

RANCANGAN BANGUN APLIKASI PENGENALAN VAPE PADA NDUTZ VAPE HOUSE BERBASIS ANDROID

Agung Hudya Suad¹, Yogi Bachtiar², Chatarina Febriyanti³

Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI Jalan
Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur
armyphx@gmail.com¹, yogi.bachtiar@gmail.com², chatarina022@gmail.com³

ABSTRAK

Dengan berkembangnya teknologi alat komunikasi yaitu *handphone* dimana penggunaannya tidak hanya sebagai alat komunikasi, *handphone* (telepon genggam) juga menjadi salah satu alat yang dapat digunakan untuk membantu berbagai keperluan diantaranya mengakses internet, sebagai sarana multimedia, bermain game serta sarana pembelajaran dan pada saat ini sudah banyak *handphone* yang mendukung berbagai macam system operasi seperti: *Ios*, *Windows Mobile* dan *Android*. Begitu pula dengan perkembangan modernisasi yaitu masyarakat mulai mengubah penggunaan rokok konvensional menjadi rokok elektrik atau biasa disebut *vape*. Tujuan dari penelitian Membuat aplikasi pengenalan *vape* berbasis *Android* ini diharapkan dapat mempermudah masyarakat untuk mengenali keberagaman *vape*. Selain mempermudah, diharapkan juga melalui aplikasi *VapeApps* pengenalan *vape* ini lebih menarik dan mudah dipahami. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Grounded Research*. *Grounded Research* adalah suatu metode penelitian yang mendasarkan diri kepada fakta dan menggunakan analisa perbandingan bertujuan untuk mengadakan generalisasi empiris, menetapkan konsep-konsep, membuktikan teori dan mengembangkan teori di mana pengumpulan data dan analisa data berjalan pada waktu yang bersamaan. Dalam riset ini data merupakan sumber teori. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan studi pustaka.

Kata kunci: *Vape*, Aplikasi, *Android*, *VapeApps*

ABSTRACT

With the development of communication tool technology, namely cellphones where their use is not only as a communication tool, cellphones (mobile phones) are also one of the tools that can be used to help various purposes including accessing the internet, as a means of multimedia, playing games and learning facilities and at this time there are many cellphones that support various kinds of operating systems such as: Ios, Windows Mobile and Android. Likewise with the development of modernization, namely that people have begun to change the use of conventional cigarettes to e-cigarettes or commonly called vapes the purpose of the study Is to create an Android-based vape recognition application is expected to make it easier for people to recognize the diversity of vapes. In addition to making it easier, it is also hoped that through the Vape Apps application, the introduction of vapes is more interesting easy to understand. The research method used is the Grounded Research method. Grounded Research is a research method that bases itself on facts and uses comparative analysis aims to conduct empirical generalizations, establish concepts, prove theories and develop theories in which data collection and data analysis run at the same time. In this research, the data is the source of the theory. The data collection methods used are interviews and literature studies.

Keywords: *Vape*, Application, *Android*, *VapeApps*

PENDAHULUAN

Dengan berkembangnya teknologi alat komunikasi yaitu *handphone* dimana penggunaannya tidak hanya sebagai alat komunikasi, *handphone* (telepon genggam) juga menjadi salah satu alat yang dapat digunakan untuk membantu berbagai keperluan diantaranya mengakses internet, sebagai sarana multimedia, bermain game serta sarana pembelajaran. Begitu pula dengan perkembangan modernisasi yaitu masyarakat mulai mengubah penggunaan rokok konvensional menjadi rokok elektrik atau biasa disebut *vape*. *Vape* diklaim sebagai rokok yang lebih sehat dan ramah lingkungan dari pada rokok biasa dan tidak menimbulkan bau dan asap. Selain itu *vape* lebih hemat daripada rokok konvensional biasa karena bisa diisi ulang.

Tujuan membuat aplikasi ini adalah membuat aplikasi pengenalan vape yang berbasis *Android*. Dengan menggunakan aplikasi pengenalan ini di harapkan dapat mempermudah masyarakat untuk mengenali keberagaman vape. Selain mempermudah, diharapkan juga melalui aplikasi *VapeApps* pengenalan vape ini lebih menarik dan mudah dipahami.

