

RANCANG BANGUN APLIKASI *HELPER SHOPPING* BERBASIS *MOBILE*

DESIGNING SHOPPING HELPER APPLICATIONS MOBILE BASED

Azlin¹, Ery Muchyar H.², Nofiati³

Program Studi Teknik Informatika
Universitas Dayanu Ikhsanuddin

Jl. Dayanu Ikhsanuddin No. 124 Baubau, Sulawesi Tenggara
e-mail: *¹azlin.unidayan01@gmail.com, ²erymuchyar82@gmail.com,
³nofiati030@gmail.com

Abstrak

Salah satu kegiatan sehari-hari yang dilakukan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan hidup yaitu berbelanja (shopping). Kegiatan tersebut dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja seperti berbelanja melalui online shop yang diakses melalui berbagai macam device seperti smartphone ataupun komputer. Dengan kemudahan yang ada sebagian orang merasa belum cukup. Hal ini dikarenakan bagi sebagian orang yang memiliki kesibukan tidak akan memiliki cukup waktu untuk mengambil barang yang telah dibeli pada online shop dan masih kurangnya jasa pengantaran barang yang akan mengantarkan barang tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang bangun aplikasi Helper Shopping berbasis mobile yang dapat menjadi media alternatif bagi masyarakat dalam berbelanja dan menggunakan jasa kurir sebagai jasa pengantaran barang. Pada aplikasi ini pembeli akan memesan barang pada penjual, kemudian seorang kurir akan mengambil barang yang telah dipesan oleh pembeli pada toko penjual dan mengantarkan barang tersebut kepada pembeli. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengumpulan data dengan metode pengamatan, metode wawancara dan metode kepustakaan kemudian data dianalisa menjadi langkah-langkah pembuatan aplikasi. Penelitian ini menghasilkan aplikasi Helper Shopping berbasis mobile yang memungkinkan masyarakat melakukan transaksi jual beli dimana saja dengan mudah dan menggunakan jasa kurir sebagai jasa pengantaran barang.

Kata Kunci : Belanja, Helper Shopping, Mobile.

Abstract

One of the daily activities carried out by the community to fulfill their daily needs is shopping. These activities can be done anywhere and anytime such as shopping through an online shop that is accessed through various devices such as smartphones or computers. With the convenience that there are some people feel it is not enough. This is because for some people who have a busy life will not have enough time to take the items that have been purchased at the online shop and there is still a lack of goods delivery services that will deliver the goods. The purpose of this study is to design a mobile-based Helper Shopping application that can be an alternative medium for the public in shopping and using courier services as a delivery service. In this application the buyer will order goods at the seller, then a courier will take the goods that have been ordered by the buyer at the seller's shop and deliver the item to the buyer. The method used in this research is the method of data collection by the method of observation, interview methods and literature methods then the data are analyzed into the steps of making an application. This research produces a mobile-based Helper Shopping application that allows people to make buying and selling transactions anywhere easily and using courier services as a delivery service.

Keywords: Shopping, Helper Shopping, Mobile.

1. PENDAHULUAN

Kegiatan belanja *online* merupakan cara baru dalam melakukan transaksi jual beli. Dalam kegiatan ini pembeli dan penjual tidak bertemu secara langsung seperti halnya proses penjualan biasa. Kemudahan dalam proses transaksi merupakan hal yang membuat konsumen tertarik untuk melakukan belanja *online*. Kebutuhan akan jasa kurir pengiriman juga makin dibutuhkan karena keterbatasan mobilitas membuat kebanyakan orang lebih senang berbelanja *online* dan kemudian menggunakan jasa kurir untuk mengantarkan barang belanjaan konsumen.

Belanja *online* juga sedang diminati oleh masyarakat yang ada di Kota Baubau. Kegiatan belanja *online* tersebut dilakukan melalui media sosial seperti *Facebook*, *WhatsApp* dan *Instagram*, dimana penjual akan memasarkan produknya melalui beberapa media tersebut dan pembeli akan membeli produk yang dipasarkan. Proses pengantaran barang yang telah dipesan oleh konsumen juga harus diantarkan oleh penjual atau diambil sendiri oleh pembeli. Bagi pembeli yang memiliki kesibukan atau tidak memiliki cukup waktu untuk mengambil barang tersebut memerlukan bantuan jasa kurir untuk mengambil dan mengantarkan barang yang telah dipesan pada suatu toko *online*. Begitu pun dengan penjual yang tidak memiliki kendaraan akan mengalami kesulitan untuk mengantarkan barang kepada pembeli.

