

PENERAPAN SISTEM INFORMASI PADA PENJUALAN SARUNG TENUN BUTON BERBASIS ANDROID

APPLICATION OF INFORMATION SYSTEMS ON ANDROID-BASED SALES OF BUTON WOVEN GLOVES

Nalis Hendrawan¹, Sultan Hady², Azlin³, Rosnayati*⁴

Prodi Teknik Informatika

Universitas Dayanu Ikhsanuddin

Jl. Dayanu Ikhsanuddin no. 124 Baubau

e-mail: ¹nalishendrawan@unidayan.ac.id, ³azlin.unidayan01@gmail.com, *⁴rosnayati95@gmail.com

Abstrak

Desa Kapoa merupakan salah satu Desa yang terdapat di Kecamatan Kadatua Kabupaten Buton Selatan, dengan luas wilayah 2,51 km². Mata pencaharian masyarakat khususnya kaum wanita yaitu menenun sarung Buton. Untuk pemasaran masyarakat Desa Kapoa menjual sarung tenun ke toko-toko kain tenun, dari mulut kemulut adapula yang menjual sarung tenun ke daerah-daerah sekitar pulau Buton yang mengharuskan penjual menyebrang yang membutuhkan biaya yang cukup banyak. Untuk itu Tujuan penelitian adalah merancang aplikasi sistem informasi penjualan sarung tenun Buton berbasis android, sehingga dapat dikenal oleh masyarakat umum. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengumpulan data dengan metode observasi, metode wawancara dan metode kepustakaan kemudian analisis data yang digunakan dengan menggunakan jenis data Kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah berupa aplikasi penjualan sarung tenun Buton, yang dapat digunakan sebagai media pemasaran bagi penenun agar dapat menjual hasil tenun secara online sehingga dapat meningkatkan hasil produksi yang dibuat.

Kata kunci : Penjualan, Sarung Tenun Buton, Android

Abstract

Kapoa Village is one of the villages located in Kadatua District, South Buton Regency, with a large area 2,51 km². The livelihood of the community, especially women, is weaving the Buton sarong. For marketing, the people of Kapoa Village sell woven sarongs to woven cloth shops, from mouth to mouth there are those who sell woven sarongs to areas around the island of Buton which require sellers to cross which require a lot of money. Therefore The research objectives are designing application of the sales information system of Buton sarong weaving based on android, so that it can be recognized by the general public. The method used in this research is the method of data collection with observation methods, interview methods and later literature methods data analysis used by using qualitative data types. The results of this study are in the form of applications sales of Buton woven sarongs, which can be used as a marketing medium for weavers to be able to sell woven products online so that they can increase their production.

Keywords : Sales, Buton Weaving Gloves, Android

1. PENDAHULUAN

Desa Kapoa merupakan salah satu Desa yang terdapat di Kecamatan Kadatua Kabupaten Prodi Teknik Informatika Universitas Dayanu Ikhsanuddin Baubau
<http://ejournal.unidayan.ac.id/index.php/JIU>

Buton Selatan, dengan luas wilayah 2,51 km^2 . Mata pencaharian masyarakat khususnya kaum wanita yaitu menenun sarung Buton. Untuk pemasaran masyarakat Desa Kapoa menjual sarung tenun ke toko-toko kain tenun, dari mulut kemulut adapula yang menjual sarung tenun ke daerah-daerah sekitar pulau Buton yang mengharuskan penjual menyebrang yang membutuhkan biaya yang cukup banyak sedangkan harga sarung Buton berkisaran Rp.180.000 untuk sarung tenun yang menggunakan benang biasa (kambari), benang perak berkisaran Rp.250.000 sedangkan benang mastuli berkisaran Rp.300.000. Harga sarung tenun Buton tergantung benang yang digunakan karena tingkat kesulitan pembuatan sarung tenun Buton.

Masyarakat Desa Kapoa membutuhkan media promosi untuk memasarkan, meminimalisir waktu dan biaya penjualan, selain itu dapat memudahkan pula konsumen untuk melihat motif-motif sarung tenun Buton apa saja yang diproduksi oleh masyarakat Desa Kapoa. Sehingga dibutuhkan sebuah aplikasi sistem informasi penjualan sarung tenun Buton secara *online* untuk memudahkan dalam proses jual beli yang bisa dilakukan dimana pun, dan kapan saja yaitu menggunakan *platform* berbasis *android*.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan dengan judul “Perancangan Aplikasi Penjualan Batik Berbasis *Android*” dengan perkembangan jaman yang semakin pesat dapat dimanfaatkan untuk media periklanan dan informasi untuk mengenalkan dan membuat jaringan yang luas bagi Batik Puspa Kencana. Dengan membuat sebuah aplikasi penjualan batik berbasis *android* yang diharapkan dapat membantu dalam pengenalan, media jual beli, serta dapat membuka jaringan yang lebih luas bagi batik puspa kencana. Metode yang digunakan yaitu SDLC (*System Development Life Language*) *Waterfall*. Perancangan dilakukan dengan proses UML dengan *use case* diagram, *flowchart* kemudian diterapkan dalam aplikasi menggunakan *Eclipse* serta ADT (*Android Development Tool*) untuk pembuatan aplikasi berbasis *android*[1].

