

PERANCANGAN APLIKASI *CLOTHING MARKET* PADA TOKO ICHA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN *FRAMEWORK* LARAVEL KOTLIN

Galang Reza Formasi¹, Yanto², Alhidayatuddiniyah T.W³

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer,
Universitas Indraprasta PGRI

Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur

wb.galang.tkj1@gmail.com¹, yantounindra@gmail.com², alhida.dini@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sistem pemesanan dan penjualan produk pakaian yang sedang berjalan pada Toko Icha sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan pengembangan sistem yang akan dilakukan. Metode penelitian yang digunakan meliputi metode *grounded research*, metode wawancara, dan metode observasi (pengamatan). Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi *Clothing Market* pada Toko Icha berbasis Android yang ditulis dengan bahasa pemrograman Kotlin menggunakan editor Android Studio. Dari hasil aplikasi yang telah dibuat, dapat disimpulkan bahwa pihak toko dipermudah dalam melaksanakan proses penjualan dan pemesanan produk pakaian dengan mengimplementasikan aplikasi yang telah dirancang dan dibangun secara tersistem dan terstruktur, sehingga tingkat kehilangan dalam proses pelaksanaan penjualan dan pemesanan produk pakaian dapat teratasi.

Kata Kunci: Aplikasi, *Clothing Market*, Berbasis Android.

Abstract

This study aims to determine the system of ordering and selling clothing products that are currently running at Toko Icha as a consideration in developing the system to be carried out. The research methods used include grounded research methods, interview methods, and observation methods. The result of this research is the Clothing Market application at the Android-based Icha Store written in the Kotlin programming language using the Android Studio editor. According to the results of the application, the shop is aided in carrying out the process of selling and ordering clothing products by implementing applications that have been designed and built in a systematic and structured manner, so that the level of loss in the process of implementing sales and ordering clothing products can be resolved.

Keyword: Application, *Clothing Market*, android based.

PENDAHULUAN

Pengembangan *technology smartphone* berbasis android yang dirasakan saat ini, tanpa terkecuali menjangkau pengusaha industri di bidang pakaian yang ingin mencoba memanfaatkan teknologi aplikasi agar mendapat keuntungan dan kepuasan pelanggan untuk kepentingan usahanya. Manusia secara keseluruhan membutuhkan segala sesuatu untuk dilakukan secara efektif, seperti halnya dengan masyarakat yang ingin memesan berbagai macam merek pakaian secara mudah karena tidak berbelit-belit atau tidak harus memakan waktu yang cukup lama. (Sonita & Fardianitama, 2018). Penjualan *Online* merupakan suatu interaksi transaksi yang bisa dilakukan memanfaatkan fasilitas sosial media dan internet, untuk dapat membantu upaya penjualan produk. (Irawan et al., 2017). Pembelian adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh jasa dan produk melalui penukaran, dengan tujuan digunakan kembali atau digunakan sendiri (Permata, et al., 2017). Barang merupakan sesuatu produk yang dapat ditawarkan kepada pembeli baik berbentuk fisik maupun digital yang didapat oleh pembeli agar bisa memenuhi kebutuhan atau keinginan pembeli (Nurhayati et al., 2018).

Payment gateway merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memproses transaksi elektronik. *Payment gateway* menyediakan alat atau fitur untuk memproses pembayaran antar bank, *business*, dan *customer* (Sonita & Fardianitama, 2018). *Payment gateway* adalah bagian