Beberapa penelitian yang terkait dengan judul yang diangkat dalam penelitian ini yaitu dengan judul “Aplikasi Penjualan *Online* Berbasis Android (Studi Kasus: di Toko Hoax Merch)”. Perkembangan *E-Commerce* di Indonesia meningkat dengan cepat, hal tersebut menuntut pelaku usaha untuk dapat beradaptasi dengan mengadopsi penjualan secara *online*. Begitu pula pada penelitian ini yang menggunakan studi kasus Toko Hoax Merch. Dimana untuk memudahkan konsumen untuk melihat produk toko hoax maka dibutuhkan suatu aplikasi yang khusus mengenai penjualan produk pada toko tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi penjualan *online* yang diharapkan dapat mempermudah transaksi penjualan dengan berbasis android[1].

Penelitian selanjutnya dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Jasa Perbaikan Komputer, Laptop, dan Smartphone Berbasis Android”. Perangkat komputer, laptop dan *smartphone* tidak selamanya berfungsi dengan baik. Perangkat-perangkat tersebut dapat mengalami kerusakan sehingga pengguna perangkat itu akan berusaha untuk memperbaikinya dengan cara mendatangi toko perbaikan komputer, laptop dan *smartphone*. Hal tersebut menyebabkan pengguna rugi waktu dan tenaga untuk mendatangi toko perbaikan perangkat, sehingga diperlukan adanya sebuah jasa pemesanan *online* yang dapat menangani masalah tersebut. Jasa pemesanan *online* ini khusus menangani perbaikan komputer, laptop dan *smartphone* langsung ditempat sehingga para pengguna perangkat tersebut hemat waktu, hemat tenaga, dan tidak susah payah mencari dan mendatangi toko perbaikan komputer, laptop dan *smartphone*[2].

Penelitian selanjutnya dengan judul “Aplikasi *Electronic Commerce* sebagai Media Penjualan Produk Makanan Ringan *Bussiness Development Center* Kabupaten Pringsewu”. Aplikasi yang dibuat pada penelitian ini sebagai media transaksi jual beli *online* membantu pemasaran produk- produk BDC Kabupaten Pringsewu. Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML dan MySQL. Software yang digunakan untuk membuat aplikasi ini menggunakan *Macromedia Dreamweaver CS4* dan *XAMPP*. Metode yang digunakan untuk membangun sistem aplikasi ini yaitu menggunakan metode *waterfall*[3].

Dalam penelitian lainnya yang berjudul “Perancangan Aplikasi *E-Commerce* Berbasis Android pada Kelompok Swadaya Masyarakat Desa Margakaya Pringsewu”. Aplikasi yang dibuat pada penelitian ini digunakan oleh kelompok swadaya masyarakat di desa Margakaya dalam pemesanan produk kerajinan masyarakat Margakaya Pringsewu. Pengembangan yang digunakan pada sistem informasi ini menggunakan siklus *System Development Life Cycle* dengan tahapan-tahapan yang ditentukan. Aplikasi ini sangat membantu dalam proses transaksi penjualan sehingga pendapatan pelaku usaha di desa Margakaya meningkat[4].

Penelitian selanjutnya dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi *M-Commerce* Berbasis Android sebagai Media Pemesanan pada *Distro Online*”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang bangun aplikasi Android sebagai media pemesanan pada *distro online* dengan menggunakan metode *FAST* sebagai metode pengumpulan data dan metode *prototyping* sebagai metode pengembangan aplikasi. Dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan secara *online* dan mempermudah mendapatkan informasi mengenai *distro online* serta dapat membantu penjual dalam melakukan pengolahan data pemesanan barang, data pelanggan dan konfirmasi pengiriman barang[5].

Penelitian lainnya dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Katalog *Online* dan Sistem Pemesanan Produk”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang suatu sistem komputer yang menjadi media informasi berbasis online yang lengkap, sebagai media promosi yang efektif serta adanya fitur pemesanan produk yang proses pemesanannya menggunakan *Barcode* sebagai bukti pemesanan barang. Hasil dari penelitian ini yaitu bisa menampilkan informasi dengan lengkap, *realtime*, mudah diakses, mempercepat proses transaksi, menyampaikan promosi dengan tepat dan memberikan pelayanan yang maksimal kepada pelanggan sehingga bisa meningkatkan kuantiti penjualan[6].

Penelitian selanjutnya dengan judul “Aplikasi Sistem Order *Online* Berbasis *Mobile* Android pada *Outlet Pizza Hut Delivery*”. Tujuan penelitian ini yaitu merancang bangun aplikasi order *online* yang dapat memberikan kemudahan kepada *customer* dalam memesan makanan siap saji. Aplikasi ini dibangun dengan sebuah *software* dari *anywhere software* yakni *basic4android*. Dengan adanya sistem aplikasi order *online customer* ini menjadi lebih mudah dan lebih cepat dalam proses pemesanan[7].