Menurut Zulfiandri (2014 : 474), rancang bangun adalah kegiatan menerjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut ataupun memperbaiki Sistem yang sudah ada. Sedangkan Menurut Hasyim, dkk (2014:2), rancang bangun adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

Android adalah *software platform* yang *open source* untuk *mobile device*. *Android* berisi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi-aplikasi dasar. Basis OS *Android* adalah kernel linux 2.6 yang telah dimodifikasi untuk *mobile device* oleh karna itu banyak sekali pengguna yang berbondong-bondong untuk memodifikasi sistem operasi ini. *Android* juga menyediakan *platform* terbuka bagi para developer atau pengembang untuk menciptakan atau mendevlop aplikasi

Pada dasarnya *react native* adalah sebuah *framework* dari *Javascript* yang banyak dikembangkan oleh perusahaan besar dalam bidang teknologi seperti Facebook. Jadi, dengan *react native* kamu tidak perlu membuat aplikasi hybrid. Selain itu, *react native* mampu mengkompilasi aplikasi ke dalam sebuah native code pada *Android* maupun *iOS*.

SQLite adalah *public-domain software package* yang menyediakan *Relational Database Management System* atau *RDBMS*. *Relational Database System* digunakan untuk menyimpan *user-defined record* di table yang besar. Ditambah untuk data *storage* dan manajemen, *database engine* dapat memproses perintah *query* kompleks yang dikombinasikan data dari beberapa table untuk menghasilkan *report* dan *data summaries*.

PENELITIAN RELEVAN

1. Penelitian oleh (Sasongko, Aditya. 2018) dengan judul Perancangan Aplikasi Mengenal Fauna Endemik di Indonesia Berbasis *Android*. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran pengenalan hewan endemik yang bertujuan untuk mempermudah proses belajar anak dengan konsep belajar sambil bermain
2. Penelitian oleh (Yudik, Setiawan. 2018) dengan judul Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Jawa Timur Berbasis *Android*. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi pengenalan objek wisata jawa timur ini, dengan adanya apalikasi ini pengguna dapat mempermudah mencari informasi-informasi objek wisata dan lokasi tempat objek wisata
3. Penelitian oleh (Nurhasari, 2015) dengan judul Perancangan Aplikasi Pengenalan Flora dan Fauna Berbasis *Android* pada TK Islam Al-Akhyar. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi yang memperkenalkan hewan dan tumbuhan untuk membantu anak dalam belajar, dan peneliti membuat kuis sebagai uji kompetensi bagi anak
4. Penelitian oleh (Wandy Damarullah, Amir Hamza, Uning Lestari, 2014) dengan judul Aplikasi Pengenalann dan Pembelajaran Bahasa Korea (*Hangeul*) Berbasis *Android*. Hasil dari penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi untuk mengenalkan bahasa korea (*Hangeul*) yang membantu untuk memahami dengan mudah dan lebih efisien
5. Penelitian oleh (Arif Mukti Hidayar, Nuzul Imam Fadlilah, Ubaidilah, 2018) dengan judul Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Berbasis *Android*. Hasil dari penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi untuk mengenalkan alat *music* tradisional yang tradisional yang disajikan dengan media interfaktif, menarik dan mudah untuk di mengerti