Penelitian selanjutnya yaitu dengan judul “Rancang Bangun *E-Commerce* Tenun Songket Sambas Sahidah”. Tujuan penelitian ini yaitu aplikasi *E-Commerce*” dapat menjadi media pemasaran dan penjualan Tenun Songket Sambas Sahidah secara *online*. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi *E-Commerce* dapat membantu pelanggan untuk mendapatkan informasi tentang produk yang ditawarkan oleh Tenun Songket Sambas Sahidah, mempermudah pelanggan dalam proses pemesanan suatu produk, dan dapat membantu meningkatkan pemasaran dan penjualan bagi Tenun Songket Sambas Sahidah[2].

Penelitian selanjutnya yaitu dengan judul “Penerapan *E-Commerce* Penjualan Sarung Tenun Ikat Berbasis *Android*”. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem *E-Commerce* tenun ikat berbasis *Android* ini konsumen dapat melakukan pemesanan kain tenun tanpa harus datang ke toko, pihak perusahaan dapat mengatasi pengolahan kain tenun, pengolahan pemesanan sehingga memberikan kemudahan kepada konsumen untuk mendapatkan informasi tentang kain tenun pada toko tersebut. Hasil dari penelitian ini adalah dengan diimplementasikan *E-Commerce* pada toko penjualan kain tenun ini dapat digunakan sebagai sarana promosi penjualan yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun, proses pembelian dapat secara langsung tanpa harus datang ketoko, serta dapat mempermudah proses transaksi pembelian kain tenun[3].

Penelitian selanjutnya yaitu dengan judul “Perancangan Dan Implementasi *E-Commerce* Untuk Penjualan Baju *Online* Berbasis *Android*”. Pada penelitian ini dilakukan untuk perancangan dan pembangunan aplikasi berbasis *mobile* serta pengujian menggunakan metode *white box*. Pengumpulan datanya menggunakan observasi, studi pustaka, dan wawancara. Kemudian data diimplementasikan untuk dapat diaplikasikan pada aplikasi *mobile*[4].

Penelitian selanjutnya yaitu “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Pada CV Nonninth Inc Berbasis *Online*”. Dalam meningkatkan omset penjualan dan penataan sistem administrasi CV Nonnith memerlukan sistem yang kuat agar branded produk lebih dikenal sekaligus memperkuat sistem *database*. Perancangan sistem penjualan pada CV Nonnith Inc dibangun berdasarkan analisis *pieces*, tahap perancangan sistem dan implementasi sistem ke dalam aplikasi berbasis *online* yaitu *adobe dreamwaver* dan *mysql*. Diharapkan sistem ini dapat membantu CV Nonnith dalam meningkatkan kinerja perusahaan baik omset maupun sistem administrasinya[5].

Penelitian selanjutnya yaitu “Rancang Bangun *Website* Seni Tenun Kampong Warna Warni Kelurahan Sulaa Kota Baubau”. Tujuan dari penelitian ini untuk merancang bangun dan membuat *website* seni tenun kampung warna warni Kelurahan Sulaa Kota Baubau. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu *observasi* dan wawancara dengan pengelola Galery Tenun Sula’a. Penelitian ini menghasilkan sebuah *website* yang dapat digunakan sebagai media pemasaran bagi penenun agar dapat menjual hasil tenun secara *online* sehingga dapat meningkatkan hasil produksi yang dibuat[6].

Penelitian selanjutnya yaitu “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kain Tenun (Kre Alang) Berbasis *Web*”. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan penjualan produk kre alang dan memperluas wilayah pemasaran produk kre alang. Metode pengembangan perangkat lunak menggunakan *waterfall*. Pengujian perangkat lunak menggunakan *black box*. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sistem informai penjualan berbasis *web* di desa sebewe yang mampu meningkatkan kebutuhan akan data dan informasi dari produk kain tenun, dimana calon konsumen dapat melakukan pertukaran data dan informasi secara online hingga transaksi pembelian, penjualan dan pembayaran tentang segala produk kain tenun dapat ditransfer melalui rekening[7].