Penelitian lainnya dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan dan Penjualan Berbasis Web dan Android pada Toko YT. Wall Interior”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang bangun aplikasi pemesanan dan penjualan pada toko YT. Wall Interior yang berisi fitur-fitur semacam jenis *wallpaper* yang ditawarkan, jumlah stok barang yang ditoko dan cara pemesanannya. Dengan adanya aplikasi ini mampu membantu *customer* dalam mengetahui informasi yang ditawarkan pada toko YT. Wall Interior[8].

Penelitian selanjutnya dengan judul “Aplikasi *M-Commerce* Berbasis Android pada Zona Komputer Banjarnegara”. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi *mobile* untuk melakukan transaksi jual beli pada toko komputer Zona Komputer Banjarnegara. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *waterfall*. Aplikasi yang dihasilkan pada penelitian ini digunakan sebagai pendukung dalam melakukan aktivitas penjualan serta memudahkan pembeli yang menggunakan *smartphone* berbasis Android[9].

Penelitian selanjutnya dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Barang Berbasis Android pada Mini Market Faras Pangkalpinang”. Tujuan penelitian ini adalah untuk memudahkan konsumen dalam melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja, sebagai solusi yang ideal terhadap kebutuhan konsumen akan metode belanja yang praktis, serta memberikan peluang kepada pihak toko untuk meningkatkan penjualan tanpa harus membangun toko yang membutuhkan biaya sangat besar. Penelitian ini lebih mengkhususkan pengembangan pada sistem operasi Android, karena memiliki teknologi yang sesuai dan tersedia dalam berbagai jenis dan merk *smartphone*[10].

Berdasarkan uraian latar belakang pengembangan penelitian selanjutnya yaitu dengan judul rancang bangun aplikasi *helper shopping* berbasis *mobile* yang dapat mempermudah masyarakat dalam melakukan transaksi jual beli *online*. Selain itu terdapat kurir yang akan langsung membantu pembeli dalam melakukan transaksi kepada penjual dan langsung mengantarkan barang kepada pembeli.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang bangun aplikasi *Helper Shopping* berbasis Android yang dapat mempermudah masyarakat dalam melakukan transaksi jual beli *online* tanpa harus bertemu langsung dengan penjual dan barang dapat langsung diantarkan oleh kurir.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan keterangan yang akurat, dilakukan dengan beberapa cara yaitu :

- a. Pengamatan (observasi) yaitu dengan cara melakukan observasi terhadap objek-objek yang berkaitan dengan penelitian seperti mengamati proses transaksi jual beli yang terjadi di kota Baubau. Dimana saat ini sistem penjualan yang ada di kota Baubau masih menerapkan metode konvensional yaitu pembeli harus datang ke toko untuk memilih dan melakukan transaksi. Selain menggunakan metode konvensional juga dengan menggunakan bantuan media sosial sebagai wadah untuk memasarkan produk dari penjual.
- b. Wawancara (*Interview*) yaitu mengajukan serangkaian pertanyaan secara langsung kepada masyarakat tentang bagaimana sistem transaksi jual beli yang berjalan saat ini di Kota Baubau.
- c. Kepustakaan (*Library*), yaitu dengan cara mencari data mengenai hal-hal yang dibutuhkan untuk menambah referensi bacaan mengenai aplikasi *Helper Shopping*.