utama dari suatu *system* transaksi antara *business*, *customer* dan perusahaan perbankan yang keduanya digunakan. *Payment Gateway* digunakan untuk memfasilitasi transaksi elektronik. Tujuan peneliti membangun penelitian ini yang berjudul “Perancangan Aplikasi *Clothing Market* Pada Toko Icha Berbasis Android Menggunakan *Framework* Laravel Kotlin” diharapkan akan menjadi aplikasi yang bisa membuat pemesanan menjadi lebih mudah dan efisien. Sehingga dapat mempermudah Toko Icha untuk melakukan promosi produk, harga produk, dan mempermudah masyarakat untuk membeli produk pakaian dari perangkat *mobile* android. Aplikasi adalah *software* yang ditransformasikan ke komputer berisi perintah yang dapat menyelesaikan berbagai jenis pekerjaan, kegiatan dan tugas tertentu misalnya penerapan penggunaan dan penambahan data (Leksono & Nita, 2018). Basis data atau lebih dikenal dengan *database* adalah berbagai macam data yang terdiri dari berbagai macam dokumen berbeda berisi informasi yang disimpan dengan cara tertentu sehingga kondisi dan redundansi data yang berlebihan atau tidak berguna dapat dihindarkan (Fernando, 2019). Kotlin adalah bahasa pemrograman yang bergantung pada *Java Virtual Machine (JVM)*. Kotlin adalah bahasa pemrograman sederhana untuk android yang menggabungkan *object oriented (OO)* dan bahasa fungsional (Febriandirza, 2020)

PENELITIAN RELEVAN

Dalam penelitian yang berjudul Sistem Informasi Penjualan Distro Monkey Scholl Store Berbasis Android (Paryanta et al., 2020). Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan mengimplementasikan sistem aplikasi yang efektif dan efisien. Hasil penelitian membantu pelanggan dalam melihat katalog melalui aplikasi android, serta membantu pemilik toko memasarkan produk yang dijual. Penelitian oleh (Siahaan et al., 2017) dengan judul Perancangan Aplikasi Penjualan Pakaian Berbasis Web. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem aplikasi merancang sebuah program aplikasi dalam proses pengelolaan data dan informasi serta administrasi. Hasil penelitian sistem yang dibangun ini sangat berguna karena berbasis web terutama dalam bidang pengelolaan data penjualan produk secara online yang memudahkan para calon pelanggan menerima informasi terbaru karena dapat diakses melalui internet.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah desain penelitian kualitatif, yaitu penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Jenis metode kualitatif yang digunakan adalah metode pendekatan *Grounded Research*. Peneliti menggunakan metode *Grounded Research* dalam penelitian dengan menggunakan data empiris maka dilakukan pengembangan sistem dari manual menjadi terkomputerisasi. *Grounded Research* menekankan teori baru yang berlandaskan hasil data observasi empirik di lapangan dengan metode induktif (menemukan teori dari sejumlah data) dan bersifat *generative* (penemuan atau konstruksi teori menggunakan data sebagai evidensi) (Nirwana et al., 2021).

Penelitian dilakukan di Toko Icha Jalan Rawa Indah RT.01, RW.02, No. 55A, Bojong Pondok Terong, Cipayang, Depok.

Metode Pengumpulan Data

1. Studi Kepustakaan

Studi ini dilakukan dengan mempelajari buku-buku, jurnal ilmiah, memperoleh informasi dan data melalui internet. Serta peneliti menyimak, mempelajari, dan mengambil kesimpulan informasi dan data yang didapat, yang jelas sangat terkait dengan permasalahan yang dibahas. Metode ini juga dijadikan referensi dalam penelitian dan juga dari bahan-bahan tersebut diambil teori-teori untuk menganalisa dalam penelitian ini.

2. Studi Lapangan

Studi Lapangan ini dilakukan untuk melihat dan memastikan secara langsung terhadap penerapan sistem pemesanan dan transaksi yang ada pada Toko Icha. Dalam studi lapangan ini dipergunakan teknik pengumpulan data antara lain dengan cara:

- a. Observasi. Peneliti melakukan pengamatan secara langsung datang ke tempat penelitian, yaitu pada Toko Icha, untuk mendapatkan data yang diteliti untuk melakukan analisa dan evaluasi terhadap masalah yang berkaitan dengan topik yang akan dibahas yaitu mengenai pemesanan pakaian.
- b. Wawancara. Proses pengumpulan data dengan langsung mewawancarai pemilik pada Toko Icha. Peneliti menanyakan proses pemesanan pakaian dan sistem transaksi yang digunakan saat ini serta beberapa hal yang berkaitan dengan sistem informasi yang diterapkan pada Toko Icha. Metode yang dilakukan ini nantinya akan digunakan sebagai pengembangan aplikasi pemesanan berbasis android pada Toko Icha.
- c. Dokumentasi. Metode dokumentasi ini dilakukan untuk memperoleh berbagai informasi yang ada pada Toko Icha yang berkaitan dengan variabel penelitian yang belum didapatkan dari hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa Permasalahan