Penelitian selanjutnya yaitu “Analisis Dan Perancangan Sistem Penjualan Tenun Biboki Berbasis *Android*”. Ruang lingkup penjualan yang terbatas membuat penjual tenun biboki mengalami kesulitan dalam menjual dan mencari konsumen. Untuk mengatasi permasalahan tersebut penulis mencoba membuat aplikasi penjualan tenun biboki berbasis *android* dengan mengunakan metode pengembangan sistem *waterfall*. Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi penjualan kain tenun agar dapat digunakan sebagai wadah penjualan kain tenun biboki[8].

Penelitian selanjutnya yaitu “Perancangan Aplikasi Market *Interface* Industri Tenun Dikabupaten Sumba Barat Berbasis *Android*”. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah pembelian produk dan meningkatkan produk dan penjualan produk. Tahapan penelitian perancangan market interface yang digunakan adalah *prototype*. Diharapkan dengan adanya penelitian perancangan aplikasi market interface ini dapat mempermudah dalam meningkatkan penjlilan produk dilokal maupun internasional[9].

Penelitian selanjutnya dengan judul “Implementasi Media E-Commerce Pada Pemasaran Kain Sutra Mandar Di Polewali Mandar” tujuan dari penelitian dapat membantu dalam memasarkan produk kain sutra mandar sehingga diperlukan media yang dapat menjangkau semua area tanpa dibatasi ruang dan waktu.berdasarkan indikator kualitas aplikasi, penggunaan aplikasi, kepuasan pengguna dan dampak bagi pedagang, respon pengguna pada uji coba lapangan dengan jumlah sembilan belas orang terdiri dari tujuh belas orang sebagai *client* dan pihak pedagang sebagai server atau admin,menunjukan rerata 3,38 dengan presentase 84,60% dengan kategori sangat baik, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi e-commerce sangat membantu dalam pemasaran kain sutra mandar[10].

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang bangun aplikasi sistem informasi penjualan sarung tenun Buton berbasis *Android*.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi atau keterangan secara akurat dilakukan dengan beberapa cara yaitu sebagai berikut:

- a. Observasi yaitu Metode ini digunakan dengan cara terjun langsung ketempat dan mengamati objek yang diteliti secara lansung, mulai dari proses awal pembuatan sarung hingga akhir, apa saja yang menjadi kendala dalam proses pemasaran atau penjualan sarung tenun Buton.
- b. Wawancara (*interview*) yaitu Metode wawancara dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung, kepada penenun sarung tenun Buton di Desa Kapoa untuk mendapatkan informasi, seperti proses pembuatan sarung, jenis sarung apa saja yang di buat, motif-motif sarung tenun, dan bagaimana cara memasarkan hasil tenun yang sudah jadi.
- c. Pustaka yaitu Metode studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan serta bahan-bahan yang diperlukan untuk penelitian dengan cara membaca jurnal referensi yang berkaitan.

2.2 Teknik Analisa Data

Setelah melakukan tahapan penelitian yang dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan pustaka yang sesuai dengan tujuan dalam penyusunan laporan tugas akhir, maka dilakukan analisis data yang dapat membantu dan mendukung tercapainya tujuan. Analisis data tersebut adalah sebagai berikut:

a. Jenis Data

Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Jenis data kualitatif yaitu data yang diperoleh berupa informasi wawancara langsung dengan penenun yang ada didesa Kapoa tentang proses penjualan sarung tenun Buton. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang diperoleh berupa data bilangan angka yaitu data transaksi penjualan.

b. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data Primer

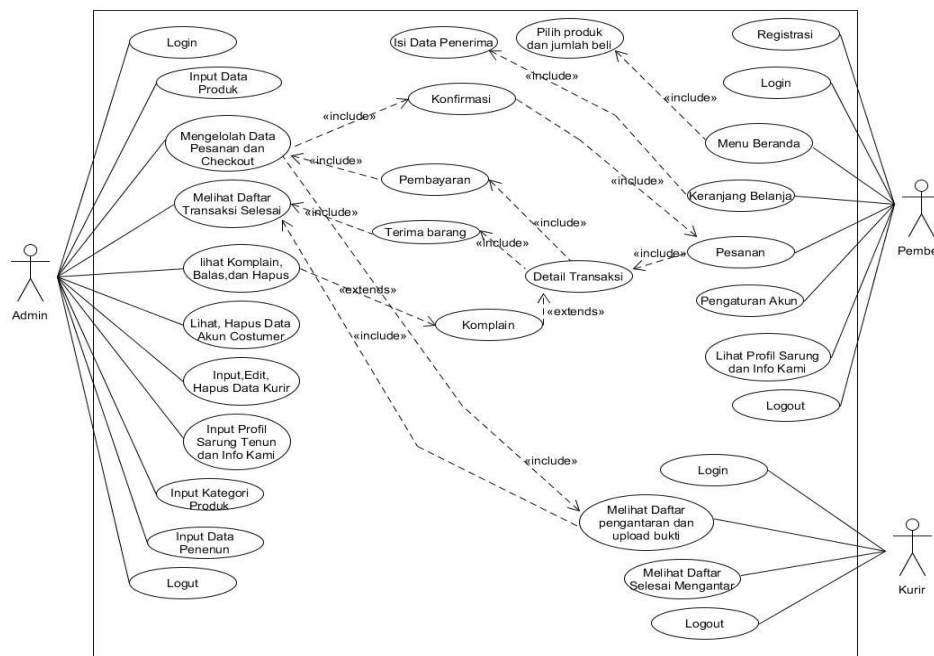
Data primer adalah data yang diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi dan wawancara langsung dengan para narasumber atau penenun mengenai penelitian yang dilakukan, seperti proses awal pembuatan sarung, jenis-jenis sarung tenun yang diproduksi, dan kendala yang di hadapi dalam proses penjualan.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari buku, catatan, jurnal, laporan yang dapat mendukung kelengkapan data primer yang ada kaitannya dengan penelitian ini..