2.2 Analisis Data

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

a. Jenis Data

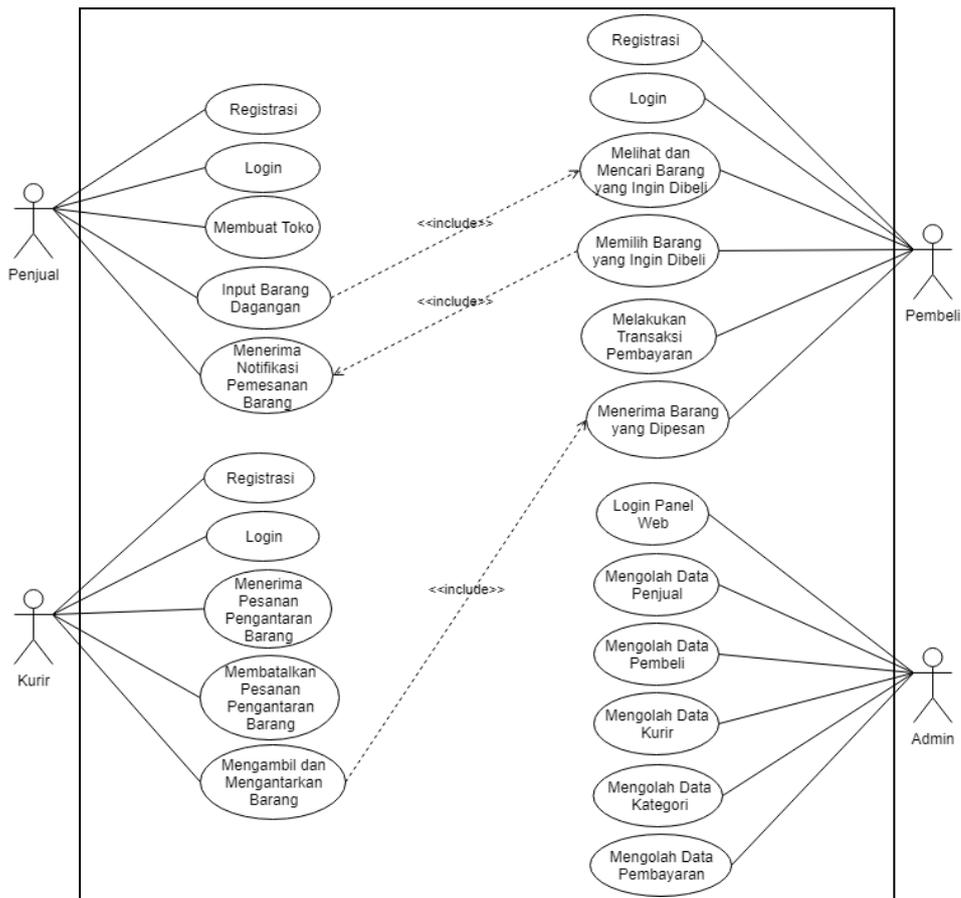
Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif atau informasi berupa penjelasan atau wawancara langsung dengan masyarakat tentang proses transaksi jual beli yang saat ini terjadi di Kota Baubau.

b. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data primer yaitu data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli atau pihak pertama. Data primer dalam penelitian ini yaitu data penjual, data pembeli dan data kurir.
2. Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari buku, catatan-catatan, laporan-laporan yang dapat mendukung kelengkapan data primer yang ada kaitannya dengan penelitian ini. Data sekunder dalam penelitian ini yaitu deskripsi toko.

2.3 Use Case Diagram Aplikasi Helper Shopping



Gambar 1 Use Case Diagram Aplikasi Helper Shopping

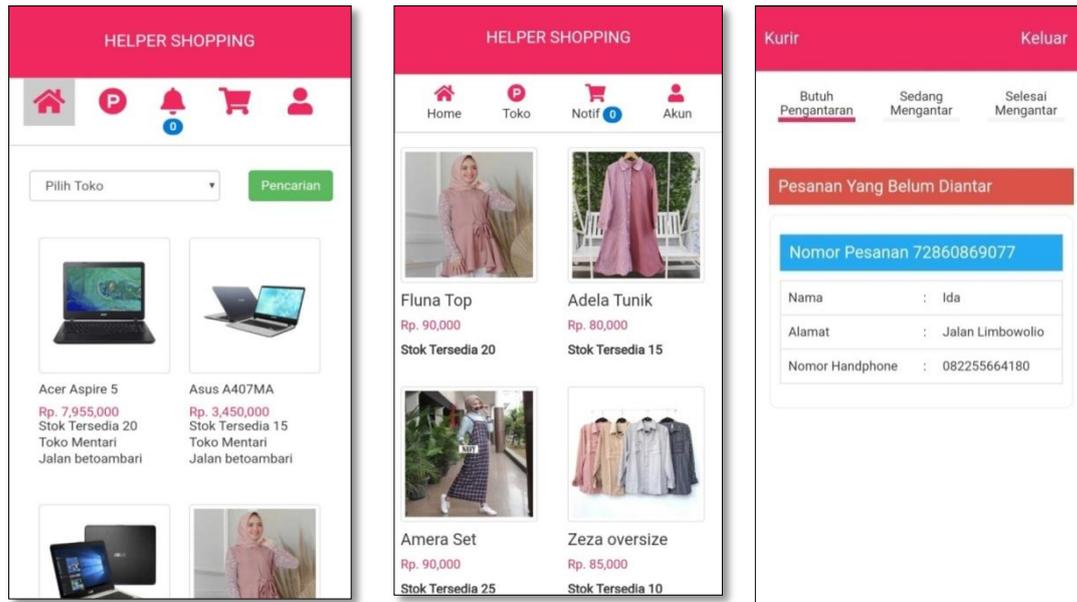
Use case diagram menjelaskan tentang cara berjalannya sistem ini, dimana pembeli yang belum mendaftarkan akun belum dapat melakukan proses transaksi jual beli, sedangkan bagi pembeli yang sudah mendaftarkan akunnya dapat melakukan *login* dan dapat mencari serta memilih barang yang akan dibeli. Bagi penjual sama halnya dengan pembeli, penjual harus mendaftarkan akun agar dapat melakukan transaksi jual beli. Penjual yang telah mendaftarkan akunnya dapat melakukan *login*, kemudian membuat toko dan menginput produk-produk yang akan dijual. Selain pembeli dan penjual juga terdapat kurir dan admin. Pada kurir sebelum *login* ke dalam aplikasi terlebih dahulu harus mendaftarkan akunnya, kemudian *login* ke dalam aplikasi dan dapat melihat pesanan jika ada notifikasi pemesanan. Kemudian untuk admin tidak perlu mendaftarkan akun, namun cukup dengan melakukan *login* agar dapat masuk ke dalam *website*. Setelah melakukan *login* admin dapat mengolah data penjual, data pembeli, data kategori, data kurir serta proses pembayaran yang dilakukan antara penjual dan pembeli.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dari penelitian ini sebagai berikut :