Berdasarkan dari hasil penelitian secara langsung tentang aplikasi *Clothing Market* pada Toko Icha, maka peneliti dapat menganalisa permasalahan yang terjadi, yaitu:

1. Pemesanan dan penjualannya masih dilakukan secara fisik.
2. Pelanggan yang ingin membeli produk pakaian masih harus datang ke Toko Icha yang mungkin bisa memakan waktu perjalanannya.
3. Sistem pembayaran pada Toko Icha saat ini masih menggunakan uang tunai, belum adanya sistem yang bisa menerima pembayaran non tunai.

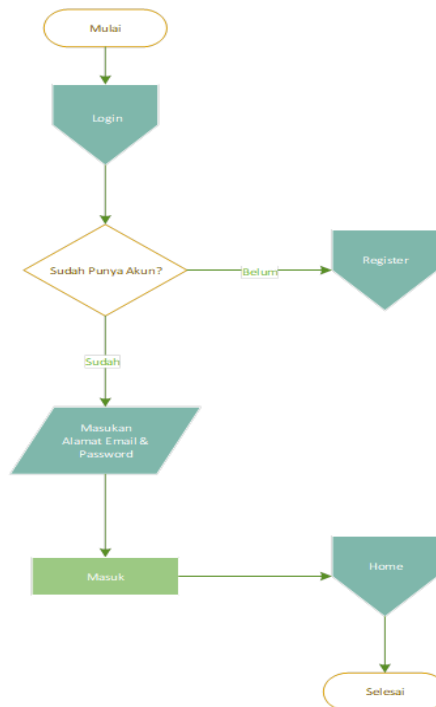
Alternatif Penyelesaian Masalah

Berdasarkan analisis permasalahan yang ada pada Toko Icha dan masih menjadi permasalahan sampai dibuatnya penelitian ini, maka dari itu peneliti dapat menyarankan beberapa alternatif dalam menyelesaikan masalah tersebut antara lain:

1. Membutuhkan suatu sistem yang mampu mempromosikan dan menjual berbagai macam produk pakaian.
2. Mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan pakaian tanpa harus datang ke tempat dengan menggunakan aplikasi android yang terhubung ke internet.
3. Menggunakan sistem *payment gateway* dari Midtrans yang mampu membuat sistem pembayaran menjadi non tunai dan tentunya aman.

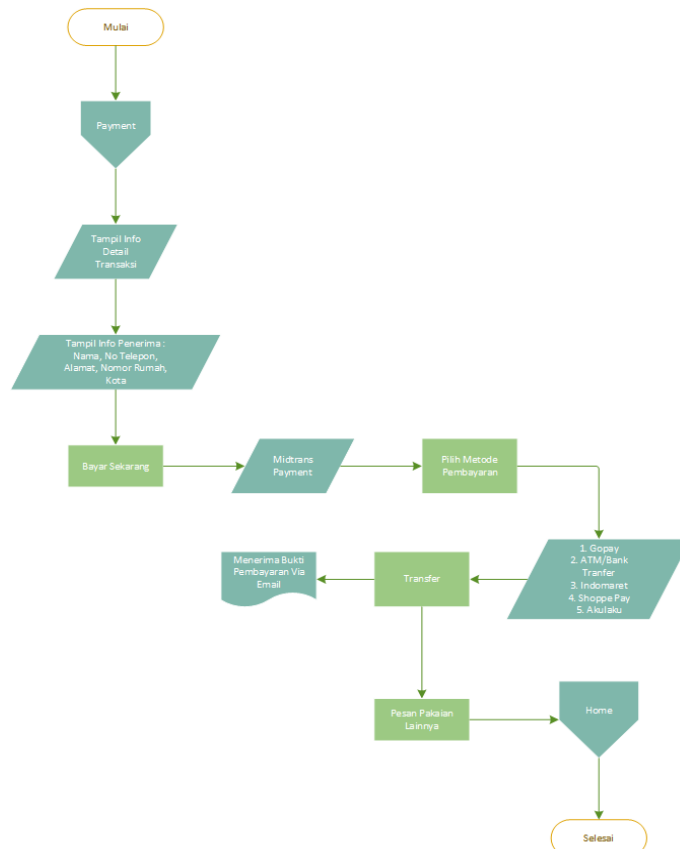
Berikut merupakan *Flowchart Clothing Market* yang diusulkan pada Toko Icha:

Flowchart Login



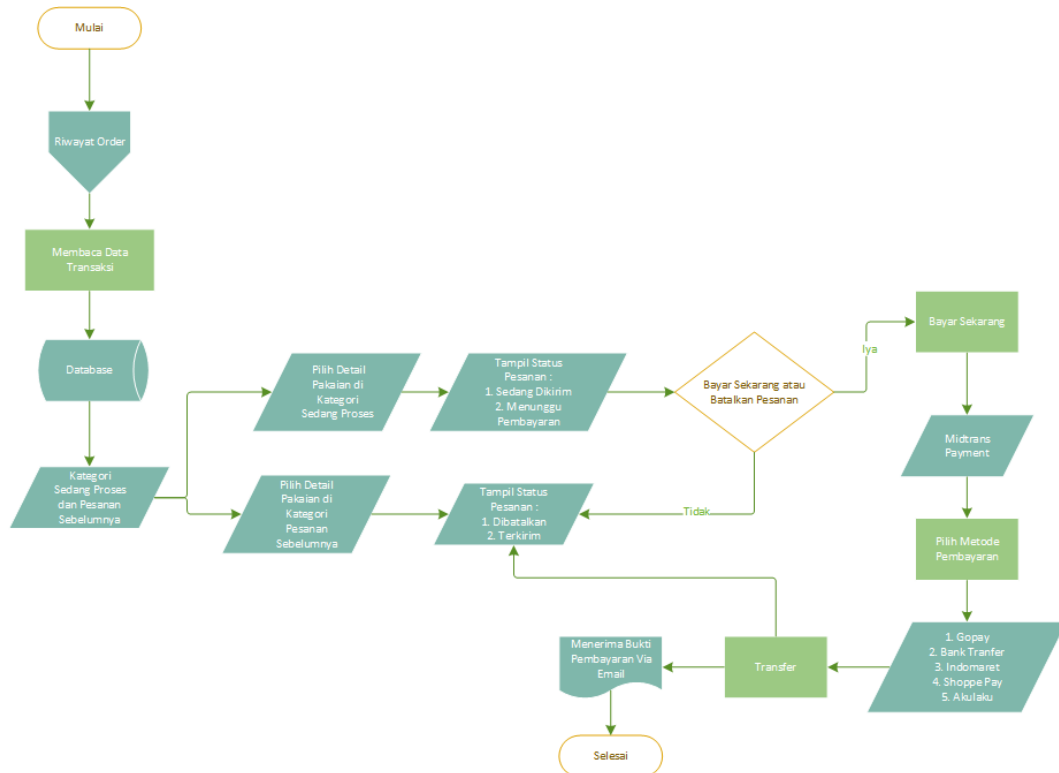
Gambar 1. *Flowchart Login*

Flowchart Payment



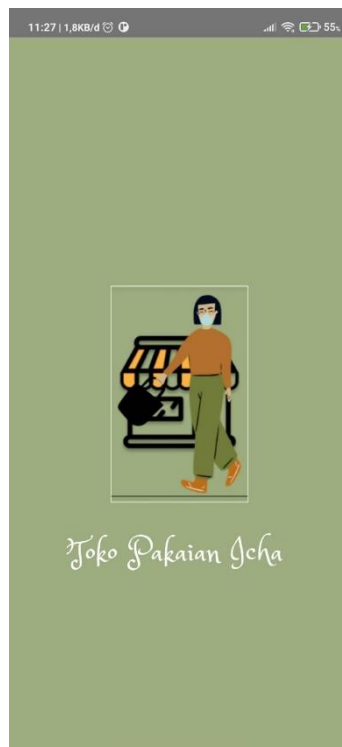
Gambar 2. *Flowchart Payment*

Flowchart Riwayat Order



Gambar 3. Flowchart Riwayat Order

Tampilan Aplikasi



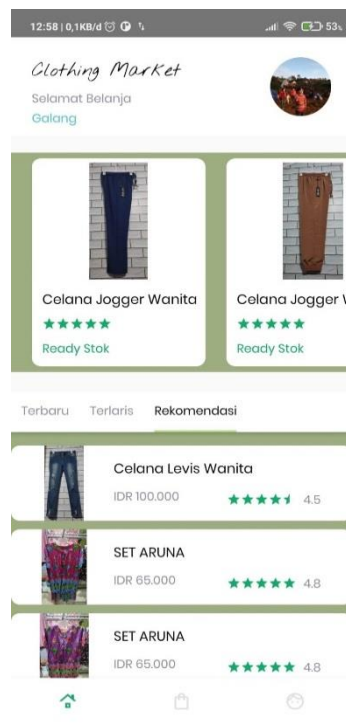
Gambar 4. Splash Screen

Pada Gambar 4 merupakan sebuah tampilan ketika *user* masuk kedalam aplikasi terdapat gambar logo.



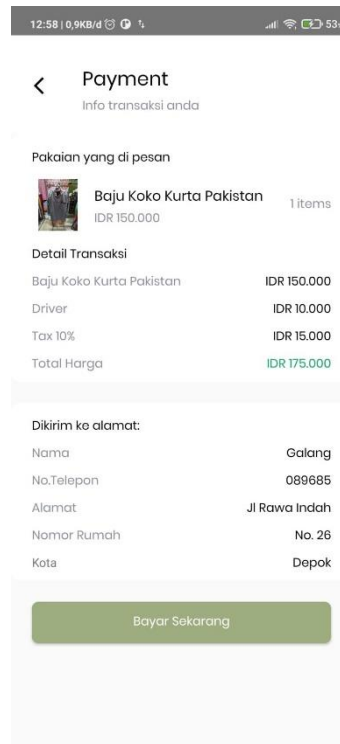
Gambar 5. Tampilan *Login*

