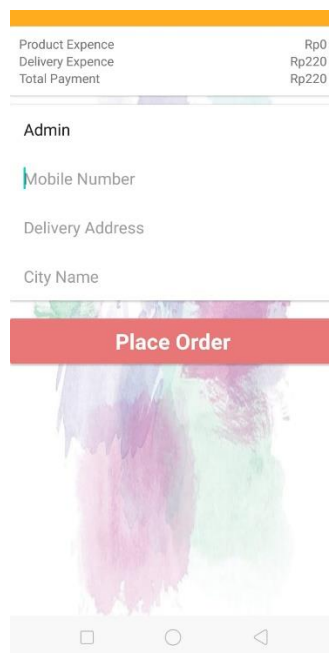
Gambar 3. Halaman *Dashboard*
 Sumber: analisis peneliti, 2023



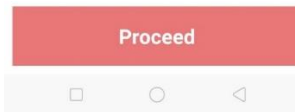
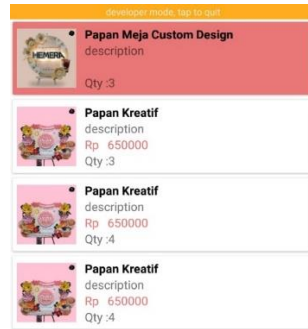
Gambar 4. Halaman Deskripsi Produk
 Sumber: analisis peneliti, 2023



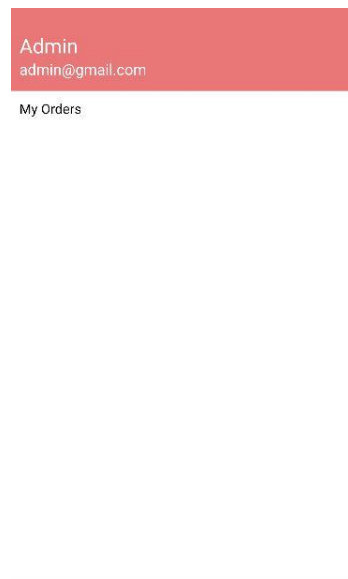
Gambar 5. Halaman *Quantity*
Sumber: analisis peneliti, 2023



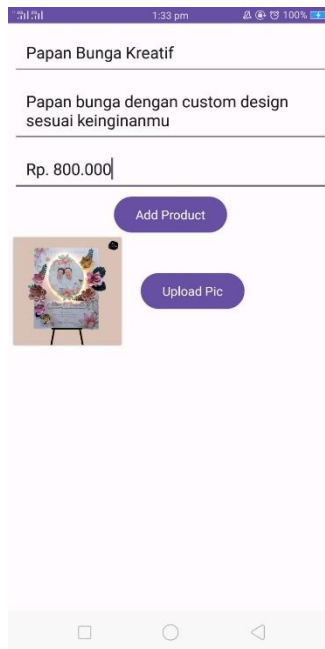
Gambar 6. Halaman *Checkout*
Sumber: analisis peneliti, 2023



Gambar 7. Halaman Keranjang
Sumber: analisis peneliti, 2023



Gambar 8. Halaman *Profile* Pelanggan
Sumber: analisis peneliti, 2023



Gambar 9. Halaman Tambah Produk *Admin*
 Sumber: analisis peneliti, 2023

Selanjutnya pada tahap pengujian, menggunakan metode pengujian *Blackbox* yang berfokus untuk memeriksa nilai keluaran dan tidak berusaha untuk mengetahui kode program apa yang menghasilkan nilai keluaran. Adapun hasil pengujian terhadap aplikasi, sebagai berikut

Tabel 1. Hasil Pengujian Aplikasi *E-commerce* MAN Creative sisi Pelanggan

Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Registrasi / <i>Sign Up Customer</i>	Menampilkan form input data registrasi <i>Customer</i>	Tampil halaman Register	[√] Berhasil
<i>Login Customer</i>	Menampilkan form <i>login customer</i>	Tampil halaman <i>Login</i>	[√] Berhasil
Menu Halaman <i>Dashboard</i>	Menampilkan Menu Halaman <i>Dashboard Pembeli</i>	Tampil halaman <i>Dashboard</i>	[√] Berhasil
Halaman Deskripsi Produk	Menampilkan Halaman	Tampil halaman DeskripsiProduk	[√] Berhasil

Halaman Chackout Produk	Deskripsi Produk Menampilkan form halaman menu Chackout produk
-------------------------	--