3.1 Tampilan Halaman Utama

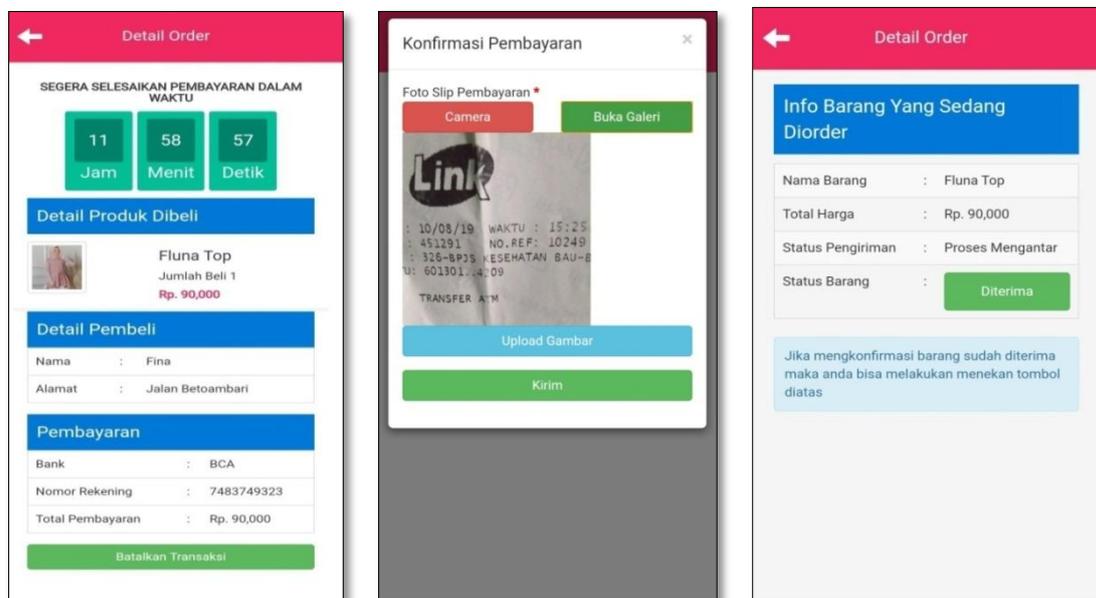
Halaman Utama pada aplikasi ini terdiri dari tiga halaman utama yaitu halaman utama pembeli, halaman utama penjual dan halaman utama kurir. Halaman utama tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 2 Halaman Utama Pembeli, Penjual dan Kurir

3.2 Tampilan Halaman Menu Notifikasi

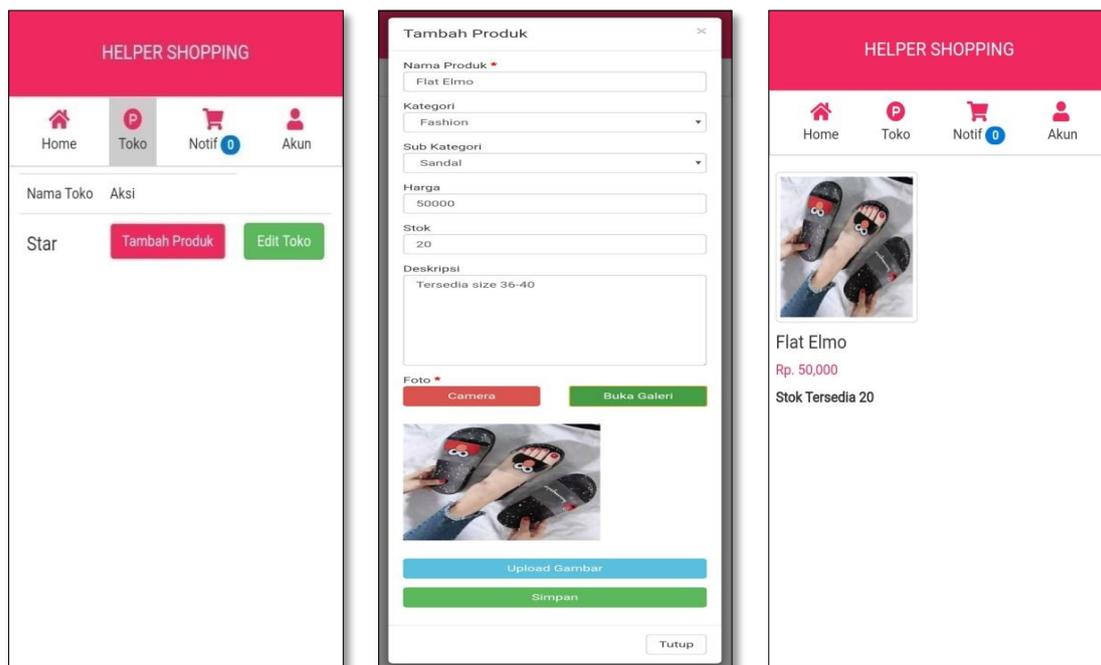
Pada menu ini pembeli dapat melihat detail pembayaran dan mengkonfirmasi pembayaran, sedangkan jika barang telah sampai pada pembeli maka pembeli dapat menekan tombol terima pada halaman detail order.