Pada Gambar 5 terdapat logo dan ditujukan agar *user* dapat *login* dengan *input* sesuai kolom, yaitu kolom alamat *email* dan kolom *password*, serta terdapat tombol masuk dan tombol buat akun baru untuk menuju ke tampilan *register*.



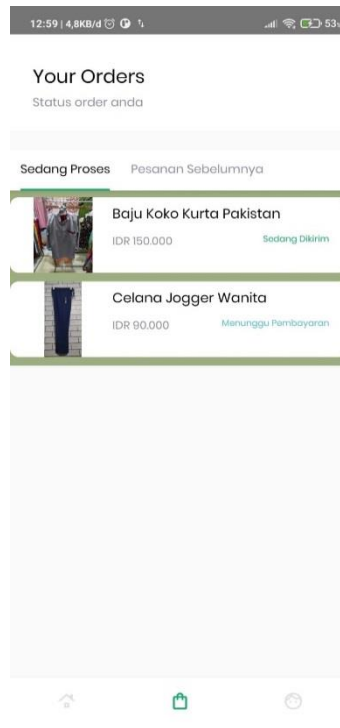
Gambar 6. Tampilan *Home*

Pada Gambar 6 halaman ini akan tampil foto serta nama lengkap *user* yang *login*. Halaman *home* juga akan menampilkan foto produk pakaian lengkap dengan *rating*. Pada halaman ini terdapat 3 kategori pakaian yaitu terbaru, terlaris, dan rekomendasi.