2.3 Use Case Diagram

Use Case diagram digunakan untuk menggambarkan bagaimana interaksi antara pengguna sistem (aktor) dengan sistem yang akan dibuat. Adapun perancangan sistem penjualan sarung tenun Buton berbasis android terdiri dari 3 aktor yaitu admin, pembeli dan kurir. Rancangan usecase dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 1 Use Case Diagram

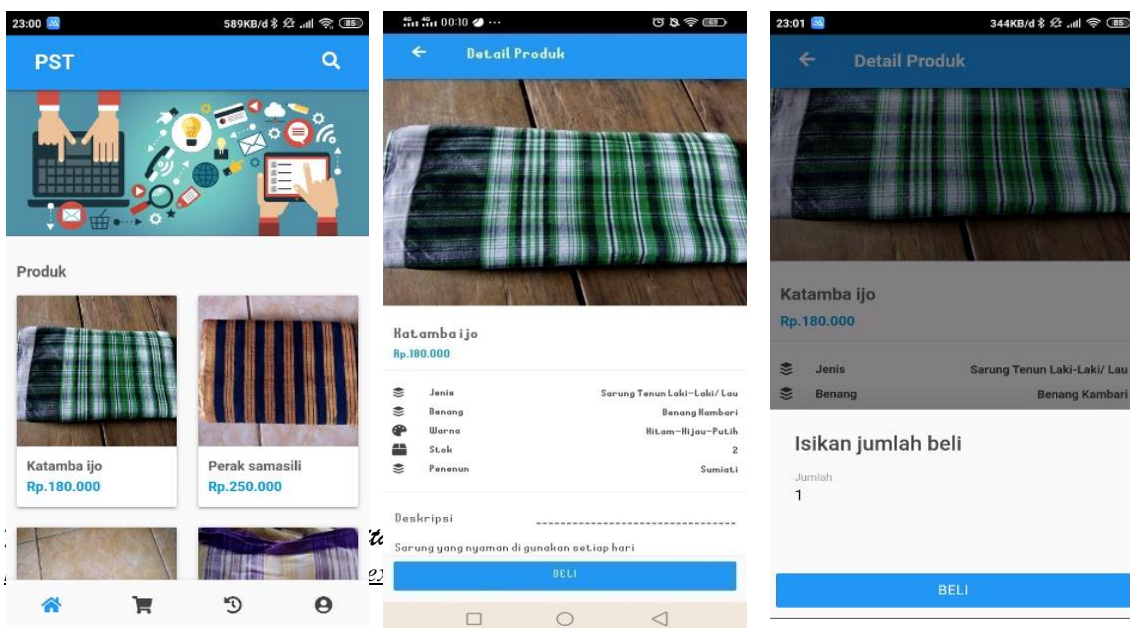
Use case diagram menjelaskan tentang cara berjalannya sistem ini, dimana pembeli registrasi terlebih dahulu untuk mendapatkan *username* dan *password* setelah berhasil login masuk menu Home pembeli dapat melihat daftar produk sarung tenun buton, detail produk dan pengisi jumlah produk yang akan dibeli. Selanjutnya menu keranjang belanja berisi daftar produk yang beli jika ingin menambah barang klik “lanjut belanja” jika tidak klik “selesai belanja” mengisi data penerima dan memilih metode pembayaran. Selanjutnya menu pesanan dimana pembeli dapat melihat status pesanan *pending* dan *Success*. Klik salah satu produk masuk detail transaksi terdapat menu bayar sekarang jika sudah tunggu konfirmasi dari admin jika sudah dikonfirmasi status produk *success* didetail transaksi terisi data kurir yang akan mengantar barang, menu komplain, tombol terima barang dan bukti transfer. Menu profil menampilkan menu pengaturan akun, informasi pembayaran, profil sarung tenun, dan info kami. Di sini admin pertama login jika berhasil masuk ke menu *dashboard* melihat jumlah pendapatan, jumlah costumer, jumlah produk cart dan checkout. Kemudian menginput, mengelolah data pesanan dan checkout, menghapus, edit, tambah data penenun, kurir, dan costumer. Sedangkan kurir harus login terlebih dahulu untuk masuk ke menu melihat daftar pengantaran dan upload bukti, menu daftar selesai mengantar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.1 Tampilan Menu Home