Gambar 3 Halaman Menu Notifikasi

3.3 Tampilan Halaman Menu Toko

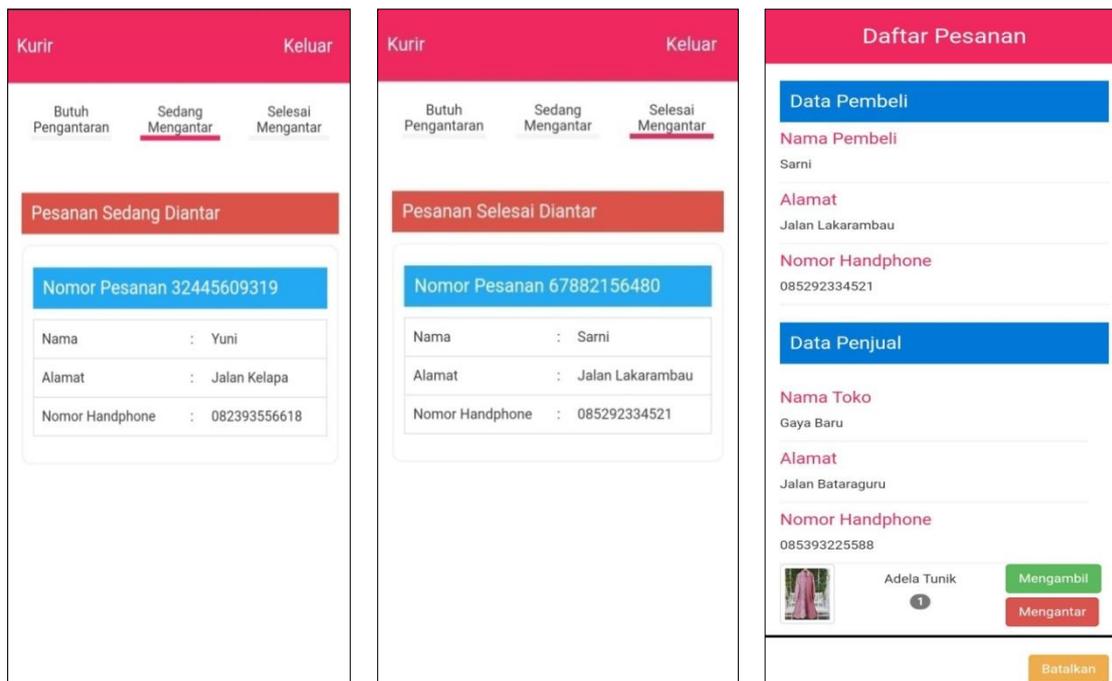
Pada menu toko penjual dapat membuat toko dan menambahkan produk yang akan ditawarkan kepada pembeli. Jika penjual berhasil membuat toko maka penjual dapat menambahkan produk yang akan ditawarkan kepada pembeli. Penjual juga dapat mengedit toko seperti mengganti nama toko.