METODE PENELITIAN

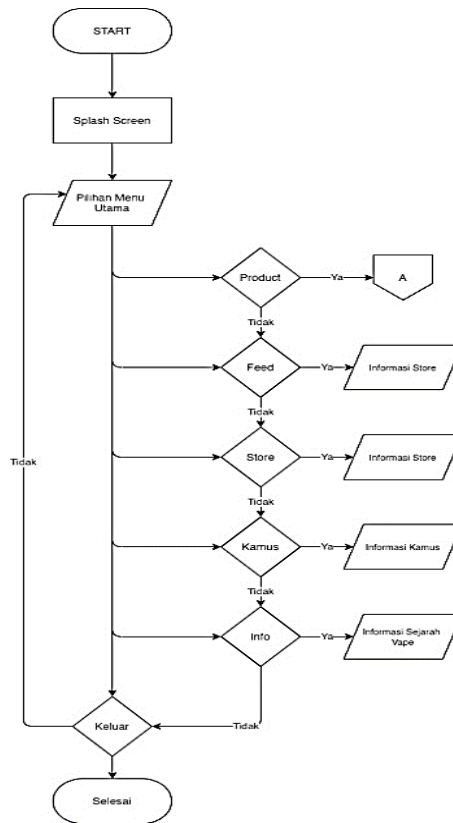
Metode penelitian yang penulis gunakan yaitu metode *Grounded Research*. *Grounded Research* adalah suatu metode penelitian yang mendasarkan diri kepada fakta dan menggunakan analisa perbandingan bertujuan untuk mengadakan generalisasi empiris, menetapkan konsep-konsep, membuktikan teori dan mengembangkan teori di mana pengumpulan data dan analisa data berjalan pada waktu yang bersamaan. Dalam riset ini data merupakan sumber teori. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan studi pustaka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan berkembangnya teknologi alat komunikasi yaitu handphone dimana penggunaannya tidak hanya sebagai sebagai alat komunikasi, handphone (telepon genggam) juga menjadi salah satu alat yang dapat digunakan untuk membantu berbagai keperluan diantaranya mengakses internet, sebagai sarana multimedia, bermain game serta sarana pembelajaran dan pada saat ini sudah banyak handphone yang mendukung berbagai macam system operasi seperti: Ios, Windows Mobile dan Android.

Dengan melihat perkembangan teknologi yang semakin maju penulis mencoba untuk membantu memecahkan permasalahan yang sering terjadi di dunia vape, masyarakat, banyak yang belum memahami cara penggunaan vape yang benar dan banyak kesalahan informasi maupun penyalahgunaan vape tersebut. yang disebabkan karna kurangnya informasi cara penggunaan vape dan pemahanan tentang device yang dimiliki oleh oleh para customer. Penulis memberikan solusi agar para *customer* lebih mudah memahami tentang vape dengan cara menciptakan sebbuah aplikasi berbasis *Android* mengenai tentang vape. Sehingga para pengguna lebih efisien untuk mendapatkan informasi.

1. Flowchart dan Pseudocode Menu Utama



Gambar 1. Flowchart Utama

Pseudocode:

```
SplashScreen.start ();  
MenuUtama.create();  
MenuProduct.create();  
IF MenuProduct.clicked() THEN  
    MenuProduct.start();  
ELSE IF MenuProduct.notclicked() THEN  
    MenuUtama.start();  
END IF  
MenuFeed.created();  
IF MenuFeed.clicked() THEN  
    MenuFeed.start();  
    TampilArticles.start();  
ELSE IF MenuFeed.notclicked() THEN  
    MenuUtama.start();  
END IF  
MenuStore.created();  
IF MenuStore.clicked() THEN  
    MenuStore.start();  
    TampilStore.start();  
ELSE IF MenuStore.notclicked() THEN  
    MenuUtama.start();  
END IF  
MenuKamus.create();  
IF MenuKamus.clicked() THEN  
    MenuKamus.start();  
    TampilKamus.start();  
ELSE IF MenuKamus.notclicked() THEN  
    MenuUtama.start();  
END IF  
MenuInfo.create();  
IF MenuInfo.clicked() THEN  
    MenuInfo.start();  
ELSE IF MenuInfo.notclicked() THEN  
    MenuUtama.start();  
END IF
```

Pembahasan Algoritma

Algoritma adalah suatu metode khusus yang tepat dan terdiri dari serangkaian Langkah yang terstruktur dan dituliskan secara sistematis, yang akan dikerjakan untuk menyelesaikan suatu masalah dengan bantuan komputer.

1. Algoritma Tampilan Menu Utama

- a. Pada tampilan menu utama terdapat 5 Button yaitu : *Button Product*, *Button Feed*, *Button Store*, *Button Kamus*, dan *Button Info*.
- b. Jika pengguna memilih salah satu dari menu tersebut, maka aplikasi akan mengarahkan ke tampilan yang telah dipilih.