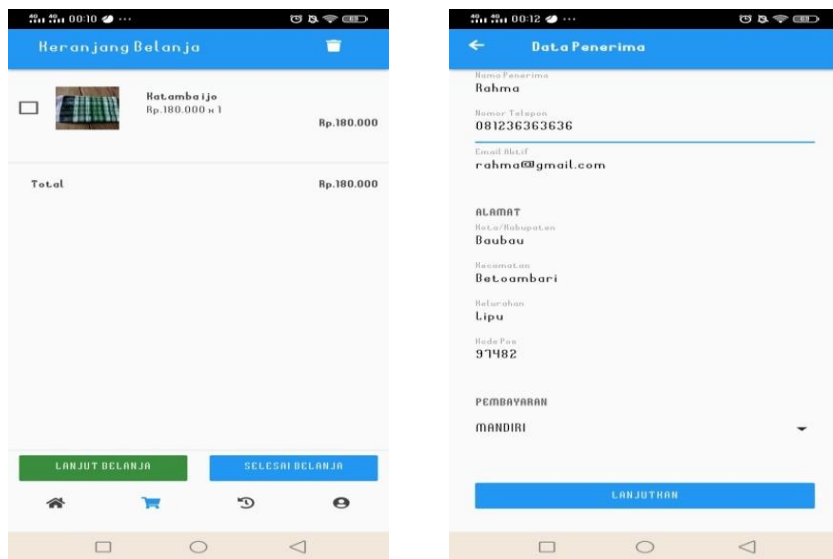
Menu *home* adalah menu utama yang akan tampil setelah pembeli berhasil login ke aplikasi. Pembeli dapat melihat produk sarung tenun apa saja yang ada, selain itu ada detail produk, dan jumlah barang yang akan di beli.



Gambar 2 Tampilan Menu Home

3.2 Tampilan Menu Keranjang Belanja

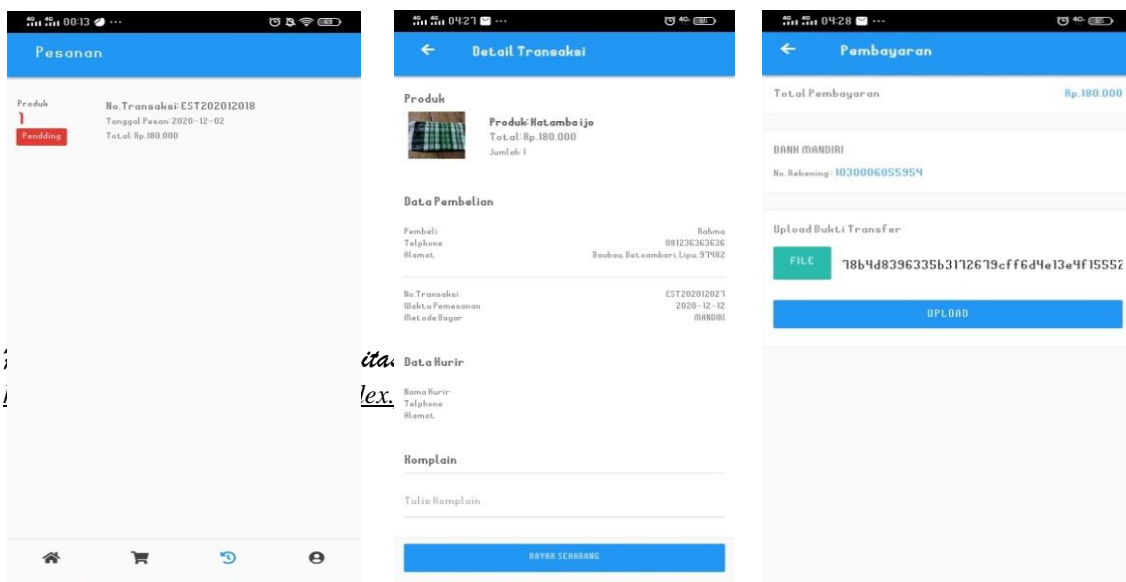
Menu keranjang belanja adalah menu yang menampilkan daftar produk yang telah dipilih oleh pembeli, jika ingin menambah barang klik “lanjut belanja”, kemudian mengklik tombol ”selesai belanja” selanjutnya mengisi data penerima, memilih metode pembayaran bisa bayar ditempat atau COD dan bisa melalui bank.