Gambar 5 Tampilan Halaman Menambahkan Produk

3.4 Tampilan Halaman Menu pada Kurir

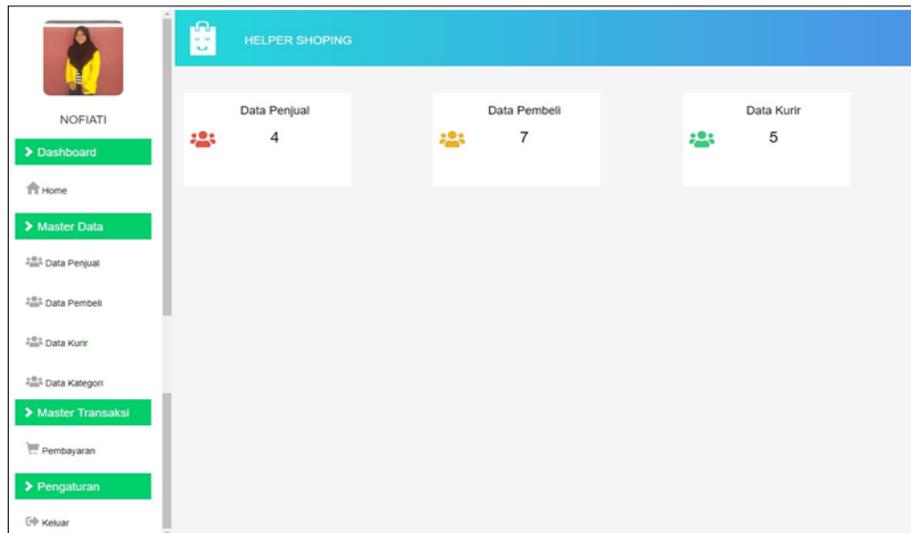
Pada halaman utama kurir terdapat beberapa menu seperti butuh pengantaran, sedang mengantar dan selesai mengantar. Menu butuh pengantaran berarti ada pesanan yang membutuhkan pengantaran, menu sedang mengantar berarti ada pesanan yang sementara diantar oleh kurir dan menu selesai mengantar berarti pesanan telah diantar oleh kurir.



Gambar 6 Halaman Menu Pada Kurir

3.5 Tampilan Halaman Utama Admin

Halaman utama admin merupakan halaman bagi admin untuk mengatur jalannya aplikasi. Pada halaman ini terdapat menu data penjual, menu data pembeli, menu kurir, menu kategori, dan menu pembayaran. Halaman utama admin dapat dilihat pada gambar berikut ini :



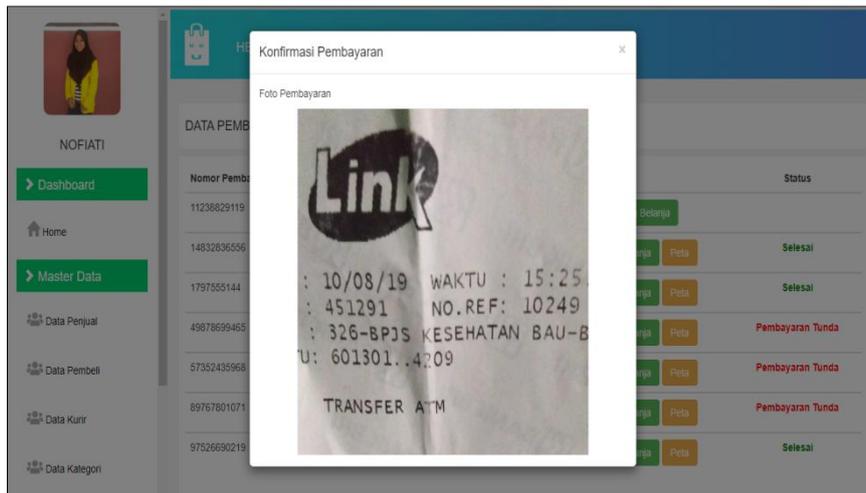
Gambar 7 Halaman Utama Admin

3.6 Tampilan Halaman Menu Pembayaran

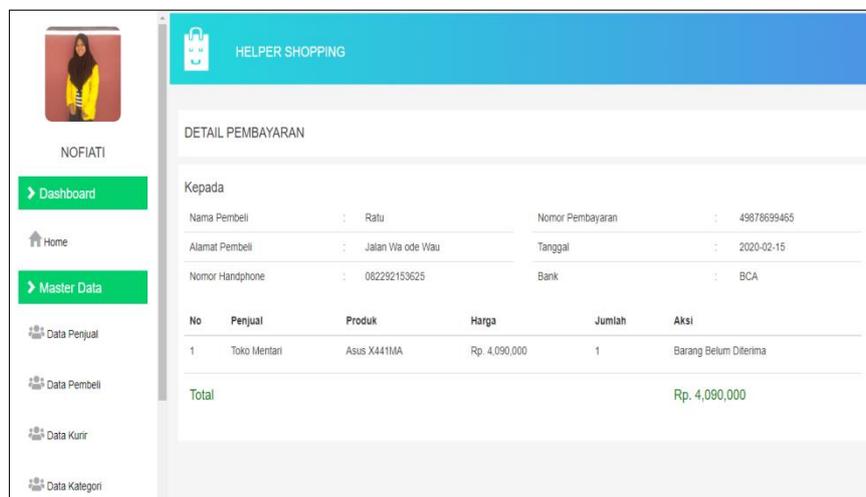
Halaman menu Pembayaran merupakan halaman bagi admin untuk mengkonfirmasi pembayaran. Pada menu ini akan tampil data pembayaran. Admin dapat melihat bukti pembayaran, melihat rincian belanja dan melihat lokasi pembeli. Halaman menu pembayaran pada panel admin dapat dilihat pada gambar berikut ini :