Tampilan Layar

1. *Splashscreen*



Gambar 2. Tampilan *Splashscreen*

2. Menu Utama



Gambar 3. Tampilan Halaman Menu Utama

Penjelasan Tampilan Layar

1. *Splashscreen*

Algoritma adalah suatu metode khusus yang tepat dan terdiri dari serangkaian Langkah yang terstruktur dan dituliskan secara sistematis, yang akan dikerjakan untuk menyelesaikan suatu masalah dengan bantuan komputer.

2. Halaman Menu Utama

Bertujuan untuk pengguna dapat memilih menu yang akan dibuka. Di halaman Menu Utamaini berisi beberapa *button*, antara lain :

- a. *Product*
- b. *Feed*
- c. *Store*
- d. *Kamus*
- e. *Info*

SIMPULAN

Hasil pembahasan mengenai aplikasi VapeApps untuk Nduzt Vape House terlihat bahwa jika penggunaan gawai digunakan dengan tepat, maka aplikasi ini akan menjadi sarana media informasi menyebarkan edukasi dengan cara yang mudah, menarik, efisien, dan cukup efektif pengguna lama ataupun pengguna baru.

Kesimpulan yang dapat diambil adalah dengan dibuatnya aplikasi *VapeApps* ini pengguna akan mengenal *device-device* yang telah beredar dengan cara dengan lebih efisien dan cukup efektif. Beberapa hal yang membuat aplikasi *VapeApps* ini lebih efisien dan cukup efektif adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pengenalan vape sangat sesuai dengan *trend* saat ini yaitu *smartphone*.
2. Tampilan tata letak dan desain aplikasi *VapeApps* ini di design *user friendly* yang dimana memudahkan para pengguna untuk menggunakan aplikasi *VapeApps* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Brady, M., & Loonam, J. (2010). *Exploring the use of entity-relationship diagramming as a technique to support grounded theory inquiry*. Bradford: Emerald Group Publishing.
- Damarullah, Wandy. Hamzah, Amir. Lestari, Uning. (2014). *Aplikasi Pengenalan dan Pembelajaran Bahasa Korea (Hangeul) Berbasis Android*. Jurnal Teknik Informatika.
- Dewaweb (2019, 27 Juli). Apa itu *React Native* [Artikel Online]. Diakses dari <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-react-native/>
- Irsyad, H. (2015). *Aplikasi Android Dalam 5 Menit*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kurniawati, Peni. (2018, 29 Oktober). Pengujian Sistem [Artikel Online]. Diakses dari <https://bit.ly/3l0kUxC>
- Mukti, Arief. Imam, Nuzul. Ubaidillah. (2018). *Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Berbasis Android*. Jurnal. Teknik Informatika.
- Nurhasari. (2015). *Perancangan Aplikasi Pengenalan Flora dan Fauna Berbasis Android pada TK Islam Al-Akhyar*. Skripsi. Sarjana. Universitas Indraprasta PGRI.
- Om.Makplus. (2015, Maret). Definisi dan Pengertian Informasi [Artikel Online]. Diakses dari <https://www.definisi-pengertian.com/2015/03/definisi-dan-informasi>
- Safaat, Nazruddin. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smarthphone dan Tablet PC. Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sasongko, Aditya.(2018). *Perancangan Aplikasi Mengenal Fauna Endemik di Indonesia Berbasis Android*. Skripsi. Sarjana. Universitas Indraprasta PGRI.
- Setiawan, Yudik. 2017. *Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Jawa Timur Berbasis Android*. Skripsi. Sarjana. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Sujatmiko, Eko. (2012). *Kamus Teknologi informasi dan komunikasi*. Surakarta : Aksarra Sinergi Media.
- Sumberpengertian.id.(2020).Pengertian Flowchart Secara Umum [Artikel Online]. Diakses dari <https://www.sumberpengertian.id/pengertian-flowchart-menurut-para-ahli-lengkap>