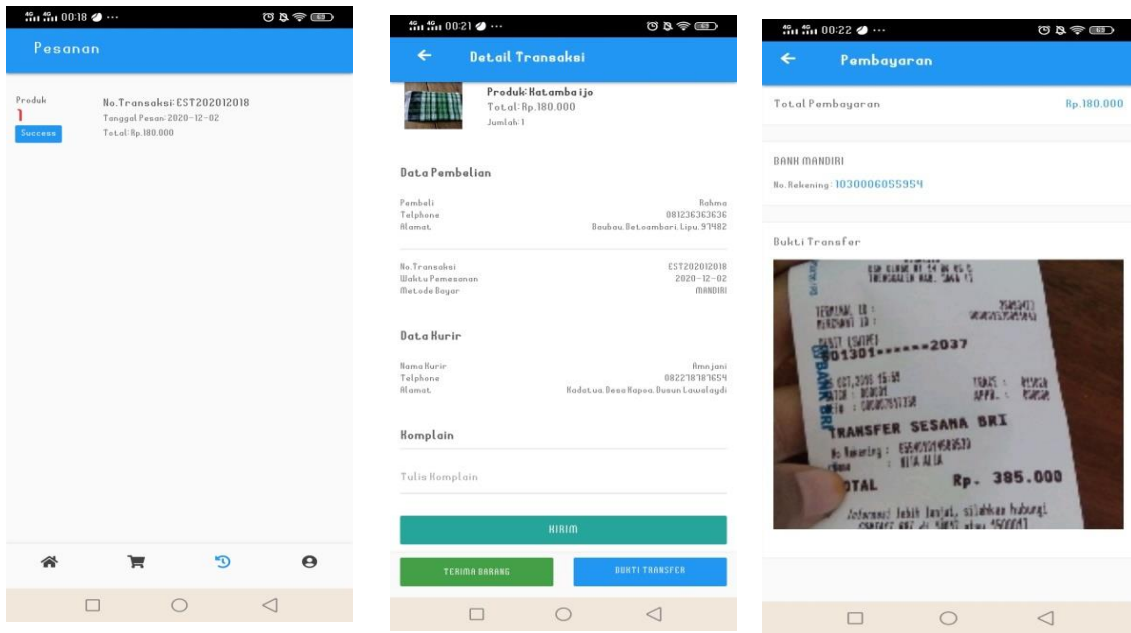


Gambar 3 Tampilan Menu Keranjang Belanja

3.3 Tampilan Menu pesanan

Menu pesanan digunakan pembeli untuk melihat status produk masih *pending* atau *success*. Klik salah satu produk masuk detail transaksi dan melakukan pembayaran kemudian upload bukti pembayaran tunggu konfirmasi dari admin jika sudah dikonfirmasi status produk sukses. Setelah itu Di detail transaksi data kurir terisi kemudian pembeli mengkonfirmasi bahwa barang sudah diterima.