Nomor Pembayaran	Nama Pembeli	Total	Aksi	Status
11238829119	Noflati	Rp. 3.450.000	Lihat Rincian Belanja	
14832836556	Noflati	Rp. 90.000	Lihat Rincian Belanja Peta	Selesai
1797555144	Noflati	Rp. 290.000	Lihat Rincian Belanja Peta	Selesai
49878699465	Ratu	Rp. 4.090.000	Lihat Rincian Belanja Peta	Pembayaran Tunda
57352435968	Sami	Rp. 80.000	Lihat Rincian Belanja Peta	Pembayaran Tunda
89767801071	Yuni	Rp. 135.000	Lihat Rincian Belanja Peta	Pembayaran Tunda
97526690219	Noflati	Rp. 8.035.000	Lihat Rincian Belanja Peta	Selesai

Gambar 8 Tampilan Menu Pembayaran



Gambar 9 Tampilan Melihat Bukti Pembayaran



Gambar 10 Tampilan Melihat Rincian Belanja



Gambar 11 Tampilan Melihat Lokasi Pembeli

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Aplikasi *Helper Shopping* berbasis mobile dapat memudahkan pembeli dalam berbelanja tanpa harus perlu bertatap muka langsung secara fisik dengan penjual dan dapat menggunakan jasa kurir yang akan mengantarkan barang belanjaan kepada pembeli.
2. Pada aplikasi *Helper Shopping* penjual yang telah terdaftar dapat membuat toko dan menambahkan produk-produk yang akan ditawarkan. Begitu pula dengan pembeli harus terlebih dahulu mendaftarkan akunnya agar dapat melakukan pemesanan barang. Sama halnya seperti penjual dan pembeli, kurir juga harus terlebih dahulu mendaftarkan akunnya agar dapat menerima pesanan dan mengantarkan barang.

5. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran untuk penelitian selanjutnya yaitu aplikasi yang sudah dibuat dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan fitur untuk membeli voucher belanja agar memudahkan transaksi pembayaran bagi pembeli dan fitur untuk dapat melacak posisi kurir dengan menggunakan teknologi GPS.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Marjito and G. Tesaria, "Aplikasi Penjualan Online Berbasis Android (Studi Kasus : Di Toko Hoax Merch)," *J. Comput. Bisnis*, vol. 10, no. 1, pp. 40–49, 2016.
- [2] Y. Andramawan *et al.*, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Jasa Perbaikan Komputer, Laptop, dan Smartphone Berbasis Android," *IT J.*, vol. 6, pp. 25–35, 2018.
- [3] A. P. Nanda and A. Maharani, "Aplikasi Electronic Commerce Sebagai Media Penjualan Produk Makanan Ringan Business Development Center Kabupaten Pringsewu," *J. TAM (Tecnology Accept. Model.)*, vol. 9, no. 2, pp. 127–133, 2018.
- [4] R. Irviani, Kasmi, E. Setyorini, dan M. Muslihudin, "Perancangan Aplikasi E-Commerce Berbasis Android Pada Kelompok Swadaya Masyarakat Desa Margakaya Pringsewu," *J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 8–12, 2018.
- [5] R. F. Isnanto dan A. Putra, "Rancang Bangun Aplikasi M-Commerce Berbasis Android Sebagai Media Pemesanan Pada Distro Online," pp. 1–12, 2017.
- [6] R. Harianto, R. Hayami, dan M. Unik, "Rancang Bangun Aplikasi Katalog Online," *J. Fasilikom*, vol. 9, no. 2, pp. 440–447, 2019.
- [7] Maimunah, D. Supriyanti, dan Hendrian, "Aplikasi Sistem Order Online Berbasis Mobile Android Pada Outlet Pizza Hut Delivery," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Multimed.*, pp. 1–6, 2017.
- [8] A. I. B. Sitepu dan D. Y. H. Tanjung, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan dan Penjualan Berbasis Web dan Android pada Toko YT.Wall Interior," *Semin. Nas. Sist. Inf. dan Tek. Inform.*, pp. 717–728, 2019.
- [9] A. D. Riyanto dan K. Ma'arif, "Aplikasi M – Commerce Berbasis Android pada Zona Komputer Banjarnegara," *J. Telemat.*, vol. 9, no. 1, pp. 67–77, 2016.
- [10] N. Evitarina, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Barang Berbasis Android pada Mini Market Faras Pangkalpinang," pp. 1–6, 2018.