Tabel 2. Hasil Pengujian Aplikasi *E-commerce* MAN Creative sisi Admin

Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Input Data Produk	Menampilkan form input data Produk	Tampil halaman Data Produk	[√] Berhasil
Input Gambar Produk	Menampilkan Input Gambar Produk	Tampil halaman Input Gambar Produk	[√] Berhasil
Edit Data Produk	Menampilkan Input Data Produk	Tampil halaman Edit Data Produk	[√] Berhasil

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisa, dan data yang dikumpulkan penulis, aplikasi berbasis *Android* untuk dapat dibuat dengan pengkodean yang dirancang, dan *design* aplikasi yang dibuat sedemikian rupa, dengan media pengkodean yaitu *Android Studio* dengan memanfaatkan bahasa pemrograman *Java*. Rancangan yang telah dibuat oleh penulis, baik dalam bentuk *design* tampilan antarmuka aplikasi, alur proses aplikasi ketika digunakan, diimplementasikan dan dituangkan melalui *Android Studio*, yang pada akhirnya aplikasi yang telah dibuat oleh penulis didistribusikan kepada MAN Creative. Dari penelitian yang dilakukan oleh penulis, pengujian aplikasi *Android* untuk kebutuhan MAN Creative, diuji dengan memanfaatkan metode pengujian.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S, R., & Shalahuddin, M. (2015). ***Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek***. Bandung: Informatika Bandung.
- Abdul, K. (2023). ***Logika Pemrograman Java Pemula (Update Version)***. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Aryanata, K. H. (2021). ***Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum***. *Jurnal Algoritma*, Vol.19,No 1.

- Dayat, S. (2018). ***Belajar Android Studio Untuk Pemula***. Bandung: Dayat Suryana Independent.
- Diki, S., Dentik, K., T. Revi, A. F., & Irfan, H. (2022). ***Rancang Bangun E-Commerce Produk Pertanian dan Perikanan Berbasis Android***. *Jurnal SISFOKOM (Sistem Informasi dan Komputer)*, Volume 11, Nomor 3, 1.
- Elfira, F. H., Sucipto, A., & Fitriana, R. (2022). ***Analisis dan Perancangan Sistem Informasi***. Jawa Tengah: Wawasan Ilmu Anggota IKAPI.
- Fitriana, D. R., & Maulana, A. (2022). ***Sistem Prediksi Penjualan Dengan Metode Expotensial Smoothing & Trend Produk***. Tangerang Selatan: PT. Mediatama Digital Cendikia.
- Hardiansyah, M., & Sigit, S. M. (2023). ***Panduan Praktis Membuat Aplikasi Android Dengan Android Studio***. Jakarta: PT Lawba Techno Indonesia.
- Nofri, Y. A., Rohmat, I. B., Imam, A. S., Sari, S. T., Heni, S. M., Alim, H. S., & Ghea, P. S. (2022). ***Analisa Perancangan Sistem Informasi***. Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.
- Prof. Dr. Agustinus, P. I. (2017). ***Perancangan Dan Pengembangan Produk Manufaktur***. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET (Penerbit Andi).
- Rita, I., Kasmi, Evi, S., & Muhamad, M. (2018). ***Perancangan Aplikasi E-Commerce Berbasis Android Pada Kelompok Swadaya Masyarakat Desa Margakarya Pringsewu***. *Jurnal Ilmiah Komputer*. Vol 4, No 1, 1.
- Rizky, O., Adam, L. K., Atika, N. H., & Rima, U. (2022). ***Statistik 2022***. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Rosyana, F. P., Onno, W. P., & Aziz, R. A. (2020). ***Firestore - Membangun Aplikasi Berbasis Android***. Yogyakarta: Penerbit ANDI (Anggota IKAPI).
- Sandra, A., & Ahmad, L. (2020). ***Peran E-Commerce terhadap perekonomian Indonesia selama pandemi Covid-19***. *Jurnal Kajian Manajemen Bisnis*, 3.
- Simamarta, J. (2010). ***Rekayasa Perangkat Lunak***. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET (Penerbit Andi).
- Woro, I. R., Ravi, R. F., & Parhan, H. (2020). ***Rancang Bangun Aplikasi Penentuan dan Share Promo Produk Kepada Pelanggan Dari Website Ke Media Sosial Berbasis Desktop***. Bandung: Kreatif Insudtri Nusantara.
- Woro, I. R., Ravi, R. F., & Parhan, H. (2020). ***Rancang Bangun Aplikasi Penentuan Dan Share Promo Produk Kepada Pelanggan Dari Website Ke Media Sosial Berbasis Desktop***. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.