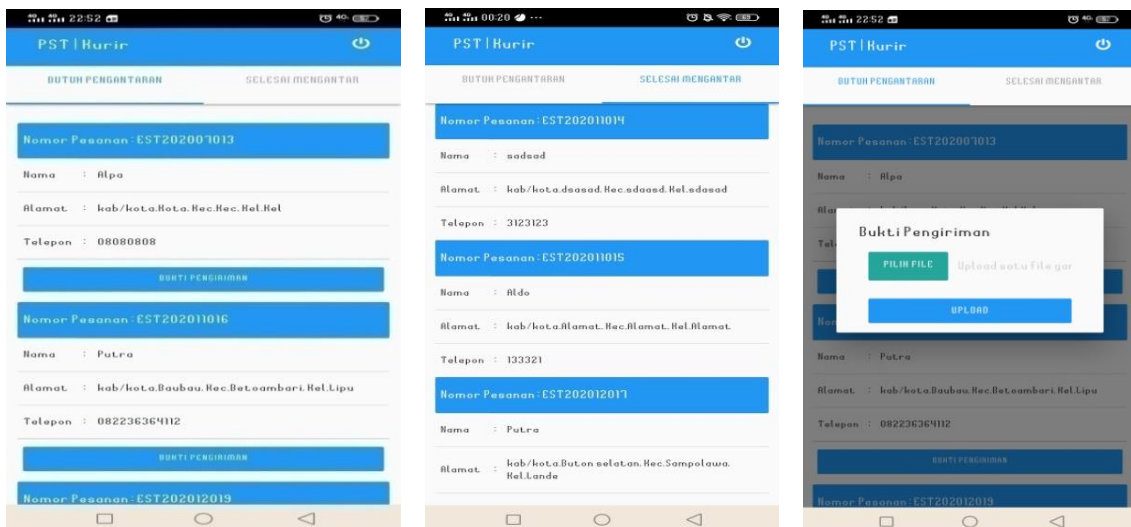




Gambar 4 Tampilan Menu Pesanan

3.4 Tampilan Menu Kurir

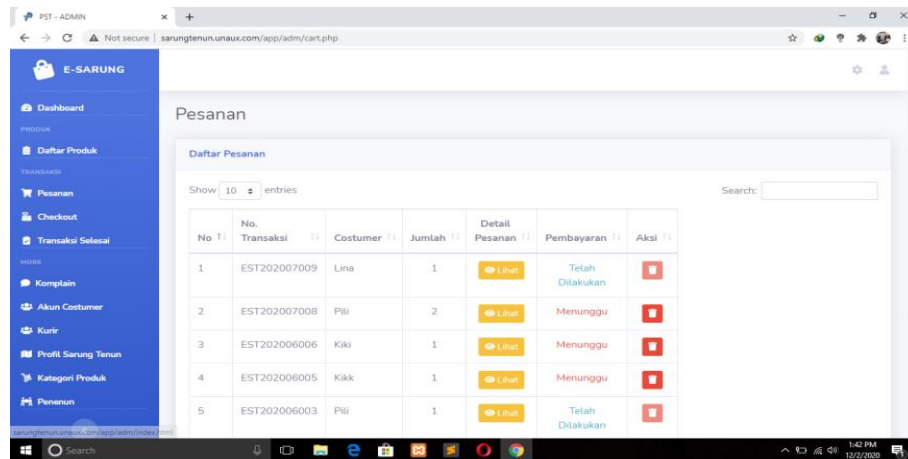
Menu ini digunakan kurir untuk melihat daftar pesanan barang yang akan di antar, upload bukti pengiriman dan selesai mengantar.



Gambar 5 Tampilan Menu Kurir

3.5. Tampilan *Form Pesanan*

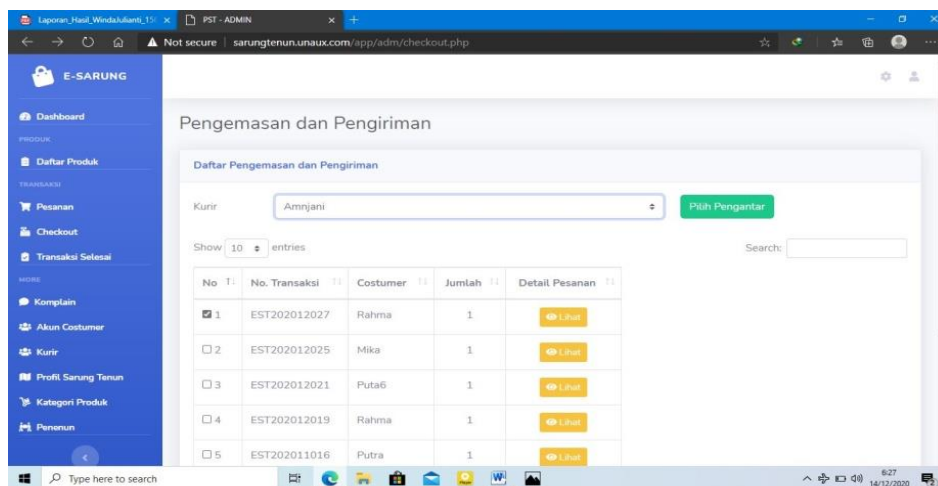
Form ini digunakan admin untuk melihat daftar pesan, detail pesanan, status pembayaran dan hapus. Jika pembeli sudah melakukan pembayaran maka admin akan mengkonfirmasi dan barang masuk proses pengemasan dan pengiriman.