Gambar 7. Tampilan *Payment*

Pada Gambar 7 Dalam halaman *payment* ini terdapat foto produk pakaian lengkap dengan detail transaksi dan data pemesan.



Gambar 8. Tampilan Riwayat Order

Pada Gambar 8 terdapat status pakaian, *user* bisa melihat detail transaksi dan *progress* dari pakaian yang telah dipesan. *User* juga bisa melakukan pembatalan serta melakukan pembayaran yang belum sempat dibayar melalui halaman ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pembahasan yang telah diruraikan sebelumnya dan menyesuaikan hasil dari Perancangan Aplikasi *Clothing Market* Pada Toko Icha Berbasis Android Menggunakan *Framework* Laravel Kotlin, maka kesimpulan yang diperoleh sebagai berikut:

1. Dengan dibuatnya sistem aplikasi *Clothing Market* dapat memudahkan Toko Icha dalam melayani proses penjualan dan pemesanan yang biasanya dilakukan dengan cara manual.
2. Memudahkan pelanggan dalam memesan produk pakaian dengan tampilan yang interaktif, proses pemesanan yang mudah serta menampilkan rincian harga yang sesuai.
3. Sistem pembayaran pada Toko Icha sudah bisa menerima pembayaran secara non tunai karena adanya sistem *payment gateway* dari Midtrans. Pemilik Toko Icha juga bisa melihat laporan transaksi penjualannya secara lengkap melalui Midtrans.

DAFTAR PUSTAKA

- Febriandirza, A. (2020). *Perancangan Aplikasi Absensi Online Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Kotlin. Pseudocode*, 7(2), 123–133. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.7.2.123-133>
- Fernando, E. (2019). *Aplikasi layanan jahit pakaian kota pekanbaru berbasis location based service* (Universitas Islam Riau Pekanbaru). Universitas Islam Riau Pekanbaru. Retrieved from <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/1836>
- Irawan, A., Risa, M., Muttaqien, M. A., & Shinnay, A. E. (2017). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Pada Cv Nonninth Inc Berbasis Online*. POSITIF : Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi, 3(2), 74–82. <https://doi.org/10.31961/positif.v3i2.417>
- Leksono, P., & Nita, S. (2018). *Aplikasi Berbasis Android Penerimaan Mahasiswa Baru pada Universitas PGRI Madiun*. Seminar Nasional Sains Dan Teknologi 2019, 2(2015), 55–60.
- Nirwana, B., Kustian, N., & Habibie, M. T. (2021). *Sistem Informasi Akademik Pada SMP Negeri 36 Jakarta Berbasis Java Netbeans*. Seminar Nasional Riset Dan Teknologi(SEMNAS RISTEK) 2021, 5(1), 334–337.
- Nurhayati, A. N., Josi, A., & Hutagalung, N. A. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Pembelian Barang Pada Koperasi Kartika Samara Grawira Prabumulih*. Jurnal Teknologi Dan Informasi, 7(2), 13–23. <https://doi.org/10.34010/jati.v7i2.490>
- Paryanta, P., Herawati, R., & Renaldhi, R. (2020). *Sistem Informasi Penjualan Distro Monkey School Store Berbasis Android*. Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB, 26(2), 164. <https://doi.org/10.36309/goi.v26i2.133>
- Permata, D. N., Lambey, L., & Tangkuman, S. (2017). *Analisis Penerapan Sistem Informasi Akuntansi Pembelian Suku Cadang Pada Pt. Hasjrat Abadi Sudirman Manado*. Going Concern : Jurnal Riset Akuntansi, 12(2), 905–916. <https://doi.org/10.32400/gc.12.2.18366.2017>
- Siahaan, Mely Yunita, J.P. Marbun, M. A. (2017). *Perancangan Aplikasi Pakaian Berbasis Web*. JIK (Jurnal Informatika Kaputama), 1(1).
- Sonita, A., & Fardianitama, R. F. (2018). *Aplikasi E-Order Menggunakan Firebase Dan Algoritme Knuth Morris Pratt Berbasis Android*. Jurnal Pseudocode, 5(2), 38–45.