Gambar 7 Tampilan form Pesanan

3.7 Tampilan *form Checkout*

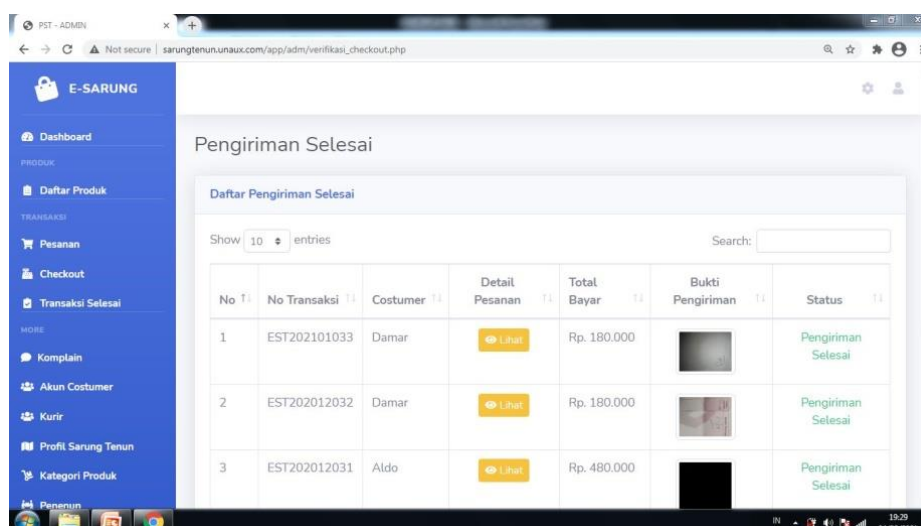
Form checkout digunakan admin untuk melihat daftar pengemasan dan pengiriman, pilih pengantar atau kurir.



Gambar 8 Tampilan *Form Checkout*

3.8 Tampilan *Form Transaksi Selesai*

Form ini digunakan admin untuk melihat daftar pengiriman selesai.



Gambar 9 Tampilan *Form* Transaksi Selesai

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengujian sistem maka dapat disimpulkan dengan adanya sistem informasi ini dapat memasarkan dan memberikan informasi tentang produk sarung tenun Buton masyarakat desa Kapoa, dan meminimalisir waktu dan biaya penjualan, selain itu sebagai media untuk mempromosikan dan memperkenalkan motif- motif apa saja yang dibuat penenun. Dan aplikasi ini dapat mempermudah pembeli melakukan transaksi secara online yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja, menggunakan smartphone.

5. SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang ada maka penulis memiliki beberapa saran yang dapat dijadikan bahan acuan untuk penelitian selanjutnya:

1. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat membuat aplikasi ini lebih menarik lagi dengan kombinasi warna dan desain yang cocok.
2. Aplikasi penjualan sarung tenun buton berbasis android dapat dikembangkan agar dapat berjalan disistem operasi lain seperti *iOS*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sholih, B., & Handaga, B. 2014. *Perancangan Aplikasi Penjualan Batik Berbasis Android*. Skripsi. Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- [2] Merianti, U., dkk. 2016. *Rancang Bagun E-Commerce Tenun Songket Sambas Sahidah*. Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi, (Vol. 1, No. 1).
- [3] Hoely, Y., & Snae, M. 2017. *Penerapan E-Commerce Penjualan Sarung Tenun Ikat Berbasis Android*. Jurnal Teknologi Terpadu, (Vol. 3, No. 1).
- [4] Kusuma, P., & Prasetya, K, A. 2017. *Perancangan Dan Implementasi E-Commerce Untuk Penjualan Baju Online Berbasis Android*. Jurnal Antivirus, (Vol. 11, No. 1).

- [5] Irawan, Agus., dkk. 2017. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Pada Nonnith Inc Berbasis Online*. Jurnal Positif, (Vol 3, No.2).
- [6] Usa, L. 2019. *Rancang Bangun website Seni Tenun Kampong Warna- Warni Kelurahan Sulaa Kota Baubau*. Skripsi: Universitas Dayanu Ikhanuddin Baubau.
- [7] Karisma, Yana: Susanto, Eri Sasmita: Hartina, Lilis. Agustus 2020. *Rancang Bangun Sistem Penjualan Kain Tenun Kre Alang Berbasis Web*. JINTEKS (Jurnal Informatika Teknologi dan Sains). (Vol. 2 No 3).
- [8] Meko, F. L. Z., & Nugraha, A. 2020. *Analisis Dan Perancangan Sistem Penjualan Tenun Biboki Berbasis Android*. Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri, (Vol. 3, No.2).
- [9] Yudistiro, K., & Putri, A. N. M. 2020. *Perancangan Aplikasi Market Interface Industri Tenun Dikabupaten Sumba Barat Berbasis Android*. Seminar Nasional Sistem Informasi. Fakultas Teknologi Informasi, UNMER Malang.
- [10] Asmawati, S., & Sari, D. M. 2020. *Implementasi Media E-Commerce Pada Pemasaran Kain Sutra Mandar Di Polewali Mandar*. Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi, (Vol. 7, No.3).